

TRANS AMERICA

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

85 Tronçons de rail en bois noir



6 Pions cylindriques, pour indiquer le point de départ des différents réseaux



6 Pions locomotives, pour compter les points



1 carte locomotive (pour indiquer le premier joueur)



35 cartes villes, de 7 de chaque couleur (il existe une carte par ville figurant sur la carte)

Dos des cartes



Quelques exemple de cartes



RÈGLE DU JEU:

Mise en place:

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Un tronçon, la barrière, est placé en travers de la piste de score, sur la double ligne rouge (1). Il indiquera la fin de la partie.

Les 84 tronçons restants sont placés, en vrac, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur, pose le pion correspondant devant lui et place sa locomotive dans le hangar, à l'extrémité droite de la piste de score.

S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les dix cartes ville ayant un cadre en pointillé (2) (2 par couleur) sont retirées du jeu et remisées dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées durant la partie.

Les 35 (ou 25, à 2 ou 3 joueurs) cartes villes sont mélangées et disposées, faces cachées, sur le plateau de jeu (3). Chaque joueur

prend alors une carte de chaque couleur (1 rouge, 1 orange, 1 bleue, 1 verte et 1 jaune) et en prend secrètement connaissance. Les cartes restantes sont mises de côté, faces cachées, en attendant la manche suivante. Le premier joueur, désigné d'une manière quelconque, prend devant lui la carte locomotive.

But du jeu:

Le but de chaque joueur est de relier entre elles, par des réseaux ferrés, les cinq villes figurant sur ses cartes. Dès qu'un joueur a atteint cet objectif, la manche est terminée, et tous les autres joueurs perdent des points. Le vainqueur est celui à qui il reste le plus de points après un certain nombre de manches.

Manche:

Déroulement d'une manche:

Chacun joue à son tour, en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Lors du premier tour, chacun se contente de placer son pion cylindrique sur une intersection libre de son choix. Il n'est pas interdit de choisir pour cela une ville. Ce pion est le point de départ du réseau du joueur.

Les tours suivants se déroulent comme suit:

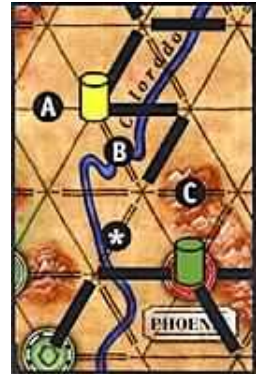
A son tour, un joueur peut poser soit 1 ou 2 tronçons en plaine (les trajets en plaine sont représentés sur le plateau de jeu par des traits simples, lettre **A** sur l'exemple ci-contre) soit 1 seul et unique tronçon en montagne, ou sur un pont franchissant une rivière (les trajets en montagne et les franchissements de rivière sont représentés sur le plateau de jeu par des traits doubles, lettre **B** et **C** sur l'exemple ci-contre).

Un joueur ne peut poser de tronçons que dans le réseau où se trouve son pion - autrement dit, tout tronçon posé doit être relié au pion du joueur par une ligne ininterrompue de tronçons.

À son tour de jeu, un joueur doit poser au moins un tronçon.

Remarques:

- Les joueurs peuvent faire se rejoindre leurs réseaux. Lorsque deux réseaux (ou plus) se touchent, ils n'en font plus qu'un, et peuvent être utilisés par tous les joueurs concernés. (Exemple ci-contre: en posant le tronçon *, le joueur jaune fusionne son réseau avec celui du joueur vert. Ils auront dès lors un seul et unique réseau).



- Un joueur doit toujours poser des tronçons à partir de son propre réseau.

- Un joueur qui pose deux tronçons à son tour de jeu peut les placer en des endroits différents de son réseau.

Fin de la manche:

Dès que les cinq villes d'un joueur sont reliées à son réseau, ce joueur révèle ses cinq cartes et remporte la manche.

Cas particulier: si, en posant en plaine le premier tronçon de son tour, un joueur relie les cinq villes d'un ou plusieurs autres joueurs à leur réseau, il peut encore placer un deuxième tronçon en plaine avant que la manche ne se termine.

Cas extrême: La manche se termine également si les 84 tronçons sont posés sans que nul n'ait relié ses cinq villes à son réseau.

Décompte des points de la manche:

Tous les joueurs dont toutes les cités ne sont pas reliées à leur réseau perdent des points pour chaque tronçon manquant.

Chaque tronçon de plaine manquant fait perdre 1 point au joueur concerné.

Chaque tronçon de montagne ou de rivière (trait double sur la carte) fait perdre 2 points au joueur concerné.

Remarques:

- Tous les tronçons présents sur le plateau de jeu peuvent être pris en compte dans le réseau "virtuel" des joueurs qui perdent des points.

- Les tronçons manquants ne sont pas réellement posés sur le plateau de jeu, chacun se contentant de les compter, devant tous, du bout des doigts.

- À chaque point perdu, le joueur déplace sa locomotive en direction de la barrière.

- Plusieurs locomotives peuvent se trouver sur la même case, et peuvent bien sûr se doubler.

Préparation de la manche suivante:

- Tous les tronçons sont retirés du plateau de jeu.

- Chaque joueur reprend son pion en main.

- Les 35 (ou 25) cartes villes sont de nouveau mélangées et placées, faces cachées, sur le plateau de jeu.

- Chacun prend de nouveau une carte ville de chaque couleur.

- Le premier joueur passe la carte locomotive à son voisin de gauche.

Après la deuxième manche:

Si, après le décompte des points de la deuxième manche, le joueur dont la locomotive est la plus proche de la barrière a encore 4 points ou plus, la barrière est avancée vers la droite, en direction du hangar, de manière à ce qu'il ne reste qu'exactly deux cases entre la barrière et la locomotive du dernier joueur (voir schéma ci-dessous).



Fin du jeu:

La partie se termine après deux manches ou plus, dès que, à l'issue d'une manche, une ou plusieurs locomotives ont franchi la barrière. Le vainqueur est celui de tous les joueurs qui a alors le plus de points. En cas d'égalité, les ex-æquo se partagent la victoire.



Variante 1: Cartes visibles

Les joueurs posent leurs cartes "Objectif" face visible devant eux, de manière à ce que tous les autres joueurs puissent les voir. Le mieux serait de marquer les objectifs des différents joueurs sur le plateau de jeu, avec des pions adéquats. Le jeu se déroule tout à fait normalement, mis à part le fait que les objectifs de tous sont connus. Pendant la manche suivante, chaque joueur joue avec les cartes "Objectif" de son voisin de gauche. On joue ainsi autant de manches qu'il y a de joueurs.

Variante 2: Blocage de locomotives

A la fin de son tour de jeu, un joueur peut déplacer son pion de départ sur une autre intersection libre du plateau de jeu, à condition que cette intersection fasse partie de son propre réseau ferroviaire.

On ne peut poser de rail que sur des tronçons proches de son pion de départ ou bien sur une portion de réseau directement reliée à son propre pion de départ, sans qu'il faille passer par une intersection occupée par un pion de départ adverse.

Cette nouvelle règle a deux conséquences:

A) On peut jouer plus offensif, en empêchant ses adversaires de développer certaines parties du réseau ou en les obligeant à faire de longs détours.

B) On peut jouer plutôt défensif en sécurisant une certaine portion du réseau à son profit.

Traduction française de Bruno Faidutti

Plateau de jeu (taille réelle = 64 x 43 cm)

