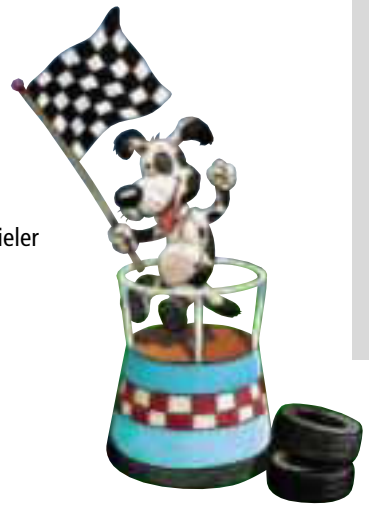


Habermaß-Spiel Nr. 4416

MONZA

Ein Auto-Rennspiel für 2 - 6 gewitzte Spieler von 5 - 99 Jahren, das erste taktische Überlegungen fördert.

Spielidee: Jürgen P. K. Grunau
Illustration: Haralds Klavinus
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten



Sechs Rennwagen stehen am Start bereit für das große Rennen. Doch nur, wer die richtigen Farben würfelt und gewitzt kombiniert, kommt besonders schnell vorwärts.

Spielinhalt

- 6 Rennwagen
- 6 Farbwürfel
- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer kann mit etwas Überlegung möglichst viele der gewürfelten Farben einsetzen und so den eigenen Rennwagen zuerst ins Ziel fahren?

Spielvorbereitung

*Spielplan auslegen,
Autos auf Start*

Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Mitte der Spielfläche. Jedes Kind sucht sich einen Rennwagen aus und stellt ihn in Fahrtrichtung auf die breite Startzone. Dort sind Pfeile abgebildet. Spielen weniger als sechs Kinder, so bleiben die übrigen Rennwagen in der Schachtel.

Würfel

Die sechs Farbwürfel liegen bereit: Sie zeigen jeweils die sechs Farben der Felder der Rennstrecke.

Spielablauf

mit 6 Würfeln
spielen

Farben vergleichen,
vorwärts ziehen

maximal 6
Felder ziehen

nur vorwärts

Spurwechsel

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt: Würfle einmal mit allen sechs Würfeln (nimm die Würfel am besten in beide Hände).

Nun versuchst du, dein Auto entsprechend der gewürfelten Farben vorwärts zu bewegen.

Vergleiche dazu die gewürfelten Farben mit den Farben der Rennfelder, die direkt vor deinem Rennwagen liegen.

Gibt es eine farbliche Übereinstimmung? Oder gibt es vielleicht sogar mehrere, aufeinander folgende Übereinstimmungen?

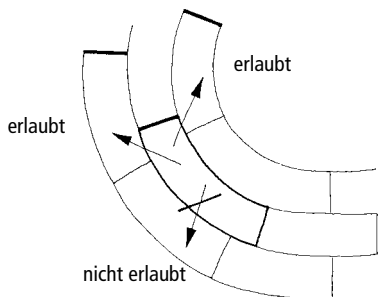
- 🕒 Überlege dir, in welcher Reihenfolge du über die Felder fahren möchtest. Fahre deinen Rennwagen entsprechend weit vorwärts. Lege nach jedem Schritt den jeweils genutzten Würfel zur Seite.
- 🕒 Wenn du etwas Glück hast und genau überlegst, kann es passieren, dass dein Auto sechs Felder weiter fahren darf!
- 🕒 Kannst du gewürfelte Farben nicht verwenden, weil kein farblich passendes Feld vor deinem Rennwagen liegt? Dein Zug ist beendet. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt mit allen sechs Würfeln.

Achtung:

- Vom Startfeld darfst du auf das blaue oder weiße Feld fahren.
- Dein Rennwagen darf nur vorwärts fahren.

Es gelten weiterhin folgende Rennregeln:

- 🕒 Ein seitlicher Spurenwechsel ist nur dann möglich, wenn der vordere Rand des angrenzenden Feldes vor dem Feld liegt, auf dem dein Rennwagen sich befindet. Auch in diesem Fall muss dein Wagen immer vorwärts fahren.



Hindernisse umfahren

*überholen möglich,
Zugende: fremdes
Auto verdrängen*

Zugzwang

*Ziel erreicht?
Runde zu Ende
spielen*

- 🕒 Hindernisfelder (mit Reifen) dürfen nie befahren werden.
- 🕒 Während des Zuges darfst du über ein oder mehrere Felder ziehen, auf dem/denen andere Wagen stehen. Endet dein Zug jedoch auf einem besetzten Feld, so wird der dort stehende Wagen auf das nächste freie Feld in der gleichen Bahn zurückgesetzt. Achtung: nicht auf ein Hindernisfeld!
- 🕒 Du darfst keine gewürfelten Farben verfallen lassen: Du musst immer so weit wie möglich nach vorne fahren.

