

Instrukcja gry • Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones



MONZA

wyścigi



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2000



MONZA

wyścigi

Stymulująca zmysł taktyczny gra wyścigowa dla 2–6 sprytnych graczy w wieku 5–99 lat.

Zamysł gry: Jürgen P. K. Grunau

Ilustracje: Haralds Klavinius

Czas trwania gry: ok. 10–15 minut

Sześć bolidów stoi na starcie w pełnej gotowości, aby rozpocząć wielki wyścig. Jedynie ten, kto wyrzuca na kostkach odpowiednie kolory i łączy je w sprytny sposób, może szybko mknąć do przodu.

Zawartość gry

- 6 wyścigówek
- 6 kostek z kolorami
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry



Cel gry

Kto jest w stanie po krótkim namyśle ułożyć kolory wyrzucone na kostkach w taki sposób, aby doprowadzić swoją wyścigówkę do mety zanim zrobią to inni gracze?

Przygotowanie do gry

Planszę do gry należy rozłożyć i położyć ją na środku pola gry. Każdy gracz wybiera jeden z bolidów i ustawia go na szerokiej linii startowej, przodem w kierunku jazdy. Kierunek jazdy wskazują strzałki. Jeśli do rozgrywki przystępuje mniej niż sześciu graczy, pozostałe wyścigówki należy włożyć do pudełka.

*Rozłóż planszę do gry
i ustaw samochody na
starcie*



Do gry potrzebnych jest 6 kostek

Porównaj kolory i poruszaj się naprzód

przesunięcie o maksymalnie 6 pól

tylko do przodu

Zmiana toru jazdy

Kostka do gry

Przygotuj sześć kostek do gry oznaczonych kolorami: kolory na kostkach odpowiadają sześciu kolorom pół toru wyścigowego.

Przebieg gry

Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz: rzuć jednocześnie wszystkimi sześcioma kostkami (kostki najlepiej jest wziąć w obie ręce).

Teraz Twoim zadaniem jest przesunięcie wyścigówki do przodu zgodnie z kolorami wyrzuconymi na kostkach. W tym celu porównaj wyrzucone kolory z kolorami pól na torze wyścigowym, które znajdują się bezpośrednio przed Twoją wyścigówką.

Czy któryś z kolorów się zgadza? A może więcej kolorów jest zgodnych z kilkoma kolejnymi, następującymi po sobie polami?

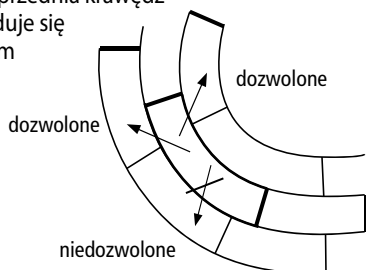
- Zastanów się, w jakiej kolejności chcesz przemieszczać się po polach. Przesuwaj do przodu wyścigówkę zgodnie z kolorami. Po każdym kroku odłóż na bok wykorzystaną kostkę.
- Jeśli masz trochę szczęścia i udało Ci się dobrze ułożyć kolory, Twój samochód przesunie się do przodu aż o sześć pól!
- Nie możesz wykorzystać niektórych kolorów, ponieważ żaden z nich nie odpowiada polom znajdującym się bezpośrednio przed Twoim bolidem? Twoja kolejka dobiegła końca. Następny gracz w kolejce rzuca wszystkimi sześcioma kostkami.

Uwaga:

- Z pola startowego można przesunąć się jedynie na pole w kolorze niebieskim lub białym.
- Twoja wyścigówka może poruszać się tylko do przodu.

W czasie wyścigu obowiązują następujące zasady:

- boczna zmiana pasa ruchu jest możliwa wyłącznie wtedy, gdy przednia krawędź sąsiedniego pola znajduje się przed polem, na którym obecnie znajduje się wyścigówka. Także w takiej sytuacji pojazd musi przemieszczać się do przodu.



- Nigdy nie wolno najeżdżać na pola z przeszkodami (z oponami).
- W trakcie swojej kolejki możesz najeżdżać na jedno lub większą liczbę pól, na którym/których stoją inne pojazdy. Jeśli Twoja wyścigówka wylądjuje na zajętej polu, stojący tam pojazd należy przesunąć na poprzednie pole tego samego pasa ruchu. Uwaga: nie może być to jednak pole z przeszkodą!
- Nie możesz zmarnować żadnego wyrzuconego na kostce koloru: musisz zawsze przesunąć się tak daleko naprzód, jak to tylko możliwe.

Zakończenie gry

Gdy któryś z bolidów dotrze do jednego z dwóch pól mety, należy doprowadzić do końca bieżącą rundę.

W tej kolejce każdy gracz zapamiętuje, ile kostek wykorzystał do jazdy.

