

Full speed ahead! • A toute vitesse • Van 0 tot 100

Von 0 auf 100

Ein rasantes Pistenrennen
für 2 - 5 Rennfahrer von 6 - 99 Jahren.
Mit Einstiegsspiel für jüngere Kinder.

Spielidee: Dominique Ehrhard
Lizenz: Weekend Games
Illustration: Oliver Freudenreich
Spielauer: ca. 20 Minuten



Die Motoren sind gestartet. Nervös sitzen die Rennfahrer und Rennfahrerinnen hinter ihren Lenkrädern. Ein kurzer Blick nach links und rechts auf die Gegner – durch die dunklen Visiere der Helme kann man nur ahnen, wer in welchem Fahrzeug sitzt. Die Ampel schaltet auf Grün und alle Fahrzeuge starten mit Vollgas ins Rennen: Jetzt ist jeder auf sich allein gestellt. Aber nur wer gut blufft, eine gewitzte Taktik verfolgt und auch noch etwas Glück hat, kann das Rennen gewinnen.

Spielinhalt

- 6 Rennautos (in sechs Farben)
- 6 Fahrerkarten (in sechs Farben)
- 6 Führerscheine (in sechs Farben)
- 5 Kanister (Plättchen)
- 1 Start-/Zielkarte
- 36 Streckenkarten (je 18 Karten ohne bzw. mit Zusatzsymbolen)
- 1 Startspielerplättchen
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer umrundet mit Bluff, Taktik und einer Portion Glück als Erstes die Rennstrecke und kommt als Sieger ins Ziel?

Einstiegsspiel „Das kleine Rennen“

Diese Regel ermöglicht einen einfachen Einstieg und ist auch für jüngere Rennfahrer gut geeignet.

Danach könnt ihr im Hauptspiel gegeneinander antreten.

Spielvorbereitung

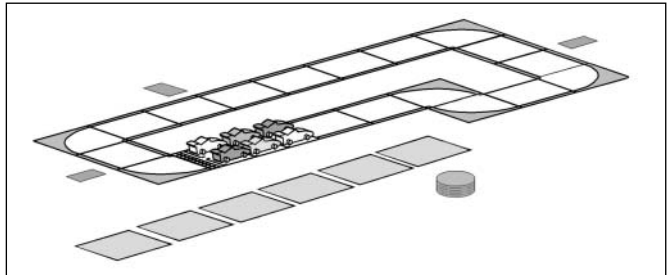
Legt aus der Start-/Zielkarte und den 18 Streckenkarten ohne Zusatzsymbol einen Rundkurs: Das ist eure Rennstrecke.

Die 18 Streckenkarten mit Zusatzsymbolen (Kanister, Ölflecke) werden im Einstiegsspiel nicht benötigt.

Tipp: Jede Streckenkarte ist auf beiden Seiten bedruckt. Sie kann entweder mit der Geraden oder der Kurve nach oben ausgelegt werden.

Ihr könnt bei jedem Spiel eine völlig andere Rennstrecke auslegen.

Beispiel:



*alle Rennautos auf
Start-/Zielkarte
stellen*

Alle sechs Rennautos werden auf die Start-/Zielkarte gestellt.

Wichtig: Egal wie viele Spieler ihr seid, das Rennen fahren immer alle sechs Autos.

Die sechs Fahrerkarten werden in einer Reihe neben der Strecke platziert. Legt die fünf Kanister und das Startspielerplättchen direkt neben die ausliegenden Fahrerkarten.

Verdeckt alle Führerscheine, mischt sie und teilt an jeden Spieler einen Führerschein aus.

Achtung: Bei zwei Spielern bekommt jeder zwei Führerscheine.

Jeder Spieler sieht sich seinen Führerschein geheim an und legt ihn verdeckt vor sich ab: Er zeigt die Farbe des eigenen Rennautos. Verratet niemandem, welche Farbe euer Rennauto hat. Während des Spiels ist es jederzeit erlaubt, sich die Farbe des eigenen Führerscheins erneut anzusehen.

Es bleibt mindestens ein Führerschein übrig. Seht euch diesen bzw. die

*Rundkurs aus
Streckenkart ohne
Symbole legen*

*Fahrerkarten,
Kanister und
Startspielerplättchen
neben die Strecke
legen, je Spieler ein
Führerschein,
bei zwei Spielern je
Spieler zwei
Führerscheine*

übrigen Führerscheine nicht an, sondern legt sie verdeckt in die Schachtel zurück. Die entsprechenden Rennautos gehören keinem Spieler, nehmen jedoch trotzdem am Rennen teil.

Spielablauf

*Startspielerplättchen
verteilen*

Es beginnt der Spieler, der am besten das Geräusch eines Rennautos nachmachen kann. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der älteste Spieler, bekommt das Startspielerplättchen und eröffnet die erste Rennrunde.

Die Rennrunde:

Jede Rennrunde läuft folgendermaßen ab:

1. Der Startspieler beginnt und nimmt sich den Kanister mit der Nummer 1.

Wichtig: Die Zahl auf dem Kanister zeigt nicht nur die Zugreihenfolge der Spieler an, sie legt auch fest, wie weit ein Rennauto fahren darf. Mit dem Kanister, der die Zahl Eins zeigt, darf ein Auto also eine Streckenkarte weit vorwärts fahren. Mit dem Kanister, der die Zwei zeigt, zwei Karten etc.

*Kanister mit niedrigster
Zahl nehmen*

2. Danach legt der Startspieler den Kanister auf eine beliebige Fahrerkarte: Die Fahrerkarte muss nicht zum eigenen Auto gehören. Die Farbe der Fahrerkarte entspricht der Farbe des Rennautos, das der Spieler gleich bewegt. Es darf immer nur ein Kanister auf einer Fahrerkarte liegen.

