

Trans America

Un veloce gioco di costruzioni ferroviarie
di Franz-Benno Delonge
da 2 a 6 giocatori dagli 8 anni
durata ca. 30 minuti

Materiali

1 tavoliere

85 binari

35 carte città in 5 gruppi

6 segnalini stazione di partenza

6 locomotive

1 carta inizio

1 regolamento

Preparativi

- Aprire il tavoliere
- Mettere **1 binario** come **barriera** sulla doppia linea rossa **(1)** della scala del punteggio. La barriera indica la fine del gioco.
- Gli altri **84 binari** vanno messi a fianco del tavoliere.
- Ogni giocatore sceglie un colore, prende il suo segnalino stazione di partenza e piazza la sua locomotiva sull'hangar alla fine della scala del punteggio.
- Se si gioca in **2 o in 3** le **carte città (2)** corrispondenti alle 10 città contraddistinte dal bordino bianco e nero (2 per colore) vanno tolte dal mazzo e riposte nella scatola.
- Le carte città (35 se si gioca in più di 3 o 25 se si gioca in 2 o in 3) vengono mescolate e suddivise a faccia in giù sul tavolo **(3)**.
- Ogni giocatore prende **5 carte, una per colore** (1 rossa, 1 arancione, 1 gialla, 1 verde, 1 blu) e le guarda segretamente. Le carte rimanenti vengono messe da parte e nessuno le può guardare.
- Si decide chi inizia e questo giocatore prende la **carta inizio**.

Obbiettivo

L'obbiettivo è collegare le proprie 5 città con binari. Appena un giocatore ci riesce il round finisce. Gli altri giocatori perdono dei punti. Dopo alcuni round chi rimane con più punti vince.

Il turno

Svolgimento del turno

Il giocatore con la carta inizio gioca per primo, gli altri seguono in senso orario.

All'inizio di ogni round ogni giocatore piazza la sua stazione di partenza su qualsiasi intersezione libera, anche su una città. La stazione di partenza è il punto di riferimento del proprio sistema ferroviario.

Poi si costruiscono i binari:

Regole di costruzione
<i>Quando è il suo turno il giocatore piazza:</i> 1 o 2 binari su linee singole del tavoliere (A) . <i>Oppure</i> 1 solo binario su una doppia linea (un ponte sopra un fiume (B) o un tunnel attraverso una montagna (C))
Ogni giocatore può soltanto piazzare binari che siano connessi alla propria stazione di partenza.
Ogni giocatore deve piazzare almeno un binario al suo turno.
Se due o più sistemi ferroviari entrano in comunicazione, ognuno dei proprietari potrà piazzare binari a partire da qualsiasi altro binario dei sistemi collegati.

Esempio (vedi regole originali): se il Giallo, al suo turno, piazza i binari come in figura (), il suo sistema ferroviario viene unito a quello del Verde. Il Giallo ed il Verde potranno quindi piazzare i prossimi binari anche collegandosi a binari piazzati dall'avversario.*

Note:

- I giocatori possono connettere i loro sistemi ferroviari e quindi mettere in comune i propri network (vedi esempio sopra).
- Un giocatore può ramificare dal proprio sistema quanto e dove desidera.
- Se un giocatore costruisce 2 binari nel suo turno, è consentito piazzare i due binari anche in punti distinti.

Fine di un Round

Appena un giocatore ha **connesso tutte e 5 le sue città** il round si conclude. Il giocatore mostra le sue 5 carte per provare di aver effettivamente raggiunto il suo obiettivo.

Eccezione:

Se durante il suo turno il giocatore piazza un binario, connettendo inavvertitamente la 5^a città di un avversario, egli ha comunque diritto a piazzare anche il suo eventuale secondo binario prima che il round venga considerato concluso.

Caso molto raro:

Il round può finire anche se tutte e 84 i binari sono stati usati senza che nessuno sia riuscito a connettere le sue 5 città.

Punteggio del Round

I giocatori che non hanno ancora connesso le loro 5 città devono calcolare quanti binari sono ancora necessari per completare il network.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Ogni binario che va posizionato su una linea singola costa 1 punto.▪ Ogni binario che va posizionato su una linea doppia costa 2 punti (fiumi o montagne). |
|---|

Le locomotive dei giocatori vanno fatte avanzare del numero di punti corrispondente.

Preparativi per il turno successivo

- Tutti i **binari** vanno **rimossi** dal tavoliere.
- Ogni giocatore riprende la sua **stazione di partenza**.
- Le carte città vanno nuovamente mescolate
- Ogni giocatore prende nuovamente 5 carte, una per colore.
- La **carta inizio** va passata al giocatore alla sinistra di chi ha iniziato il round precedente.

Solo dopo il secondo turno

Se, dopo aver segnato il punteggio del secondo turno, il giocatore con meno punti ha ancora 4 o più punti, la **barriera** viene spostata verso destra in modo tale che ci siano esattamente 2 spazi tra la locomotiva di quel giocatore e la barriera stessa.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando almeno un giocatore sorpassa la barriera con la sua locomotiva. IL giocatore con più punti vince. Se più giocatori hanno lo stesso numero di punti si dividono la vittoria oppure giocano un altro round per stabilire il vincitore.