

# TRANS EUROPA

## Trans Europa & Trans Amerika Ein einfaches Eisenbahn-Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Franz-Benno Delonge · Redaktion: Stefan Brück  
Design: Franz Vohwinkel, A. Cimatoribus, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

D

### Spielmaterial

- 1 doppelseitiger Spielplan (Vorderseite: Zentraleuropa; Rückseite: U.S.A.)
- 85 Schienen
- 6 kleine Marker (zur Kennzeichnung des Startfeldes)
- 6 große Marker (zur Kennzeichnung der Prestigepunkte)
- 90 Spielkarten:
  - 35 Städtekarten für „Trans Europa“ (je 7 in 5 Farben)
  - 35 Städtekarten für „Trans Amerika“ (je 7 in 5 Farben)
  - 19 Sonderkarten (nur für die Variante, Seite 7 + 8)
  - 1 Karte „Startspieler“



### Spielziel

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. Pro Durchgang zieht jeder von euch fünf zufällige Städte. Je schneller ihr eure fünf Städte mit einem durchgängigen Schienennetz verbindet, desto mehr Prestige erhaltet ihr dafür. *Eurem rasanten Aufstieg vom Gleisarbeiter zum Eisenbahnpräsidenten steht also nichts mehr im Wege!*  
**Es gewinnt, wer nach mehreren Durchgängen als Erster 13 Prestigepunkte erhalten hat.**

### Spielvorbereitung

- Einigt euch zunächst, mit welcher Spielplanseite ihr spielen wollt: „**Trans Europa**“ (Vorderseite) oder „**Trans Amerika**“ (Rückseite). Breitet dann den Plan mit der entsprechenden Seite nach oben in der Tischmitte aus und legt die passenden 35 Städtekarten bereit.
- Legt **alle Schienen** in mehreren Haufen für alle griffbereit neben dem Plan bereit.
- Jeder von euch** wählt eine Farbe und stellt den entsprechenden **Startmarker** (kleiner Kegel) zunächst vor sich ab. Den **Prestigepunkte-marker** (großer Kegel) stellt jeder auf das Startfeld der Prestigepunkteleiste.
- Spielt ihr nur zu zweit oder zu dritt, müsst ihr zunächst die 10 mit einem **gestrichelten Rand markierten Städtekarten** (je 2 pro Farbe) aussortieren und in die Schachtel zurücklegen.
- Im Spiel mit 4 bis 6 Spielern benutzt ihr alle **35 Städtekarten**.
- Trennt nun alle 35 (bzw. 25) Städtekarten nach ihren farbigen Rückseiten, mischt diese jeweils und legt sie dann als **5 verdeckte Stapel** neben dem Plan bereit.
- Jeder von euch nimmt **1 Karte pro Farbe** auf die Hand (also 1 braune, 1 weiße, 1 rosa, 1 orange- und 1 türkisfarbene) und schaut sie sich geheim an. Die übrigen Karten lasst ihr – *unbesehen!* – für den nächsten Durchgang neben dem Plan liegen.
- Der älteste Spieler wird zum Startspieler und legt die **Startspieler-Karte** vor sich ab.



### Spielablauf

Bevor der eigentliche Wettstreit losgehen kann, müsst ihr zunächst euren Startmarker platzieren. Der Startspieler beginnt, danach platzieren auch alle anderen im Uhrzeigersinn ihren Marker. Dabei dürft ihr euren Marker auf einen beliebigen *freien* Kreuzungspunkt des Spielplanrasters stellen. Dies darf auch eine Stadt sein, muss es aber nicht.



Der Startmarker ist Ausgangspunkt für euer eigenes Schienennetz, das ihr anschließend von ihm ausgehend aufbaut, insofern wählt seinen Platz wohlüberlegt!

Der Startspieler beginnt, danach geht es reihum weiter. Bist du an der Reihe, darfst du **bis zu zwei Schienen** auf freie einfache Linien (= ebenes Gelände) oder *eine* Schiene auf eine freie *Doppellinie* (sozusagen als Brücke bzw. Fähre übers Wasser bzw. als langsamere, aufwendigere Strecke über Berge) legen.



Zur Verdeutlichung: Auf dem Trans Europa-Plan zählt sowohl die Fährverbindung durch den Ärmelkanal wie auch der Tunnel durch die Schweizer Alpen als einfache Strecke.

**Wichtig:** Du darfst immer nur Schienen anlegen, die über ein ununterbrochenes Schienennetz mit deinem Startmarker verbunden sind. Dabei darfst du beliebig abzweigen. Legst du in deinem Spielzug 2 Schienen, dürfen diese auch an unterschiedlichen Stellen des Netzes angelegt werden.

Verbindest du „dein“ Schienennetz mit dem eines oder mehrerer Mitspieler, gelten diese Netze ab diesem Moment wie ein gemeinsames Schienennetz und alle daran beteiligten Spieler dürfen es nun beliebig nutzen.



