



SPIELERANZAHL / ALTER

SPIELDAUER

INHALT

AUTOREN

2-5 / 3+

ca. 10 Minuten

5 Eisenbahnkarten, 28 Fahrgast-Plättchen,

1 Lokführer, 2 Schaffner, 12 Fahrkarten,

1 Farbwürfel, 1 Zahlenwürfel (1-3), Spielanleitung

Arno Steinwender und Andrea Steinhauser

www.whitecastle.at

Agentur für Spieleautoren

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht, als erster drei Waggons mit Fahrgästen zu besetzen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Lok wird auf den Tisch gelegt. Die vier Passagierwaggons werden dahinter angelegt. Die Reihenfolge der Farben ist dabei egal.

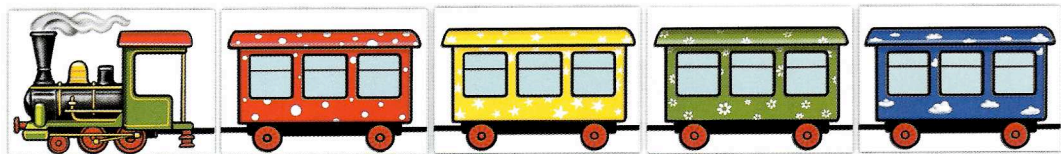


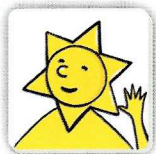
Abb. 1: Zuerst wird der Zug auf dem Tisch ausgelegt

Die Fahrgast-Plättchen, der Lokführer und die beiden Schaffner werden verdeckt auf dem Tisch gelegt und gut durchgemischt. Jeder Spieler zieht nun drei Plättchen und legt diese offen vor sich hin.

Wer zuletzt mit einem Zug gefahren ist, beginnt.

SPIELABLAUF

Passagiere dürfen nur in dem Waggon ihrer Farbe sitzen (blaue Passagiere sitzen nur im blauen Waggon, grüne Passagiere nur im grünen Waggon usw.).



Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln (Farbwürfel und Augenwürfel). Diese geben an, in welchen Waggon man einen Passagier setzen darf.

Man kann sich nun für einen der beiden Würfeln entscheiden:

Entscheidet man sich für den **Farbwürfel**, darf man einen Passagier der gewürfelten Farbe auf einen beliebigen freien Platz des Waggons der gewürfelten Farbe setzen. Würfelt man z.B. „Rot“, so darf man einen roten Passagier auf einen freien Platz des roten Waggons setzen.



Entscheidet man sich für den **Augenwürfel**, darf man einen Passagier beliebiger Farbe auf den Platz im Waggon setzen, der der gewürfelten Zahl entspricht. Da in den Waggonfenstern keine Zahlen stehen, gilt folgende Regel: Platz 1 immer links, Platz 2 in der Mitte, Platz 3 immer rechts. Natürlich muss auch hier die Passagierfarbe mit der Farbe des Waggons übereinstimmen.



Danach zieht man einen Passagier nach, so dass man wieder drei Passagiere vor sich liegen hat. Der Spielzug ist damit beendet.

Kann man keinen Passagier anlegen, hat man Pech gehabt. In diesem Fall wird auch keine Karte nachgezogen.
Gelingt es einem Spieler, den dritten Passagier in einen Waggon zu setzen, erhält er dafür eine Fahrkarte (Ticket). Die drei Passagiere werden aus dem Waggon genommen und wieder unter die anderen verdeckten Passagiere gemischt.

Der Lokführer und der Schaffner

Jede Lok braucht natürlich einen Lokführer. Wer den Lokführer zieht, darf diesen in der nächsten Runde – anstatt zu würfeln – in die Lokomotive legen und erhält dafür eine Fahrkarte. Der Lokführer bleibt für das restliche Spiel in der Lokomotive liegen und wird nicht wieder unter die Passagiere gemischt! Der Spieler zieht einen Passagier nach, so dass er wieder drei Passagiere vor sich liegen hat.



Auch die beiden Schaffner dürfen nicht fehlen. Schaffner dürfen natürlich in jeden Waggon und in jedes Abteil (Joker). Man darf den Schaffner aber nur in den Waggon setzen, dessen Farbe man auch gewürfelt hat. Ist der Schaffner die dritte Person in einem Wagen, erhält der Spieler ebenfalls eine Fahrkarte.



SPIELENDE

Wer als erster drei Fahrkarten sammeln konnte, gewinnt das Spiel

REGEL FÜR KLEINERE LOKFÜHRER

Jüngere Kinder können auch nur mit dem Farbwürfel spielen!
Der Zahlenwürfel wird dann nicht benötigt.

EIN BEISPIEL

Elias hat einen gelben, einen grünen und einen blauen Passagier vor sich liegen. Elias würfelt mit beiden Würfeln. Er würfelt „Gelb“ und „Drei“.

Die Waggon sind schon teilweise besetzt.

Elias kann sich nun aussuchen, ob er den gelben Passagier auf einen freien Platz des gelben Waggon setzt (Farbwürfel) oder ob er lieber den blauen Passagier auf Platz 3 im blauen Waggon setzt (Augenwürfel).

Er entscheidet sich, den blauen Passagier in den Waggon zu setzen.

Jetzt zieht Elias noch einen neuen Passagier vom verdeckten Vorrat, so dass er wieder drei Passagiere vor sich liegen hat. Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe.

