



® Disney
© Ernst Paul Lehmann Patentwerk

Spielanleitung · Instructions
Speelinstructie · Istruzioni · Instrucciones



D Das Grosse Eisenbahn-Spiel
rund um Disneyland 2-5
USA
GB The Big Train Game around
Disneyland 6-9

F Le grand jeu de chemin de fer
sur Disneyland 10-13
NL Het grote Disneyland
Spoorwegspel 14-17

I Il grande gioco del treno
Disneyland 18-21
E El Gran Juego de Tren alrededor
de Disneylandia 22-25

Spielidee

Dieses aussergewöhnliche und abwechslungsreiche Spiel für die ganze Familie bietet mehr, als man von Gesellschaftsspielen oder Modelleisenbahnen gewohnt ist. Jeder kann Lokführer oder aktiver Mitspieler sein. Mit dem selbsterklärenden Spass-Kompass und einer leichtverständlichen Anleitung macht der Einstieg in das grossformatige Eisenbahn-Spiel auf Anhieb Spass.

Es beginnt mit dem gemeinsamen Aufbau der Eisenbahn LGB. Der Grosspuzzle-Spielplan besticht mit der brillanten Darstellung eines Disneyland-Themen-Parks. Die Spieler suchen sich ihre Original Disney^{fi} Spielfiguren aus und lassen sie in den Aussichtswagen einsteigen. Der Spass-Kompass bestimmt den Spielverlauf und lustige Aktionen.

Nach jeder Runde wechseln die Spieler ihre Plätze; der jeweilige Lokführer darf seine Spielfigur zu den "BAHNHÖFEN" der Ausflugsziele fahren. Die Felder auf dem Spass-Kompass, die Actionkarten und das Zubehör bringen Abwechslung und Spass ins Spiel: Geschicklichkeits-Fahrten fordern Feingefühl vom Lokführer, Pausen-Snacks werden per Zug an die Mitspieler verteilt, es gibt Straf-Felder und Spass-Runden, Fragen müssen beantwortet oder lustige Aktionen ausgeführt werden. Wer alle Ausflugsziele besucht und als erster seine Eintritts-Chips abgelegt hat darf alle Figuren zu einer Abschieds-Rundfahrt einladen.

Disney^{fi} Train Adventure bringt der Familie Disneyland ins Haus!

Inhalt:

LGB-TOYTRAIN - Lokomotive mit 2 Wagen,
Schienenkreis (ca.130cm Ø),
1 Trafo mit Regler, Gleisanschlusskabel,
Spielplan als Gross-Puzzle mit Spass-Kompass
und Drehpfeil,

4 handbemalte Disney^{fi}- Figuren,
Trillerpfeife, Zugführer-Kelle und Mütze,
4 Spieltonnen, 54 Action-Karten,
20 Eintritts-Chips, 2 Actionbälle, Stickerbogen,
Anleitung.

Spielaufbau:

Spielalter: 4+
Spieleranzahl: 2 bis 4
Spieldauer: ab 30 Minuten



A

- **Spielplan-Puzzle mit Spass-Kompass zusammensetzen** (Puzzle-Teile befinden sich unter dem Styroporeinsatz).



- **Schienenkreis zusammenstecken, Trafo bei "START" anschliessen** (siehe getrennt beiliegende Anleitung) **und den Schienenkreis auf den Spielplan legen.**



- **Zug in Pfeilrichtung bei "START" auf den Schienenkreis stellen.**

B



- Pro Spieler je eine Süssigkeit, Keks o.ä. im Spielplan auf das Bonbon-Feld "**PAUSE**" legen. Nach Verbrauch darf aufgefüllt werden.



- Action-Karten mischen, verdeckt im Spielplan auf dem "Karten-Feld" ablegen. Tonnen auf das Tonnenfeld stellen, Trillerpfeife, Mütze, Zugführer-Kelle und Actionball zum Trafo bei "**START**" legen.

Spielvorbereitung:



- **Jeder Spieler dreht den Pfeil auf dem Spass-Kompass** - die Spielerreihenfolge wird durch die Höhe der Punktzahlen bestimmt. (Zeigt das Würfelfenster Punkte angeschnitten, Pfeil **etwas** drehen, bis ganz sichtbar).



- **In der ermittelten Reihenfolge wählen die Spieler eine der 4 Disney^{fi}-Figuren** und damit ihre Spiel-Farbe aus.



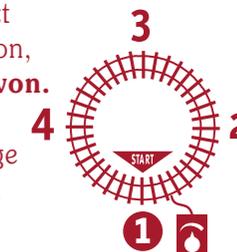
- **Die Spieler lassen ihre Disney^{fi}-Figuren in den Aussichtswagen einsteigen.**



- **Jeder Spieler steckt die Chips seiner Farbe in die Schlitze des Güterwagens** (die Chips befinden sich in den farbigen Tonnen)



- Der **Lokführer Nr.1** setzt sich zur "**START**"- Position, **Spieler Nr.2 rechts davon.** Ebenso verteilen sich die anderen in der Reihenfolge ihrer Punktzahl um den Schienenkreis.



Spielablauf:

Kürzere Spielvariante für Kleinere ohne Actionkarten: Zeigt der Spass-Kompass auf das Actioncard-Symbol, noch einmal drehen.



1 Der erste Spieler, der an der Reihe ist, setzt die Mütze auf, dreht einmal den Pfeil auf dem Spass-Kompass und führt die angezeigte Aktion aus.



2 Der Zug fährt nach jeder Aktion zurück auf "START". Lokführer- und Mützen-Wechsel!



3 Die Spieler wechseln im Uhrzeigersinn ihre Plätze. Der Nächste wird Lokführer und dreht wie sein Vorgänger den Pfeil auf dem Spass-Kompass.

Mitspieler helfen dem Lokführer die Aktionen auszuführen, beim Aussteigen seiner Figur und beim Ablegen der Eintritts-Chips dort, wo sie hinreichen.

