

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



# TSCHU- TSCHU, kleine Eisenbahn



Color Choo Choo · La loco des couleurs  
Tsjoeke, tsjoeke, kleine trein  
Chucu chu, El Pequeño Tren  
Ciuf ciuf, arriva il trenino

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2018



# Tschu-tschu, kleine Eisenbahn

Eine kunterbunte Zugfahrt für 2 - 4 geschickte Lokführer ab 3 Jahren.

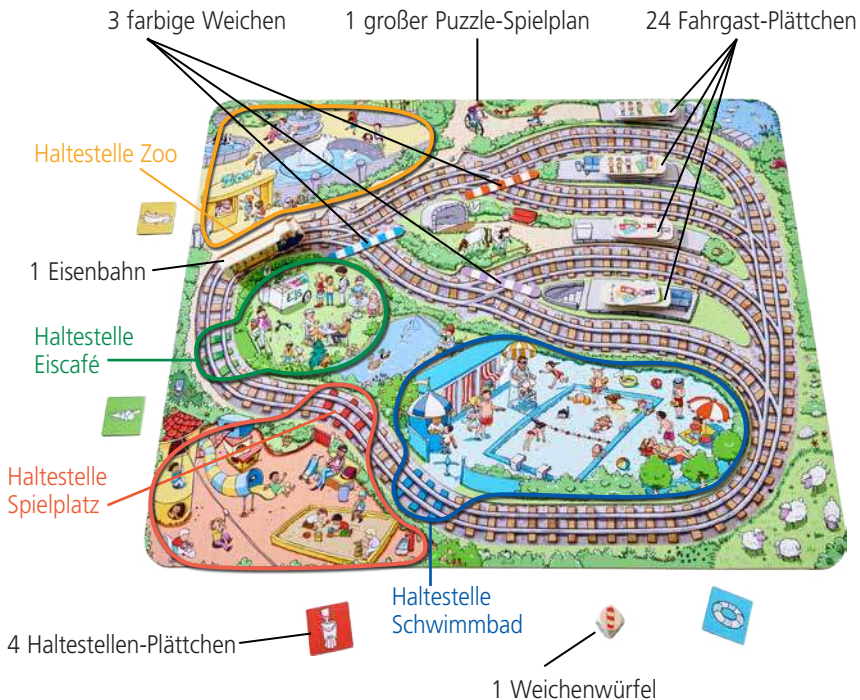
**Autor:** Felix Beukemann

**Illustration:** Katharina Wieker

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Auf den vier Bahnsteigen drängen sich die Fahrgäste dicht an dicht mit Tickets für unterschiedliche Haltestellen. Sie wollen in den Zoo, ins Freibad, zum Spielplatz oder zum Eiscafé im Park. Na dann: Alle einsteigen, bitte! Als Lokführer möchtet ihr am Bahnsteig möglichst die Fahrgäste einsteigen lassen, die zur Haltestelle mit eurer Farbe wollen. Doch ständig werden die Weichen verstellt. Da braucht man schon etwas Glück, um den Fahrplan einzuhalten. Wer mit der Eisenbahn am Ende die meisten Fahrgäste zu seiner Haltestelle gebracht hat, gewinnt.

## Spielinhalt



## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan in der Tischmitte zusammen. Steckt die drei Weichen jeweils in ein beliebiges der drei Löcher im Spielplan und dreht sie so, dass jeweils eine Fahrstrecke frei über die Gleisstrecke fahren kann. Jedes Kind wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende Haltestellen-Plättchen. Dieses steht für die Haltestelle, zu der der Spieler möglichst viele Fahrgäste bringen möchte. Eventuell überzählige Haltestellen-Plättchen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Mischt die Fahrgast-Plättchen und verteilt zufällig je sechs Plättchen offen gestapelt auf die vier Bahnsteige auf dem Spielplan. Legt den Weichenwürfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am besten wie eine Eisenbahn pfeifen kann, ist zuerst der Lokführer und beginnt.

- Würfle mit dem Weichenwürfel.
- Verstelle die Weiche der gewürfelten Farbe so, dass nun das Gleis der anderen Strecke frei wird.
- Fahre jetzt mit einem fröhlichen „Tschu-tschu“ mit der Eisenbahn zu dem Bahnsteig, den du nach dem Umstellen der Weiche erreichen kannst.
- Schau dir dort das oberste Fahrgastplättchen an. Die abgebildeten Kinder haben Tickets, die anzeigen, zu welchen Haltestellen sie gerne mit dem Zug fahren möchten. Alle auf einem Plättchen abgebildeten Kinder fahren immer gemeinsam zu einer der gewünschten Haltestellen.
  - Im späteren Spielverlauf kann es sein, dass du mit der Eisenbahn an einem Bahnsteig ankommst, an dem kein Fahrgastplättchen mehr liegt. Dann hast du leider Pech gehabt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Zeigt das Fahrgast-Plättchen ein Ticket in der Farbe deiner Haltestelle?

- **Ja!** Super! Alle einsteigen, bitte! Stecke das Fahrgast-Plättchen in den Schlitz in der Eisenbahn und fahre damit bis zu der Haltestelle deiner Farbe. Lass deine Fahrgäste dort aussteigen und lege das Plättchen auf den entsprechenden Bereich des Spielplans.
- **Nein!** Schade, du kannst keine Fahrgäste zu deiner eigenen Haltestelle bringen, denn sie haben nur Tickets für andere Haltestellen. Natürlich werden die Fahrgäste trotzdem mitgenommen. Du darfst dir aussuchen, zu welcher von den Fahrgästen gewünschten Haltestelle du mit der Eisenbahn fährst. Lass die Fahrgäste dort aussteigen und lege das Plättchen dort ab.





