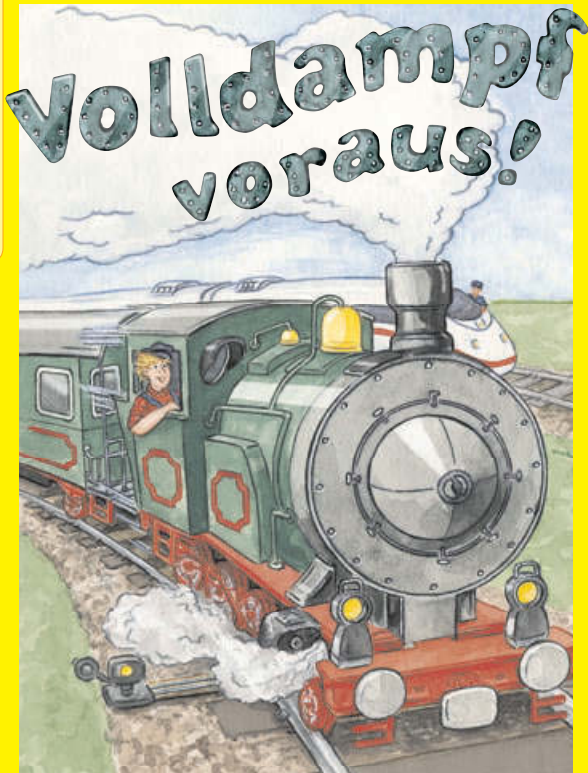




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



**Full Steam Ahead! • A toute vapeur !
Volle kracht vooruit! • ¡A toda máquina!
Avanti! A tutto vapore!**

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Volldampf voraus!

Ein spannendes Spiel für 2 - 4 Lokomotivführer von 5 - 99 Jahren.

- Spielidee:** Thilo Hutzler
Illustration: Peter Braun
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Chaos auf dem Rangierbahnhof! In wenigen Minuten soll der Personenzug nach Hutzlerhausen abfahren. Aber die Waggonen stehen immer noch kreuz und quer auf den Gleisen. Jetzt heißt es: Nicht die Übersicht verlieren und die passenden Waggonen an die Lokomotiven ankoppeln. Doch plötzlich ruft der Schaffner „Alles einsteigen!“ und setzt dem bunten Treiben ein jähes Ende. Wer gewinnt mit „Volldampf voraus!“ dieses spannende Spiel?

Spielinhalt

- 1 Lokomotive aus Holz
- 4 Spielpläne
- 34 Karten
- 5 Glasnuggets
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Jeder Spieler erhält einen Spielplan, auf dem drei verschiedene Lokomotiven zur Abfahrt bereit stehen. Bevor sie aber den Bahnhof verlassen dürfen, benötigen sie zwei, drei oder vier Waggons. Hat ein Spieler die notwendige Anzahl Waggons gesammelt, ist sein Zug komplett. Jetzt stapelt er die entsprechenden Waggonkarten. Hat er jetzt den höchsten Kartensapel, darf er die Holzlokomotive vor sich stellen. Und nur wer am Ende einer Runde die Holzlokomotive vor sich stehen hat, gewinnt einen Glasnugget. Aber Vorsicht! Kein Spieler weiß, wann genau eine Runde endet. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster zwei Glasnuggets vor sich liegen zu haben.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Spielplan und legt ihn vor sich. Mischt die Karten und legt sie einzeln verdeckt in die Tischmitte. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen. Anschließend deckt ihr vier beliebige Karten auf. Haltet die Lokomotive und die Glasnuggets bereit.

Spielablauf

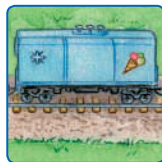
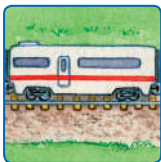
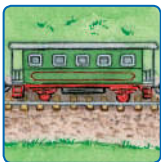
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch am besten eine Dampfokomotive nachmachen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und darf sich eine der vier offen ausliegenden Karten nehmen.

Aufgepasst:

Die Sonderkarten "Schaffner" dürfen nicht genommen werden.

Welche Karte hast du gewählt?

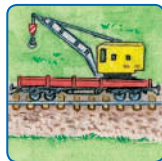
Einen Waggon:



Die Waggonkarten sind den drei Loks auf dem Spielplan zugeordnet. Lege die Karte auf eine entsprechende Abbildung deines Spielplans.