Spielende

Erreicht der erste Rennwagen eines der beiden Zielfelder, so wird die Runde noch zu Ende gespielt.

In dieser Runde merkt sich jedes Kind, wie viele Würfel es zum Fahren genutzt hat.

- Ist am Ende dieser Runde nur ein Rennwagen im Ziel, so gewinnt diese Rennfahrerin/dieser Rennfahrer.
- Sind am Ende dieser Runde mehrere Rennwagen im Ziel angekommen, so gewinnt, wer in der letzten Runde die wenigsten Würfel genutzt hat.

Spielvariante

Immer wenn ein Zug beendet ist, darf zusätzlich der Rennwagen, der die zuletzt genutzte Würfelfarbe hat, ein Feld vorwärts fahren. Er darf auf ein beliebiges, direkt angrenzendes, freies Feld ziehen – auch ein Spurwechsel ist erlaubt.

Beispiel:

Jan gehört der rote Rennwagen.

Er hat die Farben rot, rot, gelb, gelb und grün gewürfelt.

Für seinen Zug kann er sie in dieser Reihenfolge verwenden: rot, gelb, rot, grün. Die beiden gelben Würfel kann Jan nicht nutzen.

Seine zuletzt genutzte Farbe ist grün, d.h. sein Rennwagen landet auf einem grünen Feld.

Nun darf Nina, der das grüne Auto gehört, ihren Rennwagen ein Feld vorwärts ziehen.

Habermaab Game No. 4416

MONZA

A car racing game which encourages tactical thinking for 2 to 6 clever players ages 5 to 99.

Author: Jürgen P. K. Grunau
Illustrations: Haralds Klavinus
Length of the game: 10 - 15 minutes approx.



Six racing cars are standing on the starting grid, prepared for the big race. But only the player who gets the right colors with the dice and makes clever combinations will be able to move rapidly ahead.

Contents

- 6 racing cars
- 6 color dice
- 1 game board
- Set of game instructions

Aim of the game

Who will make clever combinations and thus use as many colors as thrown with the dice in order to get his or her racing car over the finishing line first?

Preparation of the game

Spread the game board and put it in the center of the playing surface. Each player chooses a racing car and puts it facing the circuit on the wide starting grid where arrows are shown on the board. If there are less than 6 players the remaining race cars stay in the box. Get the six colored dice ready. Each die shows the six colors of the circuit.

*spread game board,
cars on starting grid*

dice

How to play

You play in a clockwise direction.

The youngest player starts. Throw all six dice (you can take the dice in both hands).

Now try to move your car according to the colors obtained.

You have to compare the colors of the dice with the colors of the squares directly ahead of your car.

Do the colors coincide? Or are there even more, subsequent matching colors?

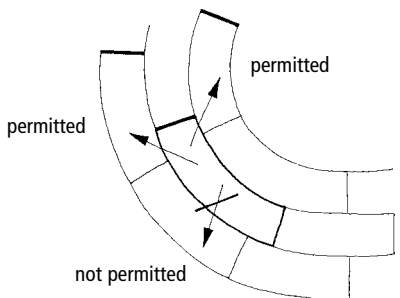
- 🕒 Think carefully about the order in which you want to use the obtained colors and move your car ahead on the corresponding color squares. After each single move, put aside the corresponding die.
- 🕒 If you are lucky and think fast you might be able to move your car ahead six squares!
- 🕒 If you cannot use certain colors because there are no squares of the corresponding color in front of your car, your turn is over. It's the next player's turn to throw all six dice.

Watch out:

- From the starting square you may move on to the blue or the white square.
- You can only move your car ahead.

In addition, the following racing rules apply:

- 🕒 A change of lane is only possible if the far end of the neighboring square is situated ahead of the square where your car is at the moment. In this case too, you are always obliged to move your car ahead.



throw all six dice

*compare colors,
move ahead*

six squares maximum

only forward

change of lanes

bypass obstacles

*overtaking possible,
end of move:
ousting other cars*

obligation to move

*target reached:
finish round*

🕒 Obstacle squares (tires) may never be entered.

🕒 While you move your car you may pass over squares with other cars on them.