Jetzt kann das Spiel beginnen! Die Bedeutung der einzelnen Felder auf dem Spass-Kompass wird bei Bedarf nachgelesen - er erklärt zusätzlich mit Symbolen den Spielablauf...

? Was bedeuten die Felder auf dem Spass-Kompass?



BAHNHÖFE

"MAIN STREET", "FRONTIERLAND", "ADVENTURELAND", "FANTASYLAND", "DISCOVERYLAND".



1 Die eigene Figur vom Spielplan abholen...



2 eine Runde über "START" zum angezeigten Ziel fahren...



3 seine Figur aussteigen lassen und auf das angezeigte "BAHNHOF"- Logo stellen.



Den eigenen Chip mit dem passenden "BAHNHOF"- Logo auf dem gleichfarbigen Punkt ablegen.

ACHTUNG: AUSNAHME!

- Die eigene Figur im Aussichtswagen? Weiter bei Punkt **2**
- Angezeigtes Feld bereits mit eigenem Chip besetzt? 1 Runde fahren und zurück auf "START". Lokführer-Wechsel.



STOPP DEN BESTEN *

Eine Runde fahren. Dann einen Chip des Mitspielers, der die meisten Chips abgelegt hat, zurück in den Wagen holen (Lokführer ausgenommen). Gleiche Anzahl Chips ➔ "Freie Wahl".



CHIP ZURÜCK *

Eine Runde fahren und weiter zu einem "BAHNHOF", auf dem ein Chip eigener Farbe liegt - Chip zurück in den Chip-Wagen. Rückwärts zurück auf "START" fahren.



DREI RUNDEN

Drei Runden fahren- sonst keine Aktion!



SPASS-KOMPASS 2x

Den Pfeil drehen, die angezeigte Aktion ausführen und anschließend ein zweites Mal den Pfeil drehen. (Insgesamt nicht mehr als dreimal!)

- * Können diese angezeigten Felder nicht gespielt werden, fährt der Zug eine Runde und dann zurück auf "START". Lokführerwechsel!



FREIE WAHL

Den Zeiger auf ein Feld eigener Wahl drehen, eine Runde fahren und die Aktion ausführen.



ACTION-KARTE

Eine "ACTION-KARTE" ziehen, ungelesen verdeckt in den Chip-Wagen legen und zu einem Spieler fahren, der sie vorlesen darf.

- Die vorgelesene Frage muss vom Lokführer beantwortet oder die Aktion ausgeführt werden.



- Richtige Antwort: Pfeil noch einmal drehen (insgesamt nicht mehr als dreimal).
- Falsche Antwort: rückwärts zurück auf "START" fahren. Lokführerwechsel.



- Aktion ausgeführt: zurück auf "START" fahren. Lokführerwechsel.

Die Karte wird immer zurückgefahren und kommt lesbar unter den Kartenstoss.

SPIEL-ENDE

Wer zuerst seine Chips abgelegt hat, lässt alle Figuren zur Abschluss-Rundfahrt in den Zug einsteigen. Am Ausgang MAIN STREET angekommen, verabschiedet man sich - natürlich nicht, ohne einen neuen Spiele-Treff auszumachen.

This unique and exciting game is much, much more than another board game and model railroads. Everybody can operate the train and participate actively in the game. Thanks to the self-explanatory action dial and the easy-to-understand instructions, you will have fun with the large-format railroad game from the beginning.

You start by assembling the large LGB model railroad. The large puzzle that forms the game board shows the Disneyland theme park in brilliant colors. Each player chooses an Original Disney^{fi} character figure and places it inside the excursion car on the train. The action dial determines where you go, as well as fun events you will encounter.

After each round, players change places. The engineer drives the train that carries their character figure to the "STATIONS" of the destinations. The fields on the action dial, the action cards and the accessories bring additional fun to the game: Skill tests require a calm hand at the throttle, snacks are delivered to the players by train, there are penalty fields and fun rounds, questions have to be answered, and fun activities are part of the game. The player who has visited every destination and used all their ticket tokens invites all other players to a farewell tour.

Disney^{fi} Train Adventure brings Disneyland into your home!

Contents:

LGB TOYTRAIN^{fi} - locomotive with 2 cars,
track circle (∅ ca. 1300 mm - 51 in.),
1 power pack, track power cable, game board as
a large puzzle with action dial and rotating arrow,

4 hand-painted Disney^{fi} character figures, whistle,
conductor signalling disc and cap,
4 game barrels, 54 action cards, 20 ticket tokens,
2 action balls, sheet of stickers, instructions.

' Disney & Ernst Paul Lehmann Patentwerk

Assembling the game

For ages 4 and up

For 2 to 4 players

Duration of game: 30 minutes and up



- A**
- **Assemble the game board puzzle with the Action Dial.** (Puzzle pieces are under the foam insert.)
 - **Assemble the track circle, connect the transformer at START** (see separate instructions) **and place the track circle on the game board.**
 - **Place the train on the tracks at START, facing in the direction of the arrow.**



- B**
- For each player, place a piece of candy, cookie or other snack onto the "snack" field. After these have been consumed, they can be replaced.



- **Shuffle the action cards, place them upside down onto the game board in the "action card" area". Place the barrels onto the "barrel" area". Place the whistle, cap, conductor signalling disc and action ball next to the power pack near "START."**

Preparation



- Each player spins the **Action Dial**. The player with the highest score begins the game, the others follow according to their score. (If the window shows only a partial score, turn the arrow **slightly** until the entire score appears.)

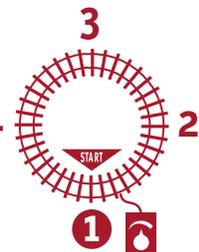


- **In the determined order, players select one of the four Disney^{fi} character figures**, which determines their color for the game.



