



- **Regolamento**

ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2012 / 2019

TRENO IN PARTENZA

Autore: Karsten Adlung



Gioco di carte per 2 – 6 giocatori dai 5 (3) anni

Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Contenuto:

- 6 locomotori
- 54 vagoni
- 1 regolamento

Idea del gioco e obiettivo:

È caos sul binario! Agganciate i vagoni corrispondenti il più veloce possibile, badando allo stesso tempo a tipo, colore e quantità di ruote uguali. Non avrete mica un serio problema di manovra?! Perché mentre tutti cercano contemporaneamente, nell'aria si diffonde una forte agitazione. E chi avrà composto il treno più lungo, entra in stazione da vincitore.

ALLENAMENTO (versione di partenza per 2 – 6 giocatori dai 4 anni):

Preparativi e svolgimento del gioco:

- Mescolate tutti i 54 vagoni e spartiteli coperti sul tavolo, di tal modo che ciascuno posi da solo sul suo posto.
- Mescolate i 6 locomotori. Ogni giocatore ne riceve uno e lo pone coperto davanti a sé, mentre quelli

eventualmente restanti vanno rimessi nel cartone.

- I giocatori raccolgono contemporaneamente dei vagoni per il proprio locomotore accatastandoli a forma di mazzo, perché ne possano ricavare un treno abbastanza lungo.
- Ognuno cerca soltanto il proprio tipo di vagone che è riportato in fondo alla carta del locomotore.
- Al fischio, ogni giocatore volta il suo locomotore e lo prende in una mano, la "mano-locomotore".
- Immediatamente tutti cercano con l'altra mano, la "mano di ricerca", le carte corrispondenti al centro tavolo.
- Le carte al centro tavolo vanno scoperte singolarmente con la mano di ricerca.
- Appena trovata una carta corrispondente, la si raccoglie subito nella mano-locomotore, poi il giocatore continua a cercare la prossima carta.
- Se un giocatore scopre una carta che non può utilizzare (tipo di vagone sbagliato), la ripone coperta sul tavolo.

Importante:

- *Nella mano di ricerca può esservi al massimo una carta alla volta (mai di più allo stesso tempo).*

Fine del gioco:

- Se un giocatore crede di aver raccolto il maggior numero di carte del proprio tipo di vagone (minimo 5!), grida subito STOP e il gioco termina immediatamente.
- Ora si controllano le carte in mano, cominciando

dal giocatore più giovane. A tale scopo il giocatore depone il proprio mazzo in modo coperto davanti a sé sul tavolo. Poi scopre una carta dopo l'altra e forma un treno, aggiungendo un vagone alla volta al suo locomotore. Partendo dal locomotore si controlla l'intero treno, precisamente se il tipo di vagone corrisponde al locomotore. Se un giocatore ha raccolto un vagone sbagliato, perde la carta sbagliata insieme a tutti i vagoni seguenti.

- Vince il giocatore col treno più lungo, in caso di pareggio il giocatore che non ha gridato STOP.

TRENO IN PARTENZA per 2 – 6 giocatori dai 5 anni:

Preparativi e svolgimento del gioco:

- Mescolate tutti i **54 vagoni** e spartiteli coperti sul tavolo, di tal modo che ciascuno posi da solo sul suo posto.
- Mescolate i **6 locomotori**. Ogni giocatore ne riceve uno e lo pone coperto davanti a sé, mentre quelli eventualmente restanti vanno rimessi nel cartone.
- I giocatori raccolgono contemporaneamente dei vagoni per il proprio locomotore accatastandoli a forma di mazzo, perché ne possano ricavare un treno abbastanza lungo.
- Le carte da accatastare **sono adatte** soltanto se concordano in almeno una delle caratteristiche seguenti:
 - **tipo di vagone**

- **colore**
- **numero di ruote**

- Al fischio, ogni giocatore volta il suo locomotore e lo prende in **una mano**, la “mano-locomotore”.
- Immediatamente tutti cercano **con l'altra mano**, la “mano di ricerca”, le carte corrispondenti al centro tavolo.
- Le carte al centro tavolo vanno scoperte singolarmente con la mano di ricerca.
- Appena trovata una carta corrispondente, la si raccoglie subito nella mano-locomotore, poi il giocatore continua a cercare la prossima carta.
- Se un giocatore scopre una carta che non può o non vuole mantenere, la depone scoperta sul tavolo.
- Ogni giocatore può, in qualsiasi momento, raccogliere tutte le carte scoperte che gli corrispondono e posarle nella sua mano-locomotore.