**Beispiel:**

Wenn du in deinem Zug die angedeutete Schiene ① legst, hast du ab sofort ein gemeinsames Netz mit Spieler Grün und könntest deine zweite Schiene ② bereits an anderer Stelle anlegen, z.B. nach Brüssel.

Auf diese Weise spielt ihr reihum, bis einer von euch alle 5 Städte seiner Karten – aktiv (also in seinem eigenen Spielzug) oder auch passiv (also durch einen Mitspieler) – mit einem ununterbrochenen Schienennetz mit seinem Startmarker verbunden hat. Nun decken alle ihre fünf Stadtkarten auf. Der laufende Durchgang endet hierdurch *sofort*, mit diesem Spieler als Gewinner. Es kommt zur Wertung.

**Sonderfall:** Solltest du durch das Legen deiner ersten Schiene die 5. Stadt eines Mitspielers anschließen, darfst du deinen laufenden Spielzug noch zu Ende bringen, bevor der Durchgang endet. Hierdurch kann es (sehr selten) geschehen, dass zwei von euch ihre 5 Städte angeschlossen haben.

Solltet ihr alle Schienen verbaut haben, endet der Durchgang ebenfalls.

## Wertung



Der Gewinner des Durchgangs rückt entsprechend der Angabe unten links auf dem Spielplan seinen Prestigepunktemarker um **4 Felder** vor.

Alle anderen zählen, wie viele Schienen sie – *unabhängig voneinander!* – noch hätten legen müssen, um ebenfalls ihre 5 Städte anzuschließen:

1 fehlende Schiene:	<b>3 Punkte</b>
2 fehlende Schienen:	<b>2 Punkte</b>
3–4 fehlende Schienen:	<b>1 Punkt</b>
5 oder mehr fehlende Schienen:	<b>0 Punkte</b>

**Hinweise:**

- Natürlich zählt auch hier jede Doppellinie (= Überquerung von Wasser bzw. Berg) weiterhin als *zwei* Schienen.
- Selbstverständlich dürft ihr immer die möglichst kürzeste Anbindungsmöglichkeit für eure noch nicht angeschlossenen Städte wählen.
- Die fehlenden Schienen legt ihr nicht wirklich an.

## Alle weiteren Durchgänge

... verlaufen auf dieselbe Weise:

- Nehmt alle Schienen vom Plan.
- Jeder erhält seinen Startmarker zurück.
- Mischt wieder alle 5 × 7 (bzw. 5 × 5) Stadtkarten als getrennte Stapel.
- Jeder nimmt sich erneut 5 verschiedenfarbige Stadtkarten.
- Die Startspielerkarte wechselt zum linken Nachbarn, der mit dem Platzieren seines Startmarkers den neuen Durchgang beginnt usw.

## Spielende

Das Spiel endet nach dem Durchgang, in dem mindestens einer von euch 13 oder mehr Prestigepunkte erzielt hat, also seinen Marker auf das Gebäude am Ende der Prestigepunkteleiste zieht. Gelingt dies mehreren von euch, gewinnt hiervon derjenige, der weiter über dieses Feld hinausgezogen wäre. Ist auch dies gleich, freut euch über mehrere Sieger.



*Aus spieltechnischen Gründen entsprechen die beiden Spielpläne nicht 100%ig den tatsächlichen geografischen Gegebenheiten. Wir bitten dies wohlwollend zu berücksichtigen.*



The license for Trans America has been kindly granted to Ravensburger Spieleverlag GmbH by Winsome Games.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

# TRANS EUROPA

## Trans Europa & Trans America

Un jeu de trains très simple pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Franz-Benno Delonge · Rédaction : Stefan Brück

Design : Franz Vohwinkel, A. Cimatoribus, DE Ravensburger, KniffDesign (règles du jeu)

F

### Contenu

- 1 plateau de jeu double face (recto : Europe centrale ; verso : U.S.A.)
- 85 rails
- 6 petits marqueurs (pour indiquer le point de départ)
- 6 grands marqueurs (pour le décompte des Points de Prestige)
- 90 cartes :
- 35 cartes Ville pour « Trans Europa » (soit 7 × 5 couleurs)
- 35 cartes Ville pour « Trans America » (soit 7 × 5 couleurs)
- 19 cartes spéciales (uniquement pour la variante, page 7 + 8)
- 1 carte Premier joueur



### But du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches. À chacune d'elles, chaque joueur pioche 5 villes au hasard. Plus un joueur relie rapidement ses 5 villes par un réseau de voies ferrées ininterrompu, plus il gagne de Points de Prestige (= PP).

