



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Martino Chiacchiera & Remo Conzadori



Ziemlich Züzig



Fairly Fast • A toute vapeur !
In sneltreinvaart • A toda máquina
Veloce come un treno

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

Ziemlich Zügig

Ein buntes Zug-Sammelspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Martino Chiacchiera, Remo Conzadori

Illustration: Studio Vieleck

Redaktion: Tim Rogasch

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Tschu-tschu! Alle einsteigen bitte! Bevor es losgeht, müsst ihr möglichst viele Waggons an eure Loks anhängen. Und das ist gar nicht so einfach, denn einige Waggons können erst angehängt werden, wenn ihr davon eine bestimmte Anzahl gesammelt habt. Auch die Passagiere dürft ihr nicht vergessen! Wer am Ende den längsten Zug vor sich hat, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 39 Waggonplättchen
- 9 Passagierplättchen
- 6 Bonusplättchen (2x drei verschiedene Größen)
- 4 Lokomotivplättchen
- 4 Holzfiguren
- 1 Startspielermarker „Pfeife“
- 1 Zug-Maßband
- 1 Anleitung



Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verdeckt alle Waggon- und Passagierplättchen (grüne Rückseite nach oben) und mischt alle zusammen gut durch. Bildet acht Stapel mit jeweils sechs Plättchen. Platziert die Stapel offen auf den acht Enden der Gleise. Die Mitte des Spielplans bleibt frei. Legt die Bonusplättchen und das Zug-Maßband beiseite. Diese werden erst am Ende des Spiels benötigt.

Jeder Spieler nimmt sich ein Lokomotivplättchen und die dazu farblich passende Holzfigur.

Der Spieler, der als letztes mit einem Zug gefahren ist, ist der Startspieler und nimmt sich den Startspielermarker. Dieser bleibt bis zum Spielende vor ihm liegen.

Beginnend beim Startspieler stellt jeder Spieler seine Holzfigur neben eine beliebige Seite des Spielplans. An jeder Seite darf bei Spielbeginn nur eine Spielfigur stehen.



Spielablauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt.

Bewege deine Figur im Uhrzeigersinn zur nächsten Seite des Spielplans. Dort darfst du dir von einem der drei Stapel das oberste Plättchen nehmen.

Gesammelte Plättchen legst du vor dir ab.



Waggonplättchen

Die Punkte auf den Waggonplättchen zeigen dir, wie viele Plättchen mit dem gleichen Motiv benötigt werden, um ein vollständiges Set zu bilden. Wenn du ein Waggonplättchen-Set vervollständigst, kannst du dieses Set an dein Lokomotivplättchen anhängen.

Waggonplättchen mit einem Punkt hängst du sofort an deine Lokomotive.



Passagierplättchen

Die Passagierplättchen werden nicht an deine Lokomotive gehängt. Diese Plättchen stapelst du während des Spiels offen vor dir.

Aktionen

Du kannst zu jeder Zeit in deinem Spielzug beliebig viele deiner Waggonplättchen mit Aktionssymbolen einsetzen. Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, kommt das Plättchen aus dem Spiel. Lege es dazu zurück in die Schachtel.

Achtung: Plättchen mit Aktionssymbolen, welche du in deinem aktuellen Spielzug gesammelt hast, darfst du erst in deinem nächsten Spielzug einsetzen.



Diese Waggonplättchen mit Aktionen gibt es im Spiel:



Du darfst dir ein weiteres Plättchen von einem der drei Stapel auf deiner Spielplanseite nehmen.



Du darfst das oberste Plättchen von einem beliebigen Stapel auf einen beliebigen anderen Stapel legen. Auf welcher Spielplanseite sich die Stapel befinden, spielt dabei keine Rolle. Du darfst ein Plättchen auch auf ein leeres Gleisende legen.



Du darfst mit deiner Spielfigur eine Spielplanseite zusätzlich weiter ziehen.

Nachdem du deinen Spielzug beendet hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald zwei Stapel auf einer Spielplanseite leer sind. Die Spielrunde wird dann noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt.

Der Spieler mit den meisten Passagierplättchen erhält ein Bonusplättchen mit der Gesamtlänge von vier Waggonplättchen. Der Spieler mit den zweitmeisten Passagierplättchen erhält ein Bonusplättchen mit der Gesamtlänge von zwei Waggonplättchen und der Spieler mit den drittmeisten Passagierplättchen erhält ein Bonusplättchen mit der Länge von einem Waggonplättchen. Bei Gleichstand erhalten die entsprechenden Spieler die gleichen Bonusplättchen.