However, if your move ends on a square with a car on it, this car is moved back to the next free square in the same lane. Watch out: it cannot be moved back to an obstacle square!

🕒 Whenever it is possible to move you are obliged to do so: you always have to move on as far as possible.

End of the game

When the first racing car reaches one of the two target squares the current round is played to the end.

In this round each player memorizes how many dice he/she used for moving.

- If at the end of the round there is only one racing car in the target area, the corresponding driver wins the race.
- If at the end of the round there is more than one car in the target area the driver who used less dice in this round wins the race.

Game Variation

Once a move is finished, in addition the race car of the color which was used last may be moved ahead to any neighboring free square, even if in another lane.

Example:

The red racing car belongs to Jan.

His dice show the colors red, red, yellow, yellow, yellow and green.

For his move he uses the following order of colors: red, yellow, red, green. The remaining two yellow dice cannot be used.

The last color used for the move was green with his car ending on a green square. Now Nina, to whom the green car belongs, can move her car ahead one square.

Jeu Habermaß N° 4416

MONZA

Une course de voitures pour
2 à 6 joueurs futés de
5 à 99 ans, où il faut
user de tactique.



Idée : Jürgen P. K. Grunau
Illustration : Haralds Klavinius
Durée du jeu : env. 10 – 15 minutes

Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez futé pour les combiner avancera très vite.

Contenu du jeu

- 6 voitures de course
- 6 dés multicolores
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui va être assez malin et pouvoir utiliser toutes les couleurs des dés pour amener en premier sa voiture sur la ligne d'arrivée ?

Préparatifs

Déplier le plateau de jeu et le poser au milieu des joueurs. Chaque joueur prend une voiture de course et la pose sur la zone de départ indiquée par des flèches.

S'il y a moins de six joueurs, les voitures en trop restent dans la boîte. Préparer les six dés dont les couleurs des points correspondent aux six couleurs des cases du circuit de course.

*déplier le plateau de
jeu, mettre les
voitures sur la
case-départ*

dés

Déroulement du jeu

jouer avec les 6 dés

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence : Lancer les six dés à la fois en les prenant dans les deux mains.

comparer les couleurs, avancer

Essaie alors d'avancer ta voiture en repérant la couleur des dés.

Pour cela, compare la couleur des dés avec celle des cases qui se trouvent directement devant ta voiture de course.

**Est-ce que la couleur des dés correspond à la couleur des cases ?
Est-ce qu'il y a même plusieurs couleurs qui correspondent successivement à la couleur des cases ?**

avancer 6 cases au maximum

🕒 Réfléchis bien pour savoir dans quel ordre tu vas avancer sur les cases. Déplace ta voiture de course de manière correspondante. A chaque fois que tu avances d'une case, retire le dé correspondant.

🕒 Si tu as de la chance et si tu as bien réfléchi, tu pourras peut-être avancer ta voiture de six cases !

🕒 Tu ne peux pas utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celles des cases ? C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

Attention :

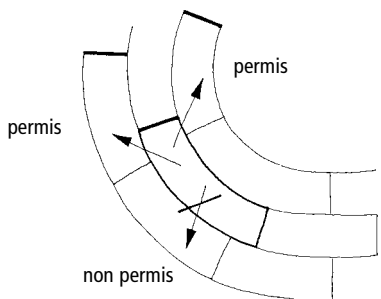
- Depuis la case de départ, tu as le droit d'aller sur la case bleue ou sur la case blanche.
- Tu dois avancer ta voiture seulement dans le sens de la marche.

seulement dans le sens de la marche

Il faudra aussi respecter les règles ci-dessous :

🕒 On ne peut changer de voie que si le bord avant de la case avoisinante est décalé vers l'avant par rapport à la case sur laquelle se trouve la voiture. Si un joueur change de voie, il devra toujours le faire dans le sens de la marche.

changer de voie



éviter les obstacles

il est permis de doubler, faire reculer une autre voiture

être obligé de jouer

Arrivé au but ? Terminer la partie

- 🕒 On n'a pas le droit de circuler dans les cases-obstacles (pneus).
- 🕒 Pendant que tu joues, tu as le droit de passer sur une ou plusieurs cases où se trouvent d'autres voitures de course. Si tu t'arrêtes cependant sur une case où il y a déjà une autre voiture, celle-ci sera reculée sur la première case libre de la même voie. Attention : ne pas l'amener sur une case-obstacle !
- 🕒 Tu dois toujours avancer le plus loin possible en tenant compte de toutes les couleurs des dés.

