

# Trans Europa

Franz-Benno Delonge  
od 2 do 6 graczy (od 8 lat); czas: ok. 30 minut

## Zawartość pudełka:

1 plansza;  
83 znaczniki torów (czarne)  
35 kart miast w 5 kolorach  
6 walcowatych znaczników początkowych na oznaczenie sieci graczy  
6 lokomotyw do oznaczania punktów  
1 karta gracza startowego

## Przygotowanie gry

Rozkładamy **planszę**. Obok układamy znaczniki torów.

Każdy gracz wybiera kolor i kładzie przed sobą znacznik początkowy, a lokomotywę ustawia na czerwonym polu parowozowni na górze toru punktacji (nad polem nr 12).

W grze z udziałem 2 lub 3 graczy odrzucamy 10 kart miast z pasiastą obwódką dookoła obrazka (po 2 z każdego koloru).

Tasujemy karty miast (35 lub 25) i rozkładamy wszystkie zakryte na planszy. Każdy gracz wybiera dla siebie 5 kart (po jednej z każdego koloru); może je obejrzeć w tajemnicy przed innymi. Pozostałe karty są usuwane na bok (do następnej rundy) bez ich oglądania.

Gracz startowy otrzymuje kartę gracza startowego.

## Cel gry

Celem każdego z graczy jest połączenie jego 5 miast liniami kolejowymi. Gdy któryś gracz zdoła osiągnąć cel, następuje koniec rundy. Może to nastąpić w jego ruchu lub podczas ruchu innego gracza. Pozostali gracze tracą punkty (w zależności od liczby torów, których im zabrakło do połączenia swoich miast).

## Przebieg rundy

Rozpoczyna gracz startowy, następnie pozostali gracze wykonują ruchy wg ruchu wskazówek zegara.

W pierwszym ruchu każdej rundy gry każdy z graczy stawia swój znacznik początkowy na dowolnym wolnym skrzyżowaniu (może to być również miasto). Jest to punkt startowy jego sieci kolejowej.

*Podpowiedź: nie musi być dobrą strategią ustawianie swojego znacznika w pobliżu znacznika innego gracza.*

Następnie gracze rozbudowują sieć kolejową.

*W każdym ruchu gracz musi*

– położyć 1 lub 2 tory na wolnych pojedynczych liniach.

*albo*

– położyć 1 znacznik toru na wolnej podwójnej linii (most przez rzekę, tunel pod górami, przeprawa morską)

Uwagi:

- Każdy gracz może kłaść tory tylko tak, aby przylegały do jego sieci kolejowej (tzn. aby było połączenie z jego znacznikiem początkowym).
- W trakcie gry sieci różnych graczy mogą się połączyć.
- Każdy gracz musi położyć przynajmniej 1 znacznik torów w swoim ruchu.
- Jeśli gracz kładzie dwa znaczniki torów, nie muszą one sąsiadować ze sobą (może rozbudować dwa różne miejsca swojej sieci).

*Podpowiedź: niekoniecznie należy szybko łączyć swoją sieć z siecią innego gracza.*

## Koniec rundy

Gdy tylko 5 miast jakiegoś gracza zostaje połączonych, runda się kończy (gracz pokazuje swoje karty; gdyby się pomylił, gra dalej z odkrytymi kartami).

**Wyjątek:** Jeśli gracz, którego tura trwa, położył pierwszy z dwóch odcinków torów, może jeszcze dołożyć drugi odcinek zgodnie z regułami przed rozstrzygnięciem końca rundy.

**Rzadki przypadek:** Runda kończy się również w razie wyczerpania się znaczników torów.

## Obliczanie punktów

Gracz, który nie połączył wszystkich swoich miast, traci punkty za miasta niepodłączone:

- minus 1 punkt za każdy brakujący odcinek torów na pojedynczej linii;
- minus 2 punkty za każdy brakujący odcinek na podwójnej linii.

## Przygotowanie do następnej rundy

- Usuwamy z planszy wszystkie tory.
- Gracze zabierają swoje znaczniki początkowe.
- Tasujemy karty jak poprzednio.
- Każdy gracz znów wybiera 5 kart w różnych kolorach.
- Karta gracza startowego przechodzi do gracza po lwej stronie.

## Koniec gry

Gra kończy się po kilku rundach, gdy co najmniej jeden gracz dotrze do czerwonego pola (pod 1) lub je przekroczy.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa (w przypadku remisu jest kilku zwycięzców).