



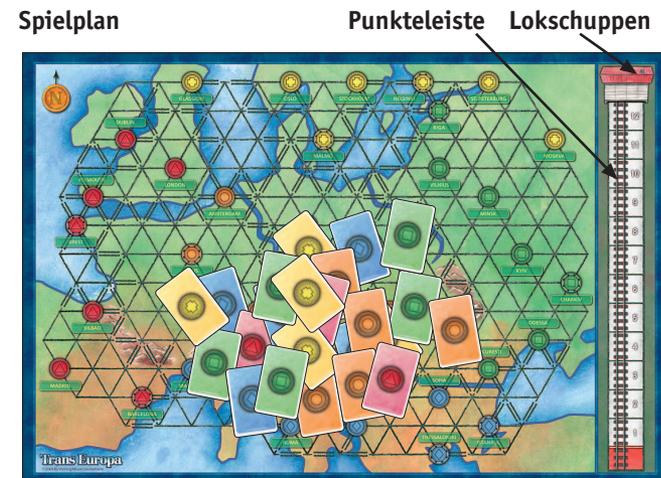
# Trans Europa

Ein flottes Schienenbauspiel  
von **Franz-Benno Delonge**

**2 bis 6 Spieler**  
**ca. 30 Minuten**  
**ab 8 Jahre**

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 83 Schienen
- 35 Städtekarten in 5 Farbgruppen
- 6 Startsteine zur Markierung der Schienennetze
- 6 Lokomotiven zum Punkte zählen
- 1 Startspielerkarte
- 1 Spielregel



## Vorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet.

Die Schienen werden für alle griffbereit neben den Plan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, stellt seinen Startstein vor sich ab und setzt seine Lokomotive als Punkteanzeiger auf den Lokschuppen.

Bei 2 oder 3 Spielern werden die 10 mit einem gestrichelten Rand markierten Städtekarten (je 2 pro Farbe) aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden nicht benötigt.

Alle 35 (bzw. 25) Städtekarten werden gemischt und mit der farbigen Rückseite nach oben auf dem Plan ausgebreitet.

Jeder Spieler nimmt sich von jeder Farbe 1 Karte auf die Hand (1 rote, 1 orangefarbene, 1 gelbe, 1 grüne, 1 blaue) und schaut sie sich für sich an, ohne den anderen Spielern seine Städte zu verraten. Die liegen gebliebenen Karten werden für den nächste Runde beiseite gelegt, ohne sie dabei anzuschauen.

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser legt die Startspielerkarte vor sich ab.

## Ziel

Ziel ist es, seine 5 Städte mit Schienen zu verbinden. Sobald einem Spieler dies gelungen ist, endet eine Runde. Die anderen Spieler verlieren Punkte von ihrem Guthaben. Es gewinnt, wer nach mehreren Runden noch die meisten Punkte übrig hat.



## Spielrunde

### Ablauf einer Spielrunde

Der Startspieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Im ersten Spielzug setzt nacheinander jeder Spieler seinen Startstein auf einen beliebigen unbesetzten Kreuzungspunkt. Dies darf auch eine Stadt sein. Der Startstein ist Ausgangspunkt für das eigene Schienennetz. Es ist meist vorteilhaft, nicht zu nahe neben einem anderen Startpunkt zu beginnen.

Ab dann wird das Schienennetz gebaut:



Beispiel:

Wenn Spieler Gelb in seinem Zug die Schiene \* legen würde, hätte er ab sofort ein gemeinsames Netz mit Grün.

#### Bauregeln

Pro Zug legt man entweder 1 oder 2 Schienen auf unbesetzte einfache Linien (über ebenes Gelände **A**) oder 1 Schiene auf eine unbesetzte Doppellinie (als Brücke über einen Fluss, als Tunnel durch einen Berg oder als Fähre über das Meer **B**).

Jeder Spieler legt nur an das Schienennetz an, in dem sein Startstein steht – d.h. jede gelegte Schiene muss an den eigenen Startstein angrenzen oder durch einen ununterbrochenen Schienenstrang mit ihm verbunden sein.

Jeder Spieler muss in seinem Spielzug mindestens eine Schiene legen.

#### Anmerkungen:

- Man darf an jeder Stelle im eigenen Netz abzweigen.
- Baut ein Spieler in einem Spielzug zwei Schienen, dann darf er sie auch an unterschiedlichen Stellen des eigenen Netzes anlegen.
- Spieler dürfen ihre Schienennetze miteinander verbinden und ab dann so wie ihr eigenes Netz nutzen (siehe Beispiel links oben), d.h. überall in dem gemeinsamen Netz Schienen anlegen.

#### Tipp:

Die Verbindung mit anderen Netzen sollte nicht zu früh erfolgen.

### Ende einer Spielrunde

Wenn nach dem Legen einer Schiene alle 5 Städte eines Spielers verbunden sind, endet die Runde sofort. Der Spieler zeigt zum Beweis seine 5 Städtekarten vor.

#### Ausnahme:

Ein Spieler legt seine 1. Schiene (über ebenes Gelände) und schließt damit die 5. Stadt eines Mitspielers an. Dann darf er

auch noch die zweite Schiene (über ebenes Gelände) legen, bevor der Durchgang endet.

#### Extrem selten:

Der Durchgang endet auch, wenn alle Schienen verbaut wurden.

### Wertung einer Spielrunde

Alle Spieler, außer dem Gewinner der Runde, zählen nun, wie viele Schienen sie noch hätten legen müssen, um ebenfalls ihre 5 Städte verbunden zu haben. Für die fehlenden Schienen verlieren sie Punkte von ihrem Guthaben:

- **1 Minuspunkt** für jede noch benötigte Schiene über eine einfache Linie (ebenes Gelände)
- **2 Minuspunkte** für jede noch benötigte Schiene über eine Doppellinie (Fluss, Berg oder Fähre)

Für jeden Minuspunkt zieht der Spieler seine Lok ein Feld in Richtung unteres rotes Feld.

#### Anmerkungen zur Wertung:

- Alle auf dem Plan liegenden Schienen dürfen für die (möglichst günstige) Anbindung genutzt werden.
- Die fehlenden Schienen werden nicht wirklich gelegt.
- Loks dürfen auf demselben Feld stehen und auch aneinander vorbeiziehen.

### Vorbereitung der nächsten Spielrunde

- Alle Schienen werden vom Plan geräumt.
- Jeder Spieler erhält seinen Startstein zurück.
- Wie zuvor werden die 35 (bzw. 25) Städtekarten gut gemischt.
- Jeder nimmt sich erneut 5 verschiedenfarbige Karten.
- Die Startspielerkarte wechselt zum linken Nachbarn, der den neuen Durchgang beginnt.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet nach mehreren Runden, wenn mindestens ein Spieler sein Punkteguthaben aufgebraucht hat und mit seiner Lok auf das rote Feld gelangt. Wer die meisten Punkte übrig hat, gewinnt. Bei Gleichstand können sich auch mehrere Spieler über den Sieg freuen.

© 2005 Winning Moves Deutschland. Alle Rechte vorbehalten

Lizenz:  
Winsome Games  
**WINSOME**  
**W**  
GAMES

Winning Moves Deutschland GmbH  
Luegallee 99  
40545 Düsseldorf  
www.winning-moves.de

