

Trans Europa
 Winning Moves, 2005
 DELONGE Franz-Benno
 2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
 ± 45 minuten



Spelmateriaal

➡ 6 startstenen in zes kleuren



➡ 83 zwarte spoorstaven



➡ 6 locomotieven in 6 kleuren



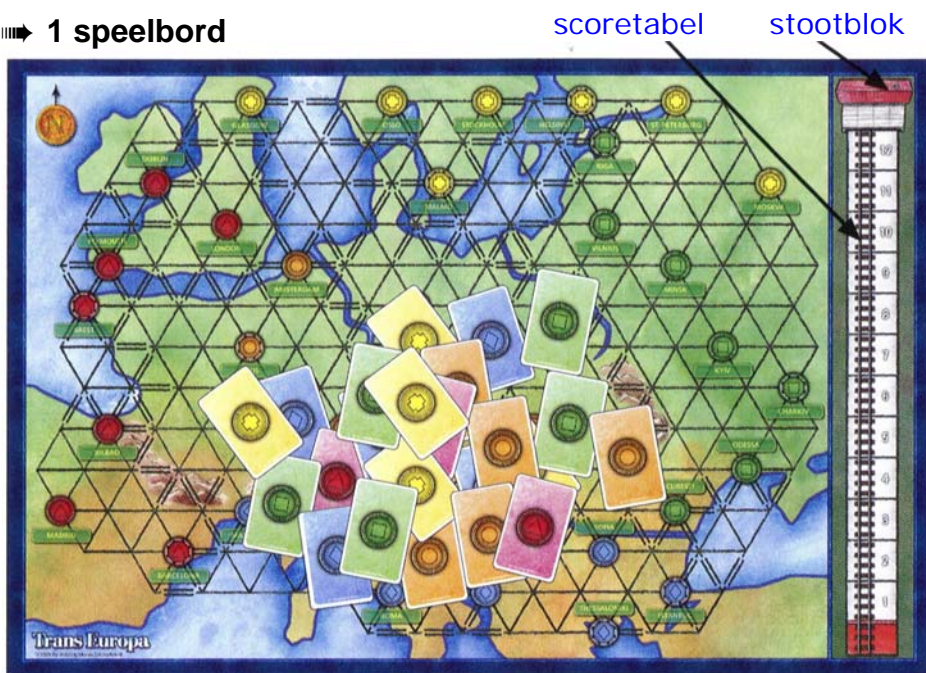
➡ 35 stadskarten in 5 kleurgroepen



➡ 1 startspelerkaart



➡ 1 speelbord



Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt op de tafel uitgespreid.
- **Alle spoorstaven** worden, bereikbaar voor iedereen, naast het speelbord gelegd.
- Elke medespeler kiest **een speelkleur** en plaatst vervolgens zijn startsteen voor zich op de tafel en zijn locomotief, als puntenteller, op het stootblok.
- In een spel met **2 of 3 spelers** worden de **10 stadskarten**, die aan de rand zijn gearceerd (2 per kleur), **niet gebruikt**. Deze kaarten worden terug in de doos gelegd.



- Alle 35 (respectievelijk 25) stadskarten worden **zeer grondig gemixt** en met de gekleurde achterkant naar boven op het speelbord uitgespreid.
- Iedere speler neemt zich **van elke kleur 1 kaart** in de hand (1 rode, 1 oranje, 1 gele, 1 groene en 1 blauwe). Elke speler bekijkt zijn kaarten zonder dat de andere spelers kunnen zien welke steden hij moet verbinden.
De **resterende kaarten** worden (met de rugzijde naar boven) **opzij gelegd** voor de volgende ronde.
- Een **startspeler wordt gekozen**. Hij legt de startspelerkaart voor zich neer.

Doel van het spel

Iedere speler probeert als eerste zijn eigen vijf steden te verbinden met een spoorwegnetwerk. Zodra een speler hierin slaagt, eindigt een spelronde. De andere spelers verliezen punten. De winnaar wordt die speler die, na een aantal rondes, de meeste punten over heeft.