Beispiel:



Fredis Haltestelle ist das blaue Freibad. Er würfelt mit dem Weichenwürfel, der dann Orange zeigt. Fredi verstellt die orangefarbene Weiche.



Dann fährt er mit der Eisenbahn zum Bahnsteig. Das Fahrgast-Plättchen dort zeigt unter anderem auch ein blaues Ticket. Er lässt den Fahrgast einsteigen.



Jetzt fährt er mit der Eisenbahn bis zur Haltestelle beim Freibad. Dort lässt er den Fahrgast aussteigen und legt das Plättchen in den blauen Bereich.

Hast du die Fahrgäste aussteigen lassen? Dann ist dein Spielzug beendet und der nächste Lokführer bekommt den Weichenwürfel.

## Spielende

Liegt kein Fahrgast-Plättchen mehr an den Bahnsteigen und sind somit alle Fahrgäste an den farbigen Haltestellen abgesetzt, endet das Spiel.

Nehmt jetzt alle Fahrgastplättchen von eurer Haltestelle und legt sie in einer Reihe aneinander. Beachtet dabei die Ausrichtung der Plättchen. Wer die längste Fahrgastschlange bilden kann, hat gewonnen.



*Spieler Gelb hat die längste Reihe und somit die meisten Fahrgäste zu seiner Haltestelle gebracht. Er ist der Gewinner des Spiels.*

**Tipp:** Wenn ihr schon zählen könnt, könnt ihr auch die Fahrgäste auf euren Plättchen zählen. Es gewinnt, wer die meisten Fahrgäste zu seiner Haltestelle gebracht hat.

## Varianten für vorausschauende Lokführer:

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- **Weichen-Wünsche:** Der Würfel wird nicht benötigt. Der Lokführer darf beliebig viele Weichen umstellen, um mit der Eisenbahn einen bestimmten Bahnsteig zu erreichen. Wer von euch hat den besten Überblick beim Verstellen der Weichen und kann so die meisten Fahrgäste zu seiner eigenen Haltestelle bringen?
- **Weichen-Steller:** Der Würfel wird nicht benötigt. Der Lokführer entscheidet selbst, welche der drei Weichen er verstellt. Er darf aber pro Zug nur eine einzige Weiche verstellen. Wer ist clever genug, immer die beste Weiche zu verstellen, um so am Ende die meisten Fahrgäste zu seiner Haltestelle zu fahren?

## Tipp für besonders überraschende Zugreisen (mit dem Grundspiel und den Varianten kombinierbar):

Die Fahrgastplättchen können auch verdeckt gestapelt auf die Bahnsteige gelegt werden. Der Lokführer fährt wie gewohnt zu einem der vier Bahnsteige. Erst jetzt deckt er das oberste Fahrgastplättchen auf und sieht, zu welchen Haltestellen die Fahrgäste möchten. Unter welchem Plättchen verbergen sich wohl die meisten Fahrgäste?

# Color Choo Choo

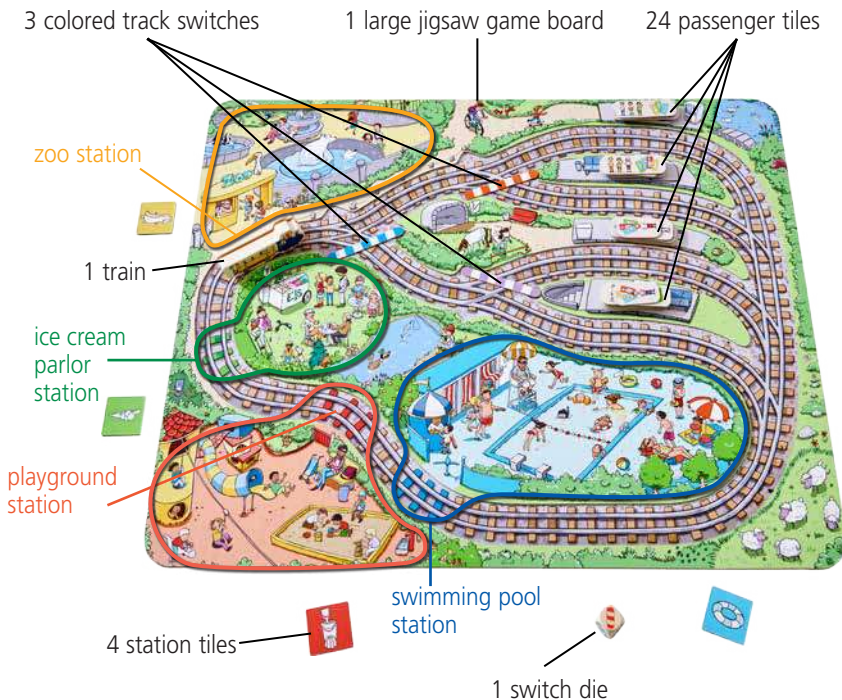


A multi-colored train ride for 2 - 4 skilled engineers ages 3 years and up.