*Rien ne peut plus arrêter votre ascension sociale fulgurante, d'ouvrier à président d'une compagnie de chemin de fer !*

**Le vainqueur sera le premier joueur qui atteindra 13 PP après plusieurs manches.**

### Mise en place

- Commencez par vous mettre d'accord sur la face de plateau utilisée : « **Trans Europa** » (recto) ou « **Trans America** » (verso). Installez le plateau au milieu de la table, la face choisie visible, et gardez les 35 cartes Ville correspondantes à portée de main.
- Formez plusieurs tas avec **tous les rails** à côté du plateau, accessibles à tous.
- Chaque joueur** choisit une couleur et place pour l'instant son **marqueur de départ** (petit pion) devant lui. Chacun place son **marqueur de PP** (gros pion) sur la case Départ de la piste de Prestige.
- Si vous ne jouez qu'à 2 ou 3, écartez d'abord les 10 **cartes Ville avec un cadre en pointillés** (2 par couleur) et remettez-les dans la boîte.
- De 4 à 6 joueurs, utilisez **les 35 cartes**.
- Triez ensuite les 35 (ou 25) cartes Ville selon la couleur de leur dos, mélangez-séparément les **5 paquets** et placez-les, **face cachée**, à côté du plateau.
- Chacun d'entre vous pioche **1 carte de chaque couleur** (donc 1 marron, 1 rose, 1 blanche, 1 orange et 1 turquoise) et les regarde secrètement. Les autres cartes restent à côté du plateau, **sans être consultées**, pour la manche suivante.
- Le joueur le plus âgé entame la partie et place la **carte Premier joueur** devant lui.



### Déroulement de la partie

Avant de pouvoir commencer la partie, vous devez d'abord placer vos marqueurs de départ. Le Premier joueur place son marqueur le premier, suivi des autres dans le sens horaire. Chacun peut placer son marqueur sur n'importe quelle intersection *libre* sur la grille du plateau. Il peut s'agir d'une ville mais ce n'est pas obligatoire.



Ce marqueur est le point de départ de votre réseau ferroviaire, à partir duquel vous allez vous étendre. Réfléchissez donc bien à son emplacement !

Le Premier joueur entame la partie. Chacun jouera ensuite à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur peut placer **1 ou 2 rails** sur des lignes *simples* libres (= terrain plat) ou **1 rail** sur une *ligne double* libre (simulant un pont, un ferry, ou encore une portion plus lente et plus difficile, permettant de franchir, fleuves, mers et montagnes).



*Précision : Sur le plateau Trans Europa, le ferry (traversant la Manche), et le tunnel (dans les Alpes suisses) sont des lignes simples.*

**Important :** Un joueur ne peut placer des rails que s'ils sont reliés à son marqueur de départ par un réseau ininterrompu de voies. Il peut créer autant d'embranchements qu'il veut. Si un joueur place 2 rails à son tour de jeu, ceux-ci peuvent très bien être ajoutés à des endroits différents du réseau. Si un joueur raccorde « son » réseau à celui d'un ou plusieurs adversaires, ils forment alors un réseau commun et tous les joueurs concernés peuvent l'utiliser librement.



**Exemple :**

Si, à votre tour de jeu, vous placez le rail ① indiqué, vous constituez immédiatement un réseau commun avec Vert et vous pourriez placer votre second rail ② à un autre endroit, par exemple vers Bruxelles.

Chacun joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un des joueurs ait relié les 5 villes de ses cartes à son marqueur de départ par un réseau ininterrompu, que ce soit en tant que joueur actif (pendant son propre tour de jeu) ou passif (pendant le tour d'un adversaire). Tous les joueurs révèlent alors leurs 5 cartes Ville.

Le jeu s'arrête immédiatement et ce joueur remporte cette manche. Le moment est venu de compter les points.

**Cas particulier :** Si, en posant son premier rail, un joueur relie la 5e ville d'un adversaire, il peut finir son tour avant que la manche ne soit terminée. Il peut ainsi arriver (dans de très rares cas) que 2 joueurs relient leurs 5 villes au cours de la même manche.

La manche prend également fin s'il ne reste plus de rails.

## Décompte des points



Le vainqueur de la manche avance son marqueur de PP de **4 cases**, comme indiqué dans le coin inférieur gauche du plateau. Chacun des autres joueurs compte combien de rails il lui restait à poser pour relier lui aussi ses 5 villes :

1 rail manquant :	<b>3 points</b>
2 rails manquants :	<b>2 points</b>
3-4 rails manquants :	<b>1 point</b>
5 rails manquants ou plus :	<b>0 point</b>

**Remarques :**

- Bien entendu, chaque double ligne (franchissement de fleuve, de mer ou de montagne) compte ici aussi comme 2 rails manquants.
- Vous pouvez bien sûr toujours prendre en compte l'itinéraire le plus court pour vos villes non reliées.
- Les rails manquants ne sont pas posés sur le plateau.

## Toutes les manches suivantes

... se déroulent de la même manière :

- Retirez tous les rails du plateau.
- Chacun reprend son marqueur de départ.
- Mélangez de nouveau séparément les 5 paquets de 7 (ou 5) cartes Ville.
- Chacun pioche 5 nouvelles cartes Ville de couleur différente.
- Le joueur assis à gauche du précédent reçoit la carte Premier joueur et entame la nouvelle manche en plaçant son marqueur de départ ...