Den Kran-Waggon:

Der Kran-Waggon ist ein Joker. Du kannst diese Karte auf einem beliebigen Feld hinter einer Lok deines Spielplans ablegen.



Den Kuppler:

Wer diese Karte nimmt, darf von einem Mitspieler eine Waggonkarte stibitzen und auf seinen Spielplan legen. Nimmt er den Kran-Waggon, darf er diesen natürlich auch als Joker einsetzen. Die Kuppler-Karte kommt für diese Runde aus dem Spiel.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er deckt eine neue Karte auf und wählt eine der vier ausliegenden Karten aus.

Zug komplett!

Sind alle Felder hinter deiner Lok mit Waggonkarten belegt, ist dieser Zug komplett. Lege alle Waggonkarten dieses Zuges zu einem Stapel neben deinen Spielplan. Du bekommst die Holzlokomotive und darfst sie solange behalten, bis ein anderer Spieler mehr Waggonkarten gesammelt hat als du. Denn jedesmal wenn ein Spieler einen Zug komplett hat und die entsprechenden Karten auf seinen Stapel gelegt hat, werden die Stapel von neuem verglichen. Wer jetzt den höchsten Stapel hat, erhält die Lokomotive und stellt sie vor sich ab.

Sonderkarte „Der Schaffner“

Stopp! Der Schaffner bleibt immer offen in der Tischmitte liegen. Er darf nicht genommen werden. Wenn der dritte Schaffner aufgedeckt wird, endet eine Spielrunde sofort.



Wer jetzt die Lokomotive vor sich stehen hat, bekommt einen Glasnugget. Hat noch kein Spieler die Lokomotive vor sich stehen, dann bekommt natürlich auch niemand einen Glasnugget. Anschließend beginnt eine neue Runde.

Neue Runde

Mischt alle Karten gut und führt wieder die Spielvorbereitungen wie zu Spielbeginn aus. Der Spieler, der links neben dem Gewinner der letzten Runde sitzt, beginnt die neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen zweiten Glasnugget bekommt und damit das Spiel gewinnt.

Der Autor



Thilo Hutzler wurde 1964 in Nürnberg geboren und studierte Germanistik, Geschichte, Soziologie und Politikwissenschaft in Erlangen. Seither sind rund 20 seiner Spielideen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht worden. Heute lebt Thilo Hutzler mit seiner Frau Andrea und seinen Söhnen Christian und Tobias in Donauwörth und arbeitet als Lehrer an einer Realschule.

Nach *Gerda Gacker* ist dieses sein zweites Kinderspiel für HABA.

Volldampf voraus! widme ich meiner lieben Ehefrau und begeisterten Mitspielerin Andrea.

Der Illustrator



Peter Braun wurde 1970 in München geboren und studierte Illustration an der Fachhochschule Hamburg. Seit 2002 arbeitet er als freiberuflicher Illustrator mit acht Kollegen im Atelier Amaldi. Neben Illustrationen für Zeitschriften und Buchverlage liegt ihm als leidenschaftlichem Spieler besonders die Gestaltung von Spielen am Herzen.

Für HABA hat er in den letzten Jahren bereits die Spiele *Diego Drachenzahn* und *Was zählt?* illustriert.

Für meinen Großvater, der einst Lokführer war und selbst noch auf Dampfokomotiven gefahren ist.

Full Steam Ahead!

An exciting game for 2 - 4 engine drivers ages 5 - 99.

Author: Thilo Hutzler
Illustrations: Peter Braun
Length of the game: approx. 15 minutes

It's all chaos at the train junction. The passenger train to Hutzel town is due to leave in a few minutes. However, the wagons still stand every which way on the tracks. Now the task is to have a good general overview and connect the right wagons to the locomotives.

Suddenly the conductor shouts: "All passengers on board" thus cutting short the colorful chaos. Who will win this exciting game of "Full Steam Ahead"?

Contents

- 1 wooden locomotive
- 4 game boards
- 34 cards
- 5 glass nuggets
- Set of game instructions



Game idea

Each player takes a game board. The game boards show three different locomotive styles, each one due to leave the station. Before departing the station, however, players need to have two, three or four wagons connected. A train is complete as soon as a player has collected the necessary matching wagons. The wagons are then put into a pile. Whoever has the highest pile of wagon cards may place the wooden locomotive in front of him. But at the end of a round a player only earns a nugget if the locomotive is standing in front of him. Watch out! No player can predict when the round will end. The aim of the game is to be the first to collect two glass nuggets.