**Author:** Felix Beukemann  
**Illustrator:** Katharina Wieker  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Passengers with tickets for different stations are packed close together on the four train platforms. They want to go to the zoo, outdoor pool, playground, or ice cream parlor in the park. Ready? All aboard please! As an engineer, you want to pick up as many passengers, in your matching color, as possible. Be careful, the track positions are constantly changing. You'll need some luck in order to keep to the timetable. The player who, in the end, gets the most passengers to his or her station wins.

## Contents



## Preparation

Complete the game board jigsaw and place it in the middle of the table. Stick each of the three switches into any of the three holes in the game board and turn them so that one stretch of track is open. Place the train in front of the first switch on the track so that it can move along the railway line in a clockwise direction. Each child chooses a color and takes the corresponding station tile. This represents the station to which the player wants to take as many passengers as possible. Any extra station tiles that are not needed should be put back into the box. Shuffle the passenger tiles and randomly distribute six tiles each stacked face up, in a draw pile, on each of the four platforms on the game board. Have the switch die ready to use.

## How to play

Play in a clockwise direction. The player who can best whistle like a train is the first to be an engineer and begins.

- Roll the switch die.
- Change the position of the switch shown on the die roll so that the track of the other section becomes free.
- With a cheerful "Choo-Choo," travel with the train to the platform that you can reach after repositioning the switch.
- Look at the top passenger tile there. The depicted children have tickets that show to which station they would like to travel on the train. All of the children depicted on one tile always travel together to one of the desired stations.
  - Later in the game, it may be that you arrive with the train on a platform on which there is no longer any passenger tile. Then you are out of luck, and it's the next player's turn.

### Does the passenger tile show a ticket in the color of your station?

- **Yes!** Fantastic! All aboard please! Stick the passenger ticket into the slot on the train and move with it to the station of your color. Let your passengers get off there and place the tile in the corresponding area of the game board.
- **No!** Too bad; you can't take your passengers to your own color station because they only have tickets for other stations. Of course as the engineer you must still drive the passengers to another station. You are free to choose which station based on the colors of the tickets. Drop the passengers off at another station and place the passenger tile on the colored area at the new station.





Example:



Fredi's station is the blue swimming pool. He rolls the switch die, which shows orange. Fredi repositions the orange switch.



Then he travels with the train to the blue pool platform. The passenger tile there also shows a blue ticket, among others. He lets the passenger get on.



Now he travels with the train to the blue station at the swimming pool. He lets the passenger get off and places the tile in the blue area.

Did you let the passengers get off? Then your turn is over, and the next engineer takes his/her turn to roll the switch die.

## End of the game

The game ends when there is no longer any passenger tile on the platforms and all the passengers have therefore been dropped off at the various colored stations.

Now take all the passenger tiles from your station and place them next to each other in a row. Pay attention to the alignment of the tiles. The player with the longest line of passenger wins.



*Player yellow has the longest line and has therefore brought the most passengers to his or her station and wins the game.*

**Tip:** If you can already count, you can also count the passengers on your tiles. The player wins who has brought the most passengers to his or her station.

### Variations for engineers with foresight:

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

**Switch Wishes:** In this game, the die is not needed. The engineer may reposition any number of switches in order to reach a certain platform with the train. Which player has the best overview for repositioning the switches and can bring the most passengers to his/her own station?

**Switcher:** In this game, the die is not needed. The engineer decides which of the three switches to reposition. The engineer, however, may only reposition one single switch. Who will be clever enough always to reposition the best switch in order at the end to take the most passengers to his or her station?

### Tip for especially surprising train rides (can be combined with the basic game and the variations):

The passenger tiles can also be placed face down on the platforms. The engineer moves as usual to one of the four platforms. Only this time, the engineer turns over the top passenger tile and sees to which station the passengers want to go. Under which tile are the most passengers hidden?

# La loco des couleurs

Un voyage en train haut en couleur pour 2 à 4 habiles conducteurs de train à partir de 3 ans.

