

# BUMMEL-BAHN

Havensburger Spiele<sup>®</sup> Nr. 00 410 2

Ein Kartenlegespiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 8 Jahren.

Illustration: Hermann Wernhard  
Inhalt: 39 Bildkarten  
1 Spielanleitung

Bei diesem Spiel geht es darum, aus zusammenpassenden Kartenbildern einen kleinen Eisenbahnzug, bestehend aus mindestens einer Lokomotive, einem Waggon und einem Fahrdienstleiter zusammenzustellen. Insgesamt ist der „Bau“ von 3 Lokomotiven, 3 Personenwaggons, 3 Viehwaggons und 3 Tankwagen möglich. Obwohl für jeden einzelnen Waggon 3 Karten vorgesehen sind (je ein linkes und rechtes Kupplungsstück sowie ein Mittelstück), sind zum Bau die Mittelstücke nicht erforderlich. Jeder Spieler darf aber alle drei Mittelstücke einer Waggonart zum Bau eines Waggons verwenden. Das heißt, die Länge jedes Waggons kann verschieden sein: mindestens zwei, höchstens fünf Karten.

## Vorbereitung

Die Karten werden gut gemischt. Bei zwei Teilnehmern erhält jeder 5, bei 3 und 4 Teilnehmern jeder 3 Karten. Die restlichen Karten kommen verdeckt als „Stock“ auf den Tisch.

## Abheben

Sooft ein Spieler an der Reihe ist, hebt er vom Stock eine Karte ab.

## Auflegen oder Abwerfen

Gleichzeitig legt er eine Karte zum „Bau“ seines Zuges vor sich offen hin, oder er wirft eine Karte mit dem Bild nach oben auf die Tischmitte ab. Abgeworfene Karten spielen nicht mehr mit!

# BUMMEL-BAHN

Havensburger Spiele<sup>®</sup> Nr. 00 410 2

Ein Kartenlegespiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 8 Jahren.

Illustration: Hermann Wernhard  
Inhalt: 39 Bildkarten  
1 Spielanleitung

Bei diesem Spiel geht es darum, aus zusammenpassenden Kartenbildern einen kleinen Eisenbahnzug, bestehend aus mindestens einer Lokomotive, einem Waggon und einem Fahrdienstleiter zusammenzustellen. Insgesamt ist der „Bau“ von 3 Lokomotiven, 3 Personenwaggons, 3 Viehwaggons und 3 Tankwagen möglich. Obwohl für jeden einzelnen Waggon 3 Karten vorgesehen sind (je ein linkes und rechtes Kupplungsstück sowie ein Mittelstück), sind zum Bau die Mittelstücke nicht erforderlich. Jeder Spieler darf aber alle drei Mittelstücke einer Waggonart zum Bau eines Waggons verwenden. Das heißt, die Länge jedes Waggons kann verschieden sein: mindestens zwei, höchstens fünf Karten.

## Vorbereitung

Die Karten werden gut gemischt. Bei zwei Teilnehmern erhält jeder 5, bei 3 und 4 Teilnehmern jeder 3 Karten. Die restlichen Karten kommen verdeckt als „Stock“ auf den Tisch.

## Abheben

Sooft ein Spieler an der Reihe ist, hebt er vom Stock eine Karte ab.

## Auflegen oder Abwerfen

Gleichzeitig legt er eine Karte zum „Bau“ seines Zuges vor sich offen hin, oder er wirft eine Karte mit dem Bild nach oben auf die Tischmitte ab. Abgeworfene Karten spielen nicht mehr mit!

## Bau

Es darf mit jeder Lokomotiv- bzw. Waggonkarte begonnen werden. Der Weiterbau muß aber immer im Zusammenhang mit der bzw. den schon aufgelegten Karten erfolgen. Also: an ein Mittelstück ein ebensolches zweites oder ein dazu passendes Kupplungsstück; an das linke Kupplungsstück des einen das rechte Kupplungsstück des nächsten Waggons usw. An den Lokomotiven darf sowohl links als auch rechts angekuppelt werden. Das nachträgliche Einfügen von Mittelstücken in bereits vollständige Waggons ist nicht erlaubt.

## Spielende

Gelingt einem Spieler der Bau einer oder mehrerer vollständiger Lokomotiven sowie mindestens eines vollständigen Waggons, und besitzt er einen Fahrdienstleiter, so ist das Spiel beendet und es wird zusammengezählt. Jeder Spieler darf sich für seine vollständigen (gebauten) Waggons je Karte 5 Punkte, für seine vollständigen (gebauten) Lokomotiven je Karte 10 Punkte notieren.

Der Spieler, der das Spiel beendet, erhält zusätzlich 20 Punkte für jeden seiner Fahrdienstleiter.

(Der bzw. die anderen Mitspieler dürfen dies nicht!) Die Karten aller nicht fertig gebauten Fahrzeuge verfallen.

Sollte niemand das Spiel beenden können, (d.h. niemand besitzt Lokomotive, Waggon und Fahrdienstleiter) verrechnen alle Spieler - nachdem die letzte Karte des Restpaketes abgehoben wurde - nur die Karten ihrer vollständig gebauten Fahrzeuge wie oben erwähnt.

Wer zuerst 100 Punkte oder die zu Beginn vereinbarte Punktezahl erreicht, ist Sieger!

© 1986, 1996 Havensburger Spieleverlag

Havensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg



## Bau

Es darf mit jeder Lokomotiv- bzw. Waggonkarte begonnen werden. Der Weiterbau muß aber immer im Zusammenhang mit der bzw. den schon aufgelegten Karten erfolgen. Also: an ein Mittelstück ein ebensolches zweites oder ein dazu passendes Kupplungsstück; an das linke Kupplungsstück des einen das rechte Kupplungsstück des nächsten Waggons usw. An den Lokomotiven darf sowohl links als auch rechts angekuppelt werden. Das nachträgliche Einfügen von Mittelstücken in bereits vollständige Waggons ist nicht erlaubt.

## Spielende

Gelingt einem Spieler der Bau einer oder mehrerer vollständiger Lokomotiven sowie mindestens eines vollständigen Waggons, und besitzt er einen Fahrdienstleiter, so ist das Spiel beendet und es wird zusammengezählt. Jeder Spieler darf sich für seine vollständigen (gebauten) Waggons je Karte 5 Punkte, für seine vollständigen (gebauten) Lokomotiven je Karte 10 Punkte notieren.

Der Spieler, der das Spiel beendet, erhält zusätzlich 20 Punkte für jeden seiner Fahrdienstleiter.

(Der bzw. die anderen Mitspieler dürfen dies nicht!) Die Karten aller nicht fertig gebauten Fahrzeuge verfallen.

Sollte niemand das Spiel beenden können, (d.h. niemand besitzt Lokomotive, Waggon und Fahrdienstleiter) verrechnen alle Spieler - nachdem die letzte Karte des Restpaketes abgehoben wurde - nur die Karten ihrer vollständig gebauten Fahrzeuge wie oben erwähnt.

Wer zuerst 100 Punkte oder die zu Beginn vereinbarte Punktezahl erreicht, ist Sieger!

© 1986, 1996 Havensburger Spieleverlag

Havensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg

