

Author: Thilo Hutzler

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

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

Spielmaterial:

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

TOOTOO CATCH



SPIELVORBEREITUNG:

- 1.** 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 verdeckten Waggons.



- 2.** Vier Waggonkärtchen werden jetzt aufgedeckt und an die Lokomotiven angehängt. **Es sind drei verschiedene Arten von Waggons im Spiel. Beachte, dass eine Lokomotive immer nur Waggons derselben Art ziehen kann.** Auf die Farbe der Waggons musst du beim Anlegen nicht achten.



- 3.** Legt zwei Farbwürfel und den Lokomotive-Würfel bereit.



SPIELABLAUF:

Es wird im Urzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, darfst du **mit beiden Farbwürfel** würfeln:



• Wenn du **zwei Farben** würfelst, suchen alle Spieler, in welchem Zug die gewürfelten Farben vorkommen.



• Wenn du **einen Wagon und eine Farbe** würfelst, zählt nur die Farbe des Farbwürfels – es genügt dann, wenn diese Farbe in der Züge vorkommt.



• Falls du **2 Waggon**s würfelst, passen diese zu einem beliebigen Zug (farbe) – schnell schnappt sich den Lokomotive-Würfel.

Wer die passende Farb-/Wagonkombination zuerst erkennt, schnappt sich den Lokomotive-Würfel (keine Wagonkärtchen!).



Wichtig: Wenn die gewürfelten Farben in keinem Zug vorkommen, legt der aktive Spieler am Ende seines Spielzugs einen weiteren Wagon aus dem Vorrat an die passende Lokomotive an.

Wer sich den Lokomotive-Würfel geschnappt hat, darf **2x würfeln**. Taucht die Lokomotive auf dem Würfel auf, dann darfst du mit dem Zug zu deinem Platz fahren und alle Waggon dieses Zuges behalten. Falls die Farbkombination, die gewürfelt wurde, 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 Waggon 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.

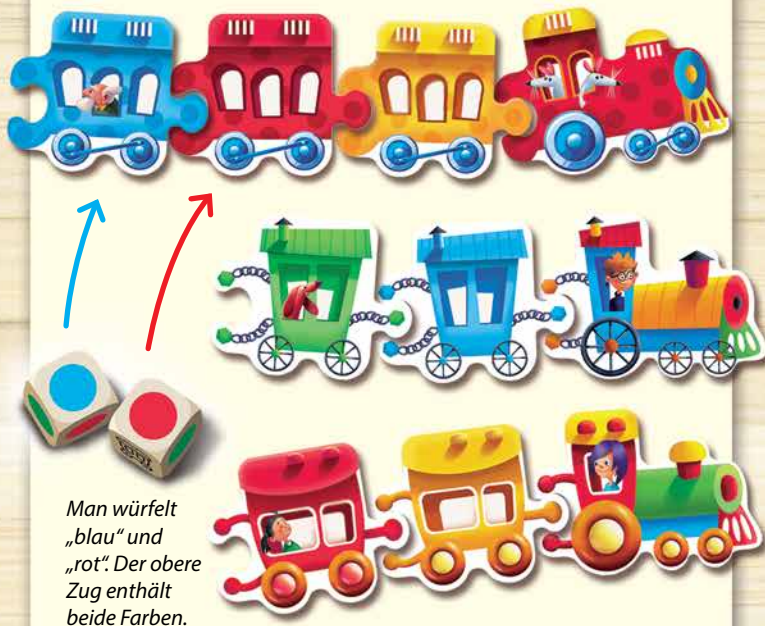
Wenn sich ein Spieler die Waggon eines Zuges nehmen darf, füllt er die Waggonauslage anschließend auf, so dass wieder 4 Waggon ausliegen. Wenn bei den Zügen mehr als 4 Waggon angelegt sind, brauchen die Spieler keinen neuen Wagon aus dem Vorrat zu nehmen und den Lokomotiven anzulegen.



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.

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.



SPIELLENDE:

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler 10 Waggon vor sich abgelegt hat.

Das Spiel ist auch beendet, wenn der letzte Wagon angelegt ist. Wer die meisten Waggon gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den letzten Zug bekommen hat.