**Auteur :** Felix Beukemann

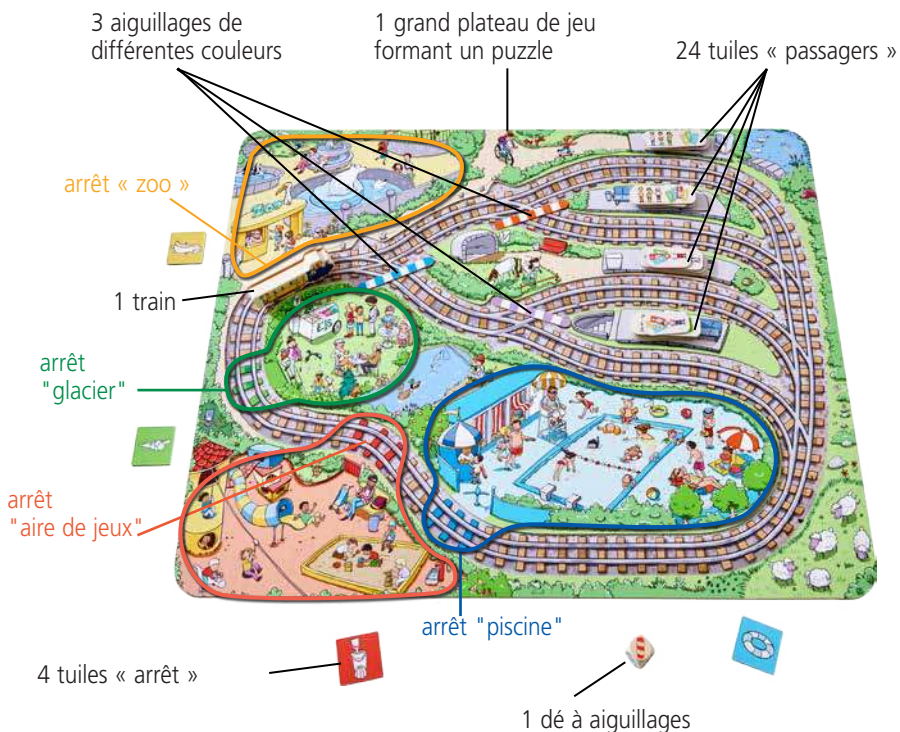
**Illustration :** Katharina Wieker

**Durée du jeu :** env. 10 minutes

Des passagers se pressent sur les quatre quais. Ils ont des tickets pour différents arrêts : le zoo, la piscine, l'aire de jeux ou le glacier dans le parc. Tout le monde en voiture, s'il vous plaît ! Vous êtes le conducteur de la loco des couleurs et souhaitez embarquer autant de passagers que possible sur le quai pour les conduire à l'arrêt de votre couleur. Mais les aiguillages changent sans cesse d'orientation. Il faut donc être un peu chanceux pour respecter la feuille de route. Celui qui a transporté le plus de passagers du train jusqu'à son arrêt remporte la partie.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu



## Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu au milieu de la table. Enfoncez chaque aiguillage dans un des trois trous du plateau de jeu et faites-les pivoter pour qu'à chaque aiguillage corresponde une voie dégagée. Placez le train sur les rails devant le premier aiguillage de façon à ce qu'il puisse circuler sur la voie ferrée dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque enfant choisit une couleur et prend la tuile « arrêt » correspondante. Elle représente l'arrêt jusqu'auquel le joueur doit transporter un maximum de passagers. Les éventuelles tuiles « arrêt » qui ne servent pas sont rangées dans la boîte. Mélangez les tuiles « passagers » et empilez-en six au hasard, faces visibles, sur les quatre quais du plateau de jeu. Préparez le dé à aiguillages.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus doué pour siffler comme un train devient le conducteur de train et commence.

FRANÇAIS

- Lance le dé à aiguillages.
- Fais pivoter l'aiguillage de la couleur du dé de façon à ce que la voie passe par le rail qui était barré.
- Conduis maintenant le train en t'exclamant joyeusement « Tchou-tchou ! » jusqu'au quai que tu peux maintenant atteindre avec le changement d'aiguillage.
- Observe la tuile « passagers » du dessus de la pile. Les enfants représentés dessus ont des billets qui indiquent les arrêts où ils souhaitent se rendre en prenant le train. Tous les enfants figurant sur une tuile voyagent toujours ensemble jusqu'à l'un des arrêts souhaités.
  - Au cours de la partie, il peut arriver que le train entre en gare sur un quai où il n'y a plus de passagers. Dans ce cas, pas de chance : c'est au tour du joueur suivant.

### La tuile « passagers » comporte-t-elle un billet de la couleur de ton arrêt ?

- **Oui !** Super ! Tout le monde en voiture, s'il vous plaît ! Insère la tuile « passagers » dans la fente sur le train, puis roule jusqu'à l'arrêt de ta couleur. Fais-y descendre tes passagers en déposant la tuile sur la zone correspondante du plateau de jeu.
- **Non !** Dommage, tu ne peux transporter aucun passager jusqu'à ton arrêt. Ils ont des billets seulement pour les autres arrêts. Bien évidemment, les passagers montent quand même dans la loco des couleurs.  
Tu choisis l'arrêt où tu les déposes. Fais-y descendre les passagers en déposant la tuile.



Exemple :



L'arrêt de Frédéric est la piscine bleue. Il lance le dé à aiguillages, qui tombe sur l'orange. Frédéric fait pivoter l'aiguillage orange.



Il avance ensuite le train jusqu'au quai. La tuile « passagers » du dessus de la pile présente, entre autres, un billet bleu. Il laisse monter le passager.



Il avance maintenant le train jusqu'à l'arrêt de la piscine. Il laisse descendre le passager à cet arrêt en déposant la tuile sur la zone bleue.

Tu as laissé descendre les passagers ? C'est la fin de ton tour. Le conducteur de train suivant prend le dé à aiguillages.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève une fois qu'il n'y a plus de tuiles « passagers » sur les quais et que tous les passagers sont descendus aux arrêts de différentes couleurs.

Formez une file avec toutes les tuiles « passagers » de votre arrêt. Veillez à bien respecter l'orientation de la tuile. Celui qui forme la plus longue file de passagers a gagné.



*Le joueur jaune a la plus longue file. C'est donc lui qui a transporté le plus de passagers jusqu'à son arrêt. Il a gagné la partie.*

**Conseil** : si vous savez déjà compter, vous pouvez également compter les passagers que vous pouvez voir sur vos tuiles. Celui qui a transporté le plus de passagers jusqu'à son arrêt remporte la partie.

## Variantes pour conducteurs de train prévoyants :

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

**Choix d'aiguillages** : le dé ne sert pas. Le conducteur de train peut faire pivoter autant d'aiguillages qu'il le souhaite pour amener le train au quai de son choix. Qui a la meilleure vue d'ensemble du réglage des aiguillages et parviendra à transporter le plus grand nombre de passagers jusqu'à son arrêt ?