## Fin de la partie

La partie s'arrête à l'issue de la manche où au moins l'un des joueurs atteint ou dépasse 13 PP, c'est-à-dire où son marqueur atterrit la case Bâtiment. Si plusieurs joueurs y parviennent, le vainqueur parmi eux est celui dont le marqueur dépasse le plus la ligne. En cas de nouvelle égalité, ils se partagent la victoire.



*Pour des raisons techniques liées au jeu, les deux plateaux ne correspondent pas à 100 % aux réalités géographiques. Merci de votre compréhension.*



The license for Trans America has been kindly granted to Ravensburger Spieleverlag GmbH by Winsome Games.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

# TRANS EUROPA

## Trans Europa & Trans Amerika

Een eenvoudig spoorweg-spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Franz-Benno Delonge · Redactie: Stefan Brück

Design: Franz Vohwinkel, A. Cimatoribus, DE Ravensburger, KniffDesign (Spelregel-design)

NL

### Spelmateriaal

- 1 dubbelzijdig spelbord (voorkant: Centraal-Europa; achterkant: USA)
- 85 rails
- 6 kleine markers (als markering van het startveld)
- 6 grote markers (als markering van de prestigepunten)
- 90 speelkaarten:
  - 35 stadkaarten voor "Trans Europa" (van ieder 7 in 5 kleuren)
  - 35 stadkaarten voor "Trans Amerika" (van ieder 7 in 5 kleuren)
  - 19 speciale kaarten (alleen voor de variant, page 7 + 8)
  - 1 kaart "startspeler"



### Doel van het spel

Het spel bestaat uit meerdere rondes. Per ronde pakt iedere speler vijf toevallige steden. Hoe sneller jullie je vijf steden met een spoorweg verbinden, des te meer prestige jullie ervoor krijgen. *Er staat niets meer in de weg voor een snelle promotie van spoorwegarbeider naar directeur van de spoorwegen!* **Winnaar is, de speler die na meerdere rondes als eerste 13 prestigepunten heeft.**

### Spelvoorbereiding

- Beslis eerst samen met welke zijde van het spelbord jullie willen spelen: "Trans Europa" (voorkant) of "Trans Amerika" (achterkant). Leg vervolgens het spelbord met de overeenkomstige zijde naar boven op tafel en leg de bijbehorende 35 stadkaarten klaar.
- Leg **alle rails** in meerdere hoopjes klaar naast het spelbord, zodat iedereen er makkelijk bij kan.
- Iedere speler** kiest een kleur en zet de overeenkomstige **startmarker** (kleine pion) voor zich neer. De **prestigepuntmarker** (grote pion) zetten jullie op het startveld van de prestigepuntenlijst.
- Spelen jullie maar met twee of drie spelers, dan moeten jullie eerst de 10 **stadkaarten met een gestippelde rand** (2 per kleur) eruit halen en weer in de doos doen.



- In het spel met 4–6 spelers gebruiken jullie alle **35 stadkaarten**.
- Sorteer vervolgens alle 35 (resp. 25) stadkaarten op de kleur van de achterkant, schud ze goed en leg ze dan als **5 blinde stapels** naast het spelbord.
- Iedere speler pakt **1 kaart per kleur** in de hand (dus 1 bruine, 1 roze, 1 witte, 1 oranje en 1 roze) en bekijkt ze zonder dat de andere spelers ze zien. De overige kaarten laat je – *ongezien!* – voor de volgende ronde naast het spelbord liggen.
- De oudste speler wordt startspeler en legt de **startspeler-kaart** voor zich neer.



### Spelverloop

Voordat de echte wedstrijd kan beginnen, moeten jullie eerst jullie startmarkers plaatsen. De startspeler begint, daarna plaatsen ook de anderen met de klok mee hun marker. Daarbij mogen jullie je marker op een willekeurig *vrij* kruispunt van het spelbordraster leggen. Dit mag ook een stad zijn, maar hoeft niet.



De startmarker is het uitgangspunt voor jullie eigen spoorwegennet, dat jullie van daaruit opbouwen, dus kies deze plaats weloverwogen uit!

De startspeler begint, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan mag je **maximaal twee rails** op vrije *enkelvoudige* lijnen (= vlak gebied) of *één* rails op een vrije *dubbele* lijn (bij wijze van spreken als brug resp. veerpont over het water resp. als langzamere, ingewikkeldere baan over bergen) leggen.



*Ter verduidelijking: Op het spelbord Trans Europa telt zowel de veerverbinding door het Kanaal als ook de tunnel door de Zwitserse Alpen als enkelvoudige baan.*

**Belangrijk:** Je mag altijd alleen maar rails aanleggen, die via een ononderbroken spoorwegnet met een startmarker verbonden zijn. Daarbij mag je willekeurig afsplitsen.

