



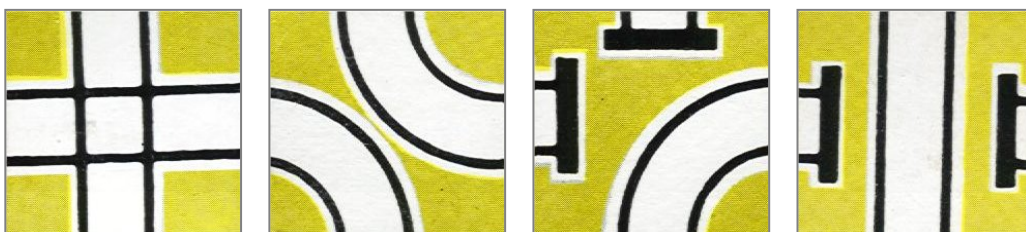
Fahr zu, kleine Lok !  
 Ravensburger  
 02 - 06 spelers vanaf 7 jaar  
 ± 45 minuten

## Inleiding

Bij dit spel horen naast het speelbord ook 2 dobbelstenen, 7 wisselkaartjes en 6 locomotieven. Aan het spel kunnen 2 tot 6 machinisten deelnemen, maar in ieder geval ontvangt elke speler maar één locomotief.

Vervolgens worden 6 van de 7 wisselkaartjes, die open op de tafel liggen, op de vierkante plaatsen op het speelbord gelegd. Het leggen van de wisselkaartjes gebeurt om de beurt zodat iedere speler minstens één kaartje op het speelbord legt. De spelleider legt de andere kaartjes en beslist ingeval van een twistpunt.

De speler die als eerste één van de beide doelvelden A of B in Moosbach bereikt wordt de winnaar van het spel. In een spel met meerdere spelers kan er ook worden beslist om ook punten uit te reiken voor de tweede en de derde plaats.



# De spelregels

Het spel begint in Hinterstein waar de locomotieven van de spelers zich verzamelen.

## 1. Voorwaarts

De locomotieven gaan zoveel velden voorwaarts als de som van de beide dobbelstenen.

### Voorbeeld

Een speler gooit een 4 en een 6. De som van 4 en 6 is 10. De locomotief van de speler gaat 10 velden vooruit.

## 2. Draairecht

Als een locomotief op een veld komt waarachter zich een dwarsbalk bevindt dan moet de locomotief blijven staan en worden gedraaid zodat hij vanaf dan in de tegenovergestelde richting verder rijdt.

Dit is eveneens het geval als de speler voldoende ogen heeft gegooid om over de dwarsbalk te geraken.

### Voorbeeld

Een speler gooit een 10 en bevindt zich 7 velden voor de dwarsbalk. De locomotief van de speler mag maar 7 velden vooruit, moet voor de dwarsbalk blijven staan en zich keren.

Na het draaien van zijn locomotief mag hij één van de zes wisselkaartjes die op het spoor liggen ter plaatse draaien.

De punten die de speler nog over had gaan uiteraard verloren (in het voorbeeld waren er dit 3).

## 3. Slaan

Als een locomotief er in slaagt om een veld te bereiken waarop zich al een vreemde locomotief bevindt dan wordt deze vreemde locomotief op het uitgangsveld teruggeplaatst (in Hinterstein).

## 4. Remmen

Als een speler er voordeel kan uit halen om langzamer te rijden (bijvoorbeeld om een andere locomotief niet in te halen die hem later zou kunnen slaan of om niet te ver van het doel vandaan te rijden) dan wordt de locomotief niet de som van de dobbelstenen verder gezet maar wel het verschil.

### Voorbeeld

Een speler gooit een 4 en een 6. Het verschil is 2. De locomotief van de speler gaat maar 2 velden vooruit in plaats van 10.

## 5. Doubletwerp

Dit is een worp met de dobbelstenen waarbij het aantal ogen van de beide dobbelstenen gelijk is.

### Voorbeeld

Een speler gooit een 4 en een 4 of een 1 en een 1.

Op het speelbord zijn die plaatsen van de wisselkaartjes aangeduid. De speler die een doublet werpt moet het wisselkaartje van de aangegeven plaats ruilen met het zevende reservekaartje. Uiteraard kan de speler dit kaartje leggen in zijn voordeel of in iemands nadeel.

Na de doubletwerp mag de speler nog eens gooien omdat hij niet vooruit is geraakt.

## 6. Pijlenvelden

Er zijn twee wisselvelden : linksonder bij Hinterstein en bovenaan bij de brug. Als een locomotief een pijlenveld in de richting van de pijl passeert dan moet de locomotief uiteraard de richting van de pijl volgen.

In de tegenovergestelde richting heeft de locomotief gewoon geen keuze.

## 7. Verboden

Het is verboden om stil te blijven staan op de wisselkaartjes. Als een locomotief met zijn worp juist op een wisselveld terechtkomt (en het kaartje ligt in de correcte richting) dan mag de locomotief nog twee velden verder rijden.

## 8. Moosbach

De speler die met zijn locomotief over de doelvelden zou belanden, moet zijn locomotief draaien. Deze speler heeft wel niet het draairecht (het recht om een wisselkaartje te draaien).

### Tip

Het is niet altijd zo slim om maar enkele velden voor een speler een versperring te leggen omdat hij het recht heeft, na te zijn gekeerd, een wisselkaartje te draaien.

Het is beter om een tegenstander op een spoorgedeelte te brengen waar hij enkel nog via een doublet kan uitgeraken.