- **Place the Disney^{fi} figures aboard the excursion car.**
- **Each player places their colored ticket tokens into the slots of the freight car** (the tokens are in the colored barrels).

- **Train engineer No.1** now sits down at the "START" position.
Player No. 2 sits down to the right of the engineer. All other players take their places in the correct order (according to their initial score) around the track circle.



How to play

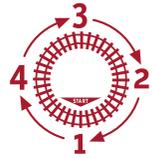
Shorter variation for smaller children without action cards: If the action dial points to the action card symbol, spin again.



1 The first player puts on the engineer cap, spins the arrow on the action dial once and performs the indicated action.



2 After each action, the train returns to the "START." A new engineer takes over the cap and the throttle.



3 All players change places by moving clockwise by one position. The new engineer spins the arrow on the action dial and performs the indicated action.



The other players help the engineer to perform the actions, to move figures and to deposit the ticket tokens where they can reach.

Now the game can begin! The symbols on the action dial control the game, and if necessary, you can find explanations of the action dial symbols here...

? What do the action dial symbols mean?



STATIONS

MAINSTREET, FRONTIERLAND, ADVENTURELAND, FANTASYLAND, DISCOVERYLAND.



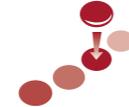
1 The engineer picks up his/her figure from the game board...



2 the train drives one lap beyond START to the indicated destination...



3 the engineer takes his/her figure off the train and places it onto the indicated "STATION" logo.



The engineer's ticket token with the matching "STATION" logo is placed onto the dot with the same color.

● **ATTENTION: EXCEPTIONS!**

● **Engineer's figure already in the excursion car?** Continue with step **2**

● **Displayed station already occupied by engineer's token?** Drive 1 lap and return to the **START**. Next engineer's turn.



STOP THE LEADER*

Drive one lap. Then **return a chip from the player with the most chips on the board** (except the engineer), into the car. Same number of chips → "Engineer's Choice"



CHIP RETURNED*

Drive a lap, then **stop at a "STATION" with a ticket token in your color**. Return chip to car and back up to "START".



LOCO 3 TIMES

Drive 3 laps. No further action.



ACTION DIAL TIMES 2

Spin the action dial, perform the indicated action and then **spin the Fun Compass again**. (No more than 3x altogether.)

* If the indicated symbol cannot be played, the train drives one lap and returns to "START". A new engineer takes over.



ENGINEER'S CHOICE

Move the arrow to a **symbol of your choice** and perform the action.



ACTION CARD

Draw an **action card** and, without reading it, put it upside down into the freight car. Drive it to another player, who reads it out loud.

- **Answer the question on the card or perform the action described.**
 - **Right answer:** Spin the action dial again. (No more than 3x altogether.)
 - **Wrong answer:** Return the train to the "START". A new engineer takes over.
 - **Action completed:** Return the train to the "START". A new engineer takes over.
- In all cases, the card is driven back and placed face up at the bottom of the stack.

END OF THE GAME

The first player to deposit all their ticket tokens invites all figures to board the train for a farewell tour. At the MAIN STREET exit, everybody says "good-bye," of course only after agreeing on a date for the next game.

Le jeu Ce jeu extraordinaire et varié pour toute la famille offre plus que les autres jeux de société et les modèles réduits de chemin de fer. Tout le monde peut conduire le train et participer activement au jeu. Grâce au cadran à flèche et aux instructions faciles à comprendre, vous vous amuserez beaucoup avec ce jeu de grande taille dès le début.

Vous commencez par monter le grand chemin de fer LGB. Le grand puzzle qui forme le jeu de société représente le parc thématique Disneyland en couleurs brillantes. Chaque joueur choisit une figurine représentant un personnage original de Disney^{fi} et la place dans la voiture touristique du train. Le cadran à flèche détermine où vous allez, ainsi que les amusements que vous rencontrerez.

Les joueurs changent de place après chaque tour. Le conducteur dirige le train qui transporte son personnage vers les «GARES» de destination. Les cases du cadran, les cartes et les accessoires ajoutent au plaisir du jeu. Les tests d'habileté requièrent beaucoup de maîtrise de la commande de vitesse, les collations sont livrées aux joueurs par le train, il y a des cases de pénalité et des tours de rigolade, des questions à répondre et bien d'autres activités. Le joueur qui a visité toutes les destinations et utilisé tous ses jetons d'entrée invite tous les autres joueurs à un tour d'adieu.

Le train «Aventures» de Disney® fait entrer Disneyland dans la maison!

Contenu:

LGB TOYTRAIN® - locomotive avec une voiture et un wagon, 1 ensemble de rails formant un cercle (Ø1300 mm - 51 po), 1 câble d'alimentation électrique de la voie, le plan du jeu sous forme de grand puzzle avec cadran avec flèche,

4 personnages Disney® peints à la main, un sifflet, un disque de signalisation et une casquette pour le conducteur, 4 tonneaux, 54 cartes, 20 jetons d'entrée, 2 balles, une feuille d'autocollants, les instructions.

^{fi} Disney & Ernst Paul Lehmann Patentwerk

Assemblage du jeu

Pour joueurs de 4 ans et plus

Pour 2 à 4 joueurs

Durée du jeu: 30 minutes ou plus



A ● Assemble le puzzle avec le cadran à flèche. (les morceaux du puzzle se trouvent sous la partie en mousse).



● Forme le cercle de rails, raccorde le transformateur à la position «START» (voir les instructions séparées) et place le cercle de rails sur le jeu.



● Place le train sur les rails à la case DÉPART (START), dans le sens de la flèche.



B ● Place un bonbon, un gâteau ou une autre collation sur la case « snack », et ce, pour chaque joueur. Ils peuvent être remplacés lorsqu'ils sont mangés.