Leg je in je beurt 2 rails, dan mogen die ook aan verschillende plaatsen van het net worden aangelegd.

Verbind je "je" spoorwegnet met die van een of meer spelers, dan gelden deze netwerken vanaf dit moment als een gezamenlijk spoorwegnet en alle daaraan deelnemende spelers mogen er nu wanneer nodig gebruik van maken.



**Voorbeeld:**

Als je in deze beurt de aangegeven rails ① neerlegt, heb je vanaf nu een gezamenlijk netwerk met speler groen en kun je je tweede rails ② al aan een andere plaats aanleggen, bv. aan Brussel.

Op deze manier spelen jullie om de beurt, tot één van jullie de 5 steden van zijn kaarten – actief (dus in z'n eigen speelbeurt) of ook passief (dus door een andere speler) – met een ononderbroken spoorwegnet aan z'n startmarker heeft verbonden. Alle spelers draaien hun vijf stadkaarten om.

De ronde eindigt hierbij *meteen*, met deze speler als winnaar. Er komt een waardering.

**Uitzondering:** Als je door het leggen van je eerste rails de 5e stad van een andere speler aansluit, dan mag je je beurt nog afsluiten, voordat de ronde eindigt. Hierdoor kan het (zeer zelden) gebeuren, dat twee van jullie je 5 steden hebben aangesloten.

Als jullie al je rails hebben aangelegd, eindigt de ronde eveneens.

## Waardering



De winnaar van de ronde zet overeenkomstig de gegevens links onder op het spelbord zijn prestige-punt-marker **4 velden** vooruit.

Alle andere spelers tellen hoeveel rails ze – *onafhankelijk van elkaar!* – nog zouden hebben moeten leggen, om ook hun 5 steden te kunnen aansluiten:

1 ontbrekende rail:	<b>3 punten</b>
2 ontbrekende rails:	<b>2 punten</b>
3–4 ontbrekende rails:	<b>1 punt</b>
5 of meer ontbrekende rails:	<b>0 punten</b>

**Tips:**

- Natuurlijk telt ook hier iedere dubbele lijn (= oversteekplaats van water resp. berg) als *twee* rails.
- Natuurlijk mogen jullie altijd de kortst mogelijke verbindingsmogelijkheid voor jullie nog niet aangesloten steden kiezen.
- Je legt de ontbrekende rails niet echt aan.

## Alle verdere rondes

... verlopen op dezelfde manier:

- Haal alle rails van het bord.
- Ieder krijgt zijn startmarker terug.
- Schud alle 5 x 7 (resp. 5 x 5) stadkaarten weer als aparte stapel.
- Iedere speler pakt weer 5 nieuwe stadkaarten met een verschillende kleur.
- De startspelerkaart gaat nu naar de linker buurman of -vrouw, die met het plaatsen van zijn/haar startmarker de nieuwe ronde begint.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na de ronde waarin tenminste één van jullie 13 of meer prestige-punten heeft bereikt, dus zijn marker op het gebouw aan het eind van de prestige-punt-lijst zet.



Als dit meer spelers lukt, dan wint de speler die verder over dit veld gezet heeft. Is ook dat hetzelfde, dan zijn er meer winnaars.

*Om speltechnische redenen komen de beide spelborden niet 100% overeen met de werkelijke geografische gegevens. We vragen u hier rekening mee te houden.*



The license for Trans America has been kindly granted to Ravensburger Spieleverlag GmbH by Winsome Games.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

## Variante: Die Sonderkarten

Wer möchte, kann nach einigen spannenden Partien des Basisspiels diese abwechslungsreichere Variante des Spiels ausprobieren. Die ersten 15 Sonderkarten vereinfachen bzw. beschleunigen die einzelnen Durchgänge zu meist, die letzten 4 Karten hingegen machen sie eher anspruchsvoller und strategischer. Mischt alle 19 Sonderkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit. Deckt vor dem Platzieren der Startmarker die oberste Karte auf. Diese Sonderkarte gilt während des gesamten Durchgangs und für jeden von euch. Für den nächsten Durchgang wird, wieder vor dem Platzieren der Startmarker, eine neue Karte aufgedeckt usw.



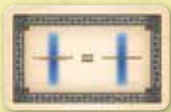
Überdeckt mit dieser Karte die Prestigepunkte-Angabe links unten auf dem Spielplan. In diesem Durchgang ist die Punkteverteilung etwas „**angenehmer**“ (und damit besonders geeignet für das Spielen mit jüngeren Kindern).



Überdeckt mit dieser Karte die Prestigepunkte-Aufstellung links unten auf dem Spielplan. In diesem Durchgang ist die Punkteverteilung etwas „**anspruchsvoller**“ (und damit eher für erfahrene Spieler geeignet).



In diesem Durchgang dürft ihr in jedem Spielzug **bis zu 3 Schienen** (statt bis zu 2) platzieren, also z. B. auch eine doppelte und eine einfache Schiene.



Während dieses Durchgangs gilt **jede doppelte Strecke über Wasser** als einfache Strecke.