*Kanister auf beliebige, leere
Fahrerkarte legen*

3. Zum Schluss fährt er das Rennauto, auf dessen Fahrerkarte er den Kanister mit der Nummer 1 gerade gelegt hat, eine Streckenkarte vorwärts.

*entsprechendes
Rennauto bewegen*

Anschließend folgt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler. Er nimmt sich den Kanister mit der niedrigsten Zahl (= Kanister mit der Nummer 2), legt ihn auf eine Fahrerkarte seiner Wahl und fährt das entsprechende Auto zwei Streckenkarten weit vorwärts. Reihum folgen die anderen Spieler.

*nächster Spieler
nimmt Kanister*

Die Rennrunde ist zu Ende, wenn alle fünf Kanister auf den Fahrerkarten liegen.

*alle Kanister auf
Fahrerkarten verteilt
= Ende der
Rennrunde*

Weitere wichtige Rennregeln:

- Auf einer Streckenkarte dürfen beliebig viele Rennautos stehen.
- Spielen weniger als fünf Spieler, so sind einige Spieler innerhalb einer Rennrunde mehrmals an der Reihe.
- Weil es nur fünf Kanister gibt, bleibt nach jeder Rennrunde immer ein Auto übrig, das nicht bewegt wurde.

*Neue Rennrunde:
Startspielerplättchen
weitergeben,
Kanister nehmen,
legen und Autos
bewegen*

Eine neue Rennrunde beginnt:

Jetzt wird das Startspielerplättchen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er nimmt alle Kanister von den Fahrerkarten herunter und legt sie daneben ab. Er beginnt eine neue Rennrunde, indem er sich den Kanister mit der Nummer 1 nimmt und diesen auf eine Fahrerkarte legt. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Ein Rennauto kommt ins Ziel:

Ein Rennauto ist im Ziel, wenn es über die Start-/Zielkarte hinauszieht.

Achtung: Die Start-/Zielkarte zählt trotz doppelter Länge nur ein Feld, wie eine normale Streckenkarte.

Überquert ein Rennauto die Ziellinie, kontrollieren alle Spiele durch einen Blick auf den eigenen Führerschein, ob es das eigene Auto ist. Noch zeigt niemand seinen Führerschein.

- Gehört das Rennauto keinem Spieler, wird es zur Seite gestellt. Zusätzlich kommt zu Beginn der nächsten Rennrunde der Kanister mit der Nummer 5 aus dem Spiel. Das Rennen geht weiter. Fährt ein zweites Auto über die Ziellinie, das niemanden gehört, wird zu Beginn der nächsten Rennrunde zusätzlich auch noch der Kanister mit der Nummer 4 aus dem Spiel genommen.
- Gehört dieses Rennauto einem Spieler?
Zum Beweis deckt dieser Spieler seinen Führerschein auf.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Rennauto, das einem Spieler gehört, über die Ziellinie fährt. Der Besitzer des Autos gewinnt das Spiel.

Wichtig: Bei zwei Spielern meldet sich ein Spieler erst, wenn seine beiden Rennautos über die Ziellinie gefahren sind. Erst jetzt deckt er seine beiden Führerscheine auf und gewinnt das Rennen.

Varianten:

- Ihr könnt auch über mehrere Runden spielen. Wer hat z. B. nach drei Runden die Nase vorn?
- Wie wäre es mit einer richtigen Rennsaison? Ihr bestimmt vorher, wie viele Rennen ihr fahren wollt. Ein Rennen wird immer so lange gespielt, bis drei Autos im Ziel sind. Danach werden Punkte verteilt. Der erste Spieler bekommt 5 Punkte. Der zweite 3 Punkte. Der dritte 1 Punkt. Wer hat am Ende der Rennsaison die meisten Punkte?

*Rennauto eines
Spielers im Ziel =
Gewinner,
bei zwei Spielern:
beide Autos im Ziel =
Gewinner*

Hauptspiel „Das große Rennen“

Wenn ihr die Regeln für „Das kleine Rennen“ kennt, kann es jetzt sofort mit dem Hauptspiel weitergehen.

Spielvorbereitung

Die Vorbereitungen sind bis auf folgende Änderungen mit dem Einstiegsspiel identisch:

Legt die Start-/Zielkarte auf den Tisch. Alle Streckenkarten werden gemischt und zu einem Rundkurs rund um die Start-/Zielkarte ausgelegt.

Wichtig: Unter den ersten fünf Streckenkarten nach der Start-/Zielkarte dürfen keine Streckenkarten mit Ölfleck sein.

Spielablauf

Die Regeln sind bis auf folgende Änderungen mit dem Einstiegsspiel identisch:

Steht ein Rennauto auf einer Streckenkarte mit Zusatzsymbol, dann hat das bei seiner nächsten Bewegung folgende Auswirkungen:

- **Ein Kanister mit einer Zahl von 1 - 5 ist abgebildet.**
Das Rennauto darf zusätzlich genau so viele Streckenkarten vorwärts fahren, wie die Zahl des abgebildeten Kanisters vorgibt.

Beispiel:

Das gelbe Rennauto steht auf einer Streckenkarte, die einen Kanister mit der Zahl Zwei zeigt. Tim legt das Kanisterplättchen mit der Nummer 3 auf die gelbe Fahrzeugkarte. Jetzt darf er das gelbe Rennauto nicht nur drei, sondern fünf Felder (3 + 2) vorwärts ziehen.

