

## STORY ZUM SPIEL:

**Auf geht's Kinder! Heute könnt ihr zusammen mit euren Freunden mit der großen Dampflok fahren. Schnappt euch die Lok und das Abenteuer beginnt...**

## SPIELVORBEREITUNG:

Legt 3 Lokomotiven so, dass man an jeder Lokomotive Waggons anlegen kann. Die übrigen Waggons liegen verdeckt bereit. Steckt die Stopp-Signale in die Standfüße und stellt sie neben die Waggons.

**Vier Waggonkärtchen werden jetzt aufgedeckt und an die Lokomotiven angehängt.**

**Es sind drei verschiedene Arten von Waggons im Spiel:**



# TOO TOO CATCH



**Author:**  
**THILO HUTZLER**

**4+, 2-5 Spieler,  
10-15 Min.**

### Spielmaterial:

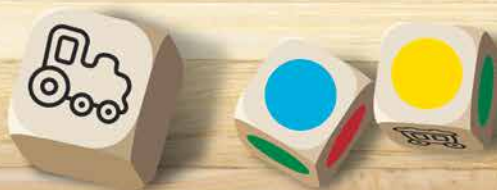
3 Lokomotiven  
30 Waggons  
2 Farbwürfel  
1 Lokomotive-Würfel  
3 Stopp-Signale  
Spielregel



**Beachte, dass eine Lokomotive immer nur Waggons derselben Art ziehen kann.**

Auf die Farbe der Waggons musst du beim Anlegen nicht achten.

**Legt zwei Farbwürfel und einen Lokomotive-Würfel bereit.**



## SPIELABLAUF:

Wenn du an der Reihe bist, darfst du **mit beiden Farbwürfeln** würfeln. Kommen **die beiden gewürfelten Farben in einem Zug** vor, dann geht die wilde Fahrt los.

Wer die passende Farbkombination zuerst erkennt, **schnappt sich den Lokomotive-Würfel und darf 2x würfeln. Taucht die Lokomotive auf dem Würfel auf, dann darfst du mit dem Zug zu deinem Platz fahren und alle Waggons dieses Zuges behalten.**

Falls die Farbkombination, die du gewürfelt hast, auf mehrere Züge passt, darfst du einen davon auswählen.

**Die Lokomotive fährt wieder zu ihrem alten Platz zurück.**

**Erscheint die Lokomotive nach 2x würfeln nicht, dann gibst du den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter.** Dieser darf 1x würfeln und darf sich die Waggons der Dampflok nehmen, falls die Lokomotive erscheint, falls nicht, gibt er den Würfel wieder an seinen linken Nachbarn usw... Der Lokomotive-Würfel wird so lange weitergegeben, bis jemand die Lokomotive würfelt und den Zug bekommt.

**Wichtig: Jeder Spieler, der keinen Zug nehmen darf, legt am Ende seines Spielzugs einen weiteren Waggon aus dem Vorrat an die passende Lokomotive an.**

**Wenn sich ein Spieler die Waggons eines Zuges nehmen darf, füllt er die Waggonauslage anschließend auf, so dass wieder 4 Waggons ausliegen.**

Wenn bei den Zügen mehr als 4 Waggons angelegt sind, brauchen die Spieler keinen neuen Waggon aus dem Vorrat zu nehmen und an die Lokomotive anzulegen.

## DAS STOPP-SIGNAL

Wenn ein Spieler sich den Lokomotive-Würfel schnappt, obwohl keine passende Farbkombination ausliegt (und es jemand merkt), muss er sich das Stopp-Signal nehmen und eine Runde aussetzen. Wer aussetzt, darf auch nicht würfeln.

## WÜRFELN MIT FARBWÜRFEL:

- Wenn du dieselben oder unterschiedliche Farben würfelst, suchst du, in welchem Zug die gewürfelten Farben vorkommen.
- Wenn du einen Waggon würfelst, zählt nur die Farbe des anderen Würfels – es genügt dann, wenn diese Farbe in einem Zug vorkommt.
- Falls du 2 Waggons würfelst, darfst du dir einen beliebigen Zug aussuchen.

## Beispiel:



*Man würfelt „blau“ und „rot“. Der obere Zug enthält beide Farben. Der Spieler, der als erster die Farbkombination erkennt, schnappt sich sofort den Lokomotive-Würfel und darf 2x würfeln.*

## SPILENDE:

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler 10 Waggons vor sich abgelegt hat. Das Spiel ist auch beendet, wenn der letzte Waggon angelegt ist. Wer die meisten Waggons gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den letzten Zug bekommen hat.