Während dieses Durchgangs gilt **jede doppelte Strecke über Berge** als einfache Strecke.



Jeder legt seine **weiße Stadtkarte** zurück zu den restlichen Karten, d.h. jeder spielt in diesem Durchgang mit nur 4 Stadtkarten.



Jeder legt seine **türkisfarbene Stadtkarte** zurück zu den restlichen Karten, d.h. jeder spielt in diesem Durchgang mit nur 4 Stadtkarten.



Jeder schaut sich seine 5 Stadtkarten an. Dann legt ihr – **gleichzeitig!** – jeder **eine beliebige davon verdeckt** zurück zu den restlichen Karten. In diesem Durchgang spielt also jeder mit nur 4 Stadtkarten, **doch mit welchen?**



Ihr legt nicht immer bis zu 2 Schienen pro Spielzug aus, sondern in der ersten Runde des Durchgangs **bis zu 3**, in der zweiten **bis zu 2** und in der dritten höchstens 1.

Ab der vierten Runde wiederholt sich dieser Rhythmus wieder. Zur besseren Übersicht sollte der Startspieler des Durchgangs diese Karte vor sich auslegen und mittels einer Schiene markieren (und auch immer laut verkünden), wie viele Schienen ihr in der laufenden Runde legen dürft.

## Variante : les cartes spéciales

Après quelques parties de base passionnantes, ceux qui le souhaitent peuvent essayer cette version pour varier les plaisirs. La plupart du temps, les cartes spéciales 1 à 15 simplifient, voire accélèrent les manches ; les cartes 16 à 19, au contraire, sont plus exigeantes et stratégiques. Mélangez les 19 cartes spéciales et formez une pile, face cachée, à côté du plateau. Avant de placer les marqueurs de départ, retournez la première carte de ce paquet. L'effet de celle-ci s'applique pendant toute la manche et à chaque joueur. À la manche suivante, une nouvelle carte spéciale sera retournée avant le placement des marqueurs ...

Recouvrez les PP indiqués dans le coin inférieur gauche du plateau avec cette carte. Durant cette manche, les gains de points sont plus « **avantageux** » (et donc mieux adaptés aux parties avec de jeunes joueurs).

Recouvrez les PP indiqués dans le coin inférieur gauche du plateau avec cette carte. Durant cette manche, les gains de points sont plus « **exigeants** » (et donc mieux adaptés aux joueurs aguerris).

Durant cette manche, chaque joueur peut placer **jusqu'à 3 rails** (au lieu de 2) : un double et un simple, par exemple.

Durant cette manche, **chaque** double ligne pour franchir un **fleuve** ou une **mer** est considérée comme simple.

Durant cette manche, **chaque** double ligne pour franchir un **montagne** est considérée comme simple.

Chacun remet sa **carte Ville blanche** dans le paquet de cartes non utilisées. Cela signifie que chaque joueur ne joue qu'avec 4 cartes cette manche-ci.

Chacun remet sa **carte Ville turquoise** dans le paquet de cartes non utilisées. Cela signifie que chaque joueur ne joue qu'avec 4 cartes cette manche-ci.

Chaque joueur regarde ses cartes Ville. Tout le monde, **en même temps**, remet **une de ses cartes au choix** avec celles non utilisées. Chacun joue donc avec seulement 4 cartes Ville... **mais lesquelles ?**

Vous ne placez pas forcément 1 ou 2 rails à chaque tour, mais **1, 2 ou 3** au premier tour, **1 ou 2** au deuxième tour et **1 seul** au troisième tour.

À partir du quatrième tour, le cycle reprend au début. Afin de mieux visualiser, le Premier joueur peut poser cette carte devant lui et se servir d'un rail pour marquer le nombre de rails que l'on peut poser durant ce tour (tout en l'annonçant à voix haute).

## Variant: de speciale kaarten

Wie wil, kan na een spannend potje van het basisspel deze afwisselende variant van het spel proberen. De speciale kaarten 1–15 vereenvoudigen resp. versnellen de rondes vooral, de kaarten 16–19 daarentegen maken het spel juist uitdagender en strategischer.

Schud alle 19 speciale kaarten en leg ze als blinde stapel naast het spelbord. Draai voor het plaatsen van de startmarker de bovenste kaart om. Deze speciale kaart geldt tijdens de totale ronde en voor iedere speler. Voor de volgende ronde wordt, weer voor het plaatsen van de startmarker, een nieuwe kaart omgedraaid enz.

Bedek met deze kaart de prestigepunt-opgave links onder.

In deze ronde is de puntenverdeling iets „**aangenamer**“ (en daardoor vooral geschikt voor het spelen met jongere kinderen).

Bedek met deze kaart de prestigepunt-opstelling links onder. In deze ronde is de puntenverdeling iets „**veeleisender**“ (en daarmee eerder geschikt voor ervaren spelers).