**Aiguilleur** : Le dé ne sert pas. Le conducteur de train décide lui-même lequel des trois aiguillages il déplace. Mais il ne peut faire pivoter qu'un seul aiguillage par tour. Qui est suffisamment futé pour toujours changer le meilleur aiguillage et finalement parvenir à transporter le plus grand nombre de passagers jusqu'à son arrêt ?

## Conseil pour des voyages en train surprises (à combiner avec le jeu de base et les variantes) :

Les tuiles « passagers » peuvent aussi être empilées faces cachées sur les quais. Le conducteur de train circule comme dans le jeu de base vers l'un des quatre quais. C'est au moment où il retourne la tuile « passagers » du dessus de la pile, qu'il choisira vers quel arrêt il va transporter les passagers. Quelles tuiles contiendront le plus grand nombre de passagers ?

# Tsjoeke, tsjoeke, kleine trein

Een gevarieerde treinrit voor 2 - 4 handige machinisten vanaf 3 jaar.

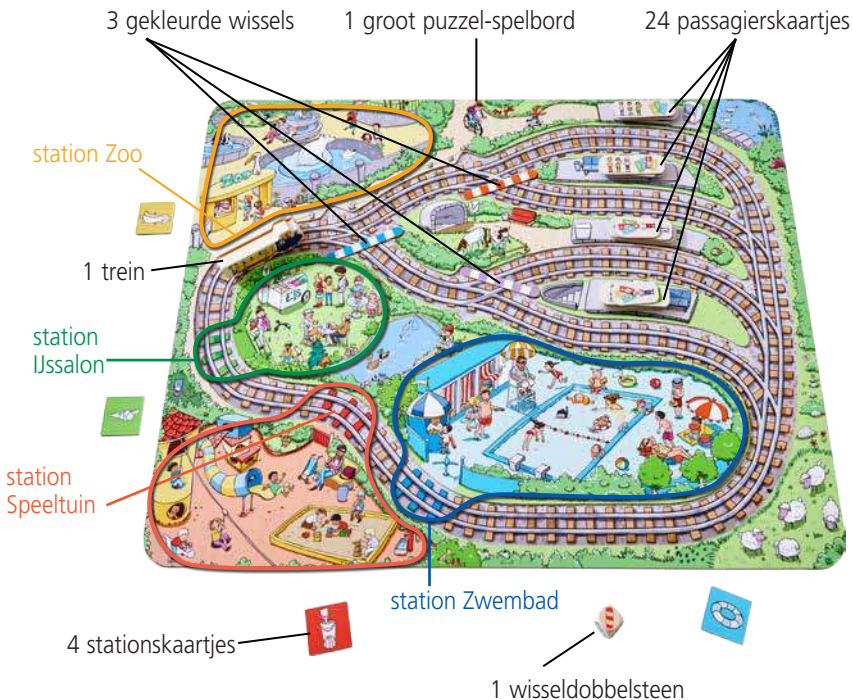
**Auteur:** Felix Beukemann

**Illustraties:** Katharina Wieker

**Speelduur:** ca. 10 minuten

Op de vier perrons verdringen de passagiers zich met tickets voor verschillende stations. Ze willen naar de zoo, het zwembad, de speeltuin of het ijsalon in het park. Daar gaan we: iedereen instappen, graag! Als machinist willen jullie op het perron zoveel mogelijk passagiers laten instappen die naar het station met hun kleur willen. De wissels worden echter voortdurend omgezet en daarom heb je wat geluk nodig om de dienstregeling na te leven. Wie op het einde met de trein de meeste passagiers naar zijn/haar station gebracht heeft, wint het spel.

## Spelinhoud



## Spelvoorbereiding

Maak het spelbord in het midden van de tafel. Steek de drie wissels telkens in één van de drie gaten in het spelbord en draai ze zo dat er telkens één route vrij is. Zet de trein voor de eerste wissel op het spoor zodat deze kloksgewijs het traject kan afleggen. Elk kind kiest een kleur en neemt het bijbehorende stationskaartje. Dat is het station waarnaar de speler zoveel mogelijk reizigers moet brengen. Eventueel resterende stationskaartjes zijn niet nodig en leg je weer in de doos. Meng de passagierskaartjes. Leg telkens zes willekeurige kaartjes open op een stapel op de vier stations van het spelbord. Houd de wisseldobbelsteen bij de hand.

## Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die het beste kan fluiten zoals een trein, is de eerste machinist en begint.

- Gooi met de wisseldobbelsteen.
- Verplaats de wissel van de gegooide kleur zo dat nu het spoor van de andere route vrij komt.
- Rij nu – vrolijk ‘Tsjoeke tsjoeke’ roepend – met de trein naar het station dat je na het omzetten van de wissel kunt bereiken.
- Kijk daar naar het bovenste passagierskaartje. De weergegeven kinderen hebben tickets waarop staat naar welke stations ze graag met de trein willen. Alle kinderen op een kaartje rijden altijd samen naar een van de gewenste stations.
  - Later in het spel kun je met de trein aankomen bij een perron waar geen passagierskaartje meer ligt. Dan heb je pech en is de volgende speler aan zet.