Sollten einzelne Bonusplättchen nicht ausreichen, können mehrere der anderen Bonusplättchen kombiniert werden, um auf die benötigten Längen zu kommen. Hängt die Bonusplättchen ebenfalls an eure Züge an.



Überprüft nun mit dem Zug-Maßband, welcher Spieler den längsten Zug hat. Auf dem Maßband sind Symbole zu sehen. Der Abstand zwischen zwei Symbolen entspricht genau einer Waggonlänge. Der Spieler mit dem längsten Zug gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der mit den meisten Passagierplättchen.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielrunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Fairly Fast

A colorful train collecting game for 2 to 4 players between 5 and 99 years old.

Authors: Martino Chiacchiera, Remo Conzadori

Illustrator: Studio Vieleck

Editor: Tim Rogasch

Length of the game: 10 - 15 minutes

Choo-choo! All aboard please! Before the trains get going, you must attach as many cars as possible to your locomotives. And that is not as easy as it sounds. Some cars can only be attached when you have collected a certain number of them. And you must not forget the passengers! The player who has the longest train at the end wins the game.

Contents:

- 1 game board
- 39 train car tiles
- 9 passenger tiles
- 6 bonus tiles (2x three different sizes)
- 4 locomotive tiles
- 4 wooden figures
- 1 starting player arrow marker
- 1 train tape measure
- 1 set of instructions



Preparation

Place the game board in the center of the table. Place all of the car and passenger tiles face down (green side upward) and mix all of them together well. Form eight stacks with six tiles each. Place the stacks face up on the eight ends of the track on the game board. The center of the game board remains open. Lay the bonus tiles and the train tape measure aside as these will only be needed at the end of the game.

Each player takes a locomotive tile and the wooden figure that matches it in color.

The player who last rode on a train is the starting player and takes the starting player marker. This remains in front of them until the end of the game.

Beginning with the starting player, each player places their wooden figure next to any side of the game board. At the beginning of the game, only one play figure may be on each side.



How to play

Play in a clockwise direction. Note how the board is divided into two halves by the continuous train track. The starting player begins.

Move your figure in a clockwise direction to the next side of the board (i.e. the other side of the train track) and select one tile from one of the three stacks. Place the tile you collect in front of you.



Train car tiles

The dots on the train car tiles show you how many tiles with the same type are needed to form a complete set. When you have completed a train car tile set, you can attach this set to your locomotive tile.

You can immediately attach a train car tile with one dot to your locomotive.



Passenger tiles

The passenger tiles are not attached to your locomotive. You stack these tiles face up in front of you during the game.

Action Tiles

Three different types of action tiles are in this game. At any time during a player's turn one or more action tiles may be played. Once the tile is played it is removed from the game. Note! Action tiles collected during

Explanation of the Action Tiles:



You may take another tile from one of the three stacks on your game board side.



You win. In place the top tile from any stack on any other stack. It does not make any difference on which side of the game board the stacks are located. You may also place a tile on an empty track end.



You may play again and move with your play figure one game board side further.

It is the next player's turn after you have finished your move.

End of the game

The game ends when two stacks on one side of the game board are empty. The round is then completed.

The player with the most passenger tiles gets a bonus tile with the total length of four train car tiles. The player with the second most passenger tiles gets a bonus tile with the total length of two train car tiles, and the player with the third most passenger tiles gets a bonus tile with the length of one train car tile. In the event of a tie, the relevant players get the same bonus tiles. If there are not enough bonus tiles, several of the other bonus tiles can be combined in order to reach the required lengths. Attach the bonus tiles to your trains.



Now check with the train measuring tape which player has the longest train. You can see symbols on the measuring tape. The distance between two symbols exactly corresponds to a train car length. The player with the longest trains wins. In the event of a tie, the player with the most passenger tiles wins.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

A toute vapeur !

Un jeu de collecte sur les trains haut en couleur pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Martino Chiacchiera, Remo Conzadori

Illustration : Studio Vieleck

Rédaction : Tim Rogasch

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Tchou-tchou ! Tout le monde en voiture, s'il vous plaît ! Mais, avant de partir, vous devez accrocher un maximum de wagons derrière votre locomotive. Et ce n'est pas si simple, car certains types de wagons ne peuvent être remorqués que lorsqu'ils sont en nombre suffisant. N'oubliez pas non plus les passagers ! A la fin de la partie, le joueur qui a le train le plus long remporte la victoire !