Preparation of the Game

Each player takes a game board and places it in front of him. Shuffle the cards and place them face-down in the center of the table. Make sure the cards don't overlap. Then turn over any four cards. Get the locomotive and glass nuggets ready.

How to Play

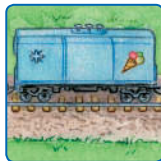
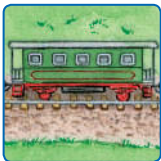
Play in a clockwise direction. Whoever is best at imitating a steam engine may start. If you cannot agree, the youngest player starts and takes one of the four cards facing up.

Watch out:

the special "conductor" cards may not be taken.

Which card have you chosen?

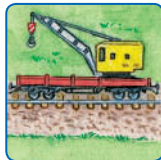
A wagon:



The wagon cards are related to the three locomotives on your game board. Place the card on the corresponding square of your game board.

The crane wagon:

The crane is a joker. You can place it on any square of any of the locomotives on your game board.



The junction operator:

This card permits you to steal a wagon card from any of the other players and place it on your game board. If you steal a crane wagon, of course you can use it as a joker. The junction operator card is then taken out of the game for this round.



Then it's the turn of the next player. He turns over a new card and chooses one of the four cards facing up.

Train complete?

A train is complete as soon as all the squares next to a locomotive are covered with wagon cards. Place all the cards of this train in a pile next to your game board. You now can take the wooden locomotive and may keep it until another player collects more wagon cards than you. Each time a train is complete, the corresponding player adds the cards to his pile and the piles are compared. Whoever has the highest pile gets the wooden locomotive and places it in front of him.

Special card "Conductor"

Stop! A conductor card always remains facing up in the center of the table and cannot be taken. A round ends immediately when a third conductor card has been turned over.

Whoever has the wooden locomotive in front of him at this moment, receives a glass nugget. If no player has the locomotive in front of him no one earns a glass nugget. Then a new round begins.



New Round

Shuffle the cards and prepare a new round. The new round starts with the player to the left of the winner of the previous round.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected two glass nuggets thus winning the game.



The author



Thilo Hutzler was born in 1964 in Nuremberg. He studied German philology, history, sociology and politics in Erlangen. About 20 of his game ideas have already been published by different editors.

Thilo Hutzler lives with his wife Andrea and his sons Christian and Tobias in Donauwörth, where he works as teacher in a junior high school.

After *Cackling Cathy* this is his second children's game for HABA.

I dedicate Full steam ahead! to my dear wife and passionate game companion Andrea.

The illustrator



Peter Braun was born in 1970 in Munich and studied illustration at the technical college of Hamburg. He has worked since 2002 as a freelance illustrator in collaboration with eight colleagues at the Atelier Amaldi. Apart from his illustration work for magazines and publishing houses and being a passionate game player himself he specializes in designing games. Over the last few years he has already illustrated for HABA the games *Dragon Diego Dart* and *What counts?*.

For my grandfather who once was an engine driver and operated steam locomotives.

A toute vapeur !

Un jeu passionnant pour 2 à 4 conducteurs de locomotive de 5 à 99 ans.

Idée : Thilo Hutzler
Illustration : Peter Braun
Durée de la partie : env. 15 minutes

Quelle pagaille à la gare de triage ! Dans quelques minutes, le signal de départ du train de voyageurs en direction de Haba-Ville doit être donné. Mais, les wagons sont encore en désordre sur les voies. Maintenant il faut rester calme et accrocher les bons wagons aux locomotives. Soudain, le contrôleur annonce « En voiture ! », ce qui met fin à toute cette agitation. Qui gagnera ce jeu passionnant « à toute vapeur » ?

Contenu du jeu

- 1 locomotive en bois
- 4 plateaux de jeu
- 34 cartes
- 5 pépites de verre
- 1 règle du jeu



Idée

Chaque joueur prend un plateau de jeu qui représente trois locomotives différentes, prêtes à démarrer. Avant de pouvoir quitter la gare, on doit leur accrocher deux, trois ou quatre wagons. Quand un joueur a récupéré le nombre nécessaire de wagons, son train est complet et il empile les cartes-wagons correspondantes. Celui qui a alors la plus grande pile de cartes a le droit de prendre la locomotive en bois et de la poser devant lui. Seul le joueur qui, à la fin d'un tour, a la locomotive en bois devant lui, récupère une pépite de verre. Comme personne ne sait quand le tour va se terminer, c'est le plus grand suspens pour savoir qui récupérera en premier deux pépites de verre.