### Staat op het passagierskaartje een ticket in de kleur van je station?

- **Ja!** Geweldig! Iedereen instappen graag! Steek het passagierskaartje in de gleuf van de trein en rijd ermee naar het station van jouw kleur. Laat je passagiers daar uitstappen en leg het kaartje op de overeenkomstige plaats op het spelbord.
- **Nee!** Jammer, je kunt geen passagiers naar je eigen station brengen, want ze hebben enkel tickets voor andere stations. Natuurlijk neem je de passagiers toch mee. Je mag zelf kiezen naar welk station, dat de passagiers willen, je met de trein rijdt. Laat de passagiers daar uitstappen en leg het kaartje daar neer.





Bijvoorbeeld:



Het station van Brecht is het blauwe zwembad. Hij gooit oranje met de wisseldobbelsteen. Brecht verplaatst de oranje wissel.



Daarna rijdt hij met de trein naar het perron. Op het passagierskaartje daar staat onder andere ook een blauw ticket. Hij laat de passagier instappen.



Nu rijdt hij met de trein naar het station bij het zwembad. Daar laat hij de passagier uitstappen en legt het kaartje in het blauwe deel.

Heb je de passagiers laten uitstappen? Dan is je beurt voorbij en krijgt de volgende machinist de wisseldobbelsteen.

## Einde van het spel

Als er geen passagierskaartje meer op het perron ligt en dus alle passagiers bij de gekleurde stations zijn afgezet, eindigt het spel.

Neem nu alle passagierskaartjes van jullie station en leg ze op een rij naast elkaar. Houd daarbij rekening met de richting van de kaartjes. Wie de langste passagiersrij heeft, is de winnaar.



*De speler met geel heeft de langste rij en heeft dus de meeste passagiers naar zijn/haar station gebracht. Hij/zij wint het spel.*

**Tip:** Als jullie al kunnen tellen, kun je ook de passagiers op jullie kaartjes tellen. Wie de meeste passagiers naar zijn/haar station heeft gebracht, wint het spel.

## Varianten voor vooruitkijkende machinisten

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

**Gewenste wissel:** De dobbelsteen is niet nodig. De machinist mag zoveel wissels omzetten als hij wil om met de trein een bepaald perron te bereiken. Wie van jullie heeft het beste overzicht bij het omzetten van de wissels en kan zo de meeste passagiers naar zijn/haar eigen station brengen?

**Wisselomzetter:** De dobbelsteen is niet nodig. De machinist beslist zelf welke van de drie wissels hij omzet. Per beurt mag hij echter slechts één wissel veranderen. Wie is slim genoeg om altijd de beste wissel om te zetten en zo op het einde de meeste passagiers naar zijn/haar station te brengen?

### Tip voor extra verrassende treinritjes (kan gecombineerd worden met het basisspel en de varianten):

Jullie kunnen de passagierskaartjes ook met de afbeelding naar beneden op het perron leggen. De machinist rijdt, zoals anders, naar een van de vier perrons. Pas nu draait hij het bovenste passagierskaartje om en ziet hij naar welke stations de passagiers willen. Op welk kaartje staan de meeste passagiers?

# Chucu chu, El Pequeño Tren

Un colorido viaje en tren para 2 - 4 habilidosos maquinistas a partir de 3 años.

**Autor:** Felix Beukemann  
**Ilustración:** Katharina Wierer  
**Duración del juego:** aprox. 10 minutos

En los cuatro andenes, los pasajeros se agolpan pegados unos a otros con sus billetes para las distintas estaciones. Unos quieren ir al zoo, otros a la piscina, al parque o a la heladería. Así que... ¡pasajeros al tren! Como maquinistas que sois, queréis que suban al tren el mayor número posible de pasajeros que desean ir a vuestra estación. Sin embargo, las agujas de los desvíos se mueven constantemente. Aquí se necesita algo de suerte para cumplir el horario. Al final, gana el que consiga llevar más pasajeros hasta su estación.

## Contenido del juego



## Preparación del juego

Montad el tablero en el centro de la mesa. Introducid cada una de las tres agujas en el orificio del tablero que preferáis y colocadlas de modo que dejen una vía libre. Sitúad el tren delante de la primera aguja sobre la vía para que se desplace por los carriles en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador elije un color y coge la ficha-estación que le corresponda. Esta ficha es la estación a la que el jugador querrá llevar al mayor número de pasajeros posible. Las fichas que sobren no serán necesarias y se depositarán de nuevo en la caja. Mezclad las fichas de pasajeros y distribuidlas aleatoriamente, boca arriba, en montones de seis por las cuatro estaciones. Preparad el dado.

## Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que mejor imite el silbido del tren es el primer maquinista y empieza el juego.

- Lanza el dado de agujas.
- Mueve la aguja que aparezca en el dado de manera que ahora quede libre la vía del otro trayecto.
- A continuación, dirígete alegremente con tu tren y un «chucu, chu» hasta el andén al que puedas llegar tras haber hecho el cambio de aguja.
- Una vez allí, mira la primera ficha de pasajeros. Estos pasajeros tienen billetes en los que se muestran las estaciones a las que les gustaría llegar. Todos los pasajeros de una misma ficha van juntos hasta una de las estaciones a la que desean ir.
  - Más adelante, puede ocurrir que llegues a un andén en el que ya no queden fichas de pasajeros. En ese caso, habrás tenido mala suerte y será el turno del siguiente jugador.