● Bats les cartes, place-les à l'envers sur la case « action card » du jeu. Place les tonneaux sur la case « barrel ». Place le sifflet, la casquette, le disque de signalisation du conducteur et une balle à côté du groupe d'alimentation près de la case « DÉPART »

Préparation



● Chaque joueur fait tourner la flèche – le joueur qui a le nombre le plus élevé commence le jeu, suivi du joueur qui a le nombre juste en-dessous et ainsi de suite. (Si la fenêtre ne laisse pas apparaître le nombre en entier, tourner **légèrement** la flèche jusqu'à ce qu'il apparaisse en entier).



● Dans l'ordre qui vient d'être déterminé, les joueurs choisissent un des quatre personnages Disney^{fi}, ce qui détermine leur couleur pendant le jeu.

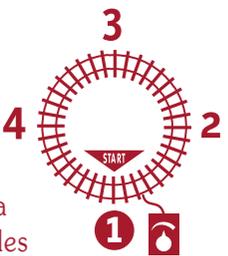


● Les personnages Disney^{fi} sont placés dans la voiture touristique.

● Chaque joueur place les jetons correspondant à sa couleur dans les fentes du wagon (les jetons se trouvent dans les tonneaux).

● Le conducteur de train n°1 se met en place à la case DÉPART.

Le joueur n°2 se place à la droite du conducteur. Tous les autres joueurs se mettent en place suivant l'ordre du tirage au sort autour du cercle de rails.



Déroulement du jeu

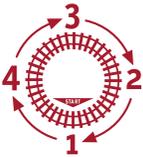
Variante pour les joueurs plus jeunes: pas de cartes. Si la flèche pointe vers le symbole des cartes, faire tourner la flèche une fois de plus.



1 Le premier joueur met la casquette du conducteur, fait tourner la flèche du cadran une fois et suit les instructions.



2 Le train revient à la case DÉPART après chaque action. Un nouveau conducteur se met aux commandes et met la casquette.



3 Tous les joueurs changent de place en bougeant d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nouveau conducteur fait tourner la flèche du cadran et suit les instructions.

Les autres joueurs aident le conducteur à effectuer les actions demandées, à déplacer les figurines et à déposer les jetons d'entrée là où ils peuvent les atteindre.

Le jeu peut maintenant commencer! Examine au besoin le cadran pour connaître la signification des cases individuelles. Les symboles du cadran expliquent le jeu...

? Que signifient les cases du cadran?



GARES «STATIONS»

«MAIN STREET», «FRONTIERLAND», «ADVENTURELAND», «FANTASYLAND» «DISCOVERYLAND».



1 Le conducteur ramasse sa figurine...



2 Le train fait un tour de circuit après la case DÉPART jusqu'à la destination indiquée.



3 Descends la figurine du train et place-la sur le logo «STATION» indiqué.

Le conducteur place son jeton avec le logo correspondant à la gare sur le point de la même couleur.

ATTENTION: EXCEPTIONS!

- Si le personnage du conducteur se trouve déjà dans la voiture touristique? Passer à l'étape 2 ci-dessus.
- Si la case indiquée sur le cadran est déjà occupée par un jeton du conducteur? Le train fait un tour de circuit, puis revient à la case DÉPART. Nouveau conducteur.



HARO SUR LE JOUEUR EN TÊTE*

Fais un tour de circuit, puis reprends un jeton au joueur qui a le plus de jetons sur le jeu (à l'exception du conducteur) et mets-le dans le wagon. En cas d'égalité ➔ le choix de conducteur



JETON RETOUR*

Fais un tour de circuit, puis arrête le train à une « GARE » où se trouve déjà un jeton de ta couleur. Remplace le jeton dans le wagon et ramène le train à la case DÉPART.



TROIS TOURS

Fais trois tours de circuit. Pas d'autre action.



TOURNER LA FLÈCHE 2x

Fais tourner la flèche, suis les instructions, puis fais tourner la flèche de nouveau (pas plus de trois fois, au total).

- * Si les cases indiquées ne peuvent être jouées, le train fait un tour de circuit et revient à la case DÉPART. Un nouveau conducteur prend les commandes.



LE CHOIX DU CONDUCTEUR

Place la flèche du cadran sur une case de ton choix et suis les instructions.



LES CARTES

- Tire une carte et, sans la lire, retourne-la et mets-la dans la fente du wagon. Amène la carte à un autre joueur qui la regarde et la lit à haute voix.
- Réponds à la question figurant sur la carte ou fais ce qui est demandé.
- Bonne réponse: Fais tourner la flèche du cadran une fois de plus (pas plus de trois fois, au total)
- Mauvaise réponse: Ramène le train à la case DÉPART. Un nouveau conducteur prend les commandes.
- Action terminée: Ramène le train à la case DÉPART. Un nouveau conducteur prend les commandes. Dans tous les cas, la carte est ramenée par le train, puis remise au-dessous de la pile, le recto vers le haut.

FIN DE JEU

Le premier joueur qui a déposé tous ses jetons invite toutes les figurines à embarquer pour un tour d'adieu. Arrivés à la gare «MAIN STREET», tous les joueurs se disent «au revoir», après s'être mis d'accord sur la date de la prochaine partie.

Het spelidee Dit buitengewone en afwisselende spel voor de hele familie biedt meer dan men van gezelschapsspellen of modelspoorwegen is gewend. Iedereen kan namelijk machinist zijn of een actieve medespeler. Met een spelkompas waarvan de werking zich min of meer zelf verklaart en een gemakkelijk leesbare gebruiksaanwijzing is het heel eenvoudig om met dit grootformaat spoorwegspel te beginnen.

Het begint met het in elkaar zetten van de LGB spoorweg. Het als puzzel uitgevoerde speelveld is een perfecte nabootsing van een Disneyland-themapark. De spelers kiezen een van de originele Disney^{fi} speelfiguren als pion en laten deze plaats nemen in het open panoramarijtuig. Het spelkompas bepaalt vervolgens het verloop van het spel en de verschillende attractieve spelmomenten.