Préparatifs

Chaque joueur prend un plateau de jeu et le pose devant lui. Mélanger les cartes et les poser au milieu de la table, faces cachées, en les éparpillant sans les chevaucher. Retourner ensuite quatre cartes au choix. Préparer la locomotive et les pépites de verre.

Déroulement de la partie

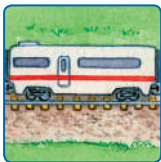
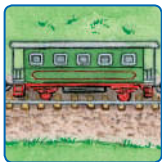
Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux une locomotive à vapeur commencera le premier. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en prenant une des quatre cartes retournées.

N.B. :

on n'a pas le droit de prendre les cartes spéciales de « contrôleur ».

Quelle carte as-tu choisi ?

Un wagon :

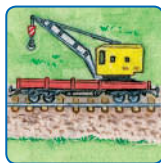


Les cartes-wagons correspondent aux trois locomotives représentées sur le plateau de jeu. Pose la carte sur une illustration correspondante de ton plateau de jeu.

FRANÇAIS

Le wagon-grue :

Le wagon-grue est un joker. Tu peux poser cette carte sur n'importe quelle case derrière une locomotive de ton plateau de jeu.



L'attelage :

Celui qui choisit cette carte a le droit de prendre une carte-wagon d'un autre joueur et de la poser sur son plateau de jeu. S'il prend la carte-grue, il a évidemment aussi le droit de l'utiliser comme joker. La carte d'attelage est alors sortie du jeu pendant ce tour.



C'est ensuite au joueur suivant. Il retourne une nouvelle carte et en choisit une parmi les quatre découvertes.

Le train est complet !

Lorsque toutes les cases représentées derrière ta locomotive sont recouvertes par des cartes-wagons, ton train est complet. Empile toutes les cartes de ce train et pose le tas à côté de ton plateau de jeu. Tu prends la locomotive en bois et as le droit de la garder jusqu'à ce qu'un autre joueur ait récupéré plus de cartes-wagons que toi. A chaque fois qu'un joueur a complété un train et qu'il a empilé ses cartes, on compare les tas. Celui qui a le plus grand tas prend la locomotive et la pose devant lui.

Carte spéciale de « contrôleur »

Stop ! La carte de contrôleur reste toujours découverte au milieu de la table. On n'a pas le droit de la prendre. Lorsque la troisième carte de contrôleur est retournée, le tour se termine tout de suite.

Celui qui a alors la locomotive devant lui prend une pépite de verre. Si aucun joueur n'a la locomotive devant lui, personne ne récupère de pépite de verre. Un nouveau tour commence.



Nouveau tour

Mélanger les cartes et recommencer à jouer comme indiqué au début. Le joueur assis à gauche du gagnant du dernier tour commence ce tour.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré deux pépites de verre : il gagne la partie.

L'auteur



Thilo Hutzler est né en 1964 à Nuremberg. Il a fait des études de philologie germanique, d'histoire, de sociologie et de sciences politiques à Erlangen. Depuis lors, une vingtaine de ses idées de jeu ont été publiées chez différents éditeurs.

Thilo Hutzler vit actuellement à Donauwörth avec son épouse Andrea et ses fils Christian et Tobias et enseigne dans un collège.

Après la parution de *Catherinette Caquète*, ce jeu pour enfant est le deuxième qu'il a créé pour HABA.

« *A toute vapeur* » est dédié à ma chère épouse *Andréa*, passionnée de jeux.



L'illustrateur



Peter Braun est né en 1970 à Munich et a suivi des études d'illustration à l'Institut universitaire de Hambourg. Depuis 2002, il travaille à l'atelier Amaldi en tant qu'illustrateur free-lance associé à huit collègues. Outre des illustrations pour des revues et des maisons d'édition, il se dédie, en tant que joueur passionné, particulièrement à la conception de jeux. Pour HABA, il a déjà illustré les jeux *Diego dent de dragon* et *Voyage des « comptes »* au cours des dernières années.

