

Von Bob Lindner

VOLL IN FAHRT

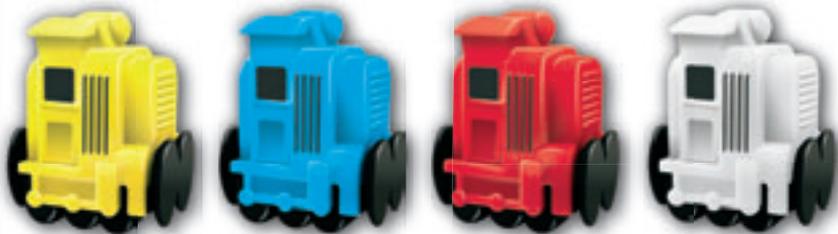
Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

SPIELMATERIAL

16 Lokomotiven - je 4 in 4 Farben



1 Spielplan



1 Farbwürfel

2 Augenwürfel

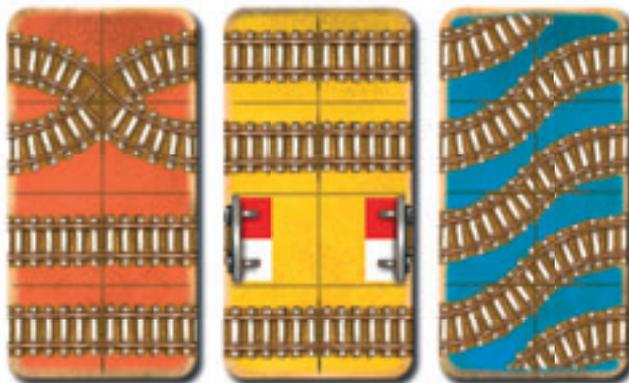
12 Reparaturplättchen



Vorderseite

Rückseite

3 Rangierbrücken



SPIELZIEL & SPIELIDEE

Kaum schießt die Sonne ihre ersten Strahlen über den kleinen Rangierbahnhof, da rangeln die Loks schon um die besten Startplätze. Heute ist der Tag des großen Rennens der Dieselloks. Sie kämpfen um den begehrten Titel des Weltmeisters.

Jeder Spieler hat vier Lokomotiven. Davon muss er drei Loks ins Ziel bringen. Mit Hilfe der Würfel werden die Loks über die Gleise bewegt. Doch bei diesem spannenden Wettrennen ist Vorsicht geboten: Die Rangierbrücken drehen sich ständig zwischen den Gleisabschnitten und beim Rangieren schiebt eine Lok die andere nach vorn. Da kann es passieren, dass manche Lok abseits der Schienen landet oder vor einen Prellbock fährt. Sind die Gleise aber frei, geht es flott in Richtung Ziel. Wer mit Glück und Geschick drei seiner vier Lokomotiven als Erster ins Ziel bringt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält **vier Loks** in einer Farbe und stellt sie vor sich ab. Die drei Rangierbrücken werden zwischen die Gleise an die farbig markierten Prellböcke (blau an blau, rot an rot und gelb an gelb) gelegt. Welche Seite der Rangierbrücke am Prellbock anliegt, ist egal. Der Brückenbereich direkt nach den Startfeldern bleibt vorerst frei.

Die **12 Reparaturplättchen** sind für eine Variante mit weiteren taktischen Möglichkeiten vorgesehen. Wird ohne diese Variante gespielt, bleiben die Plättchen in der Schachtel.

Es beginnt, wer zuletzt mit einer Eisenbahn gefahren ist. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Prellbock auf gelber Rangierbrücke

Lokschuppen am Zielbahnhof

rote Rangierbrücke am roten Prellbock

1 von 3 Startfeldern

1 von 3 Zielfeldern

1 Gleisfeld

16 Lokomotiven

12 Reparaturplättchen

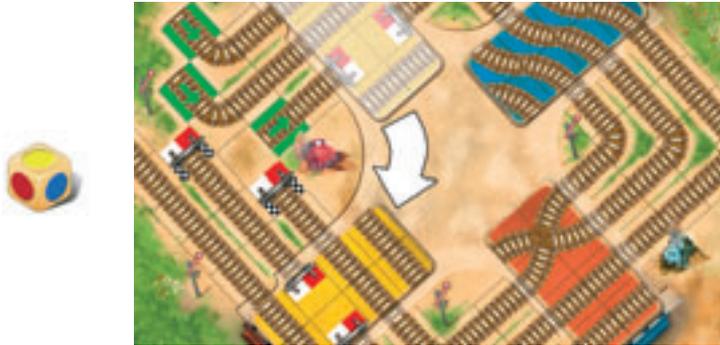


SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Danach verschiebt der Spieler eine Rangierbrücke und zieht anschließend eine seiner Lokomotiven vorwärts.

Eine Rangierbrücke verschieben

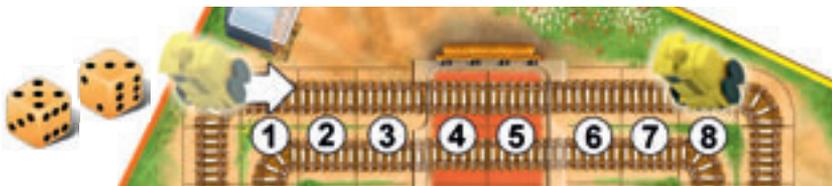
Der Farbwürfel bestimmt, welche Rangierbrücke in den jeweils freien Brückenbereich geschoben werden muss. Sie darf nur geradeaus oder nach links oder rechts abbiegend bis zum Prellbock in den jeweils freien Brückenbereich geschoben werden. Eine Rangierbrücke darf nicht vom Spielplan genommen werden.



