

Trans Europa

Franz-Benno Delonge
taktikai vasúthálózat-építő játék

2-6 játékos részére
8 éves kortól
játékidő: kb. 30 perc

A doboz tartalma

- 1 játéktábla
- 83 sín
- 35 városkártya 5 különböző színben
- 6 kezdőpont jelölő
- 6 mozdony
- 1 kezdőjátékos kártya
- 1 szabálykönyv



mozdony



kezdőpont-
jelölő



sín



kezdőjátékos
kártya



város kártyák

játéktábla

pontozósáv

depó



Előkészületek

Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.

Tegyétek a sineket egy kupacban a tábla mellé.

Minden játékos válasszon magának színt, helyezze a kezdőpontjelölőjét maga elé az asztalra, és a mozdonyát a pontozósáv tetején lévő depóba.

A városkártyákat színük alapján válogassátok szét és keverjétek össze.

2 vagy 3 játékos esetén vegyetek ki véletlenszerűen 10 kártyát a városkártyák közül (minden színből kettőt) és tegyétek őket vissza a dobozba. Ezekre a lapokra nem lesz szükség a játék során.

Az így kialakított paklikat képpel lefelé fordítva helyezétek a tábla mellé.

Minden játékos húzzon egy lapot mind az öt színből és ezeket tartsátok titokban a többiek elől. Minden kártya egy várost jelöl. A maradék lapokat megnézés nélkül tegyétek félre, azokra majd csak a következő körben lesz szükség.

Válasszatok ki egy kezdőjátékost, aki kapja meg a kezdőjátékos kártyát.

A játék célja

Minden játékos megpróbálja az általa húzott 5 várost sínekkel összekötni.

Ha egy játékos mind az öt városa összeköttetésbe kerül egymással, a kör azonnal véget ér. (Az is előfordulhat, hogy az egyik játékos tesz le egy sínt úgy, hogy az egy másik játékos hálózatát fejezi be!) A többi játékos ilyenkor anyi hibapontot kap, ahány sínre még szükség lett volna a saját hálózata befejezéséhez.

Néhány kör után az a játékos győz, akinek a legkevesebb hibapontja gyűlt össze.

Egy forduló

A kezdőjátékostól kiindulva az óramutató járásával megegyező irányba haladjatok!

Minden játékos az első körben helyezze el egy üres csomópontra a kezdőpontjelölőjét. Ez lehet akár egy város is. A játékos vasútvonalának ez lesz a kiinduló állomása.

Tipp: Nem túl jó döntés egy másik játékos kiinduló állomásához lehelyezni a sajátodat!

A játékosoknak ezektől a kezdőpontoktól kell megépíteniük a saját vasútvonalukat.

A hálózat építésének szabályai



Körönként minden játékos a következő akciókból választhat:

- 1 vagy 2 sînt helyez le üres egy vonallal jelölt szakasz(ok)ra (A)

- 1 sînt helyez le egy üres két vonallal jelölt szakaszra, ezzel hidat építve egy folyón, alagutat egy hegyen keresztül, vagy kompvonalat a tengerre. (B)

Minden lehelyezett sînek csatlakoznia kell a játékos kezdőpontjelölőjéhez, vagy egy olyan sînhálózatához, ami a kezdőpontjelölőhöz vezet. Ha a különálló hálózatok összekapcsolódnak, a játékos bármelyik sînhez csatlakoztat, ami ezt a szabályt kielégíti.

Minden játékosnak legalább egy sînt le kell helyeznie minden körben!

Megjegyzések:

- Amikor a játékos lehelyez egy sînt, azt bármilyen irányba teheti az adott csomópontból vagy városból, akár egy, akár kétvonalas utat választ.

- Amikor egy játékos két sînt helyez le (mindkettőt sima terepre), akkor azokat bárhova teheti a hálózatán belül, nem kell őket egymás mellé lerakni.

- Egy játékos bármikor becsatlakoztathatja a saját hálózatát egy másik játékoséba, és onnantól mindketten használhatják a közös hálózat összes sînjét a későbbi lehelyezésekhez.

Tipp: Nem érdemes a játék korai szakaszában összekötni a hálózatokat!

A forduló vége

Amikor egy játékos lehelyezett egy sînt, amivel bármelyik játékosnak elkészül a saját öt városát összekötő vasútvonala, a forduló azonnal véget ér. A játékos be kell mutatnia a lapjait. Abban az esetben, ha az összefüggő hálózat mégsem érinti mind az öt várost, a forduló folytatódik, de a hibázó játékos lapjai már felfordítva maradnak az asztalon!

Kivétel: Ha a játékos sima terepre (egy vonal) tette az első sînt, amivel befejezte egy másik játékos hálózatát, akkor még lehelyezheti a második sîntjét is egy szintén egyvonalas terepre!

Extrém esetben a forduló akkor is véget ér, ha elfogyott az összes sîn!

A forduló értékelése

A forduló győztesét kivéve minden játékos megszámolja, hogy hány sînre lett volna szüksége, hogy a saját 5 városát összekösse. A hiányzó szakaszok az alábbiak szerint pontozzók:

- 1 pont jár minden sima terepen (egy vonalas) lévő szakaszért
- 2 pont jár minden folyón, hegyen, vagy tengeren áthaladó (két vonalas) szakaszért.

Az így kapott büntetőpontoknak megfelelően kell a játékos mozdonyát léptetni a pontozósávon az alsó vörös mező irányába.

Megjegyzések:

- A játékosok minden a táblán lévő sînt használhatnak, hogy a lehető legkevesebb pontot kapják a hiányzó szakaszokért.

- A játékosok ne helyezzék fel a hiányzó sîneket!

- A játékosok mozdonyai állhatnak ugyanabban a pozícióban a pontozósávon.

A következő forduló előkészítése

- Az összes sînt távolítsátok el a játéktábláról!

- Minden játékos helyezze újra maga elé a kezdőpontjelölőjét!

- Keverjétek újra meg a kártyákat (2-3 játékos esetén csak a játék elején meghagyott 25-öt!) és készítsetek belőlük ismét színenként húzópaklikat!

- Ismét húzzon minden játékos 1-1 lapot színenként.

- A kezdőjátékos kártyát kapja meg az előző kör kezdőjátékosától balra ülő.

A játék befejezése

A játék akkor ér véget, ha a forduló értékelése után egy vagy több játékos mozdonya is eléri, vagy túlmegy a pontozósáv alján lévő vörös mezőn. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja maradt (a mozdonya a legközelebb van a depóhoz). Ha több játékos is egyforma ponttal állna a pontozósáv legfelső pontján, akkor mindannyian győztek!

© 2005 Winning Moves Deutschland. All Rights Reserved.

A fordítást készítette: Péli Csaba

License:
Winsome Games




Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com