

Trans America

Zábavná společenská hra o stavbě kolejí
od Franze-Benno Delonge

© 2002 by Winning Moves

Navštivte nás na:

<http://www.corfix.cz>

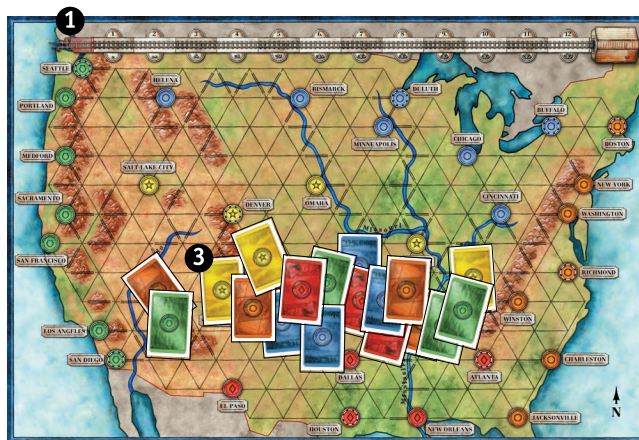
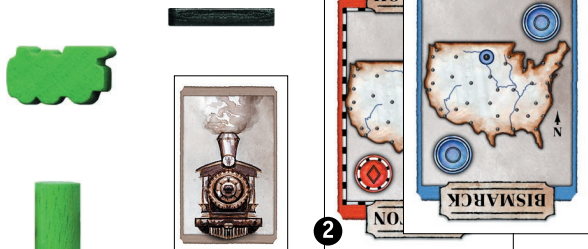
Počet hráčů: 2 – 6

Věk: od 8 let

Hrací doba: cca. 30 minut

MATERIÁL

- 1 hrací plán
- 85 kolejnic
- 35 karet s městy v 5 barevných rozlišeních
- 6 startovních hracích kamenů k označení začátku stavby železniční sítě
- 6 lokomotiv
- 1 startovní hrací karta
- 1 pravidla hry



PŘÍPRAVA

Rozložíme hrací plán.

Jedna kolejnice se položí jako **závora** na červenou dvojitou čáru u lišty s bodovým značením. **Závora** označuje konec hry.

Tip: Pokud chcete hrát delší variantu hry, tak závoru neposouvejte.

Zbylých **84 kolejnic** si připravíme k použití vedle herního plánu.

Každý z hráčů si zvolí svou barvu, postaví si svůj **hrací kámen** označující začátek stavby železnice na hrací plán a nastaví si svou **lokomotivu** jako ukazatele bodů na lokomotivní depo.

Pokud se hry účastí pouze **2 nebo 3 hráči**, je **10 karet s městy** (2 od každé barvy) označených okrajem s přerušovanou čarou vytříděno a uloženo zpátky do krabice. Nebudou již dále ve hře používány.

Všech 35 (resp. 25) **karet s městy** se zamíchá a rozloží rubovou stranou nahoru na hrací plán. Každý hráč si vezme **5 karet různé barvy** (1 červenou, 1 oranžovou, 1 žlutou, 1 zelenou, 1 modrou) a tajně si je prohlédne. Karty, které zůstaly položené na hrací ploše se odloží stranou pro další kola hry.

Určíme **hráče, který hru zahájí**. Ten před sebe položí **startovní kartu**.

CÍL

Cílem hry je spojit svých pět měst kolejemi. Jen co se to některému z hráčů podaří, je **první kolo ukončeno**. Ostatní hráči ztrácejí body. Vyhrává ten, kdo má při ukončení hry nejvyšší počet bodů.

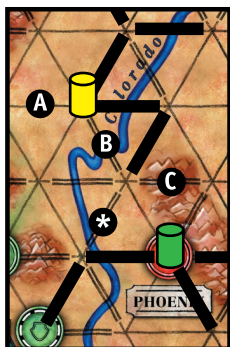
HERNÍ KOLO

Průběh jednoho kola hry

Hru zahajuje vybraný hráč a ostatní spoluhráči pokračují po směru hodinových ručiček.