Na elke ronde wisselen de spelers van plaats; de dienstdoende machinist mag zijn speelfiguur naar de "STATIONS" van de diverse attracties rijden. De vakjes op het spelkompas, de actiekaarten en de verschillende attributen zorgen voor afwisseling en veel spelplezier. Van de machinist wordt bij bepaalde opdrachten veel behendigheid verwacht, lekkernijen die zijn bestemd voor de pauze worden per trein naar de medespelers gebracht, er zijn vakken waar de spelers een straf oplopen en er zijn vakken die voor het nodige plezier zorgen. Ook moeten er vragen worden beantwoord of spectaculaire acties worden uitgevoerd. Wie alle plaatsen van bestemming heeft bezocht en als eerste zijn of al haar fiches kwijt is, mag alle figuren uitnodigen voor een afscheidsrondje met de trein. **Disney^{fi} Train Adventure brengt de hele Disneyland familie bij je in huis!**

Inhoud:

LGB-TOYTRAIN^{fi}-locomotief met twee wagens, Railcirkel (ca.130cm Ø) Transformator met toebehoren, vier handbeschilderde Disney^{fi}-figuren, conducteurfluit, vertrekstaf ('spiegelei') en machinistenpetten, vier speeltonnen.

Het speelveld is opgebouwd als een grote puzzel met een spelkompas en een draaibare pijl en 54 actie-kaarten, 20 fiches, 2 speelballen, een bouwbeschrijving, een gebruiksaanwijzing, stickervel.

^{fi} Disney & Ernst Paul Lehmann Patentwerk

Spelopbouw

Minimum leeftijd: 4+
Aantal spelers: 2 tot 4
Speelduur: minimaal 30 minuten

- A**
 -  ● **De puzzel met het speelveld en het spelkompas worden in elkaar gezet.** (De puzzel-delen bevinden zich onderin de verpakking.)
 -  ● **De railcirkel in elkaar schuiven, de trafo bij "START" aansluiten** (zie de apart bijgesloten handleiding) **en daarna de railcirkel op het speelveld leggen.**
 -  ● **Zet de trein in de pijlrichting bij "START" op de rails.**
- B**
 -  ● Iedere speler krijgt wat lekkers. Leg de snoepjes of de koekjes op het snoep-vakje "PAUZE". Als ze op zijn mag de voorraad worden aangevuld.
 -  ● Schud de actiekaarten en leg deze omgekeerd op het "kaartenvakje" in het speelveld. De tonnen op het tonnenvakje plaatsen, conducteurfluit, petten, vertrekstaf en actiebal bij de transformator ter hoogte van "START" leggen.

Spelvoorbereiding:



- **Iedere speler draait aan de pijl van het spelkompas** – degene die de meeste punten behaald mag beginnen. (als de cijfers niet goed zichtbaar zijn, de pijl **iets** draaien).



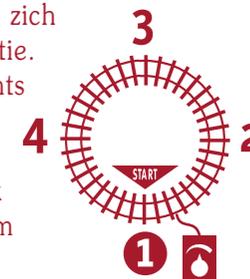
- **In volgorde van de hoogste score kiezen de spelers een van de vier Disney[®]-figuren** en daarmee hun speekleur.



- **De spelers plaatsen hun Disney[®]-figuren in het open panoramarijtuig.**

- **Iedere speler steekt de fiches met zijn kleur in de uitsparing van de goederenwagen** (de fiches bevinden zich in de gekleurde tonnen).

- **Machinist nr.1** begeeft zich naar de "START"- positie. **Speler nr.2** neemt rechts daarvan plaats en de overige deelnemers verdelen zich afhankelijk van hun puntenaantal om het speelveld.



Spelverloop:

Spelvariant voor kleine kinderen zonder actiekaarten: Wijst het spelkompas een actiekaart-symbool aan, dan nog een keer draaien.

1 **Als de machinist** aan de beurt is, zet hij zijn spoorwegpet op, draait aan de pijl van het spelkompas en voert de aangewezen opdracht uit.

2 **De trein rijdt na elke actie terug naar "START"**. Aansluitend wordt er gewisseld van machinist- en pet!

3 **De spelers wisselen met de wijzers van de klok van plaats**. De eerstvolgende speler wordt machinist en draait net als zijn voorganger aan de pijl van het spelkompas.

De medespelers helpen de machinist bij het uitvoeren van de opdrachten, zoals bij het uitstappen van zijn spelfiguur en bij het neerleggen van de fiches op de plek waar ze thuis horen.

Nu kan het spel beginnen! De betekenis van de verschillende vakken op het spelkompas wordt indien nodig voorgelezen. Het spelkompas bepaalt samen met de gebruikte symbolen het spelverloop...



? Wat is de betekenis van de spelkompas velden?



STATIONS

"MAIN STREET", "FRONTIERLAND", ADVENTURELAND, FANTASYLAND, DISCOVERYLAND.

1 **De machinist haalt zijn figuur** van het speelveld...

2 **rijdt daarmee een ronde via "START"** en zet koers naar het betreffende doel...

3 **laat zijn figuur** hier uitstappen en zet het op het logo van het "STATION"- logo.

Het **fiche van de machinist** met het passende "STATION"- logo wordt op het punt gelegd dat dezelfde kleur heeft.

ATTENTIE: UITZONDERING!

- **Zit het figuur in het panoramarijtuig?** Dan verder naar punt 2
- **Is het bewuste vak reeds voorzien van een fiche?** Een rondje rijden met de trein en terug naar "START". Wisseling van de machinist.



STOP DE BESTE *

Rij een rondje. Stop dan een **fiche van de speler die de meeste fiches kwijt is**, terug in de wagen (de machinist uitgezonderd). Bij een gelijk aantal fiches ➔ "vrije keus".