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 39 tuiles « wagon »
- 9 tuiles « passagers »
- 6 tuiles bonus (2x trois tailles différentes)
- 4 tuiles « locomotive »
- 4 pions en bois
- 1 marqueur premier joueur « sifflet »
- 1 réglette « voie ferrée »
- 1 règle du jeu

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence.

Avance ton pion dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au côté suivant du plateau de jeu. Tu pioches une tuile dans l'une des trois piles situées sur ce côté.

Pose la tuile piochée devant toi.



Tuile « wagon »

Les points de la tuile « wagon » t'indiquent le nombre de tuiles avec le même dessin dont tu as besoin pour former un ensemble complet. Lorsque tu complètes un ensemble de tuiles « wagon », tu peux l'accrocher derrière ta locomotive.

Les tuiles « wagon » à un point s'accrochent immédiatement à la locomotive.



Tuile « passagers »

Les tuiles « passagers » ne s'accrochent pas à ta locomotive. Avec ces tuiles, tu formes une pile face visible devant toi.

Actions

A tout moment au cours de ton tour, tu peux utiliser autant de tes tuiles « wagon » avec symbole d'action que tu le souhaites. Une fois l'action effectuée, la plaquette est retirée du jeu. Range-la dans la boîte.

Attention : les tuiles avec symbole d'action que tu viens de piocher pendant ton tour ne peuvent servir qu'à ton prochain tour.

Voici les tuiles « wagon » qui permettent d'effectuer des actions durant la partie :



Tu peux piocher une autre tuile dans l'une des trois piles de ton côté du plateau de jeu.



Tu peux piocher la tuile du dessus de n'importe quelle pile pour la poser sur n'importe quelle autre pile, peu importe le côté où elle se trouve. Tu peux même poser une tuile sur une extrémité de rail vide.



Tu peux avancer ton pion d'un côté de plus autour du plateau de jeu.

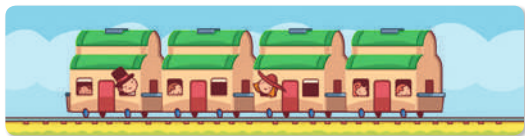
Une fois que ton tour est terminé, c'est au tour du joueur suivant.



Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que deux piles du plateau de jeu sont épuisées. La manche se poursuit alors jusqu'à la fin (= jusqu'à revenir au joueur qui a commencé).

Le joueur qui a le plus de tuiles « passagers » reçoit une tuile bonus de la longueur totale de quatre tuiles « wagon ». Le joueur qui a le 2ème plus grand nombre de passagers reçoit une tuile bonus de la longueur de deux tuiles « wagon » et le 3ème joueur à avoir le plus grand nombre de passagers une tuile bonus d'une longueur d'une tuile « wagon ». En cas d'égalité, les joueurs ex aequo reçoivent des tuiles bonus identiques. Si les différentes tuiles « bonus » ne suffisent pas, vous pouvez combiner plusieurs autres tuiles bonus pour obtenir la longueur requise. Accrochez également les tuiles bonus à votre train.



À l'aide de la règlette « voie ferrée », vérifiez qui a le train le plus long. Des symboles figurent sur la règle. L'écart entre deux symboles correspond exactement à la longueur d'un wagon. Le joueur dont le train est le plus long a gagné. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de tuiles « passagers ».

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

In sneltreinvaart

Een kleurrijk trein-verzamelspel voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteurs: Martino Chiacchiera, Remo Conzadori

Illustraties: Studio Vieleck

Redactie: Tim Rogasch

Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Tsjoeke, tsjoeke! Iedereen instappen graag! Voor het vertrek moeten jullie zoveel mogelijk wagons aan jullie locomotief hangen. Dat is helemaal niet zo eenvoudig, want sommige wagons kunnen pas aangekoppeld worden als jullie er een bepaald aantal van hebben. En vergeet ook de passagiers niet! Wie op het einde de langste trein heeft, wint het spel.

Inhoud van het spel:

- 1 spelbord
- 39 wagonkaartjes
- 9 passagierskaartjes
- 6 bonuskaartjes (2 x drie verschillende afmetingen)
- 4 locomotiefkaartjes
- 4 houten figuren
- 1 „fluitje“ voor startspeler
- 1 trein-meetkaartje
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Leg alle wagon- en passagierskaartjes met de groene achterkant naar boven en meng ze allemaal goed. Vorm acht stapels met telkens zes kaartjes. Leg de stapels open op de acht uiteinden van de rails op het spelbord. Het midden van het spelbord blijft vrij. Leg de bonuskaartjes en het treinmeetkaartje aan de kant. Die heb je pas op het einde van het spel nodig.