- **Ein Kanister mit dem Symbol „2x“ ist abgebildet.**
Das Rennauto schaltet seine Turbobeschleunigung ein und darf die doppelte Anzahl Streckenkarten weit vorwärts ziehen.

Beispiel:

Das grüne Rennauto steht auf einer Streckenkarte mit der Abbildung eines „2x“-Kanisters. Anja legt das Kanisterplättchen mit der Nummer 5 auf die grüne Fahrerkarte. Jetzt darf das grüne Auto nicht nur fünf, sondern 10 Streckenkarten (2 x 5 = 10) vorwärts fahren.

aus allen Streckenkarten einen Rundkurs legen

*Regeln wie Einstiegsspiel plus Ergänzungen:
Rennauto auf Streckenkarte mit Symbol,
Kanister 1 - 5 = Auto darf im nächsten Zug entsprechende Anzahl Karten zusätzlich weiter ziehen*

Kanister 2x = Auto darf im nächsten Zug doppelt so weit ziehen

Ölfleck =
Auto muss im
nächsten Zug rück-
wärts fahren

- **Ein Ölfleck ist abgebildet.**

Oje! Die Strecke ist glitschig. Das Rennauto dreht sich und rutscht rückwärts! Das Auto muss genau so viele Streckenkarten rückwärts gezogen werden, wie die Anzahl des auf der Fahrerkarte abgelegten Kanisters vor- gibt.

Beispiel:

Das blaue Rennauto steht auf einer Streckenkarte mit einem Ölfleck. Bianca legt den Kanister mit der Nummer eins auf die blaue Fahrerkarte. Das Auto darf jetzt nicht vorwärts fahren, sondern muss wegen des Ölflecks eine Streckenkarte weit zurück- gesetzt werden.

Spielende

Das Spiel endet genauso wie das Einstiegsspiel: Es gewinnt der Spieler, dessen Rennauto zuerst über die Ziellinie fährt.

Beim Spiel zu zweit gewinnt der Spieler, der seine beiden Rennautos zuerst ins Ziel gebracht hat.

*Rennauto eines
Spielers im Ziel =
Gewinner,
bei zwei Spielern:
beide Autos im Ziel =
Gewinner*

Full speed ahead!

A zippy circuit competition
for 2 - 5 racing drivers ages 6-99.
With beginners' variation for younger players.

Author: Dominique Ehrhard
License: Weekend Games
Illustrations: Oliver Freudenreich
Length of the game: approx. 20 minutes

The motors are revving and the racing drivers sit nervously behind their steering wheels. A quick glance at the opponents to the left and to the right – the dark visors of the helmets means you can only guess who sits in which car. The red light jumps to green and the vehicles set off at full throttle: from now on everyone is on their own. Only the one who is good at bluffing, follows good tactics and also has a bit of luck, will win the game.



Contents

- 6 racing cars (in six colors)
- 6 driver's cars (in six colors)
- 6 driver's licenses (in six colors)
- 5 cans (little tiles)
- 1 starting/target card
- 36 track cards (18 cards with extra symbols and 18 without)
- 1 tile of starting player
- 1 set of game instructions

Aim of the Game

Who, with tactics, by bluffing and a bit of luck, will complete the circuit first and reach the target as the winner?

Warm up game "The Small Race"

These rules allow you to play a warm up version of the game and are also suitable for younger racing drivers.

Later on, the main game, is the real competition.

Preparation of the Game

arrange a circuit with the track cards without extra symbols

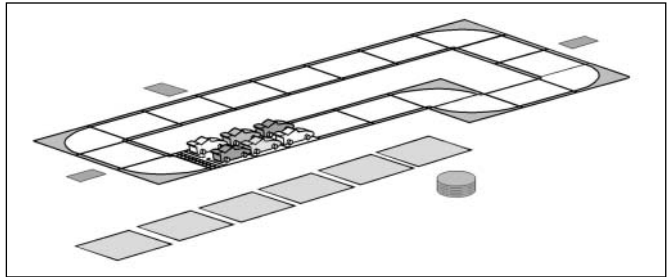
Arrange a circuit with the starting/target card and the 18 track cards without extra symbols. This is the race track.

The 18 track cards with symbols (cans, oil stain) are not needed in the warm-up game.

Hint: Each track card is printed on both sides, so that a card can be placed with either a curve or straight track facing up.

This means that each game can have a different race track.

Example:



place all racing cars on the starting/target card

Place the six racing cars on the starting/target card.

Important: No matter how many players you are, you always use six cars.

drivers cards, cans and tile for the first player next to race track, one driver's license per player, two players: each get two licenses

The six driver's cards are arranged in a row, next to the circuit. Place the five cans and the tile for the first player next to the driver's cards.

Turn the drivers licenses face down, shuffle them and hand out one license to each player.

Watch out: If there are two players, each gets two driver's licenses.

Each player looks secretly at their driver's license and places it face down in front of them. The license indicates the color of your racing car - but don't tell anybody the color of your racing car. You are allowed, at any time during the game, to take another look at your driver's license.

At least, one license will be left over. Don't look at it or any other remaining driver's licenses but return them face down into the box. The corresponding racing cars take part in the race even though they don't belong to anyone.

How to Play

The player who can best imitate the noise of a racing car starts the game. If you cannot agree, the oldest player starts and takes the tile of the starting player and opens the racing round.

The racing round:

Each round is played as follows:

1. The starting player takes the can with the number 1.

Important: The number on the can not only indicates the playing order, but also determines how far a racing car can move. A can showing a 1 determines that a car can move one card ahead. A can showing a 2 means two cards move ahead ...