### ¿Hay un billete con el color de tu estación en la ficha de pasajeros?

- **¡Sí!** ¡Estupendo! ¡Pasajeros al tren! Coloca la ficha en la ranura del tren y llévala hasta la estación de tu color. Deja que tus pasajeros se apeen ahí y coloca la ficha en el lugar correspondiente del tablero.
- **¡No!** ¡Qué lástima! No puedes llevarte a los pasajeros hasta tu estación porque tienen billetes para otras estaciones. Sin embargo, sí que podrás transportarlos a una de las estaciones a las que quieran ir. Deja que los pasajeros se bajen y coloca la ficha ahí.



Ejemplo:



La estación de Fredis es la piscina azul.  
Tira el dado y sale naranja. Fredi mueve la  
aguja naranja.



Seguidamente, se dirige con el tren al  
andén.  
La primera ficha de pasajeros de este  
andén muestra, entre otros, el billete azul,  
por lo que Fredi deja que los pasajeros se  
monten.



A continuación, se los lleva hasta la  
piscina. Aquí, deja que los pasajeros se  
apeen y coloca la ficha en la zona azul.

¿Has dejado que los pasajeros se bajen? Tu turno ha terminado y el dado pasa al siguiente maquinista.

## Finalización del juego

El juego termina cuando no queden fichas en el andén y todos los pasajeros se encuentren en las diferentes estaciones.

Coged todas las fichas de pasajeros de vuestra estación y colocadlas en fila. Prestad atención a la orientación de las fichas. Ganará el que forme la fila más larga.





*El jugador amarillo tiene la fila más larga ya que ha llevado más pasajeros a su estación. Él es el ganador del juego.*

**Nota:** si ya sabéis contar, también podéis contar los pasajeros de vuestras fichas. Ganará el que más pasajeros haya llevado a su estación.

## Variante para maquinistas previsores:

Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

**Libre albedrío de agujas:** No se necesita el dado. El maquinista podrá cambiar tantas agujas como quiera para llegar con el tren a una determinada estación. ¿Quién será capaz de prever mejor cómo mover las agujas y llevará al mayor número de pasajeros hasta su estación?

**Elección de aguja:** No se necesita el dado. El maquinista elige cuál de las tres agujas va a mover. Pero podrá mover una sola aguja. ¿Quién es lo suficientemente listo para mover siempre la aguja más adecuada, de modo que al final pueda contar con el mayor número de pasajeros en su estación?

## Para un viaje especialmente sorprendente (combinación de las reglas básicas y la variante):

Las fichas se apilan boca abajo en el andén. El maquinista se dirige, como de costumbre, a uno de los cuatro andenes. Ahora, destapa la primera ficha y mira a qué estaciones desean dirigirse los pasajeros. ¿Debajo de qué ficha se esconderá el mayor número de pasajeros?

# Ciuf ciuf, arriva il trenino

Un colorato viaggio in treno, per 2-4 abili macchinisti a partire da 3 anni.

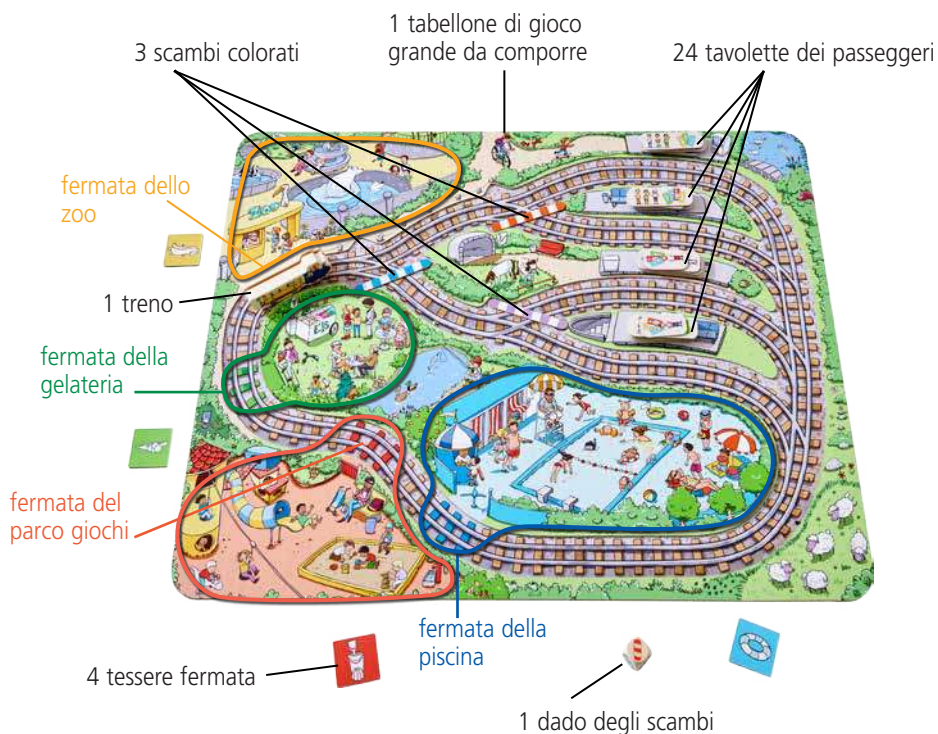
**Autore:** Felix Beukemann

**Illustrazioni:** Katharina Wieker

**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Sulle quattro banchine si accalca una folla di passeggeri muniti di biglietti per fermate diverse. Vogliono andare allo zoo, in piscina, al parco giochi o alla gelateria del parco. Forza allora, tutti in carrozza! Calatevi nel ruolo di macchinisti e cercate di far salire i passeggeri diretti verso la fermata del vostro colore. Però gli scambi vengono spostati in continuazione. Ci vuole un bel po' di fortuna per rispettare la tabella di marcia. Alla fine vince il gioco chi è riuscito a condurre il maggior numero di passeggeri alla propria fermata.