A mon grand-père qui était autrefois conducteur de locomotive et a même conduit une locomotive à vapeur.

Volle kracht vooruit!



Een spannend spel voor 2 - 4 treinmachinisten van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Thilo Hutzler
Illustraties: Peter Braun
Speelduur: ca. 15 minuten

Chaos op het rangeerstation. Over een paar minuten moet de stoptrein naar Luiderdam vertrekken. Maar de wagons staan nog kriskras door elkaar op de sporen. Nu gaat het erom het overzicht niet te verliezen en de juiste wagons aan de bijpassende locomotieven te koppelen. Maar ineens roept de stationschef: „Iedereen instappen!“ en komt er aan al die vrolijke drukte plotseling een eind. Wie wint met „volle kracht vooruit!“ dit spannende spel?



Spelinhoud

- 1 locomotief van hout
- 4 speelborden
- 34 kaarten
- 5 glazen goudklompjes
- spelregels



Spelidee

Iedere speler krijgt een speelbord waarop drie verschillende locomotieven klaarstaan voor vertrek. Voordat ze het station mogen verlaten, hebben ze twee, drie of vier wagons nodig. Als een speler het benodigde aantal wagons heeft verzameld, is zijn/haar trein compleet en legt hij/zij de bijpassende wagonkaarten op een stapel. Wie nu de hoogste stapel kaarten heeft, mag de houten locomotief voor zich neerzetten. Aan het eind van een ronde krijgt echter alleen de speler die de houten locomotief voor zich heeft staan een glazen goudklompje. Maar opgelet! Geen enkele speler weet precies wanneer een ronde is afgelopen. Het doel van het spel is om als eerste twee glazen goudklompjes voor zich te hebben liggen.

Spelvoorbereiding

Iedere speler pakt een speelbord en legt het voor zich. Schud de kaarten en leg ze afzonderlijk verdekt in het midden van de tafel. Let erop dat er geen kaarten op elkaar liggen. Vervolgens draaien jullie vier willekeurige kaarten om. Houd de locomotief en de glazen goudklompjes klaar.

Spelverloop

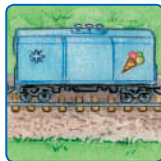
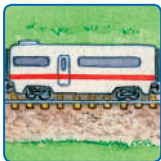
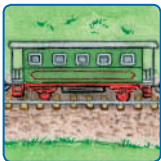
Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie het best een stoomlocomotief kan nadoen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en mag hij/zij één van de vier openliggende kaarten pakken.

Let op:

de speciale kaarten met de "stationschef" mogen niet worden gepakt.

Welke kaart heb je gekozen?

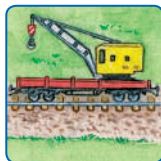
Een wagon:



De wagonkaarten horen bij één van de op het speelbord afgebeelde locomotieven. Leg de kaart op een bijpassende afbeelding van je speelbord.

De kraanwagon:

De wagon met de kraan is een joker. Je mag deze kaart op een veld naar keuze achter een locomotief op je speelbord leggen.



NEDERLANDS

De aankoppelaar:

Wie deze kaart pakt, mag van een medespeler een wagonkaart wegnemen en op zijn/haar speelbord leggen. Als hij/zij de kraanwagon pakt, mag deze natuurlijk als joker worden gebruikt. De aankoppelaarskaart wordt voor deze ronde uit het spel genomen.



Daarna is de volgende speler aan de beurt. Hij/zij draait een nieuwe kaart om en kiest één van de vier openliggende kaarten uit.

Trein compleet!

Als op alle velden achter je locomotief een wagonkaart ligt, is de trein compleet. Leg alle wagonkaarten van deze trein op een stapel naast je speelbord. Je krijgt de houten locomotief en mag hem net zolang houden tot een andere speler meer wagonkaarten heeft verzameld dan jij. Want telkens als een speler een complete trein heeft en de bijpassende kaarten op een stapel heeft gelegd, worden de stapels opnieuw met elkaar vergeleken. Wie nu de hoogste stapel heeft, krijgt de locomotief en zet hem voor zich neer.

Speciale kaart „de stationschef“

Stop! De stationschef blijft altijd open in het midden van de tafel liggen. Hij mag niet worden gepakt. Als de derde stationschef wordt omgedraaid, is de speelronde onmiddellijk afgelopen.