FICHE TERUG *

Rij een rondje en stop vervolgens bij een "STATION" waar een **fiche van je eigen kleur** ligt. Leg de fiche **in de fiche-wagen**. Rij achteruit terug naar "START".



DRIE RONDJES

De machinist mag drie rondjes rijden – hij hoeft geen acties te ondernemen!



SPEL-KOMPAS 2x

De speler mag de pijl draaien, de aangegeven actie uitvoeren en aansluitend **een tweede keer de pijl draaien**. (In totaal niet meer dan drie keer!)

* Kunnen de aangegeven vakjes niet worden gespeeld, rij dan rond met de treintot "START". Wisseling van machinist!



VRIJE KEUS

Draai de pijl naar **een vakje van eigen keuze**, rij een rondje en voer de betreffende opdracht uit.



ACTIE KAARTEN

- De machinist **trekt een "ACTIE-KAART"** en stopt deze ongelezen in de fiche-wagen. Vervolgens rijdt hij de trein naar een speler die de opdracht moet voorlezen.
- **De machinist moet de voorgelezen vraag beantwoorden of de opdracht uitvoeren.**
- **Vraag goed beantwoord:** draai de pijl nog een keer (in totaal niet meer dan drie keer).
- **Vraag niet goed beantwoord:** rij achterwaarts terug naar 'START'. Wissel van machinist.



De kaart wordt altijd teruggereken en wordt met de tekst naar boven onder het pak kaarten gestopt.

SPEL EINDE

Wie als eerste door zijn fiches heen is, laat alle deelnemende figuren voor een afsluitend ritje in de trein plaatsnemen. Bij de uitgang van het station "MAIN-STREET", neemt hij afscheid – natuurlijk niet zonder een nieuwe afspraak voor het spelen van dit leuke spel te maken.

Gioco

Questo gioco straordinario, ideale per tutta la famiglia, supera le aspettative di un gioco di società, grazie al fantastico trenino. Chiunque può condurre il treno e parteciparvi attivamente. Grazie alle raffigurazioni sul quadrante ed alle facili istruzioni, vi divertirte tantissimo fin dall'inizio.

Si inizia montando il treno LGB. Il grande puzzle a colori vivaci, che rappresenta la base del gioco, raffigura il parco di Disneyland. Ogni giocatore sceglie un personaggio Disney^{fi} e lo mette all'interno della carrozza turistica. Il quadrante indica quale direzione si dovrà prendere e gli eventi divertenti che si incontreranno.

Dopo ogni giro i giocatori cambiano posto. Il macchinista guida il treno che trasporta il suo personaggio verso la "STAZIONE" di destinazione. I settori sul quadrante, le carte e gli accessori aggiungeranno divertimento al vostro gioco. I test di abilità richiedono una certa padronanza per gestire la velocità del treno, gli spuntini sono inviati ai giocatori per mezzo del treno, ci sono punti di penalità e giri di divertimento, domande a cui si deve rispondere e tante altre attività divertenti. Il giocatore che ha visitato tutte le destinazioni e usato tutti i gettoni, invita tutti gli altri giocatori ad un giro d'addio.

Con il treno "Train Aventure" della Disney^{fi} il mondo di Disneyland entra nelle vostre case!

Contenuto:

Locomotiva LGB TOYTRAIN^{fi} con 1 carrozza e 1 carro merci,
Cerchio di binari (Ø ca. 130 cm),
1 trasformatore, cavetti di alimentazione e accessori vari, 1 grande puzzle che forma la base del gioco, 1 quadrante con lancetta girevole,

4 personaggi Disney^{fi} dipinti a mano, un fischiotto, una paletta di segnalazione e un cappellino, 4 botti, 54 carte, 20 gettoni, 2 palline, istruzioni, adesivi.

^{fi} Disney & Ernst Paul Lehmann Patentwerk

Regole del gioco:

Non adatto a bambini di età inferiore ai: 4 anni.

giocatori: da 2 a 4

Durata del gioco: 30 minuti o più



- A**
- **Preparare il puzzle e il quadrante a settori** (i pezzi del puzzle si trovano sotto la parte in spugna).
 - **Formare il cerchio di binari, collegare il trasformatore alla posizione "PARTENZA"** (vedi istruzioni separate) e **appoggiare il cerchio di binari sul gioco.**
 - **Appoggiare il treno sui binari nel settore "PARTENZA" nel senso della lancetta.**



- B**
- Per ogni giocatore mettere una caramella, un dolce o una merendina sulla casella "snack". Una volta mangiate, possono essere rimpiazzate.
 - Mischiare le carte, metterle al rovescio nel settore "carte da gioco". Mettere le botti nel settore "botti". Mettere il fischiotto, il cappellino, la paletta di segnalazione del macchinista e una pallina accanto al trasformatore vicino al settore "PARTENZA".

Preparazione



- **Ogni giocatore fa girare la lancetta**, incomincia il giocatore con il punteggio più alto, gli altri seguono in base al loro punteggio (Se la finestra mostra solo un valore parziale, girare **lentamente** la lancetta finché non appare l'intero punteggio).

- **Nell'ordine stabilito, i giocatori scelgono uno dei quattro personaggi Disney^{fi}** che determineranno il loro colore durante il gioco.

- **I personaggi Disney^{fi} vanno messi nella carrozza turistica.**

- **Ogni giocatore inserisce i gettoni corrispondenti al proprio colore nelle fessure del carro merci.**

(i gettoni si trovano nei barili colorati).

- **Il macchinista No.1** si posiziona sul settore "PARTENZA". **Il giocatore No. 2** si mette a **destra del macchinista**. Tutti gli altri

giocatori prendono posto seguendo l'ordine del punteggio iniziale, attorno al cerchio di binari.



