

WIR FAHREN MIT DER BIMMELBAHN

Ein lustiges Gesellschaftsspiel für 2 - 4 Mitspieler ab 5 Jahren

Jetzt ist aber **höchste Eisenbahn**, Freunde! Also sollt Ihr gleich erfahren, was zu tun ist, damit Euch der Zug nicht vor der Nase abfährt. Es geht darum, mit Euren vier Spielsteinen - den **Fahrgästen** - eine **Rundreise vom Ausgangsbahnhof zum Zielbahnhof** der gleichen Farbe zu unternehmen - und dort auch als Erster anzukommen. Dazu müßt Ihr zunächst einmal die beiliegenden Schienen zu einem Kreis auf dem Spielplan zusammenstecken. Die **Fahrkarten** werden **gut gemischt** und zu einem Stoß auf einem der blauen **Fahrkartenfelder** in der Mitte des Spielplanes gestapelt. Die **Schrift „Fahrkarte“** zeigt dabei **nach oben**.

Nun erhält jeder von Euch **vier Fahrgäste** einer **Farbe** und setzt sie in den **Ausgangsbahnhof** der **Ecke seiner Farbe**. Bei nur zwei Spielern kommen die **Fahrgäste** auf gegenüberliegende **Bahnhöfe**. Dann werden reihum **Fahrkarten** gezogen und offen neben den **Stoß** gelegt. Wer als **erster** eine rote Karte zieht, darf an beliebiger Stelle einen Zug auf die Schiene setzen. Der **nächste**, der eine

rote **Fahrkarte** bekommt, tut das **Gleiche**, und dann kann's losgehen!

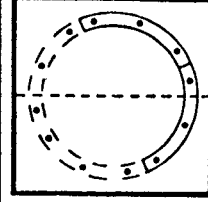
Wer als **Erster** den **Zug** setzen durfte, nimmt vom **Fahrkartenstoß** die **oberste Karte** und legt sie aufgedeckt neben den **Stoß**. Die **Farbe** dieser **Fahrkarte** besagt, daß er einen **beliebigen** der **beiden Züge** bis zum **nächstfolgenden Feld** dieser **Farbe** vorrücken darf. Das **Farbfeld** muß dabei vor der **Lokomotive** sichtbar bleiben und ein **Zug** darf beim **Vorrücken** den anderen nicht **weierschieben**.

Wenn ein **Feld** der **gezogenen Farbe** schon **direkt** vor dem **stehenden Zug** ist, darf dieser **Zug** zum **nächsten Feld** dieser **Farbe** weiterfahren. **Kommt ein Wagen** vor der **Einstiegstelle** eines **Ausgangsbahnhofes** zu stehen, so darf **einer** der auf diesem **Bahnhof** **wartenden Fahrgäste** **einsteigen**. Und weiter geht's im **Uhrzeigersinn**. Immer **Karte** **umdrehen** und einen der **Züge** bis zum **gezogenen Farbfeld** **bewegen**. Jeder von Euch darf seine **Fahrgäste** in **Waggons** **setzen**, die vor seiner **Einstiegstelle** **halten** und noch **frei** sind, auch wenn der **Zug** von einem

anderen **Spieler** **bewegt** wurde. Ihr müßt aber **beachten**, einen **Waggon** immer **nur mit einem Fahrgast** zu **besetzen**. Jetzt heißt's „**Augen auf!**“ **Kommt** im **Verlauf** seiner **Rundreise** ein **Zug** so zu **stehen**, daß ein **besetzter Waggon** vor der **Ausstiegstelle** eines **Umsteigebahnhofes** **hält**, so muß der **Fahrgast** hier den **Wagen verlassen** und in **Pfeilrichtung** zur **Einstiegstelle** gehen. **Dort** dürft Ihr ihn aber **wieder** in einen der **nachfolgenden Züge** **einsteigen** lassen, wenn ein **leerer Waggon** **davor** **hält**. **Warten** dort schon **mehrere Fahrgäste** auf den **Einstieg**, so geht's der **Reihe** nach. **Haben** Eure **Fahrgäste** ihre **Rundreise** **fast** **beendet**, so kommt es **darauf** an, die **drei Ausstiegstellen** des **Zielbahnhofes** im **Innern** der **Rundstrecke** **gegenüber** dem **Ausgangsbahnhof** **nicht** zu **verpassen**. **Fahrt** Ihr nämlich mit **Eurem Fahrgast** **daran** vorbei, so müßt Ihr noch eine **weitere** **Runde** **drehen**. **Wer** als **Erster** **alle vier Fahrgäste** in den **Zielbahnhof** **gebracht hat**, ist **Gewinner**. Also **gute Fahrt!**



Alleinvertrieb für Deutschland
APEX SPIEL + HOBBY GMBH
Postfach 1043
8500 Nürnberg 1



Art.-Nr. 26 230

4113 L

Spielinhalt: 1 Spielplan, 1 Schienenkreis,
2 gezeichnete Eisenbahnzüge, je 4
Spielsteine in Rot, Grün, Gelb und Blau,
24 Fahrkarten.

So werden die Schienen richtig
aufgesteckt.