Fin du jeu

Dès que la première voiture de course arrive sur l'une des deux cases d'arrivée, les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la partie. Au cours de cette partie, chaque joueur comptera combien de dés il a utilisé pour faire avancer sa voiture.

- Si à la fin de cette partie il n'y a qu'une seule voiture de course sur les cases d'arrivée, le joueur correspondant gagne la partie.
- S'il y a plusieurs voitures de course sur les cases d'arrivée à la fin de cette partie, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours de la dernière partie.

Variante

A chaque fin de partie, la voiture de course dont la couleur correspond à la couleur du dernier dé utilisé a le droit d'être avancée d'une case. Elle peut être posée sur n'importe quelle case suivante qui est libre (un changement de voie étant aussi permis).

Exemple :

Jan a la voiture de course rouge.

Ses dés sont tombés sur rouge, rouge, jaune, jaune, jaune et vert.

Pour faire avancer sa voiture, il peut jouer dans l'ordre suivant : rouge, jaune, rouge, vert. Il ne peut pas se servir des deux dés jaunes.

La dernière couleur utilisée est le vert, c'est-à-dire qu'il va poser sa voiture sur une case verte.

Nina dont la voiture est verte aura alors le droit d'avancer sa voiture d'une case.

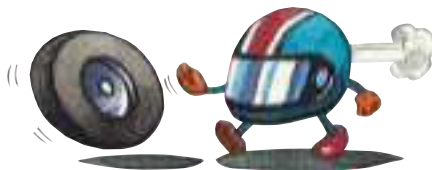
MONZA

Een autoracespel voor 2 – 6 slimme spelers van 5 – 99 jaar,
dat eerste tactische overwegingen bevordert.

Spelidee: Jürgen P. K. Grunau

Illustraties: Haralds Klavinius

Speelduur: ca. 10 - 15 minuten



Zes raceauto's staan klaar aan de start voor de grote wedstrijd. Maar alleen wie de juiste kleuren gooit en slim combineert, rijdt met grote snelheid vooruit.

Spelinhoud

- 6 raceauto's
- 6 gekleurde dobbelstenen
- 1 spelbord
- spelregels

Doel van het spel

Wie kan met een beetje nadenken zo veel mogelijk van de gegooide kleuren gebruiken en zo z'n eigen raceauto als eerste naar de finish rijden?

Spelvoorbereiding

Klap het spelbord open en leg het midden op het speelveld. Elk kind kiest een raceauto uit en stelt hem in de rijrichting op de brede startzone op, die is aangegeven met pijlen. Doen er minder dan zes kinderen mee, dan blijven de overgebleven raceauto's in de doos.

De zes gekleurde dobbelstenen liggen klaar: deze vertonen ieder telkens de zes kleuren van de vakjes op het circuit.

*Spelbord uitleggen,
auto's aan de start*

Dobbelstenen

Spelverloop

*Met 6 dobbelstenen
gooien*

*Kleuren vergelijken,
naar voren zetten*

*Maximaal 6 vakken
naar voren*

Alleen naar voren

Baanwissel

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het jongste kind mag beginnen. Gooi met alle de zes dobbelstenen tegelijk (het best kan je de dobbelstenen in beide handen nemen).

Nu probeer je, je auto overeenkomstig de gegooide kleuren naar voren te verzetten. Hiervoor moet je de gegooide kleuren vergelijken met de kleuren van de racevakjes die zich juist vóór je raceauto bevinden.

Bestaat er een overeenkomst tussen de kleuren? Of zijn er misschien zelfs meerdere, op elkaar volgende overeenkomsten?

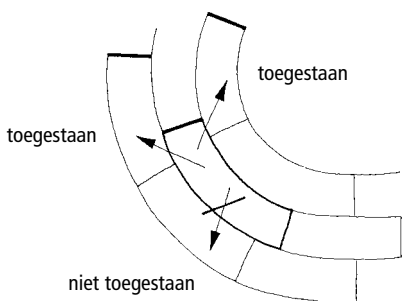
- 🕒 Bedenk, in welke volgorde je over de vakken zou willen rijden. Rij met je raceauto net zover naar voren. Leg na elke stap de zojuist gebruikte dobbelsteen opzij.
- 🕒 Als je een beetje geluk hebt en goed nadenkt, kan het gebeuren dat je auto wel zes vakjes naar voren mag rijden!
- 🕒 Kan je de gegooide kleuren niet gebruiken, omdat er geen enkel vak van deze kleuren vóór je raceauto ligt? Dan is je beurt voorbij. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de zes dobbelstenen.