Regole di gioco

Variazione per bambini piccoli: non si utilizzano le carte da gioco: Se la lancetta si ferma sul settore raffigurante le carte, girare nuovamente la lancetta

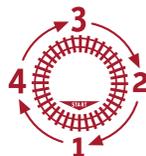


1 Il primo giocatore si mette il cappellino da macchinista, gira una volta la lancetta sul quadrante e segue le istruzioni.

2 Dopo ogni azione il treno ritorna al punto di partenza. Un nuovo macchinista si metterà ai comandi e indosserà il cappellino.



3 Tutti i giocatori si spostano di una posizione in senso orario. Il nuovo macchinista gira la lancetta sul quadrante e segue le istruzioni.

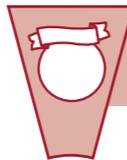


Gli altri giocatori aiutano il macchinista ad effettuare quanto richiesto, muovere i personaggi e sistemare i gettoni

Ora incomincia il gioco! Se necessario, vedere prima quanto illustrato nei settori del quadrante. I simboli sul quadrante spiegano il gioco...



? Che significato hanno i settori sul quadrante?



STAZIONI

“MAIN STREET”, “FRONTIERLAND”, “ADVENTURELAND”, “FANTASYLAND”, “DISCOVERYLAND”.

1 Il macchinista raccoglie il suo personaggio



2 Il treno fa un giro completo oltre la casella di “PARTENZA” fino al luogo di destinazione indicato.



3 Toglie dal treno il suo personaggio e lo sistema nella stazione indicata. Il macchinista mette il suo gettone con il logo corrispondente alla stazione sul punto dello stesso colore.



ATTENZIONE: ECCEZIONI!

- Il personaggio del macchinista è già nella carrozza passeggeri? Passare al punto **2**
- Il settore indicato sul quadrante è già occupato dal gettone di un macchinista? Effettuare un giro completo e ritornare al punto di “PARTENZA”. Ora e' il turno del macchinista successivo.



FERMIAMO CHI E' IN TESTA*

Effettuare un giro completo. **Prendere quindi un gettone al giocatore che ne ha di più sul gioco** (ad eccezione del macchinista) e metterlo nel carro merci. In caso di parità ➡ “deciderà il macchinista”.



RESTITUZIONE DEL GETTONE*

Effettuare un giro completo e fermare il treno ad una STAZIONE dove si trova già un gettone del vostro colore. **Rimettere il gettone nel carro** e riportare il treno nel settore di “PARTENZA”.



ANCORA TRE GIRI

Effettuare tre giri completi. Non ci sono altre azioni.



IL QUADRANTE 2x

Girare la lancetta, seguire le istruzioni, **girare nuovamente la lancetta** (non più di tre volte in totale).

*Se quanto indicato non può essere fatto, il treno effettua un giro completo e ritorna al punto di “PARTENZA”. Sarà il turno di un nuovo macchinista.



DECIDE IL MACCHINISTA

Spostare la lancetta su un settore a scelta e seguire le istruzioni.



LE CARTE DA GIOCO

- **Scegliere una carta** e, senza leggerla, metterla al rovescio nel carro. Guidare il carro fino ad un altro giocatore che la leggerà a voce alta.
- **Rispondere alle domande della carta o seguirne le istruzioni**
- **Risposta esatta:** girare la lancetta nuovamente (non più di tre volte in totale)
- **Risposta errata:** il treno ritorna al punto di “PARTENZA”. Un nuovo macchinista prenderà il comando. **Azione completata:** il treno ritorna al punto di “PARTENZA”. Un nuovo macchinista prenderà il comando. In ogni caso la carta va riportata indietro dal treno e verrà messa sotto a tutte le altre



FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che depositerà tutti i gettoni inviterà tutti i personaggi a bordo del treno per un viaggio di addio. Arrivati alla stazione “MAIN STREET” tutti i giocatori si saluteranno e si metteranno d'accordo per la data di un nuovo gioco.

Idea del juego:

Este extraordinario y divertido juego para toda la familia ofrece más que los conocidos juegos de sociedad o los circuitos de Iniciación al tren en miniatura. Aquí, cada participante puede ser el maquinista o un jugador activo. Con la sencilla brújula de juego y las fáciles instrucciones de montaje, el inicio en el Juego del Gran Tren resulta muy ameno.

Todo empieza con montar todos juntos el circuito del Gran Tren LGB. El tablero – un puzzle de grandes dimensiones – nos muestra con fantásticos dibujos un parque temático de Disney. Los jugadores eligen su figura original Disney[®] y las suben al vagón panorámico. La divertida brújula determina el juego y nos pide realizar divertidas actividades.

En cada turno nuevo, los jugadores cambian sus sitios y el maquinista conduce su figura hacia las diferentes estaciones del Parque Temático. Las casillas de la brújula, las Tarjetas de Actividades y los accesorios invitan a realizar divertidas actividades: los maquinistas tienen que demostrar habilidad a la hora de conducir la locomotora, las golosinas se han de repartir con ayuda del tren, hay que pasar por casillas de castigo, realizar vueltas especiales con la locomotora y responder a las preguntas acerca del tren así como de Mickey Mouse y sus amigos. Quien primero haya depositado todos sus fichas de entrada, despedirá a los jugadores con una vuelta extra en tren con todas las figuras a bordo.

¡Disney[®]-Train Adventure te trae Disneylandia a tu casa!

Contenido:

Locomotora LGB-TOYTRAIN[®] con 2 vagones, Círculo de vías (aprox.130 cm Ø), 1 Transformador con regulador y conector de vía, tablero de juego en forma de puzzle de grandes dimensiones con brújula y flecha giratoria,

4 figuras Disney[®], pintadas a mano, silbato, señal de mano y gorra del Jefe de Estación, 4 barriles, 54 tarjetas de actividades, 20 fichas de entrada, 2 pelotas de acción, Instrucciones de montaje, adhesivos.