2. Then the starting player puts the can on any driver's card: the driver's card does not necessarily belong to their car. The color of the driver's card is the color of the racing car which the player will now move. Only one can tile can ever be on a driver's card.
3. Then they drive the racing car of the card with the No.1 can, one square ahead.

After that goes the next player in a clockwise direction. They take the can with the lowest number (= can with the number 2), put it on a driver's card of their choice and drive the corresponding car two track-cards ahead. One by one the other players follow.

The round is over when all five cans lie on the driver's cards.

Further important racing rules:

- There may be any number of racing cars on a track card.
- If there are less than five players, some players have various turns within one round.
- As there are five cans there will always be one car in a round which does not move.

take tile of starting player

take can with number 1

put can on any empty driver's card

move corresponding racing car

next player takes can

all cans distributed on drivers cards = end of round

*new racing round
pass on starting tile,
take can, put down,
move car*

A new round starts:

The starting tile is passed to the next player in a clockwise direction. This player takes the cans off the driver's cards and places them next to them. They start a new racing round by taking the No. 1 can and placing it on any driver's card. The game continues as described before.

A racing car reaches the target:

A racing car has reached the target when it passes the target line shown on the starting/target card.

Watch out! Although being larger than a track card, the starting/target card counts as one square.

Once a racing car crosses the target line, all the players check their driver's licenses to see if it was their car. Remember don't show your license to the others.

- If the racing car does not belong to anyone, it is put aside and in the next round the No.5 can is withdrawn from the game.
If a second car passes the target line and does not belong to anyone, at the beginning of the next round the No.4 can is also withdrawn.
- The racing car belongs to a player?
This player uncovers their driver's license to prove it.

End of the Game

*car of a player at
target = winner,
two players: both
cars at target =
winner*

The game ends as soon as a racing car belonging to a player crosses the target line. The owner of this car wins the game.

Important: If two players play, they wait until their second car has passed the target line before saying so and by uncovering both driver's licenses they win the racing duel.

Variations:

- Play various rounds. Who, for example, is first after the third round?
- How about an authentic racing season? Beforehand you determine how many races you want to drive. A race lasts until three cars have reached the target. Then give out the scores: the first player gets 5 points, the second 3 points, the third 1 point. Who will have scored the most points at the end of the racing season?

The Main Game "The big race"

Once you are acquainted with the "The small race" continue with the main game.

Preparation of the Game

The preparations are identical as in the warm-up game, except for the following changes:

Put the starting/target card on the table. All 36 track cards are shuffled and arranged into a circuit around the starting/target card.

Important: The first five track cards after the starting/target card may not show an oil stain.

How to Play

The rules are the same as in the warm-up game, except for the following changes:

If a racing car stands on a card with an additional symbol, the following happens:

- **A can with a number between 1 and 5 is shown.**
The racing car can be moved as many track cards as shown on the can.

Example:

The yellow racing car stands on a track card showing a can with the number 2. Tim puts the can tile with number 3 on the yellow driver's card. Now he can move the yellow car not three, but 5 squares (3+2) ahead.

- **A can with the symbol "2x" is shown.**
The racing car makes a turbo acceleration and moves double the number of squares ahead.

Example:

The green racing car stands on a track card with the picture of a can "2x". Anja puts the No.5 can tile on the green driver's card. Now the green car can move not only 5 but 10 track cards ahead (2x5 = 10).

arrange circuit of all track cards

*rules the same as in warm-up game, plus additional rules:
car on card with symbol*

cans 1 - 5 = car moves corresponding number of squares in next turn

can 2x = car moves double the number of squares in next turn

*oil stain =
car moves back*

- **An oil stain**

Oh dear! The track is slippery. The racing car turns round and slips backwards! The car has to be moved back as many track cards as the number shown on the can placed on the corresponding driver's card.

Example:

The blue racing car stands on a track card with an oil stain.

Bianca puts the No.1 can on the blue driver's card. The car cannot move ahead but has to be set back one card.

*car of a player at
target = winner,
two players: both
cars at target =
winner*

End of the Game

The game ends the same as the warm-up game. The player whose racing car crosses the target line first, wins the game.

If two players play, the player whose two racing cars cross the target line first, wins the game.

A toute vitesse

Une époustouflante course de voitures pour 2 à 5 coureurs automobiles de 6 à 99 ans. Avec un premier jeu d'initiation pour les plus jeunes.

Idée : Dominique Ehrhard
Licence : Weekend Games
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée de la partie : env. 20 minutes

Les moteurs rugissent. Derrière leur volant, les pilotes attendent nerveusement le signal de départ. Un coup d'œil à gauche et à droite vers les concurrents : les visières fumées des casques laissent à peine deviner qui se trouve dans quelle voiture.



Le feu passe au vert et tous les véhicules démarrent plein gaz : chacun se retrouve face à lui-même. Seul celui qui saura bluffer, qui usera de tactique et aura aussi un peu de chance pourra gagner la course.

Contenu

- 6 voitures de course (de six couleurs différentes)
- 6 cartes de pilotes (de six couleurs différentes)
- 6 permis de conduire (de six couleurs différentes)
- 5 jerricanes (plaquettes)
- 1 carte de départ/arrivée
- 36 cartes de parcours (18 sans symbole et 18 avec des symboles supplémentaires)
- 1 plaquette « starter »
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui bouclera en premier le parcours grâce à son bluff et à sa tactique et avec un peu de chance, finira vainqueur?

Jeu d'initiation « La petite course »

Cette règle permet de commencer par un jeu facile qui conviendra aux coureurs plus jeunes.

Vous pourrez ensuite vous confronter les uns aux autres dans le jeu principal.