In deze ronde mogen jullie tijdens iedere beurt **maximaal 3 rails** (in plaats van 2) plaatsen, dus bv. ook een dubbele en enkelvoudige rail.

Tijdens deze ronde geldt **iedere** dubbele baan over **water** als enkelvoudige baan.

Tijdens deze ronde geldt **iedere** dubbele baan over **bergen** als enkelvoudige baan.

Iedere speler legt zijn **witte stadkaart** terug bij de overige kaarten, d.w.z. ieder van jullie speelt in deze ronde met slechts 4 stadkaarten.

Iedere speler legt zijn **turquoise stadkaart** terug bij de overige kaarten, d.w.z. ieder van jullie speelt in deze ronde met slechts 4 stadkaarten.

Iedere speler bekijkt zijn 5 stadkaarten. Dan leggen jullie – **tegelijktijd!** – allemaal een **willekeurige daarvan blind** terug bij de overige kaarten. In deze ronde spelen jullie dus met maar 4 stadkaarten, **maar met welke?**

Jullie leggen niet steeds maximaal 2 rails per beurt uit, maar in het eerste deel van de ronde **maximaal 3**, in het tweede deel **maximaal 2** en in het derde **maximaal 1**.

Vanaf het vierde deel herhaalt dit ritme zich weer. Voor een beter overzicht moet de startspeler van de ronde deze kaart voor zich neerleggen en door middel van een rail markeren (en ook steeds hardop zeggen), hoeveel rails je deze ronde mag leggen.



Jeder deckt seine **rosa- und seine orange-farbene** bzw. seine **rosafarbene und seine braune** bzw. seine **braune und seine orange-farbene Stadtkarte** auf, so dass alle sehen können, welche zwei Städte das sind.



Der Startspieler des Durchgangs nimmt vom Reststapel *eine* zusätzliche **rosafarbene** bzw. **braune** bzw. **orange-farbene** Karte auf die Hand und schaut sie sich an. Danach gibt er eine seiner zwei gleichfarbigen Karten **an seinen linken Nachbarn** weiter, der sich wiederum auch entscheidet, welche seiner zwei gleichfarbigen Karten er nach links weitergibt usw. Der letzte Spieler legt die nicht gewünschte gleichfarbige Karte wieder *verdeckt* zurück auf den Reststapel.



Ihr alle wählt – *gleichzeitig!* – eine beliebige eurer 5 Stadtkarten aus und gebt sie *verdeckt* an euren linken Nachbarn weiter, der sie dann anschaut. Dies wiederholt ihr nun noch ein zweites und danach ein drittes Mal. *Dadurch könnte es sein, dass jemand nur noch Karten von zwei Farben auf der Hand hat. Das solltet ihr bereits beim Tauschen bedenken. Achtung: Die Farben (Rückseiten) eurer Stadtkarten müsst ihr euren Mitspielern auf Wunsch jederzeit vorzeigen!*



Prägt euch eure 5 Stadtkarten ein. Danach gebt ihr sie *verdeckt* **an euren linken Nachbarn** weiter, der dann diesen Durchgang damit spielt. *D.h. ihr kennt nun nicht nur eure aktuellen 5 Karten, sondern auch die eures linken Nachbarn. Das solltet ihr bei eurer Spielweise bedenken.*



In diesem Durchgang dürft ihr „**kreuz und quer**“ legen, d.h. jeder darf bis zu 2 Schienen (bzw. eine Doppelschiene) auf *jede* beliebige freie Strecke legen, vollkommen *unabhängig davon*, ob diese an sein eigenes Netz bzw. *überhaupt irgendein Netz* angeschlossen ist! Natürlich gewinnt auch hier derjenige den Durchgang, der als Erster den Grundregeln entsprechend seine 5 Städte an seinen **Startmarker** angeschlossen hat.



Jeder von euch deckt alle seine 5 Stadtkarten auf, d.h. ihr spielt diesen Durchgang mit komplett **offenen Karten**.

Natürlich könnt ihr euch auch zu Spiel- bzw. zu Beginn jedes Durchgangs auf eine bestimmte Sonderkarte einigen, die dann das gesamte Spiel über bzw. den einen Durchgang lang wirkt. So empfehlen wir beispielsweise für eine Partie mit vorwiegend jüngeren Kindern, die Aufstellung mit den Prestigepunkten permanent mit Karte 1 abzudecken.

Auch ist es möglich und durchaus interessant, mit *mehreren* Sonderkarten *gleichzeitig* zu spielen. Probiert sie einfach aus und erhaltet so euren eigenen Eindruck, welche euch, vielleicht auch in Kombination mit anderen Sonderkarten, besonders gut gefallen.

Chaque joueur dévoile, selon le cas, ses cartes **rose et orange** ou **rose et marron** ou **marron et orange**, de manière à ce que chacun voie ces deux villes.

