

Voll in Fahrt

di Bob Lindner

Giocatori: 2-4
Età: 6 anni in su
Durata: ca. 45 minuti

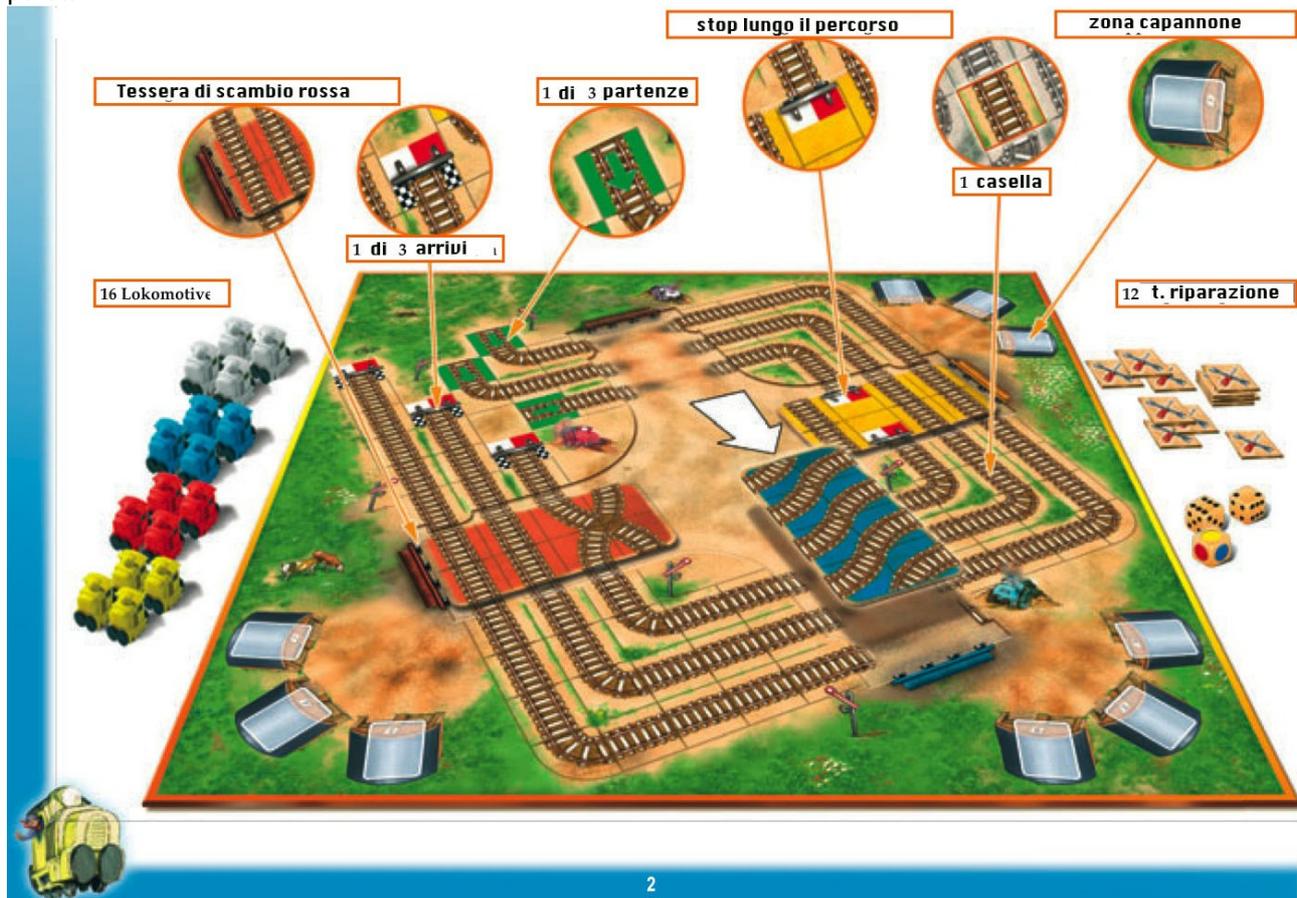
Componenti:

16 locomotive - 4 in ciascuno dei 4 colori
1 tabellone di gioco
1 dado colorato in tre colori
2 dadi normali
12 tessere di riparazione fronte retro
3 tessere grandi di scambio

OBIETTIVO E IDEA DEL GIOCO

Non appena i primi raggi di sole arrivano sui binari, le locomotive partono per conquistare le migliori le posizioni di partenza. Oggi è il giorno della grande gara delle locomotive. Stanno combattendo per il titolo di campione del mondo.