Opgelet:

- Van het startveld mag je naar het blauwe of witte veld verdergaan.
- Je raceauto mag alleen naar voren rijden.

Verder gelden de volgende spelregels:

- 🕒 Het zijwaarts van baan veranderen is alleen mogelijk, wanneer de voorste rand van het aangrenzende vak vóór het vak ligt waarop jouw raceauto staat. Ook in dit geval moet je auto altijd naar voren rijden.



*Hindernissen
omzeilen
Inhalen mag, einde
beurt: andere auto
verdringen*

Verplicht zetten

*Finish bereikt?
ronde uitspelen*

- 🕒 Je mag niet over de hindernisvakken (banden) rijden.
- 🕒 Tijdens je beurt mag je over één of meerdere vakken rijden waar al een andere auto op staat.
Komt je auto aan het einde van je beurt op een bezet vak terecht, dan wordt de wagen die daar al staat naar het eerstvolgende vrije vak teruggezet van dezelfde baan. Opgelet: niet naar een hindernisvak!
- 🕒 Je mag geen enkele van de bruikbare gegooide kleuren laten vervallen. Je moet altijd zo ver mogelijk naar voren rijden.

Einde van het spel

Bereikt de eerste raceauto één van de beide finishvakken, dan wordt de ronde nog uitgespeeld.
In deze ronde let elk kind op, hoeveel dobbelstenen het voor de rit heeft nodig gehad.

- Staat er aan het eind van deze ronde maar één raceauto aan de finish, dan heeft deze coureur de race gewonnen.
- Zijn er aan het eind van deze ronde meerdere racewagens bij de finish aangekomen, dan wint degene die in de laatste ronde de minste dobbelstenen heeft gebruikt.

Spelvariant

Telkens wanneer een beurt is beëindigd, mag bovendien de raceauto van dezelfde kleur als de laatste gebruikte kleur van de dobbelstenen, een vak naar voren rijden. Hij mag naar een direct aangrenzend vrij vak naar keuze gaan - ook mag hij van baan wisselen.

Voorbeeld:

Jan heeft de rode racewagen.

Hij heeft de kleuren rood, rood, geel, geel, geel en groen gegooid.

In zijn beurt kan hij deze volgorde gebruiken: rood, geel, rood,

groen. De beide gele dobbelstenen kan Jan niet benutten.

Zijn als laatste gebruikte kleur is groen, d.w.z. zijn raceauto komt op een groen vak terecht.

Nu mag Nina, die de groene auto heeft, haar racewagen een vak naar voren zetten.

Juego Habermas Núm. 4416



Un juego de carreras de coches para 2 - 6 niños muy listos y que tengan 5 o más años. Fomenta las primeras reflexiones tácticas.

Concepto del Juego: Jürgen P. K. Grunau
Ilustraciones: Haralds Klavinus
Duración del Juego: unos 10 a 15 minutos



Seis coches de carreras están preparados en la salida para la gran carrera. Pero, sólo el que saque los colores adecuados con los dados y los sepa combinar con sagacidad, avanzará rápido hacia adelante.

Contenido del Juego

- 6 coches de carreras
- 6 dados de colores
- 1 tablero
- 1 Instrucciones del juego

Objetivo del Juego

¿Quién podrá aprovechar la mayor parte de los colores que salgan, para así ser el primero en llegar a la meta?

Preparación del Juego

Despliega el tablero en el medio de la superficie de juego. Cada niño escoge un coche de carreras y lo coloca en posición en la amplia zona de salida. Allí están marcadas flechas. Si juegan menos de seis niños, el resto de los coches permanecerán en la caja.

Los seis dados de colores estarán preparados: coinciden con los seis colores de las casillas de las pistas de carreras.

*desplegar el tablero,
coches a la salida*

dados preparados

Desarrollo del Juego

Se juega por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño: Empieza tirando los seis dados de colores (será mejor usar ambas manos para coger los dados).

Después intenta desplazar hacia adelante tu coche de acuerdo a los colores que te han salido.

Para ello podrás comparar los colores sacados con los colores de las pistas de carreras, que están inmediatamente delante de tu coche de carreras.

¿Hay una coincidencia de colores? ¿O hay a lo mejor incluso más coincidencias correlativas entre sí?

