

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

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

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Mélangez bien toutes les tuiles « wagon » et « passagers » faces cachées (= verso vert visible). Formez huit piles de six tuiles chacune. Placez les piles faces visibles aux huit extrémités des rails sur le plateau de jeu. Le milieu du plateau de jeu reste libre. Préparez les tuiles bonus et la réglette « voie ferrée ». Elles ne servent qu'à la fin de la partie.

Chaque joueur choisit une tuile « locomotive » et un pion de couleur identique.

Le joueur qui a pris le train le plus récemment commence et prend le marqueur premier joueur (= le sifflet). Le marqueur reste devant lui jusqu'à la fin de la partie.

À commencer par le premier joueur, chaque joueur pose son pion en bois à côté d'un des bords du plateau de jeu. Au début de la partie, il ne peut y avoir qu'un pion par côté.



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 ».

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

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.

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.