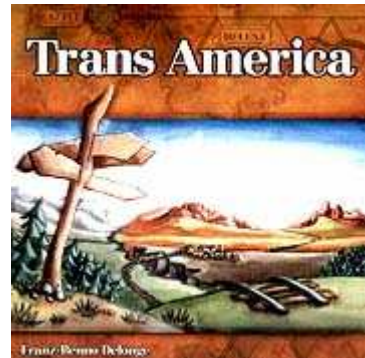


TransAmerica

Tartalom:

1 játéktér
85 sín
35 Városkártya 5 színcsoportban
6 Startkő a vasúthálózat jelzéséhez
6 Lokomotív
1 Startkártya



Előkészületek

A Játéktáblát kiterítjük. A pontozó vonalon egy sínt a piros dupla vonalra kell tenni (Sorompóként), a többi 84-et a tábla mellé.

Mindenki választ 1 sínt, és a saját **Startkövét** maga elé, a saját **Lokomotívját** a pontozó sor startjára –kocsiszín- helyezi.

2-3 játékos esetén azokat a **Városkártyákat** ki kell venni a játékból, amik jelöltek. (10 db színenként 2-2,)

Összekeverjük a lapokat, és hátlappal felfelé szétterítjük. Mindenki húz 5 db kártyát, minden színből 1-et. A megmaradt kártyákat összeszedjük, és oldalra tesszük.

Valaki kezd, az induló játékos a Startkártyát maga elé helyezi.

A Cél

A feladat, h a Játékos a saját 5 városát sínekkel összekösse. Amikor ez valakinek sikerül, befejeződik egy menet. Az nyer, aki a legtöbb ilyen menetben a legtöbb pontot szerezte /pontosabban a legkevesebbet veszítette./

A játékmenete

A kezdőjátékos kezd. A többiek az óramutató járása szerint következnek majd. Az első játékkörben a **Startkövet** egy tetszőleges, még nem lefoglalt kereszteződésbe kell letenni. Ez lehet Város is, és nem muszáj saját Városnak lennie. Ez a **Startkő** jelzi a saját vasúthálózat kezdőpontját, mindenkinek a saját **Startkövétől** kell indítani a sínhálózatot, ide –vagy ezzel összefüggően- teheti az új sín darabokat.

Építési szabályok

Körönként lerakható vagy

- 1 v. 2 sín szabad egyszerű vonalra vagy

- 1 sín 1 duplavalonalra (pl. folyóra hídként vagy hegybe alagútként)

Minden Játékos csak azt a sínhálózatot növelheti, amiben az Ő **Startköve** van.

Minden Játékosnak legalább 1 sínt kell fektetnie a saját körében.

Megjegyzések:

Játékosok szabadon összeköthetik a sínhálózataikat, és ekkor közös sínhálózatként használható.

Ha a Játékos a körében 2 sínt helyez le, akkor azokat teheti különböző helyekre is a saját vasúthálózatán belül.

Egy menet vége

Ha egy Játékosnak az 5 városa összekapcsolódik, akkor vége a menetnek és a játékos felfedi városkártyáit, h ellenőrizhető legyen.

Kivétel:

Ha egy Játékos a 2 síne közül az elsőt letette és ezzel valaki más(ok) hálózatát fejezte be, akkor leteheti még a második sínét is.

Extrém:

A menet akkor is véget ér, ha minden sín beépítésre került.

A Menet értékelése

Azok a játékosok, akiknek még nincs mind az 5 városa összekötve, azok pontot veszítenek. Minden olyan sínért, ami még hiányzik a teljes összekötéshez mínusz pontot kapnak: szimpla vonalas sínért -1 pontot/db, dupla vonalas sínért -2 pontot/db.

Megjegyzés

- A lehető legolcsóbb – legkedvezőbb csatlakozást lehet-kell alkalmazni a pontszámításnál
- A hiányzó sínek nem lesznek valóban letéve
- Minden mínusz pontért 1 mezővel kell a sorompó irányába húzni a **Mozdonyt**. A Lokomotívok állhatnak ugyanazon a mezőn. /Nincs kiütés/

A következő menet előkészületei

Az összes sínt leszedjük, a **Startköveket** visszavesszük. A **Városkártyákat** összekeverjük. És mindenki húz megint 5 különböző színű lapot. Az induló játékos kártya balra vándorol.

Csak a Második Menet után

A második menet értékelése után, ha a legkevesebb ponttal rendelkező /Legtöbb pontot veszítő/ Játékosnak még 4 vagy annál több pontja van, akkor a **Sorompót** jobbra kell húzni, úgy h ezen Játékos **Mozdonya** és a **Sorompó** közt pont 2 mező maradjon.

Játék Vége

Akkor van vége a játéknak, ha valaki átlépi a sorompót a Mozdonyával. Az nyer, akinek a legtöbb pontja maradt.