## Dotazione del gioco



## Preparazione del gioco

Mettete insieme i pezzi del tabellone di gioco al centro del tavolo. Infilate i tre scambi in ciascuno dei tre fori del tabellone di gioco a piacere e girateli in modo che ciascuno lasci una linea libera. Mettete il treno sul binario, davanti al primo scambio, in modo che possa circolare in senso orario. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende la relativa tessera fermata, che rappresenta il luogo in cui dovrà cercare di condurre il maggior numero di passeggeri. Eventuali tessere fermate rimaste non servono e vanno riposte nella scatola. Mescolate le tavolette dei passeggeri e distribuitele, a piacere e scoperte, in pile da sei sulle quattro banchine del tabellone di gioco. Tenete pronto il dado degli scambi.

## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore più bravo a imitare il fischio del treno diventa il primo macchinista e inizia a giocare.

- Tira il dado degli scambi.
- Sposta lo scambio del colore uscito sul dado, in modo da lasciare libero il binario dell'altra linea, che prima era sbarrata.
- Ora, al suono di un allegro "ciuf ciuf", conduci il treno verso la banchina diventata accessibile dopo lo spostamento dello scambio.
- Una volta arrivato, osserva la tavoletta dei passeggeri in cima alla pila. I bambini raffigurati hanno dei biglietti, che indicano verso quali fermate vorrebbero viaggiare con il treno. Tutti i bambini raffigurati su una tavoletta viaggiano sempre insieme verso una delle fermate desiderate.
  - Più avanti nel corso del gioco potresti arrivare con il treno su una banchina rimasta senza tavolette dei passeggeri. In tal caso hai avuto sfortuna e devi lasciare il turno al giocatore successivo.

**Sulla tavoletta dei passeggeri è raffigurato un biglietto dello stesso colore della tua fermata?**

- **Si!** Ottimo! Tutti in carrozza! Infilare la tavoletta dei passeggeri nella fessura del treno e condurlo verso la fermata del tuo colore. Fai scendere i tuoi passeggeri e metti la tavoletta sullo spazio corrispondente del tabellone di gioco.
- **No!** Peccato, non puoi condurre nessun passeggero alla tua fermata, perché i loro biglietti sono validi solo per altre fermate. Naturalmente i passeggeri salgono comunque a bordo. Puoi scegliere una delle fermate scelte dai passeggeri e partire alla sua volta con il treno. All'arrivo fai scendere i passeggeri e metti la tavoletta sullo spazio corrispondente.





Esempio:



La fermata di Federico è la piscina blu. Tira il dado degli scambi, sul quale esce il colore arancione. Federico sposta lo scambio arancione.



Parte quindi con il treno verso la banchina. La tavoletta dei passeggeri che pesca mostra, tra gli altri, anche un biglietto blu. Federico fa salire il passeggero.



Ora parte con il treno alla volta della fermata della piscina, dove lascia scendere il passeggero e mette la tavoletta sullo spazio blu.

Hai fatto scendere i passeggeri? In tal caso il tuo turno di gioco è finito e il macchinista successivo riceve il dado.

## Fine del gioco

Il gioco si conclude quando sulle banchine non ci sono più tavolette dei passeggeri e tutti i passeggeri hanno raggiunto le fermate colorate.

Prendete tutte le tavolette dei passeggeri della vostra fermata e disponetele in fila, facendo attenzione al loro orientamento. Vince il giocatore con la fila di passeggeri più lunga.



*Il giocatore giallo ha la fila più lunga, è riuscito cioè a condurre il maggior numero di passeggeri alla propria fermata, e viene quindi proclamato vincitore.*

**Consiglio:** se siete già capaci di fare dei calcoli, potete anche contare i passeggeri presenti sulle vostre tavolette. Vince chi è riuscito a condurre il maggior numero di passeggeri alla propria fermata.

## Varianti per macchinisti previdenti

Le regole del gioco di base rimangono invariate, tranne che per quanto segue:

- **Scegli lo scambio:** il dado non è necessario. Il macchinista può spostare tutti gli scambi che vuole per condurre il treno verso una determinata banchina. Chi di voi dà prova di maggior lucidità durante lo spostamento degli scambi e riesce così a condurre il maggior numero di passeggeri alla propria fermata?
- **Sposta lo scambio:** il dado non è necessario. Il macchinista sceglie quale dei tre scambi spostare. Può spostare però un solo scambio per turno. Chi è abbastanza astuto da spostare sempre lo scambio giusto, così da poter condurre alla fine il maggior numero di passeggeri alla propria fermata?

## Consiglio per viaggi ricchi di sorprese (da combinare eventualmente con il gioco di base e le varianti) :

Le tavolette dei passeggeri possono anche essere impilate coperte sulle banchine. Come nel gioco di base, il macchinista conduce il treno verso una delle quattro banchine. Scopre quindi la tavoletta dei passeggeri in cima alla pila e osserva le fermate che i viaggiatori hanno scelto. Dietro quale tavoletta si celerà il maggior numero di passeggeri?

### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

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



### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.

### **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè e bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*

*Camera dei bambini*

## **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

## **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

## **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

## **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

## **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

## **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

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

**HABA®**

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