Elke speler neemt een locomotiefkaartje en de houten figuur van dezelfde kleur.

De speler die als laatste in een trein gereden heeft, is de startspeler en neemt het fluitje. Dat blijft tot het einde van het spel voor hem liggen.

Elke speler zet zijn houten figuur willekeurig aan een kant van het spelbord, te beginnen met de startspeler. Aan elke kant mag bij het begin van het spel maar één speelfiguur staan.



Verloop van het spel

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. De startspeler begint.

Beweeg je figuur klokgewijs naar de volgende kant van het spelbord. Daar mag je van één van de drie stapels het bovenste kaartje nemen.

Die kaartjes leg je voor jou.



Wagonkaartjes

De punten op de wagonkaartjes geven aan hoeveel kaartjes met hetzelfde motief nodig zijn om een volledige set te maken. Als je een set wagonkaartjes vervolledigt, kun je die aan je locomotiefkaartje hangen.

Wagonkaartjes met één punt koppel je meteen aan je locomotief.



Passagierskaartjes

De passagierskaartjes hang je niet aan je locomotief. Tijdens het spel stapel je deze kaartjes open voor jou.

Acties

Tijdens je beurt kan je op elk moment zoveel van je wagonkaartjes met actiesymbolen gebruiken als je wil. Als je een actie uitgevoerd hebt, wordt het kaartje uit het spel gehaald. Leg het dan in de doos.

Let op: Kaartjes met actiesymbolen die je in je huidige beurt hebt verzameld, mag je pas in je volgende beurt gebruiken.



In het spel zijn de volgende wagonkaartjes met acties:



Je mag nog een kaartje van één van de drie stapels aan jouw kant van het spelbord nemen.



Je mag het bovenste kaartje van een willekeurige stapel op een willekeurige andere stapel leggen. Aan welke kant van het spelbord de stapels zich bevinden, heeft geen belang. Je mag ook op een leeg uiteinde van een rail een kaartje leggen.



Met je speelfiguur mag je één kant van het spelbord verder.

Als je beurt voorbij is, is het aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra twee stapels aan één kant van het spelbord leeg zijn. De spelronde wordt nog tot de startspeler uitgespeeld.

De speler met de meeste passagierskaartjes krijgt een bonuskaartje met de totale lengte van vier wagonkaartjes. De speler met de op één na meeste passagierskaartjes krijgt een bonuskaartje met de totale lengte van twee wagonkaartjes en de speler met de op twee na meeste passagierskaartjes krijgt een bonuskaartje met de lengte van een wagonkaartje. Bij gelijke stand krijgen die spelers dezelfde bonuskaartjes. Als afzonderlijke bonuskaartjes niet volstaan, kunnen verschillende andere bonuskaartjes gecombineerd worden om de vereiste lengte te bereiken. Hang ook de bonuskaartjes aan jullie trein.



Controleer nu met het treinmeetkaartje welke speler de langste trein heeft. Op het meetkaartje zie je symbolen. De afstand tussen twee symbolen komt exact overeen met de lengte van één wagon. De speler met de langste trein wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste passagierskaartjes.



Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem!

Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

A toda máquina

Un colorido juego de recopilación de trenes para 2 - 4 jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Autores: Martino Chiacchiera, Remo Conzadori

Ilustración: Studio Vieleck

Redacción: Tim Rogasch

Duración del juego: 10 - 15 minutos

¡Chucu, chucu, chu! ¡Pasajeros al tren! Antes de partir, debéis acoplar el mayor número de vagones posible a vuestras locomotoras. Pero no es tan sencillo, porque algunos vagones solo se podrán acoplar cuando hayáis reunido una determinada cantidad de los mismos. ¡Tampoco os olvidéis de los pasajeros! El que consiga el tren más largo al final del juego, será el ganador.