V prvním tahu pokládá každý hráč svůj startovní kámen na libovolný neobsazený průsečík (místo, kde se čáry protínají). Může to být také město. Startovní kámen je výchozím bodem pro výstavbu vlastní železniční sítě.

A v této chvíli může začít výstavba železnice.



PŘÍKLAD:

Kdyby žlutý hráč položil ve svém tahu kolej (*), měl by od této chvíle společnou železniční síť se zeleným hráčem.

Poznámky:

- Hráči mohou své železniční sítě navzájem propojovat a poté je používat jako své vlastní železniční sítě (viz názorný příklad).
- Hráč může v každém místě odbočit ze své vlastní sítě.
- Pokud hráč chce položit v rámci jednoho tahu dvě koleje, může je položit na dvou různých místech své vlastní sítě.

UKONČENÍ JEDNOHO KOLA HRY

Poté co je 5 měst jednoho hráče navzájem spojeno, končí jedno kolo hry. Jako důkaz musí hráč ukázat svých 5 karet s městy.

Výjimka: Jeden z hráčů položí svou 1. kolej (přes rovinatý terén) a připojí tím 5. město jednoho nebo více spoluhráčů. Pak může před koncem herního kola položit ještě druhou kolej (přes rovinatý terén).

Velmi výjimečně: Herní kolo končí také tehdy, pokud je ke stavbě sítě použito všech 84 kolejí.



Výhradní dovozce pro ČR a SR:
CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.
Komárovské nábřeží 1 • 617 00 Brno
Tel.: 545 244 530 • www.corfix.cz



ZHODNOCENÍ HERNÍHO KOLA

Hráči, kteří nestihli propojit všechna svá města, ztrácejí body za každou chybějící kolej, která měla vést k městům, jež zůstala nepropojena.

- minus 1 bod za každou kolej, kterou by bylo potřeba položit přes jednoduchou čáru (rovinatý terén)
- minus 2 body za každou kolej, kterou by bylo potřeba položit přes dvojitou čáru (řeka nebo hora)

Poznámky:

- Všechny koleje ležící na herním plánu se mohou použít pro nejvýhodnější napojení k městu.
- Chybějící koleje nejsou ve skutečnosti pokládány.
- Za každý minus bod táhne hráč svou lokomotivu jedno políčko směrem k závoři.
- Lokomotivy mohou stát na jednom políčku a mohou se rovněž míjet.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

- Všechny koleje se uklidí z hracího plánu.
- Každý hráč dostane zpět svůj hrací kámen.
- Stejně jako v předchozím kole bude dobře zamícháno všech 35 (příp. 25) karet s městy.
- Každý hráč si znovu vybere 5 karet různé barvy.
- Startovní karta přechází k sousedovi, kterého máme po levé straně, a ten pak začíná nové herní kolo.

MOŽNÉ POUZE PO 2. HERNÍM KOLE

Pokud má po zhodnocení druhého kola hráč s nejmenším počtem bodů ještě 4 nebo více bodů, pak se jednorázově závora posouvá doprava, a to tak daleko, až dělí lokomotivu tohoto hráče a závoru dvě políčka.



ZÁVĚR HRY

Hra končí po několika kolech ve chvíli, kdy alespoň jeden z hráčů překročí se svou lokomotivou závoru. Ten, kdo má pak nejvíce bodů, vyhrává. Při vyrovnaném bodovém stavu se z vítězství může radovat více hráčů zároveň.



Přejeme vám krásné chvíle strávené u této hry a hodně zábavy.

Další skvělé hry, aktuální informace, rady a další varianty her najdete na: www.corfix.cz

Doporučujeme Vám také tyto společenské hry: **Cartagena, Klany**