Wie nu de locomotief bij zich heeft staan, krijgt een glazen goudklompje. Als nog geen enkele speler de locomotief bij zich heeft staan, krijgt natuurlijk ook niemand een glazen goudklompje. Daarna begint een nieuw ronde.



Nieuwe ronde

Schud alle kaarten goed en voer opnieuw alle spelvoorbereidingen uit zoals aan het begin van het spel. De speler die links van de winnaar van de afgelopen ronde zit, begint de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers een tweede glazen goudklompje krijgt en hiermee het spel wint.

De auteur



Thilo Hutzler werd in 1964 in Neurenberg geboren en studeerde Duitse taal- en letterkunde, geschiedenis, sociologie en politicologie in Erlangen. Sindsdien zijn ongeveer 20 van zijn spelideeën bij verschillende uitgeverijen gepubliceerd. Tegenwoordig woont Thilo Hutzler met zijn vrouw Andrea en zijn zoons Christian en Tobias in Donauwörth en is hij werkzaam als leraar op een middelbare school. Na *Keetje Kakel* is dit zijn tweede kinderspel voor Haba.

„Volle kracht vooruit!“ draag ik op aan mijn lieve echtgenote en enthousiaste medespeelster Andrea.

De illustrator



Peter Braun werd in 1970 in München geboren en studeerde illustratie aan de hbo-school in Hamburg. Sinds 2002 werkt hij als zelfstandig illustrator met acht vrouwelijke collega's in het atelier Amaldi. Naast illustraties voor tijdschriften en uitgeverijen ligt hem als hartstochtelijk speler de vormgeving van spellen na aan het hart. Voor Haba heeft hij in de laatste jaren al de spellen *Diego Drakentand* en *Wat telt?* geïllustreerd.

Voor mijn grootvader, die ooit treinmachinist was en zelfs nog met stoomlocomotieven heeft gereden.



¡A toda máquina!



Un emocionante juego para 2 - 4 maquinistas de 5 a 99 años.

Autor: Thilo Hutzler
Ilustraciones: Peter Braun
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

¡Caos en la estación de maniobras! Dentro de unos pocos minutos está prevista la salida del tren de pasajeros en dirección a Villaverde del Tilo. Pero los vagones siguen estando desperdigados por las vías. Ahora lo importante es no perder la visión de conjunto y acoplar los vagones correspondientes a la locomotora. Pero, de pronto, exclama el revisor: «¡Pasajeros al tren!», poniendo un abrupto fin a todo el ajetreo. ¿Quién ganará «¡a toda máquina!» este emocionante juego?

Contenido del juego

- 1 locomotora de madera
- 4 tableros de juego
- 34 cartas
- 5 cartas
- 1 instrucciones del juego



El juego

Cada jugador recibe un tablero de juego en el que hay tres locomotoras diferentes preparadas para partir. Para poder salir de la estación, las locomotoras necesitan que se les acoplen dos, tres o cuatro vagones. Cuando un jugador haya reunido el número de vagones necesario, tendrá su tren completo y hará una pila con las correspondientes cartas-vagón. El jugador que tenga la pila de cartas más alta podrá ponerse la locomotora delante. Sin embargo, al final de una ronda sólo el jugador que tenga delante en ese momento la locomotora será el que reciba una pepita de cristal. ¡Pero ojo! Ninguno de los jugadores sabe cuándo acaba exactamente una ronda. El objetivo del juego es ser el primero en conseguir dos pepitas de cristal.

Preparativos

Cada jugador coge un tablero de juego y se lo coloca delante. Barajad las cartas y distribuidlas -todas por separado y boca abajo- en el centro de la mesa. Prestad atención para que las cartas no se solapen. A continuación descubrid cuatro cartas cualesquiera. Tened la locomotora y las pepitas de cristal preparadas.



ESPAÑOL

Cómo se juega

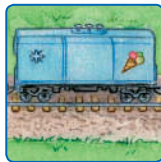
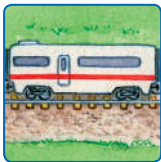
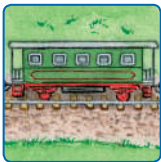
Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará aquel de vosotros que mejor sepa imitar el pitido de una locomotora de vapor. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño cogiendo una de las cuatro cartas destapadas.

¡Ojo!

No se pueden coger las cartas especiales «revisor».

¿Qué carta has elegido?