Contenido del juego:

- 1 tablero
- 39 tarjetas de vagones
- 9 tarjetas de pasajeros
- 6 tarjetas de bonificación (2 x tres tamaños distintos)
- 4 tarjetas con locomotora
- 4 figuras de madera
- 1 marcador «silbato» de comienzo
- 1 cinta métrica para trenes
- 1 instrucciones

Preparación del juego

Situad el tablero en el centro de la mesa. Colocad boca abajo todas las tarjetas de vagones y pasajeros (con el reverso verde hacia arriba) y mezcladlas bien. Formad ocho montones de seis tarjetas cada uno. Colocad boca arriba un montón en cada una de las vías del tablero. El centro del tablero queda libre. Situad a un lado las tarjetas de bonificación y la cinta métrica, las cuales no serán necesarias hasta el final del juego.

Cada jugador coge una locomotora y la figura de madera del color que le corresponde.

Empieza el jugador que haya viajado en tren más recientemente y coge el silbato de comienzo, que permanecerá junto a él hasta el final del juego.

Comenzando por el primer jugador, todos los jugadores colocan su figura de madera en el lado que prefieran del tablero. Únicamente debe haber una figura en cada lado.



Desarrollo del juego

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primer jugador.

Mueve tu figura hasta el siguiente lado del tablero en el sentido de las agujas del reloj. Una vez ahí, debes coger la primera tarjeta de alguno de los tres montones.

Las tarjetas que vayas reuniendo las colocarás delante de ti.



Tarjetas de vagones

Los puntos que aparecen en las tarjetas de vagones te indican la cantidad de tarjetas con el mismo dibujo que necesitas para construir un set completo.

Cuando hayas completado un set, podrás acoplarlo a tu locomotora.

Las tarjetas que cuenten únicamente con un punto podrás engancharlas enseguida.



Tarjetas con pasajeros

Las tarjetas con pasajeros no se engancharán a la locomotora, sino que las apilarás boca arriba delante de ti a lo largo del juego.

Acciones

Cuando llegue tu turno, podrás emplear tantas tarjetas de vagones con símbolos de acción como desees. Una vez utilizada, la tarjeta queda fuera de juego, por lo que tendrás que devolverla a la caja.

Atención: las tarjetas con símbolos de acción que consigas en un turno, no podrán ser utilizadas hasta el siguiente turno.

Existen las siguientes tarjetas con acciones:



Puedes coger otra tarjeta de alguno de los tres montones que hay en tu lado del tablero.



Puedes cambiar la primera tarjeta de un montón al montón que prefieras. No importa el lado en el que se encuentren los montones. También podrás colocar la tarjeta en una vía vacía.



Puedes «avanzar» un lado más del tablero con tu figura.

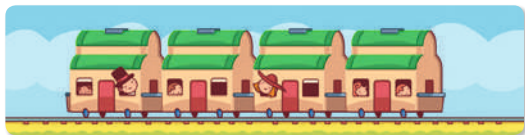
Cuando hayas terminado, será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego termina cuando se hayan agotado dos montones de un mismo lado del tablero. La ronda se terminará de jugar hasta llegar al jugador que empezó el juego.

El jugador que disponga del mayor número de tarjetas de pasajeros, recibe una tarjeta de bonificación de una longitud total de cuatro tarjetas de vagones. El segundo jugador con el mayor número de tarjetas de pasajeros, recibe una tarjeta de bonificación de una longitud total de dos tarjetas de vagones y el tercer jugador con el mayor número de tarjetas de pasajeros, recibe una tarjeta de bonificación con la longitud de un vagón. En caso de empate, los jugadores correspondientes reciben las mismas tarjetas de bonificación. Y si no fuese suficiente el número de tarjetas de bonificación, podréis combinar las demás para alcanzar la longitud necesaria. Enganchad las tarjetas de bonificación a vuestros trenes.





Seguidamente, comprobad con ayuda de la cinta métrica quién cuenta con el tren más largo. En la cinta métrica podéis ver unos puntos; la distancia entre dos puntos corresponde exactamente a la longitud de una tarjeta de vagón. Ganará el jugador que haya conseguido formar el tren más largo. En caso de empate, gana el jugador con la mayor cantidad de tarjetas de pasajeros.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Veloce come un treno

Un colorato gioco di raccolta sui treni, per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: Martino Chiacchiera, Remo Conzadori

Illustrazioni: Studio Vieleck

Testo: Tim Rogasch

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Ciuf ciuf! Tutti in carrozza! Prima di partire dovete attaccare il maggior numero di vagoni alle vostre locomotive. Ma non è così semplice, perché alcuni vagoni non possono essere attaccati da soli. E non dimenticate i passeggeri! Vince il gioco chi alla fine ha ottenuto il treno più lungo.