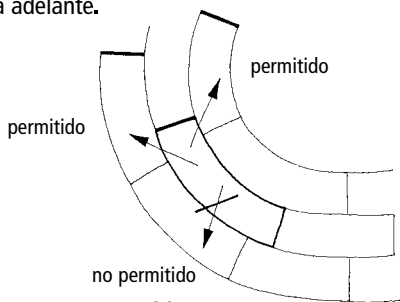
- ❶ Reflexiona en qué orden deseas avanzar por las casillas. Recorre el tramo más largo que puedas. Cada vez que tires colócate los dados al lado.
- ❷ ¡Con un poco de suerte y si te lo piensas bien, puedes avanzar hasta seis casillas con tu coche!
- ❸ ¿No puedes seguir utilizando los colores que han salido en los dados por no haber más casillas del color indicado delante de tu coche de carreras? Tu turno se ha terminado. Le toca al siguiente niño, que tirará los seis dados.

Atención:

- Saliendo de la casilla de salida puedes mover a la casilla azul o la blanca.
- Tu coche de carreras sólo avanzará hacia adelante.

Ten en cuenta las siguientes reglas:

- ❶ Un cambio de carril hacia los lados estará permitido sólo cuando el borde delantero de la casilla colindante, esté situado por delante de la casilla en la que se encuentre tu coche de carreras. También en este caso, tendrás que hacer avanzar tu coche siempre hacia adelante.



jugar con 6 dados

*comparar los colores,
avanzar hacia
adelante*

*avanzar máximo 6
casillas*

sólo hacia adelante

cambio de carril

evitar obstáculos

*adelantar posible,
fin de movimiento:
coche de otro
retrocedido*

obligación de avance

*¿Meta alcanzada?
Terminar de jugar la
ronda*

- 🕒 Casillas con obstáculos (con neumáticos) no podrán ser transitadas nunca.
- 🕒 No es impedimento alguno, cambiar de pista pasando por casillas en las que ya se encuentren otros coches. Si tu avance concluye en una casilla ya ocupada, entonces el coche allí estacionado será desplazado hacia atrás dentro de la misma pista a la próxima casilla libre. Atención: ¡no a una casilla de obstáculos!
- 🕒 Utiliza todos los colores factibles sacados en los dados, sin desechar ninguno. Tendrás que avanzar tantas casillas hacia adelante como sean posibles.

Fin del Juego

Cuando el primer coche alcance la meta, igualmente se terminará la ronda hasta el último niño. Los niños tendrán que acordarse de cuántos dados han usado para entrar en meta.

- Si al final de la ronda hay tan sólo un coche de carreras que ha conseguido llegar a meta, entonces él / ella habrá ganado.
- Si al final de la ronda hay varios coches de carreras que han logrado cruzar la meta, entonces ganará, el que menos dados haya necesitado en la última ronda.

Variante de Juego

Siempre que un corredor finalice su movimiento con el color del dado coincidente al color del coche de carreras, podrá, adicionalmente, avanzar una casilla hacia adelante. Le estará permitido avanzar en cualquier casilla vecina, desocupada, cambiar de carril.

Ejemplo:

Juan tiene el coche rojo.

Saca los colores rojo, rojo, amarillo, amarillo, amarillo y verde.

Para su movimiento los puede usar en el siguiente orden:

Rojo, amarillo, rojo, verde. A Juan no le sirven los dados amarillos.

El último color utilizado fue el verde, es decir, su coche de carreras descansará en una casilla verde.

En el caso de Pepita, que tiene el coche verde, podrá avanzar una casilla adicional que tiene.

Habermass, jogo no. 4416



Um jogo de corrida de carros para 2 a 6 crianças espertas a partir de 5 anos, que promove as primeiras ideias táticas.



Criador do jogo : Jürgen P. K. Grunau

Ilustração : Haralds Klavinius

Duração do jogo : aprox. 10 a 15 minutos

Seis carros de corrida estão prontos na partida para o grande prémio. Entretanto, somente aquele que tirar no dado a cor correcta e combinar de maneira esperta, irá avançar de uma maneira especialmente rápida.

Conteúdo do jogo

- 6 carros de corrida
- 6 dados coloridos
- 1 plano de jogo
- 1 manual de jogo

Objectivo do jogo

Quem pode utilizar, com um pouco de imaginação, o mais possível, várias das cores tiradas no dado e, assim, levar o seu próprio carro primeiro para a meta ?

Preparação para o jogo

Desdobra o plano do jogo e coloca-o no centro da área de jogo. Cada criança escolhe para si um carro de corrida e coloca-o na direcção de movimentação sobre a zona larga da partida. Ali estão ilustradas setas. Se jogarem menos do que seis crianças, os carros de corrida restantes permanecem na caixa do jogo.