Préparatifs

faire un circuit avec les cartes sans symbole

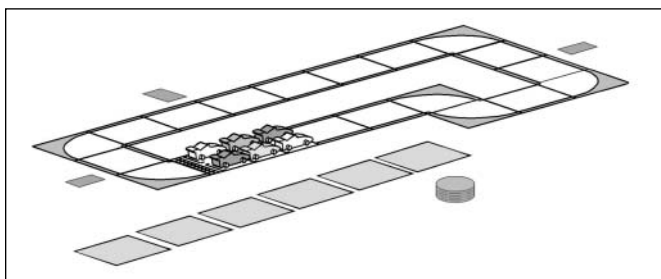
Poser la carte de départ/arrivée et les 18 cartes de parcours sans symbole en un circuit : ce sera la piste de course.

Les 18 cartes de parcours avec des symboles (jerricane, flaqué d'huile) ne sont pas utilisées pour le jeu d'initiation.

Conseil : chaque carte de parcours est imprimée des deux côtés. Elle peut être posée en étant tournée vers le haut avec la face montrant la ligne droite ou avec celle montrant un virage.

Vous pourrez donc faire un parcours différent à chaque fois que vous jouerez.

Exemple :



mettre toutes les voitures de course sur la carte de départ/arrivée, poser les cartes de pilotes, les jerricanes et la plaquette « starter » à côté du circuit, un permis de conduire par joueur, 2 joueurs = 2 permis de conduire par joueur

Les six voitures de course sont posées sur la carte de départ/arrivée.

N.B. : quel que soit le nombre de joueurs, la course devra toujours être jouée avec les six voitures.

Les six cartes de pilotes sont posées en une rangée à côté du circuit.

Poser les cinq jerricanes et la plaquette pole position tout à côté des cartes de pilotes.

Retourner les permis de conduire, face cachée, les mélanger et distribuer un permis de conduire par joueur.

Attention : s'il y a deux joueurs, chacun prend deux permis de conduire.

Chaque joueur regarde discrètement son permis de conduire sans que les autres le voient. Il indique la couleur de sa voiture. Il ne faudra jamais dire aux autres la couleur de sa voiture. Pendant la partie, chacun pourra regarder n'importe quand sur son permis pour se souvenir de la couleur.

Il reste au moins un permis de conduire non distribué. Il ne faut pas regarder la couleur de ce ou ces permis. Le (les) remettre dans la boîte, face cachée. Les voitures de course correspondantes n'appartiendront à aucun joueur mais elles prendront quand même part à la course.

Déroulement de la partie

Le joueur qui imitera le mieux le bruit d'une voiture de course commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il prend la plaquette pole position et le premier tour de piste commence.

Le tour de piste :

Chaque tour de piste se déroule comme suit :

1. Le joueur qui démarre la course prend le jerricane avec le numéro 1.
N.B. : le chiffre inscrit sur le jerricane indique non seulement l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer mais aussi la distance qu'une voiture a le droit de parcourir. Le jerricane avec le chiffre 1 permet donc à une voiture d'avancer d'une carte de parcours, le jerricane avec le chiffre deux, de deux cartes, etc.
2. Le joueur « starter » pose le jerricane sur n'importe quelle carte de pilote : la carte de pilote ne doit pas obligatoirement être celle de ce joueur.
 La couleur de la carte de pilote correspond à la couleur de la voiture de course que le joueur va avancer.
 On ne pourra poser qu'un seul jerricane sur une carte de pilote.
3. Pour finir, il déplace la voiture dont la couleur correspond à celle de la carte de pilote sur laquelle il vient juste de poser le jerricane avec le numéro 1 et l'avance d'une carte de parcours.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend le jerricane avec le chiffre le plus petit (= le chiffre 2), le pose sur une carte de pilote de son choix et avance la voiture correspondante de deux cartes de parcours. Les autres joueurs jouent chacun à tour de rôle.

Le tour de piste est terminé lorsque les cinq jerricanes ont été posés sur les cartes pilotes.

Autres règles importantes :

- On peut mettre autant de voitures de course que l'on veut sur une carte de parcours.
- S'il y a moins de cinq joueurs, certains joueront plusieurs fois pendant un tour de piste.

*prendre la plaquette
starter*

*prendre le jerricane
avec le chiffre le plus
petit*

*poser le jerricane sur
n'importe quelle
carte de pilote non
occupée*

*avancer la voiture
de course
correspondante*

*le joueur suivant
prend un jerricane*

*tous les jerricanes
sont posés sur les
cartes de pilote = fin
du tour de piste*

nouveau tour de piste : passer la plaquette starter au joueur suivant, prendre un jerricane, le poser et avancer les voitures

- Comme il n'y a que cinq jerricanes, il restera toujours une voiture qui n'aura pas été déplacée après un tour de piste.

Un nouveau tour de piste commence :

La plaquette « starter » est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il reprend tous les jerricanes posés sur les cartes de pilotes et les pose à côté d'elles. Il commence un nouveau tour de piste en prenant le jerricane avec le numéro 1 et le pose sur une carte de pilote. La partie est poursuivie de la même façon que décrite plus haut.

Une voiture de course arrive au but :

La voiture de course est vraiment arrivée lorsqu'elle a franchi la ligne d'arrivée dessinée sur la carte de départ/arrivée.

Attention : la carte de départ/arrivée ne compte que pour une case, comme une carte de parcours normale.

Dès qu'une voiture a franchi la ligne d'arrivée, les joueurs regardent chacun sur leur permis de conduire pour voir si c'est leur voiture, mais personne ne montre son permis de conduire.