Importante:

- *Nella mano di ricerca può esservi al massimo una carta alla volta (mai di più allo stesso tempo).*
- *È proibito cambiare l'ordine delle carte raccolte.*

Nota: su ogni locomotore è indicato il vagone a lui adatto, esso riporta dunque tutte le tre caratteristiche importanti per la raccolta.

Fine del gioco:

- Il gioco termina immediatamente appena nessuno può più raccogliere delle carte corrispondenti.

- Ora si controllano le carte in mano, cominciando dal giocatore più giovane. A tale scopo il giocatore depone il proprio mazzo in modo coperto davanti a sé sul tavolo. Poi scopre una carta dopo l'altra e forma un treno, aggiungendo un vagone alla volta al suo locomotore. Partendo dal locomotore si controlla l'intero treno, precisamente se le carte adiacenti corrispondono in almeno una caratteristica. Se un giocatore ha commesso un errore, perde la carta sbagliata insieme a tutti i vagoni seguenti.
- Vince il giocatore col treno più lungo, in caso di pareggio il giocatore con più vagoni di un solo tipo.

TRENINO dai 3 anni:

Si gioca come nel gioco base, solo che questa volta, già dall'inizio, le carte vanno spartite **scoperte** sul tavolo, possibilmente senza che esse si tocchino. Il gioco comincia immediatamente col voltare dei locomotori spartiti a ogni giocatore. Proprio come nel gioco base, anche questa volta le carte devono corrispondere in almeno una caratteristica.

Nota:

se l'abilità dei giocatori varia parecchio, si consiglia ai più pratici di usare la regola del TRENINO IN MARCIA, mentre gli altri giocano secondo la regola del TRENINO.

TRENO IN MARCIA per avanzati:

Si gioca come nel gioco base, solo che questa volta, già dall'inizio, le carte vanno spartite **sco-
perte** sul tavolo, possibilmente senza che esse si tocchino. Il gioco comincia immediatamente col voltare dei locomotori spartiti a ogni giocatore. Al contrario del gioco base, questa volta i giocatori raccolgono delle carte che corrispondano **soltanto in un'unica** caratteristica.

Esempio:

due carte raccolte si adattano soltanto se corrispondono nel tipo di vagone, mentre il colore e il numero di ruote sono diversi. Non adatte sarebbero invece con vagone e colore uguali e numero di ruote differente.

IL TRENO PIÙ LUNGO per 2 giocatori:

- I giocatori si siedono di fronte.
- Mescolate in modo coperto tutti i 54 vagoni. Poi ogni giocatore ottiene in modo coperto la metà delle carte in mano.
- Si gioca con solo 5 locomotori, uno qualunque va dunque scartato e rimesso nel cartone. I vagoni vanno deposti uno sotto l'altro al centro tavolo, di tal modo che a ogni locomotore possono essere aggiunti un vagone dopo l'altro sia di destra che di sinistra.
- Al fischio, i giocatori voltano il proprio mazzo e cercano di deporre **il più veloce possibile** sempre la prima carta in alto al mazzo, e una

dopo l'altra, accanto ai locomotori. I giocatori giocano contemporaneamente e ognuno depone le sue carte sempre al suo lato destro. In tal modo ciascuno compone 5 treni personali, creando dunque un quadro in cui i locomotori stanno sia tirando dei vagoni (di un giocatore), sia spingendo altri vagoni (dell'altro giocatore).

- Proprio come nel gioco base, anche questa volta la singola carta deve corrispondere in **almeno una caratteristica** per essere aggiunta a una carta già deposta.
- Se la carta in alto al mazzo non può essere aggiunta a nessuno dei 5 treni, essa va messa sotto il mazzo e si continua a giocare con la carta successiva.
- Il gioco termina non appena uno dei giocatori avrà finito le sue carte.
- Si controlla dunque una fila di vagoni dopo l'altra, cominciando sempre dal locomotore e controllando verso destra e verso sinistra. Se un giocatore ha commesso un errore, perde la carta sbagliata insieme a tutte le carte seguenti di tale fila. Il rispettivo locomotore va vinto dal giocatore che vi avrà aggiunto più carte. In caso di pareggio attorno ad un locomotore, vince il giocatore che vi avrà aggiunto più vagoni uguali. In caso di nuovo pareggio, il locomotore non va valutato.
- Il giocatore con più locomotori vinti vince la partita. In caso di pareggio, vincono entrambi.