¹ Disney & Ernst Paul Lehmann Patentwerk

Montaje del juego:

Edad: 4+

Nº de jugadores: 2 a 4

Duración: a partir de 30 minutos



A Montar el tablero, compuesto por varias piezas de puzzle (el puzzle se encuentra debajo del poliespán blanco)

Ensamblar las vías, conectar el transformador en “START” (véase Instrucciones de Montaje adjuntas) y colocar el circuito redondo encima del tablero.

En “START”, colocar el tren encima de las vías en dirección de la flecha.



B Colocar una golosina o galleta por cada jugador en la casilla “Pause” del tablero. Según necesidad, se puede reponer.



Barajar las cartas y colocarlas con la cara hacia abajo en la casilla “Karten-Feld”. Colocar los barriles en la casilla correspondiente y el silbato, la gorra, la señal de mano y la pelota de acción en “START”, al lado del transformador.

Preparación del juego:



1 Cada jugador gira una vez la flecha de la brújula. Los puntos obtenidos determinan en qué orden jugarán los participantes. (Si la ventanilla con el dado no muestra del todo los puntos obtenidos, girar la flecha hasta ver los puntos correctamente).



2 Según el orden establecido por los puntos obtenidos, cada jugador elige su figura Disney[®] y con ello su color del juego.

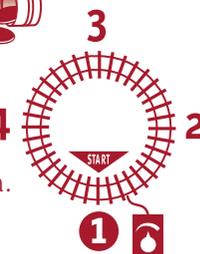


3 Los jugadores colocan sus figuras Disney[®] dentro del vagón panorámico. Cada jugador coloca las fichas de su color en las ranuras del vagón de mercancías.

(Las fichas se encuentran en los barriles).



4 El maquinista nº1 se sienta en “START”, el jugador nº2 a su derecha. Del mismo modo se reparten los demás jugadores.



Curso del juego:

Variación para niños muy pequeños: jugar sin tarjetas de actividades: Cuando la brújula indica coger una carta, volver a girar la flecha.



1 El maquinista de turno se coloca la gorra, gira una vez la brújula y realiza la actividad indicada.



2 El tren vuelve después de cada actividad a la casilla "START" y la gorra y la señal de mano cambian de jugador.



3 ¡Cambio de turno! Los jugadores cambian sus asientos en sentido del reloj. El siguiente jugador será ahora el maquinista y gira la brújula.



Los demás jugadores deben ayudar al maquinista para realizar correctamente sus actividades, para subir y bajar las figuras del tren y para colocar las fichas.

¡Ahora empieza el juego! El significado de cada casilla en la brújula se puede consultar siempre que haga falta. La brújula explica también mediante símbolos el curso del juego...

¿Qué significan las casillas de la brújula? ESTACIONES DE TRENES

"MAINSTREET", "FRONTIERLAND", "ADVENTURELAND", "FANTASYLAND", "DISCOVERYLAND".



1 El maquinista se pone en marcha para ir a recoger su figura.



2 Con la figura a bordo da una vuelta, pasando por la casilla "START", hasta llegar a su destino.



3 Su figura baja del tren y se coloca en el símbolo de la estación.

La ficha del maquinista con el correspondiente símbolo de la estación se coloca en el punto del mismo color.

IMPORTANTE: ¡EXCEPCIONES!

- ¿La figura se encuentra en el vagón panorámico? Seguir en punto **2**
- ¿La casilla de destino ya está ocupada con una ficha propia? Volver con el tren hasta la casilla "START" y cambio de turno.



DETENER AL MEJOR JUGADOR *

Dar una vuelta en tren. **Coger una ficha del jugador que más fichas ha depositado** (con excepción del actual maquinista) y colocarla en el vagón. Si hay varios jugadores con el mismo número de fichas depositadas ➔ "Libre elección".



RECOGER FICHA *

Dar una vuelta en tren y parar en la estación donde está **depositada una ficha tuya**. Colocarla en el vagón e ir marcha atrás hasta la casilla "START".



3 VUELTAS

El maquinista tiene que recorrer 3 vueltas completas con su tren.



BRÚJULA 2x

El jugador gira la flecha y realiza la actividad indicada. Luego, **volver a girar la flecha de la brújula** (pero no más de 3 veces seguidas).

- * Si las actividades indicadas no se pueden llevar a cabo por falta de fichas, dar una vuelta en tren y volver a "START". Cambio de maquinista.



LIBRE ELECCIÓN

Girar la flecha hasta **una casilla de tu elección**, dar una vuelta en tren y realizar la actividad indicada.



TARJETA DE ACTIVIDAD

- El maquinista **coge una tarjeta de actividad**, la coloca - sin leer y boca abajo Dentro del vagón de fichas y la lleva en tren hasta un jugador de su elección que la tiene que leer en voz alta.
- El maquinista **ha de realizar la actividad o responder a la pregunta**.
- Si responde correctamente: A la pregunta: girar de nuevo la flecha (pero no más de 3 veces seguidas).
- Si la respuesta es incorrecta: Ir marcha atrás con la locomotora hasta "START". Después de realizar la actividad que indica la tarjeta, conducir el tren hasta la casilla "START". Cambio de maquinista. La tarjeta se devuelve a su sitio con ayuda del tren y se coloca en el montón.



FINAL DEL JUEGO

Quien primero haya depositado todas sus fichas, puede subir todas las figuras en el tren y dar una vuelta extraordinaria. En la salida de MAINSTREET, se despiden figuras y jugadores y quedan para volver a jugar juntos próximamente.



D Bei Fragen oder Anregungen:
www.lgb.de

USA
GB For questions and suggestions:
www.lgb.com

F Vos questions ou suggestions sont les
bienvenues à: www.lgb.com

NL Bij vragen of opmerkingen: www.lgb.com

I Per eventuali domande o suggerimenti
rivolgersi a: www.lgb.com

E Para preguntas y sugerencias:
www.lgb.com