Le Premier joueur de cette manche ajoute respectivement *une* carte **rose, orange** ou **marron** supplémentaire à sa main, piochée parmi les cartes non utilisées, et la regarde. Il passe ensuite une des deux cartes de même couleur **à son voisin de gauche** qui, à son tour, décide laquelle des deux cartes de même couleur il passe à son voisin de gauche ... Le dernier joueur remet la carte de même couleur qu'il ne veut pas garder, *face cachée*, dans le paquet de cartes non utilisées.

Tous les joueurs, *simultanément*, choisissent une de leurs 5 cartes et la passent, *face cachée*, à leur voisin de gauche. Recommencez une deuxième, puis une troisième fois. *Il peut ainsi arriver qu'un joueur se retrouve avec deux couleurs de cartes seulement en main. À vous d'y réfléchir au moment de passer une carte. Attention : Si on vous le demande, vous êtes obligés de montrer la couleur (le dos) de vos cartes Ville !*

Mémorisez bien vos 5 cartes Ville. Passez-les ensuite, *face cachée*, **à votre voisin de gauche** qui jouera avec durant cette manche. *Cela signifie que vous connaissez non seulement vos cartes, mais également celles de votre voisin de gauche. À vous d'en tenir compte en jouant ...*

Durant cette manche, vous pouvez placer vos rails « **où vous voulez** », c'est-à-dire placer 1 ou 2 rails (ou 1 double rail) *sur n'importe quelle* ligne libre, qu'elle soit reliée à votre réseau, *un réseau adverse, voire à aucun !* Bien entendu, le vainqueur de la manche reste le joueur qui, selon les règles habituelles, relie le premier ses 5 villes à son **marqueur de départ**.

Chaque joueur dévoile ses 5 cartes, c'est-à-dire joue cette manche avec toutes ses **cartes visibles**.

Vous pouvez bien sûr choisir tous ensemble une carte spéciale au début de la partie ou de chaque manche, dont l'effet s'applique alors durant toute la partie ou toute la manche. Avec de jeunes enfants, nous vous conseillons par exemple de recouvrir les PP dans le coin du plateau avec la carte 1.

Il est aussi possible, et intéressant, de jouer avec *plusieurs* cartes spéciales *à la fois*. À vous de les tester et de vous faire votre propre opinion sur les cartes ou combinaisons que vous préférez.

Iedere speler draait z'n **roze en oranje** resp. z'n **roze en bruine** resp. z'n **bruine en oranje** stadkaart om, zodat iedereen kan zien, welke twee steden dat zijn.

De startspeler van de ronde pakt van de reststapel *een* extra **roze** resp. **oranje** resp. **bruine** kaart in z'n hand en bekijkt deze. Daarna geeft hij één van z'n twee kaarten met dezelfde kleur **aan z'n linker buurman/-vrouw**, die ook beslist, welke van de twee kaarten met dezelfde kleur hij aan links doorgeeft enz. De laatste speler legt de niet gewenste kaart met dezelfde kleur weer *blind* terug op de reststapel.

Jullie kiezen allemaal – *tegelijktijd!* – een willekeurige kaart van jullie 5 stadkaarten uit en geeft die *blind* aan je linker buurman/-vrouw. Dit herhalen jullie nog een tweede en daarna derde keer. *Daarbij kan het zijn, dat iemand alleen nog kaarten van twee kleuren in z'n hand heeft. Daar moet je al bij het ruilen aan denken. Let op: De kleuren (achterkanten) van jullie stadkaarten moeten jullie desgewenst aan de andere spelers laten zien!*

Onthoud jullie 5 stadkaarten goed. Daarna geven jullie ze *blind* **aan jullie linker buurman/-vrouw**, die deze ronde daarmee speelt. *D.w.z. jullie kennen nu niet alleen jullie huidige 5 kaarten, maar ook die van de linker buurman/-vrouw. Daar moet je bij je speelwijze aan denken.*

In deze ronde mogen jullie „**kriskras**“ leggen, d.w.z. iedere speler mag maximaal 2 rails (resp. een dubbele rail) op iedere willekeurige vrije route leggen, *het maakt niet uit* of dit aan zijn eigen spoorwegnet resp. *een ander net* is aangesloten! Natuurlijk wint ook hier de speler de ronde, die als eerste volgens de basisregels zijn 5 steden aan een **startmarker** heeft aangesloten.

Iedere speler draait al zijn 5 stadkaarten om, d.w.z. jullie spelen deze ronde met compleet **open kaarten**.

Natuurlijk kunnen jullie ook aan het begin van het spel of ronde samen besluiten voor een speciale kaart, die dan het hele spel door resp. de ene ronde lang geldt. Zo raden we bijvoorbeeld aan om met een spel met hele jonge kinderen, de opstelling met de prestigepunten permanent met 1 kaart af te dekken.

Ook is het mogelijk en zeker interessant, met *meerdere* speciale kaarten *tegelijktijd* te spelen. Probeer het gewoon uit en kijk zo, welke je, misschien ook in combinatie met andere speciale kaarten, heel leuk vindt.