Loks, die auf der Rangierbrücke stehen, werden dabei mitverschoben. Bitte die Rangierbrücken vorsichtig verschieben, damit die Lokomotiven nicht herunterfallen. Steht eine Lok nach dem Verschieben nicht mehr in Fahrtrichtung „Ziel“, wird sie gedreht.

Eine Lokomotive fahren

Die beiden Augenzwürfel bestimmen zusammen die Anzahl der Felder, die anschließend mit **einer eigenen Lok** gefahren werden müssen. Ein Spieler muss sich für eine seiner Lokomotiven entscheiden. Entweder er beginnt mit einer Lok auf einem der drei grünen Startfelder oder er fährt mit einer eigenen Lok auf der Gleisstrecke weiter in Richtung Zielfelder. Jedes Gleisfeld zählt einen Bewegungspunkt, das gilt auch schon für die drei grünen Startfelder.

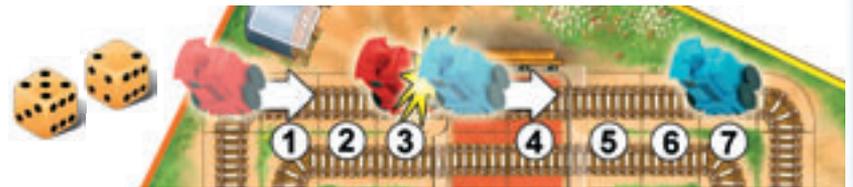


Sollte in einem seltenen Fall auf einem Startfeld eine Lok stehen, darf eine neu eingesetzte Lok nur über die anderen freien Startfelder ins Spiel gebracht werden. Sind alle drei Startfelder besetzt, kann der Spieler nur eine Lok bewegen, die schon auf dem Spielplan steht.

Eine Lokomotive schubsen

Es passiert häufig, dass die Gleisstrecke durch eine andere Lokomotive blockiert wird. In diesem Fall wird diese Lok weitergeschubst. **Schubsen** heißt:

Der Spieler muss mit seiner Lok hinter der blockierenden Lok stehen bleiben. Die übrigen Würfelpunkte fährt er dann mit der angeschubsten Lok weiter.



Wird auch die angeschubste Lokomotive durch eine weitere Lok blockiert, gibt es eine Kettenreaktion. Lokomotiven werden so lange bewegt, bis alle Bewegungspunkte aufgebraucht sind.



Dies gilt auch, wenn eine Lok gleich zu Beginn direkt hinter einer anderen Lok steht. Auf diese Weise können sowohl fremde als auch eigene Lokomotiven weitergeschubst werden.



Die Rangierunfälle

Fährt eine Lokomotive gegen einen Prellbock oder kommt sie von der Strecke ab, hat sie einen Rangierunfall. Es ist dabei unerheblich, ob die Lok von ihrem Besitzer bewegt oder von einer anderen Lok geschubst wurde.



Eine Lokomotive mit Rangierunfall kommt zu ihrem Besitzer zurück und darf in einem späteren Zug wieder neu starten. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Der Würfelpasch

Würfelt ein Spieler einen Pasch (zwei gleiche Augenzahlen), **darf** er **einen** weiteren Spielzug durchführen. Entscheidet er sich für einen zweiten Spielzug, muss er wieder alle drei Würfel werfen und **muss** auch **mit derselben Lok** den Spielzug beginnen, mit der er gerade seinen ersten Spielzug begonnen hat. Dies kann ein Risiko bedeuten. Deshalb sollte sich jeder Spieler gut überlegen, ob er einen zweiten Spielzug durchführt. Wird beim zweiten Spielzug wieder ein Pasch gewürfelt, darf kein dritter Spielzug durchgeführt werden.

Beachte: Hat ein Spieler in seinem ersten Spielzug einen Pasch gewürfelt und seine Lok danach einen Rangierunfall erlitten, darf er diese Lok in seinem zweiten Spielzug wieder auf einem der Startfelder beginnen lassen.

Der Zielbereich

Wer eine **eigene Lokomotive** auf eines der drei Zielfelder bewegt, stellt die Lok in einem freien Lokschuppen am Zielbahnhof ab, überzählige Bewegungspunkte verfallen. Der Spieler bremst seine Lok ab und erleidet keinen Rangierunfall.



Wird aber eine **Lok eines anderen Spielers** gegen die Prellböcke der Zielfelder **geschubst**, kommt es auch hier zu einem Rangierunfall. Die Lok wird ihrem Besitzer zurückgegeben. Dies gilt auch, wenn ein Spieler eine eigene Lok gegen einen Prellbock eines Zielfeldes schiebt. Eine geschubste Lok hat immer einen Rangierunfall, weil in ihr kein Lokomotivführer ist, der hätte bremsen können. Im Zielbereich zu stehen ist also gefährlich!

SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler seine dritte Lokomotive auf einen der neun Lokschuppen am Zielbahnhof abstellen konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTE

Für ein taktischeres Spiel werden die Reparaturplättchen neben dem Spielplan bereit gelegt. Immer wenn ein Spieler eine seiner Lokomotiven zurückbekommt, weil sie einen Rangierunfall erlitten hat, erhält er auch ein Reparaturplättchen aus dem Vorrat.

Vorderseite



Rückseite

Anstelle am Anfang des Zuges mit dem Farbwürfel zu würfeln, kann der Spieler ein Reparaturplättchen einsetzen und den Farbwürfel auf eine beliebige Seite drehen. Das eingesetzte Reparaturplättchen wird in den Vorrat zurückgelegt. Anschließend würfelt der Spieler nur mit den beiden Augenzahlenwürfeln, verschiebt die Rangierbrücke der gewählten Farbe und bewegt dann eine seiner Lokomotiven.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© Bob Lindner / Lizenz durch PROJEKT SPIEL Version 1.0