Un vagón:



Cada carta-vagón va con una de las tres locomotoras del tablero de juego. Pon el vagón encima del dibujo correspondiente de tu tablero de juego.

El vagón-grúa:

El vagón-grúa es un comodín. Esta carta la puedes poner en una casilla cualquiera detrás de una de las locomotoras de tu tablero de juego.



El empalmador de vagones:

Quien coja esta carta puede robarle a un compañero una carta cualquiera y colocársela en su tablero de juego. Como es natural, si coge la carta vagón-grúa podrá utilizarla de comodín. La carta «empalmador de vagones» se retira del juego para esta ronda.



ESPAÑOL

A continuación es el turno del siguiente jugador que destapará otra carta y elegirá una de las cuatro cartas que tiene ahora a su disposición.

¡Tren completo!

Cuando todas las casillas de detrás de una locomotora estén ocupadas con sus cartas-vagón, ese tren estará completo. Pon todas las cartas de este tren formando una pila junto a tu tablero de juego. Entonces recibirás la locomotora de madera y podrás tenerla contigo hasta que otro jugador haya reunido más cartas-vagón que tú. Y es que cada vez que un jugador complete un tren y apile las cartas correspondientes, todos los jugadores compararán la altura de sus pilas de cartas. Recibirá la locomotora y se la colocará delante quien tenga en cada momento la pila de cartas más alta.

Carta especial «El revisor»

¡Atención! Las cartas del revisor que se destapan deberán permanecer destapadas en el centro de la mesa, es decir, no se podrán coger. Al destapar al tercer revisor finaliza inmediatamente esa ronda. Recibe una pepita de cristal el jugador que tenga delante la locomotora en ese preciso instante. Como es natural, no habrá pepita de cristal si ningún jugador ha conseguido todavía colocarse delante la locomotora. A continuación da comienzo una nueva ronda.



Ronda nueva

Barajad bien las cartas y proceded de nuevo con los preparativos señalados para iniciar el juego. Comienza la ronda nueva el jugador que esté situado a la izquierda del ganador de la anterior ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador consigue su segunda pepita de cristal convirtiéndose así en el ganador.

El autor



Thilo Hutzler nació en Nuremberg en 1964 y estudió Filología Alemana, Historia, Sociología y Ciencias Políticas en Erlangen. Desde entonces se han publicado alrededor de 20 de sus juegos en diferentes editoriales.

En la actualidad, Thilo Hutzler vive con su esposa Andrea y sus hijos Christian y Tobias en Donauwörth, y trabaja de maestro en un instituto de enseñanza media. Tras *Gallina Cacarina*, éste es su segundo juego infantil para la casa HABA.

Dedico «¡A toda máquina!» a Andrea, mi querida esposa y entusiasta compañera de juegos.

El ilustrador



Peter Braun nació en Múnich en 1970 y estudió ilustración en la Escuela Técnica Superior de Hamburgo. Desde el año 2002 trabaja en el taller Amaldi como ilustrador autónomo junto a otros ocho compañeros. En su trabajo, además de las ilustraciones que realiza para revistas y editoriales, el lugar más importante de su corazón -como buen jugador que es- lo ocupa la creación de juegos. Para la casa HABA ha ilustrado recientemente los juegos *Diego Drago* y *¿Qué cuenta?*

Para mi abuelo, que en sus tiempos fue maquinista y que incluso llegó a montar en trenes movidos con máquinas de vapor.



Avanti! A tutto vapore!



Un gioco appassionante per 2 - 4 macchinisti da 5 a 99 anni.

Ideazione: Thilo Hutzler
Illustrazioni: Peter Braun
Durata del gioco: circa 15 minuti

Caos alla stazione di smistamento! In pochi minuti deve partire il treno per Vattelapesca, ma i vagoni sganciati sostano in disordine sui binari. Adesso bisognerà agganciare i vagoni appropriati alle locomotive. Il controllore esclama poi d'improvviso: "Tutti in carrozza!", interrompendo così repentinamente l'animata attività. Chi vincerà questo appassionante gioco "a tutto vapore"?