- Si la voiture de course n'appartient à aucun joueur, elle est mise de côté. Au début du tour de piste suivant, le jerricane avec le numéro 5 sera retiré du jeu. La course continue.
Lorsqu'une deuxième voiture franchit la ligne d'arrivée et qu'elle n'appartient toujours à personne, on retire le jerricane ayant le numéro 4.
- Cette voiture appartient à un joueur ?
Pour le prouver, ce joueur retourne son permis de conduire.

Fin de la partie

*une voiture de course d'un joueur franchi l'arrivée = gagnant,
2 joueurs:
les 2 voitures ont franchi l'arrivée = gagnant*

La partie se termine dès qu'une voiture de course appartenant à un joueur franchit la ligne d'arrivée. Ce joueur gagne la partie.

N.B. : quand il n'y a que deux joueurs, un joueur n'annoncera son arrivée que lorsque ses deux voitures auront franchi la ligne d'arrivée. Il retourne alors ses deux permis de conduire et c'est lui le vainqueur de la course.

Variantes :

Vous pouvez aussi jouer plusieurs parties. Qui mènera la course après p. ex. trois parties (soit trois tours de circuit) ?

Et si vous faisiez de vrais championnats ? Avant de commencer, vous décidez du nombre de courses que vous voulez jouer. Une course sera jouée jusqu'à ce que trois voitures aient franchi la ligne d'arrivée.

Ensuite, les points sont répartis. Le premier joueur remporte 5 points, le deuxième 3 et le troisième 1 point. Qui aura remporté le plus de points à la fin des championnats ?

Jeu principal « La grande course »

Une fois que vous connaîtrez les règles de la « petite course », vous pourrez tout de suite continuer avec le jeu principal.

Préparatifs

Les préparatifs sont les mêmes que dans le jeu précédent, excepté les changements suivants :

Poser la carte de départ/arrivée sur la table. Mélanger les cartes de parcours et les poser en cercle à côté de la carte de départ/arrivée.

N.B. : les cinq premières cartes du circuit à partir de la carte de départ/arrivée ne devront pas comprendre de carte ayant une tache d'huile.

Déroulement de la partie

Les règles sont les mêmes que dans le jeu d'initiation, excepté les changements suivants :

Si une voiture de course se trouve sur une carte de parcours où figure un symbole supplémentaire, elle devra suivre les règles suivantes pour avancer :

- **si le symbole est un jerricane avec chiffre de 1 à 5,**
la voiture de course a le droit d'avancer en plus du nombre de cartes de parcours correspondant au chiffre indiqué sur le jerricane.

Exemple :

La voiture de course jaune est posée sur une carte de parcours montrant un jerricane avec le chiffre 2. Tim pose la plaquette-jerricane avec le chiffre 3 sur la carte de pilote jaune. Il a alors le droit d'avancer la voiture de course jaune de cinq cases (3 + 2).

- **Si un jerricane a le symbole « 2x »,**
la voiture de course actionne son turbo et a la le droit d'avancer du nombre double de cartes de parcours.

Exemple :

La voiture de course verte se trouve sur une carte de parcours avec le jerricane « 2x ». Léa pose la plaquette-jerricane avec le chiffre 5 sur la carte pilote verte. La voiture verte a alors le droit d'avancer de 10 cartes de parcours (2 x 5 = 10).

faire un circuit avec toutes les cartes

mêmes règles que dans le jeu d'initiation, plus règles supplémentaires : voiture de course sur carte de parcours avec symbole

jerricane 1 - 5 = avancer la voiture en plus du nombre de cartes correspondant au chiffre

jerricane 2x = avancer la voiture du double de cartes

*tache d'huile =
reculer la voiture*

- **Si le symbole est une tache d'huile,**
... la route est glissante. La voiture de course fait un tour sur elle-même et recule ! Elle doit alors reculer du même nombre de cartes de parcours que le chiffre indiqué sur le jerricane posé sur la carte de parcours.

Exemple :

La voiture de course bleue est posée sur une carte de parcours avec une tache d'huile. Martine pose le jerricane avec le chiffre 1 sur la carte de pilote bleue. La voiture n'a pas le droit d'avancer et doit reculer d'une carte de parcours à cause de la tache d'huile.

Fin de la partie

La partie se termine de la même manière que dans le jeu d'initiation : le gagnant est celui dont la voiture a franchi en premier la ligne d'arrivée. Quand il n'y a que deux joueurs, le gagnant est celui dont les deux voitures ont franchi en premier la ligne d'arrivée.

*la voiture d'un
joueur franchit
l'arrivée = gagnant,
2 joueurs :
les deux voitures ont
franchi l'arrivée =
gagnant*

Van 0 tot 100

Een razendsnelle autorace
voor 2 - 5 autocoueurs van 6 - 99 jaar.
Met instapspel voor jongere kinderen.

Spelidee: Dominique Ehrhard
Licentie: Weekend Games
Illustraties: Oliver Freudenreich
Speelduur: ca. 20 minuten



De motoren zijn gestart.
Zenuwachtig zitten de coureurs achter hun stuurwielen. Een korte blik naar links en rechts op hun tegenstanders – door de donkere vizieren van de helmen kan slechts worden gegist wie in welke wagen zit.
Het startlicht springt op groen en alle wagens gaan vol gas van start: nu is ieder op zichzelf aangewezen. Maar alleen wie goed bluft, een geslepen tactiek volgt en ook nog een beetje geluk heeft, kan de race winnen.