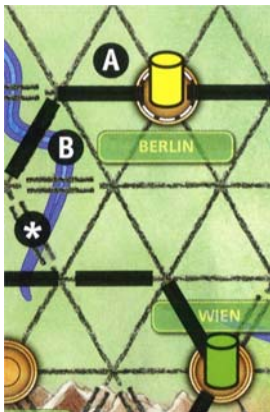
Spelverloop

Verloop van een spelronde

De startspeler begint, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Bij de allereerste speelbeurt plaatst de startspeler zijn startsteen op een willekeurig onbezett kruispunt van het speelbord. Dit mag ook een stad zijn. Deze startsteen wordt het uitgangspunt van zijn eigen spoorwegnetwerk. Het is aan te raden om niet te dicht bij een ander uitgangspunt te beginnen.

Vanaf de tweede beurt worden de spoorstaven geplaatst.



Voorbeeld

Als speler Geel in zijn beurt een spoorstaaf legt op de verbinding, die is aangeduid met de ster, dan heeft hij vanaf dan een gemeenschappelijk spoorwegnet met speler Groen.

BOUWREGELS

Per speelbeurt plaatst men ofwel:

- **1 of 2 spoorstaven** op onbezette **enkelvoudige lijnen** (over een landschap)
- of**
- **1 spoorstaaf** op onbezette **dubbele lijnen** (als brug over een rivier of als tunnel door een berg).

Elke speler legt enkel sporen aan **binnen het eigen netwerk** (het netwerk waarin zijn eigen startsteen ligt). De nieuw geplaatste spoorstaaf moet dus altijd aan de eigen startsteen grenzen of via sporen er mee verbonden zijn.

Elke speler moet tijdens zijn speelbeurt **minstens één spoorstaaf** leggen.

Opmerkingen

- ⇒ Men mag op gelijk welk moment **in zijn eigen netwerk aftakkingen** maken.
- ⇒ Als een speler tijdens zijn speelbeurt **twee sporen** bouwt dan **mag** hij deze gerust **op twee verschillende plaatsen** binnen zijn netwerk aanleggen.
- ⇒ De spelers mogen hun **netwerken met elkaar verbinden**. Zodra netwerken zijn verbonden, mogen deze spelers dit volledige netwerk gebruiken alsof het een eigen netwerk is.

Tip

Probeer de verbinding met een ander netwerk niet te snel te maken.

Einde van een spelronde

Zodra **de vijfde stad van een speler is verbonden** binnen zijn netwerk, eindigt de ronde onmiddellijk. Deze speler toont als bewijs zijn vijf stadskaarten.

Uitzondering

Een speler legt zijn eerste spoorstaaf (op een landschap) en sluit daardoor de vijfde stad van één of meerdere medespelers aan. Hij mag toch nog zijn tweede spoorstaaf plaatsen (op een landschap), vooraleer de ronde eindigt.

Uiterst zeldzame situatie

Een ronde eindigt ook als alle spoorstaven werden gebouwd.

Waardering van een spelronde

Alle spelers, behalve de winnaar van deze spelronde, **verliezen punten** voor elke ontbrekende spoorstaaf die ze nog nodig hebben om hun netwerk te vervolledigen:

- **1 minpunt** voor elke ontbrekende spoorstaaf over **enkelvoudige lijnen** (landschap);
- **2 minpunten** voor elke ontbrekende spoorstaaf over **dubbele lijnen** (rivier of berg).

Voor elk minpunt wordt de locomotief van de speler **één veld naar onder** geschoven in de richting van het rode veld.

Opmerkingen voor de waardering

Alle spoorstaven mogen worden gebruikt om een zo gunstig mogelijke verbinding te bepalen. De ontbrekende spoorstaven worden niet echt op het speelbord geplaatst. Locomotieven mogen op hetzelfde veld staan en elkaar voorbijsteken.

Spelvoorbereiding voor de volgende ronde

- Alle sporen worden van het speelbord verwijderd.
- Elke speler krijgt zijn startsteen terug.
- De 35 (respectievelijk 25) stadskaarten worden opnieuw grondig gemixt.
- Elke speler neemt opnieuw vijf verschillend gekleurde stadskaarten.
- De startspelerkaart gaat naar de linkerbuurman die de volgende ronde begint.

Einde van het spel

Het spel eindigt na meerdere rondes zodra minstens één speler, na de waardering, met zijn locomotief het rode veld heeft bereikt.

De speler die de meeste punten over heeft, wint het spel (eventueel kunnen er meerdere winnaars zijn).