Contenuto del gioco

- Locomotiva in legno
- 4 tabelloni
- 34 carte
- 5 pepite in vetro
- Istruzioni



Ideazione

Ogni giocatore riceve un tabellone su cui ci sono tre diverse locomotive pronte alla partenza. Prima di uscire dalla stazione avranno bisogno di 2, 3 o 4 vagoni. Se un giocatore ha raccolto il numero sufficiente di vagoni, il suo treno è completo e formerà un mazzo con le corrispondenti carte vagone. Chi ha il mazzo di carte più alto potrà mettere davanti a sé la locomotiva di legno. Riceverà però la pepita di vetro alla fine di un giro solo quel giocatore che ha davanti a sé la locomotiva di legno. Fate però attenzione: nessuno sa con precisione quando finisce un giro. Scopo del gioco è raccogliere per primi due pepite di vetro.

Preparativi del gioco

Ogni giocatore prende un tabellone e lo mette davanti a sé. Mescolate le carte e distribuitele coperte al centro del tavolo in modo che non si sovrappongano. Scoprite poi 4 carte. Preparate locomotiva e pepite di vetro.

Svolgimento del gioco

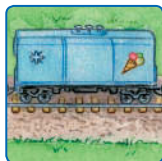
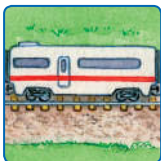
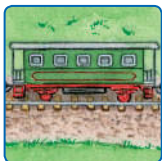
Giocate in senso orario. Inizia chi imita meglio una locomotiva a vapore. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più giovane che prende una delle quattro carte scoperte.

Attenzione:

non si possono prendere le carte speciali "controllore".

Quale carta hai scelto?

Un vagone:



Le carte vagone sono correlate alle tre locomotive del tabellone. Colloca la carta sulla f gura corrispondente del tuo tabellone.

Il vagone gru:

Il vagone gru è un jolly. Puoi collocare questa carta su una casella a piacere dietro una delle locomotive del tuo tabellone.



Carta della coppia:

Chi prende questa carta può impossessarsi di un vagone di un compagno di gioco e metterlo sul proprio tabellone. Se prende il vagone gru può naturalmente utilizzarlo come jolly. La carta della coppia esce dal gioco per questo giro.



Il turno passa poi al giocatore seguente che scopre una nuova carta e ne sceglie una tra le quattro scoperte.

Treno completo!

Un treno è completo quando tutte le caselle dietro la locomotiva sono occupate. Con tutte le carte vagone di questo treno formi un mazzo che metterai accanto al tuo tabellone. Ricevi la locomotiva che potrai tenere fin quando un altro giocatore non avrà raccolto un numero maggiore di carte. Infatti, quando un giocatore ha completato un treno ed ha posto le corrispondenti carte sul proprio mazzo, si confrontano di nuovo i mazzi: riceve allora la locomotiva e la mette davanti a sé, chi ha il mazzo più alto.

Carta speciale „il controllore“

Stop! La carta con il controllore resta sempre scoperta al centro del tavolo. Non può essere presa. Il giro finisce quando si scopre la terza carta con il controllore.

Riceve una pepita di vetro chi in questo momento ha la locomotiva. Se nessun giocatore ne è ancora entrato in possesso, nessuno riceverà naturalmente la pepita. Inizia poi un nuovo giro.



Nuovo giro

Mescolate bene le carte e ripetete i preparativi come all'inizio del gioco. Inizia il nuovo giro il giocatore alla sinistra del vincitore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore vince ricevendo la sua seconda pepita di vetro.

L'autore



Thilo Hutzler è nato nel 1964 a Norimberga e ha studiato lingua e letteratura tedesca, storia, sociologia e scienze politiche a Erlangen. Ha pubblicato già circa 20 giochi presso diverse case editrici.

Thilo Hutzler vive con la moglie Andrea e i suoi figli Christian e Tobias a Donauwörth dove insegna in una scuola media. Dopo *La gallina Coccodè* questo è il suo secondo gioco per HABA.

Dedico "Avanti! A tutto vapore!" alla mia cara moglie Andrea, appassionata compagna di gioco.

L'illustratore



Peter Braun è nato nel 1970 a Monaco ed ha studiato illustrazione al Politecnico di Amburgo. Dal 2002 lavora come illustratore free lance nell'atelier Amaldi insieme ad altre otto persone. Oltre ai lavori per riviste e case editrici, quale appassionato giocatore si dedica con particolare amore all'illustrazione di giochi. Negli ultimi anni ha illustrato per HABA i giochi *Prendi la mira*, *Diego!* e *Cosa conta?*

Per mio nonno, che è stato macchinista ed ha viaggiato sulle locomotive a vapore.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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