Spelinhoud

- 6 racewagens (in zes kleuren)
- 6 coureurkaarten (in zes kleuren)
- 6 rijbewijzen (in zes kleuren)
- 5 benzineblikken (schijfjes)
- 1 start-/finishkaart
- 36 baankaarten (steeds 18 kaarten zonder, resp. met extra afbeeldingen)
- 1 startspelerschijfje
- spelregels

Doel van het spel

Wie rijdt met bluf, tactiek en een portie geluk als eerste het racecircuit rond en gaat als winnaar over de finish?

Instapspel „De kleine race“

Deze spelregels maken het mogelijk om op een eenvoudige manier kennis te maken met het spel en is ook heel geschikt voor jongere coureurs.

Daarna kunnen jullie in het hoofdspel tegen elkaar in het strijdperk treden.

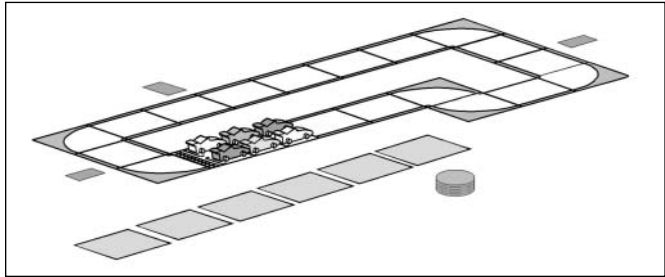
Spelvoorbereiding

*rondlopend circuit
van baan kaarten
zonder afbeeldingen
leggen*

Leg m.b.v. de start-/finishkaart en de 18 baan kaarten zonder extra afbeelding, een rondlopend circuit uit: dit is jullie racebaan. De 18 baan kaarten met een extra afbeelding (benzineblik, olieplek) worden bij het instapspel niet gebruikt.

Tip: iedere baan kaart is aan beide zijden bedrukt. Hij kan zowel met het rechte gedeelte of met de bocht naar boven worden neergelegd. Jullie kunnen bij ieder spel een geheel ander racecircuit bouwen.

Voorbeeld:



*alle racewagens op
start-/finish kaart
zetten*

De zes racewagens worden op de start-/finish kaart neergezet.

Belangrijk: onafhankelijk van het aantal spelers wordt de race altijd met al de zes wagens gereden.

*coureur kaarten,
benzineblikken en
startspelerschijfje
naast de baan
leggen, per speler
een rijbewijs,
bij twee spelers elke
speler twee
rijbewijzen*

De zes coureur kaarten op een rij naast het circuit plaatsen. Leg de vijf benzineblikken en het startspelerschijfje precies naast de neergelegde coureur kaarten. Keer alle rijbewijzen om, schud ze en deel aan iedere speler een rijbewijs uit.

Opgelet: bij twee spelers krijgt ieder twee rijbewijzen.

Iedere speler bekijkt ongezien zijn rijbewijs en legt het verdekt voor zich neer: het geeft de kleur van je eigen racewagen aan. Vertel niemand welke kleur jouw racewagen heeft. Tijdens het spel is het te allen tijde toegestaan om de kleur van je eigen rijbewijs opnieuw te bekijken. Er blijft ten minste één rijbewijs over. Dit mag / deze mogen niet worden

bekeken en worden omgekeerd in de doos teruggelegd. De bijbehorende racewagens horen bij geen enkele speler maar doen echter wel aan de race mee.

Spelverloop

*startspelerschijfje
verdelen*

De speler die het best het geluid van een racewagen kan nadoen, begint. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste speler. Hij ontvangt het startspelerschijfje en begint met de eerste ronde van de race.

De raceronde:

Iedere raceronde verloopt als volgt:

1. De startspeler pakt het benzineblik met het nummer 1.

Belangrijk: het getal op het benzineblik geeft niet alleen de volgorde aan waarin de spelers aan de beurt zijn, maar bepaalt ook hoe ver een racewagen mag rijden. Met het benzineblik waarop het getal één staat, mag een wagen dus één baankaart vooruit rijden. Met het benzineblik waarop de twee staat, twee kaarten enz.

2. Daarna legt de startspeler het benzineblik op een willekeurige coureurkaart: deze coureurkaart mag niet bij zijn eigen wagen horen. De kleur van de coureurkaart komt overeen met de kleur van de racewagen die de speler zo dadelijk verzet. Er mag altijd maar één benzineblik op een coureurkaart liggen.

3. Ten slotte rijdt hij de racewagen, op wiens coureurkaart hij het benzineblik met het nummer 1 zojuist heeft gelegd, een baankaart vooruit.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt. Deze neemt het benzineblik met het kleinste getal (=benzineblik met het nummer 2), legt het op een coureurkaart naar keuze en rijdt de bijbehorende wagen twee baankaarten vooruit. Om de beurt volgen nu de overige spelers.

De raceronde is afgelopen wanneer al de vijf benzineblikken op de coureurkaarten liggen.

Andere belangrijke raceregels:

- Op een baankaart mag een onbeperkt aantal racewagens staan.
- Als er minder dan vijf spelers meedoen, zijn sommige spelers binnen een raceronde meerdere keren aan de beurt.
- Omdat er slechts vijf benzineblikken zijn, blijft er na iedere raceronde altijd een wagen over die niet is verzet.

*benzineblik met
laagste getal pakken*

*benzineblik op
willekeurige lege
coureurkaart leggen*

*bijbehorende
racewagen verzetten*

*volgende speler
neemt benzineblik*

*alle benzineblikken
over coureurkaarten
verdeeld = einde v/d
raceronde*

*nieuwe raceronde:
startspelerschijfje
doorgeven,
benzineblik pakken,
neerleggen en
wagens verzetten*

Er begint een nieuwe raceronde:

Nu wordt het startspelerschijfje kloksgewijs aan de volgende speler gegeven. Hij haalt alle benzineblikken van de coureurkaarten af en legt ze ernaast. Hij begint met een nieuwe ronde waarin hij het benzineblik met het nummer 1 pakt en dit op een coureurkaart legt. Het spel gaat verder zoals hierboven beschreven.