Ogni giocatore ha quattro locomotive. Tre di queste devono essere spostati verso il traguardo. Al fine di far questo i giocatori tirano i dadi. Ma ci sono alcune cose da considerare in questa gara emozionante: il cambio degli scambi e il fatto che le locomotive possono spingersi l'un l'altra mentre manovrano. Può succedere che una locomotiva finisca fuori dai binari o di fronte a una fine binario. Ma quando i binari sono liberi, è possibile spostarsi rapidamente verso il traguardo. Il giocatore che si dimostra sia fortunato sia abbastanza abile da portare tre dei suoi quattro locomotori il traguardo vince la partita.



PREPARAZIONE

Collocare il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve quattro locomotive dello stesso colore e le mette di fronte a sè. Mettete le tre tessere di scambio negli spazi vicino al corrispondente colore (blu con blu, rosso con rosso, giallo con giallo). Non è importante quale dei due lati tocca la zona colorata di arresto. Lasciare per ora libero lo spazio accanto alle zone di partenza.

Avrete bisogno delle 12 tessere di riparazione solo se state giocando una variante con l'aggiunta di possibilità tattiche. Se si gioca il gioco normale, lasciarle nella scatola.

Il giocatore che è stato per ultimo su un treno inizia. Gli altri giocatori poi a turno in senso orario.

COME SI GIOCA

Quando è il tuo turno, tira tre dadi allo stesso tempo. Quindi sposta una tessera scambio e poi fai avanzare una delle tue locomotive.

Spostamento di una tessera scambio

Il dado colorato determina quale tessera deve essere spostato nella zona vuota.

La tessera scambio può solo essere spinta avanti o girata a destra o a sinistra fino a quando non torna a contatto con una zona di arresto colorata. Le tessere scambio non vengono mai tolte dal gioco. Le locomotive che si trovano sulle tessere di scambio si muovono insieme ad esse. Attenzione a muovere le tessere scambio senza far cadere o spostare le locomotive che eventualmente vi sono sopra. Non appena avete mosso la tessera scambio, se una locomotiva non è più puntata verso la sua destinazione giratela dall'altra parte.



Muovere una locomotiva

Fate la somma di entrambi gli altri dadi per determinare il numero di quadrati sui quali avanzare con uno dei vostri locomotori. Scegli una delle tue quattro locomotive. Tutte partono da uno dei quadrati verdi di partenza. Mettine una in gioco o muovi una locomotiva già sul percorso verso il traguardo. Ognuno dei quadrati di binario conta come un punto movimento, compresi i quadrati verdi di partenza.

Potrebbe raramente succedere che un quadrato di partenza è bloccato da un'altra locomotiva. In questo caso puoi partire con una nuova locomotiva da un altro dei quadrati di partenza. Se tutti e tre i quadrati di partenza sono bloccati, potete muovere solo una locomotiva che avete in gioco.



Tiro doppio del dado

Se un giocatore ottiene un doppio dado (lo stesso numero di punti su entrambi i dadi), lui o lei può scegliere di fare un secondo turno subito dopo. Se decide di fare un secondo turno, tira i tre dadi dopo aver completato il suo primo turno. Poi fa il secondo turno e muove sia la tessera scambio sia la stessa locomotiva che ha mosso durante il primo turno. Questo può essere rischioso e perciò i giocatori dovrebbero considerare bene se desiderano veramente fare un secondo turno.

Se un giocatore ottiene un doppio dado al secondo giro, non si ottiene comunque un terzo turno.

Nota: Se un giocatore ha tirato un doppio al primo turno e la sua locomotiva ha un incidente, può comunque usare la stessa locomotiva nel secondo turno, ripartendo da uno qualsiasi dei quadrati di partenza.

La zona di arrivo

Una volta che spostate una delle vostre locomotive su un quadrato della zona di arrivo, mettetela in una delle zone capannone presso il traguardo. I punti in più del dado non contano. Si suppone che abbiate azionato in tempo i freni in modo da evitare un incidente.

Tuttavia, se invece una locomotiva è stata spinta contro uno degli stop del traguardo, questa ha un incidente e viene restituita al proprietario. Stessa cosa anche se spingete una vostra locomotiva contro uno stop del traguardo. Una locomotiva spinta ha sempre un incidente alla fine questo perché non c'era il macchinista ad azionare il freno. Avere la propria locomotiva ferma nella zona di arrivo può essere quindi pericoloso!



LA FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore è riuscito a mettere tre delle sue locomotive in tre dei nove capannoni. Questo giocatore vince la partita.

VARIANTE

Per un gioco più tattico, prendete le tessere di riparazione fuori e mettetele a disposizione.

Ogni volta che un giocatore deve riprendere una delle sue locomotive perché ha avuto un incidente, riceve anche una tessera di riparazione



All'inizio del tuo turno, è ora possibile scegliere di restituire una delle tessere di riparazione, invece di tirare il dado colorato. Se si esegue questa operazione, si sceglie direttamente il colore. Poi, si tirano i due dadi normali, si sposta la tessera scambio e si avanza normalmente con una delle locomotive.