Os seis dados coloridos estão preparados para serem lançados : eles indicam, respectivamente, as seis cores dos campos do circuito da corrida.

*abrir o plano
de jogo,
carros na largada*

*dado pronto
para jogar*

Decurso do jogo

Será jogado na sequência no sentido dos ponteiros do relógio.

A criança mais jovem inicia : Ela lança os seis dados uma vez (pega os dados com as duas mãos para melhor lançá-los).

jogar com 6 dados

*comparar cor,
avançar*

A seguir, tenta avançar o teu carro conforme as cores tiradas pelos dados. Compara, para isso, as cores tiradas pelos dados com as cores dos campos da corrida que se encontram directamente na frente do teu carro.

Existe uma concordância de cores ?

Ou existem talvez até várias concordâncias em sequência ?

- ❶ Considera em que sequência é que queres movimentar-te sobre os campos. Movimenta o teu carro de corrida correspondentemente para a frente. Põe o dado respectivamente utilizado para o lado após cada passo.
- ❷ Se tiveres um pouco de sorte e pensares exactamente, pode acontecer que o teu carro possa avançar 6 campos.
- ❸ Não podes utilizar as cores tiradas pelos dados, pois não existe nenhum campo colorido adequado na frente do teu carro de corrida ? A tua jogada está encerrada. A próxima criança está na sua vez e lança com todos os seis dados.

*avançar no máximo
6 campos*

Atenção :

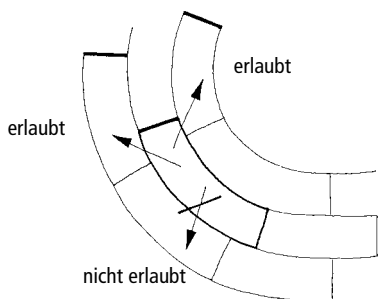
- Dalla casella di partenza puoi avanzare sulla casella bianca o blu.
- O teu carro de corrida somente deve movimentar-se para a frente.

*somente para a
frente*

São válidas, para além disso, as seguintes regras da corrida :

- ❶ Uma troca de faixa lateral somente é possível quando a borda dianteira do campo adjacente se encontrar antes do campo no qual o teu carro se encontra. Mesmo neste caso, o teu carro deverá mover-se para a frente.

troca de faixa



contornar obstáculos

possibilidade de ultrapassagem, final de jogada : deslocar carro de outros,

obrigatoriedade de jogo

*Ponto da meta atingido ?
Jogar a rodada até ao fim*

- 🕒 Campos de obstáculos (com pneus) jamais deverão ser transitados.
- 🕒 Durante a jogada, poderás pular sobre um ou vários campos sobre o qual se encontram outros carros. Se a tua jogada, porém, terminar sobre um campo ocupado, o carro que ali se encontra será recambiado para o próximo campo vazio na mesma faixa. Atenção : não sobre um campo de obstáculo !
- 🕒 Não deverás deixar vencer nenhuma cor tirada nos dados. Deverás sempre avançar o mais longe possível para a frente.

Final do jogo

Se o primeiro carro de corrida atingir os dois campos da meta, a rodada será ainda jogada até ao fim.

Nesta rodada cada criança descobre quantos dados ela utilizou para movimentar-se.

- Se somente um carro tiver alcançado a meta nesta rodada, o/a piloto deste carro ganha.
- Se, no final desta rodada vários carros atingirem a meta, ganha aquele que tiver jogado o menor número de dados na última rodada.

Variantes do jogo

Sempre que se acabar uma jogada, o carro de corrida que tiver a cor do dado utilizado em último, pode, adicionalmente, avançar um campo. Ele pode saltar para um campo qualquer directamente adjacente e vazio, sendo permitida também uma troca de faixa.

Exemplo :

Ao Jan pertence o carro de corrida vermelho.

Ele tirou nos dados as cores vermelho, vermelho, amarelo, amarelo, amarelo e verde. Para a sua jogada, ele pode utilizá-las na sequência : vermelho, amarelo, vermelho, verde. Os dois dados amarelos podem não ser utilizados por Jan.

A sua cor utilizada por último é verde, isto é, o seu carro pára num campo verde.

Assim, Nina, a qual pertence o carro verde, pode avançar o seu carro um campo para a frente.

Habermass spil nr. 4416



Et taktisk bilspil for 2 - 6 spillere fra 5 år.