Een van de racewagens bereikt de finish:

Een racewagen heeft de finish bereikt als hij over de op de start-/finishkaart afgebeelde eindstreep is gezet.

Opgelet: de start-/finishkaart telt ondanks dat hij twee keer zo lang is, slechts voor één veld – net als een gewone baankaart.

Als een racewagen over de eindstreep rijdt, controleren alle spelers door op hun eigen rijbewijs te kijken of het hun eigen wagen is. Niemand laat reeds zijn rijbewijs zien aan de anderen.

- Als de racewagen van niemand is, wordt hij aan de kant gezet. Bovendien wordt aan het begin van de volgende raceronde, het benzineblik met het nummer 5 uit het spel genomen. De race gaat door. Als de tweede wagen die over de eindstreep rijdt ook van niemand is, wordt aan het begin van de volgende raceronde ook het benzineblik met het nummer 4 uit het spel genomen.
- Is deze racewagen van een van de spelers?
Als bewijs draait deze speler zijn rijbewijs om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen op het moment dat er een racewagen die aan een van de spelers toebehoort, over de eindstreep rijdt. De eigenaar van deze wagen heeft het spel gewonnen.

Belangrijk: bij twee spelers maakt de speler zich pas bekend als zijn beide racewagens de eindstreep zijn gepasseerd. Pas nu draait hij zijn beide rijbewijzen om en heeft hij de tweekamp gewonnen.

Varianten:

- Er kunnen ook meerdere ronden worden gespeeld. Wie ligt bv. na drie ronden een neuslengte voor?
- En wat dachten jullie van een heus wedstrijdseizoen? Er wordt van tevoren bepaald hoeveel races er gereden gaan worden. Bij iedere race wordt er net zolang doorgespeeld tot er drie wagens over de finish zijn gegaan. Daarna worden er punten verdeeld. De eerste speler krijgt 5 punten. De tweede 3 punten. De derde 1 punt. Wie heeft aan het eind van het wedstrijdseizoen de meeste punten?

*racewagen van een
v/d spelers over de
finish = winnaar,
bij twee spelers:
beide wagens over
de finish = winnaar*

Hoofdspel „De grote race”

Als jullie de spelregels van „De kleine race” kennen, kan er nu met het hoofdspel worden gespeeld.

Spelvoorbereiding

De voorbereidingen zijn afgezien van de volgende wijzigingen, gelijk aan die van het instapspel:

Leg de start-/finishkaart op tafel. Alle baankaarten worden geschud en in een rondlopend circuit op de start-/finishkaart aangesloten.

Belangrijk: bij de eerste vijf baankaarten na de start-/finishkaart mogen geen baanvakaarten met een olievlek zitten.

Spelverloop

De spelregels zijn afgezien van de volgende wijzigingen, gelijk aan die van het instapspel:

Als een racewagen op een baankaart staat die van een extra afbeelding is voorzien, dan heeft dat de volgende keer dat hij verzet wordt, de volgende gevolgen:

- **Er staat een benzineblik met een getal van 1 - 5 afgebeeld.**
De racewagen mag nog een extra aantal baankaarten vooruitrijden zoals aangegeven door het getal op het afgebeelde benzineblik.

Voorbeeld:

De gele racewagen staat op een baankaart waarop een benzineblik met het getal twee staat. Tim legt het benzineblik-schijfje met het nummer 3 op de gele coureurkaart. Nu mag de gele racewagen niet slechts drie, maar vijf velden (3 + 2) vooruit worden gezet.

- **Er staat een benzineblik waarop „2x” staat afgebeeld.**
De racewagen schakelt zijn turboversnelling in en mag het dubbele aantal baankaarten vooruit worden gezet.

Voorbeeld:

De groene racewagen staat op een baankaart waarop een benzineblik met „2x” staat afgebeeld. Anja legt het benzineblik-schijfje met het nummer 5 op de groene coureurkaart. Nu mag de groene wagen niet slechts vijf, maar 10 baankaarten (2 x 5 = 10) vooruit gezet worden.

met alle baankaarten een rondlopend circuit leggen

spelregels als bij instapspel plus uitbreidingen: racewagen op baankaart met afbeelding:

benzineblik 1 - 5 = wagen mag bij volgende beurt het bijbehorende aantal kaarten extra vooruit gaan

benzineblik 2x = wagen mag bij de volgende beurt twee plaatsen vorderen

*olievlek = wagen
moet in de volgende
beurt terugrijden*

- **Er staat een olievlék afgebeeld.**
O jee! Het baanstuk is glibberig. De racewagen draait in het rond en slipt achteruit! De wagen moet precies net zoveel baankaarten achteruit worden gezet als aangegeven op het benzineblik dat op de coureurkaart is neergelegd.

Voorbeeld:

De blauwe racewagen staat op een baankaart met een olievlék. Bianca legt het benzineblik met het nummer één op de blauwe coureurkaart. De wagen mag nu niet vooruit rijden, maar moet vanwege de olievlék een baankaart achteruit worden gezet.

Einde van het spel

Het spel eindigt net als het instaspel: de speler wiens wagen als eerste over de eindstreep rijdt, heeft gewonnen.
Bij het spel met zijn tweeën wint de speler die zijn beide racewagens als eerste over de finish heeft gekregen.

*racewagen van een
v/d spelers over de
finish = gewonnen,
bij twee spelers:
beide wagens over
de finish = winnaar*

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

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