- Jeśli na koniec tej rundy do mety dojechała tylko jedna wyścigówka, wygrywa jej kierowca.
- Jeśli na koniec tej rundy do mety dojechała więcej niż jedna wyścigówka, wygrywa gracz, który w ostatniej rundzie wykorzystał najmniejszą liczbę kostek.

Wariant gry

Po zakończeniu każdej kolejki, samochód w ostatnio wykorzystanym kolorze może przesunąć się o jedno pole do przodu. Bolid można przesunąć do przodu na dowolne sąsiadujące i wolne pole, nawet na innym pasie ruchu.

Przykład:

Jan prowadzi czerwoną wyścigówkę. Na kostkach wyrzucił kolor czerwony, czerwony, żółty, żółty, żółty i zielony. W swojej kolejce wykorzystuje następującą sekwencję kolorów: czerwony, żółty, czerwony, zielony. Nie udało mu się wykorzystać dwóch żółtych kostek. Ostatnim wykorzystanym kolorem był zielony, co jest równoznaczne z tym, że jego bolid stanął na zielonym polu. Teraz Nina, która prowadzi zielony samochód, może przesunąć swoją wyścigówkę o jedno pole do przodu.

Unikaj przeszkód

Możliwe jest wyprzedzanie, koniec kolejki: auto przeciwnika zostaje zepchnięte

Konieczność wykorzystania wszystkich ruchów

Udało Ci się dotrzeć do mety? Cel osiągnięty, zakończenie gry



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 Klavinius
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.

Spieren 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

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.

mit 6 Würfeln spielen

Farben vergleichen, vorwärts ziehen

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.

maximal 6 Felder ziehen

Achtung:

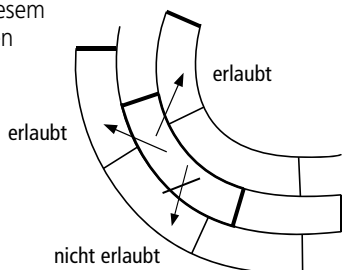
- Vom Startfeld darfst du auf das blaue oder weiße Feld fahren.
- Dein Rennwagen darf nur vorwärts fahren.

nur vorwärts

Es gelten weiterhin folgende Rennregeln:

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

Spurwechsel



Hindernisse umfahren

→ Hindernisfelder (mit Reifen) dürfen nie befahren werden.

*Überholen möglich,
Zugende: fremdes
Auto verdrängen*

→ 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!

Zugzwang

→ Du darfst keine gewürfelten Farben verfallen lassen: Du musst immer so weit wie möglich nach vorne fahren.

*Ziel erreicht?
Runde zu Ende spielen*

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, 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.



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 Klavinius
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

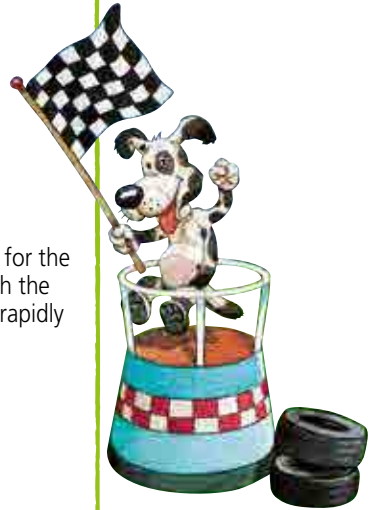
Aim of the game

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.



ENGLISH

*spread game board,
cars on starting grid*

dice

throw all six dice

*compare colors,
move ahead*

six squares maximum

only forward

change of lanes

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?

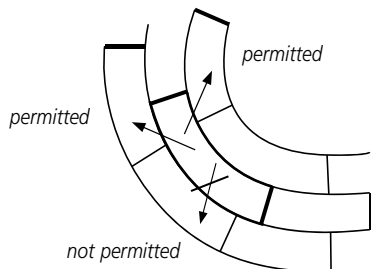
- Think carefully about the order in which you want to use the obtained colors and move your car ahead on the corresponding color squares. After each single move, put aside the corresponding die.
- If you are lucky and think fast you might be able to move your car ahead six squares!
- If you cannot use 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.



- 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.

bypass obstacles

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

obligation to move

*target reached:
finish round*



MONZA

Une course de voitures pour 2 à 6 joueurs fûtés 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 fûté 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.

Déroutement du jeu

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.

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 ?**

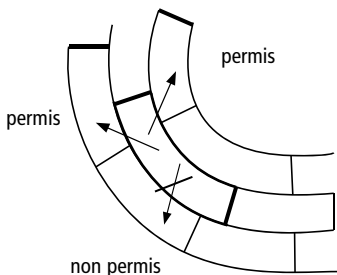
- Réfléchis bien pour savoir dans quel ordre tu vas avancer sur les cases. Déplace ta voiture de course de manière correspondante. A chaque fois que tu avances d'une case, retire le dé correspondant.
- Si tu as de la chance et si tu as bien réfléchi, tu pourras peut-être avancer ta voiture de six cases !
- 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.

