

Trans America

PREPARAZIONE

1. Disporre accanto al tabellone la riserva comune di binari.
2. Ogni giocatore prende la Locomotiva e il Segnalino Iniziale (cilindro) di un colore.
3. Piazzare le Locomotive dei giocatori nella casella della Stazione.
4. Piazzare un binario sulla doppia linea rossa del tracciato segnapunti.
5. In una partita a 2 o 3 giocatori rimuovere le 10 Carte Città coi bordi tratteggiati (2 per ogni colore).
6. Mescolare coperte sul tabellone le Carte Città.
7. Ogni giocatore prende 1 Carta Città per ogni colore (rosso, arancio, giallo, verde e blu).
8. Determinare casualmente il Primo Giocatore, che riceve la corrispondente carta.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge in turni, alla fine di ognuno dei quali i punteggi dei giocatori vengono aggiornati. L'obiettivo di ogni turno è essere il primo giocatore a connettere tutte le proprie 5 Città.

PANORAMICA DEL TURNO

1. In senso orario dal Primo Giocatore ogni giocatore sceglie 1 intersezione o città come punto di partenza della propria rete piazzandovi il suo Segnalino Iniziale.
2. Ogni giocatore a turno piazza i binari sulle linee del tabellone per creare la propria rete e connettere le sue 5 Città.

Regole di costruzione delle tratte

Ogni giocatore piazza 1 o 2 binari su una qualsiasi linea libera connessa alla propria rete. Una rete include tutte le tratte che si connettono al proprio Segnalino Iniziale. Durante il suo turno un giocatore può piazzare:

- ♦ 1 binario su una linea doppia (attraversamento fiume o montagne);

- ♦ 2 binari su 2 linee singole (o solo 1 binario su 1 linea singola).

Ottimizzazioni

- ♦ I giocatori possono connettersi alle reti degli altri giocatori.
- ♦ Se 2 o più reti dei giocatori sono connesse, essi possono trattare le reti combinate come se fossero le proprie.
- ♦ Se si piazzano 2 binari in un turno si possono posizionare in differenti punti della propria rete.

FINE DEL TURNO

Il turno termina quando un giocatore (o più) connette le proprie 5 Città:

1. ogni giocatore che non ha connesso tutte le proprie 5 Città perde 1 punto per ogni tratta mancante per completare la sua rete per una linea singola o 2 punti per ogni tratta mancante per una linea doppia (ossia si somma ogni linea mancante alla rete);
2. per ogni linea mancante i giocatori muovono la propria Locomotiva di 1 spazio verso la barriera. *Nota: le Locomotive possono condividere lo stesso spazio e passarsi a vicenda sul tracciato segnapunti.*

PREPARAZIONE DEL SECONDO TURNO

1. Rimuovere tutti i binari dal tabellone.
2. Ogni giocatore riprende il proprio Segnalino Iniziale.
3. Ripetere i punti 6 e 7 della sezione "Preparazione".
4. Passare la carta Primo Giocatore a sinistra, che inizia il nuovo turno piazzando il suo Segnalino Iniziale su una intersezione o città a scelta.

PREPARAZIONE DEL TERZO TURNO

- ♦ Ripetere "Preparazione del secondo turno".
- ♦ Se il giocatore con meno punti ha 4 o più punti, muovere la barriera verso destra in uno spazio che si trova a 2 spazi dalla Locomotiva del giocatore con meno punti.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando la Locomotiva di un giocatore oltrepassa la barriera. Il giocatore con più punti è il vincitore.