Dotazione del gioco:

- 1 tabellone di gioco
- 39 tessere vagone
- 9 tessere passeggeri
- 6 tessere bonus (2x tre misure diverse)
- 4 tessere locomotiva
- 4 figure in legno
- 1 simbolo del giocatore iniziale "fischietto"
- 1 misuratore del treno
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Sistamate il tabellone di gioco al centro del tavolo. Coprite tutte le tessere vagone e passeggeri (lato verde rivolto verso l'alto) e mescolatele insieme a fondo. Formate otto mazzi di sei tessere ciascuno. Mettete i mazzi scoperti sugli otto binari tronchi del tabellone di gioco. Il centro del tabellone di gioco deve rimanere libero. Mettete da parte le tessere bonus e il misuratore del treno, che vi serviranno solo alla fine del gioco.

Ciascun giocatore prende una tessera locomotiva e la figura in legno dello stesso colore.

Il giocatore che ha viaggiato più di recente in treno inizia a giocare: prende il simbolo del giocatore iniziale e lo tiene davanti a sé fino alla fine del gioco.

Tutti i giocatori, a partire da quello che inizia, sistemano la propria figura in legno su un lato a scelta del tabellone di gioco. All'inizio del gioco non ci può essere più di una figura per lato.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore iniziale comincia.

Fai avanzare la tua figura in senso orario verso il lato successivo del tabellone di gioco e, una volta arrivato, prendi la tessera in cima a uno dei tre mazzi.

Metti le tessere raccolte davanti a te.



Tessere vagone

I punti sulle tessere vagone indicano quante tessere con la stessa immagine servono per comporre un set completo. Una volta completato un set di tessere vagone, puoi attaccarlo alla tua tessera locomotiva.

Le tessere vagone da un punto possono venire attaccate subito alla locomotiva.



Tessere passeggeri

Le tessere passeggeri non vengono attaccate alla locomotiva, ma vanno impilate scoperte davanti ai giocatori durante il gioco.

Azioni

Nel tuo turno di gioco sei libero di utilizzare quando vuoi un numero a scelta delle tue tessere vagone con i simboli azione. Una volta eseguita l'azione, la tessera viene tolta dal gioco e riposta nella scatola.

Attenzione: le tessere con i simboli azione raccolte nel corso del turno di gioco possono venire impiegate a partire dal turno successivo.

Nel gioco ci sono le seguenti tessere vagone con azioni:



Puoi prendere un'altra tessera da uno dei tre mazzi del tuo lato del tabellone di gioco.



Puoi prendere la tessera in cima a un mazzo a piacere e piazzarla su un altro mazzo a scelta, indipendentemente dal lato del tabellone di gioco in cui si trovano i mazzi. Puoi piazzare la tessera anche su un binario tronco vuoto.



Puoi far avanzare la tua figura di gioco di due lati del tabellone di gioco.

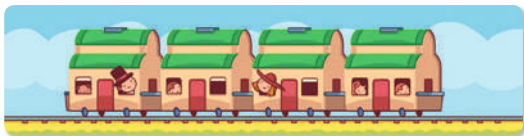
Alla fine del tuo turno tocca al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando su uno dei lati del tabellone di gioco è rimasto un solo mazzo di tessere. Il giro in corso prosegue fino a quando non si ritorna al giocatore iniziale.

Il giocatore con il maggior numero di tessere passeggeri riceve una tessera bonus della lunghezza di quattro tessere vagone. Il secondo giocatore per numero di tessere passeggeri riceve una tessera bonus della lunghezza di due tessere vagone, mentre il terzo ne ottiene una della lunghezza di una tessera vagone. In caso di parità i giocatori in questione ricevono lo stesso numero di tessere. Se non ci sono abbastanza tessere bonus singole, si possono combinare le altre tessere bonus fino a ottenere la lunghezza necessaria. Attaccate le tessere bonus ai vostri treni.

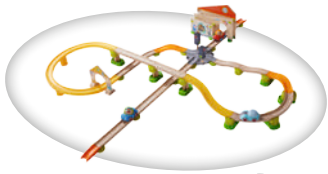




Ora servitevi del misuratore del treno per scoprire chi ha ottenuto il treno più lungo. Sul misuratore sono raffigurati dei simboli. La distanza tra due simboli corrisponde esattamente alla lunghezza di un vagone. Vince il giocatore con il treno più lungo. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di tessere passeggeri.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr. 304338 TL A105475 1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.