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.



jouer avec les 6 dés

comparer les couleurs, avancer

avancer 6 cases au maximum

FRANÇAIS

seulement 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 pendant 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.



Met 6 dobbelstenen
gooien

Kleuren vergelijken,
naar voren zetten

Maximaal 6 vakken
naar voren

Alleen naar voren

Baanwissel

Spelverloop

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 gegooiden kleuren naar voren te verzetten. Hiervoor moet je de gegooiden 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?

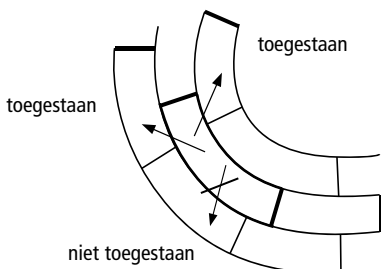
- Bedenk, in welke volgorde je over de vakken zou willen rijden. Rij met je raceauto net zover naar voren. Leg na elke stap de zojuist gebruikte dobbelsteen opzij.
- Als je een beetje geluk hebt en goed nadenkt, kan het gebeuren dat je auto wel zes vakjes naar voren mag rijden!
- Kan je de gegooiden 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.



- 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 gegooidde 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.

*Hindernissen
omzeilen*

*Inhalen mag, einde
beurt: andere auto
verdringen*

Verplicht zetten

*Finish bereikt?
ronde uitspelen*



MONZA

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 Klavinius

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.

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?

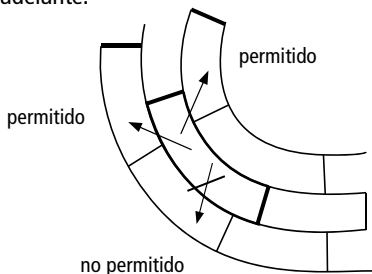
- Reflexiona en qué orden deseas avanzar por las casillas. Recorre el tramo más largo que puedas. Cada vez que tires colócate los dados al lado.
- ¡Con un poco de suerte y si te lo piensas bien, puedes avanzar hasta seis casillas con tu coche!
- ¿No puedes seguir utilizando los colores que han salido 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:

- 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

→ Casillas con obstáculos (con neumáticos) no podrán ser transitadas nunca.

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

→ 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!

obligación de avance

→ Utiliza todos los colores factibles sacados en los dados, sin desechar ninguno. Tendrás que avanzar tantas casillas hacia adelante como sean posibles.

*¿Meta alcanzada?
Terminar de jugar la
ronda*

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.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Drogi dzieci, drodzy rodzice!

Jeśli się zdarzy, że po wesołej zabawie któryś element gry HABA się zgubi i nie będzie go można nigdzie znaleźć, to żaden problem! Na stronie www.haba.de/Ersatzteile można się dowiedzieć, czy ta część jest jeszcze dostępna.

Milé děti, milí rodiče,

po veselé partičce hry jste zjistili, že v této hře HABA najednou chybí část herního materiálu a nemůžete jej najít. Nevadí! Na stránkách www.haba.de/Ersatzteile se můžete informovat, zda je chybějící díl ještě k dostání.

Milé deti, milí rodičia,

po veselej partičke hry ste zistili, že odrazu chýba nejaká časť herného materiálu k tejto HABA hre a neviete ho nikde nájsť. Žiadny problém! Na internetovej stránke www.haba.de/Ersatzteile sa môžete informovať, či existuje možnosť dodania tohto komponentu.

Dragi otroci, dragi starši,

Po zabavnem igralnem krogu nenadoma tej HABA-igri zmanjka en kos igralnega materiala. In ga ni mogoče nikjer več najti. Noben problem! Pod www.haba.de/Ersatzteile Lahko povprašate ali je del še dobavljiv.

Dragi părinți, dragi copii,

După o rundă distractivă, din acest joc HABA lipsește dintr-o dată o piesă a materialului de joc și nu poate fi găsită nicăieri. Nicio problemă! La pagina de internet www.haba.de/Ersatzteile aveți posibilitatea să întrebați, dacă piesa mai poate fi livrată.



Mali odkrywcy

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini

Niemowlę & Małe dziecko

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Prezenty

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Regalos

Regali



Utworu Ball

Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Pokój dziecięcy

Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Decoración habitación

Camera dei bambini



 **Dzieci poznają świat poprzez zabawę.**


HABA im w tym towarzyszy proponując zabawy i zabawki wzbudzające ich ciekawość, meble rozwijające wyobraźnię, akcesoria tworzące dobre samopoczucie, ozdoby, prezenty i wiele innych. Ponieważ mali odkrywcy potrzebują wielkich idei.

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**


Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de