Spilidé: Jürgen P. K. Grunau
Illustration: Haralds Klavinus
Spillevarighed: ca. 10 - 15 minutter



Seks racerbiler står på startlinjen – parate til det store racerløb. Men kun den som spiller de rigtige farver og kombinerer smart, kommer særdeles hurtigt fremad!

Indhold

- 6 racerbiler
- 6 farveterninger
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spillets formål

Hvem kan snildt kombinere så mange af de kastede farver som muligt og på denne måde køre sin egen racerbil til målet?

Forberedelse af spillet

Spillebrættet klappes op og lægges på bordets midte. Hvert barn vælger sin egen racerbil og stiller den i kørselsretning på det brede startområde. Her er der pile. Hvis færre end seks børn spiller, bliver de tiloversblevne racerbiler i æsken.

De seks farveterninger er lagt frem: De viser hver de seks farver for felterne på strækningen.

*placering af
spillebræt;
biler på start*

terninger lagt frem

Spillets forløb

6 terninger anvendes

Man spiller med uret. Det yngste barn starter: Alle seks terninger kastes (det går bedst med begge hænder).

farver sammenlignes,
bilen flyttes fremad

Nu forsøger spilleren at flytte sin bil fremad svarende til de kastede farver. Samtidigt skal han eller hun sammenligne de kastede farver med farven på felterne, der er direkte foran racerbilen.

Stemmer farverne overens? Eller er der endda flere efter hinanden følgende overensstemmelser?

- 1 Man skal overveje i hvilken rækkefølge man vil køre over felterne. Racerbilen skal køres så langt fremad som muligt. Efter hvert skridt lægges den brugte terning til side.
- 1 Hvis man er heldig og nøje overvejer, er det muligt, at bilen må køre seks felter videre!
- 1 Kan de kastede farver ikke bruges, fordi der ikke er et farvemæssigt passende felt foran racerbilen? Så er trækket omme. Herefter er det næste barns tur og det kaster alle seks terninger.

flytte max. 6 felter

Bemærk:

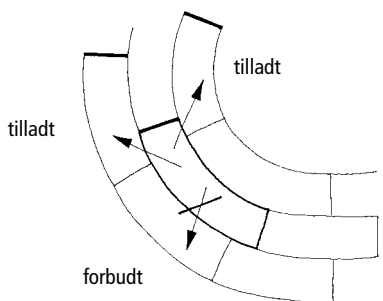
- Fra startfeltet kan du flytte til det blå eller hvide felt.
- Racerbilen må kun køres fremad.

kun fremad

Derudover gælder følgende regler:

- 1 Det er kun muligt at skifte bane, når nabofeltets forreste kant er foran det felt, hvor racerbilen befinder sig. Også i dette tilfælde skal bilen altid køres fremad.

baneskift



Undgå forhindringer

overhaling mulig,
fortrænge fremmed
bil

skal flyttes

Mål nået?
Spillet spilles færdigt

- 🚫 Forhindringsfelter (med dæk) må der aldrig køres på.
- 🚫 Under trækket må man flytte over et eller flere felter, hvor der er andre biler. Hvis trækket dog ender på et optaget felt, bliver bilen på det felt sat tilbage på det næste frie felt i samme bane. Bemærk: ikke på et forhindringsfelt!
- 🚫 Man må ikke lade kastede farver blive ugyldige: Man skal altid køre så langt fremad som muligt.

Spillets afslutning

Selvom den første racerbil er ankommet til et af de to målfelter, spilles runden færdig.

I denne runde skal hvert barn tælle det samlede antal terninger sammen, som det har brugt til at køre strækningen.

- Hvis der kun er én racerbil i målet ved slutningen af denne runde, vinder denne racerkører.
- Hvis der er flere racerbiler i målet ved slutningen af denne runde, vinder den som har brugt de færreste terninger i den sidste runde.

Spillevariation

Hver gang en spiller er færdig med at rykke, kan den racerbil, der har den farve, som sidst blev brugt, rykke et felt fremad. Vejbaneskift er tilladt, så længe det er fremad.

Eksempel:

Jan har den røde racerbil.

Han har kastet farverne rød, rød, gul, gul og grøn.

Til sit træk kan han anvende dem i følgende rækkefølge: rød, gul, rød, grøn. De to gule terninger kan Jan ikke bruge.

Hans sidst benyttede farve er grøn, dvs. at hans racerbil havner på et grønt felt.

Nu må Nina, som har den grønne bil, flytte sin racerbil et felt fremad.