



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Jubiläum
20 JAHRE
MONZA

Jürgen P. K. Grunau

MONZA

**DAS RASANTE
FARBENRENNEN**



Monza 20th Anniversary · Monza – 20^{ème} anniversaire
Monza jubileumeditie · Monza, edición conmemorativa
Monza edizione anniversario

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020



Monza Jubiläumsedition

Ein abgefahrenes Rennspiel für 2-4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

Autor: Jürgen P. K. Grunau
Illustration: Tobias Dahmen

Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Die größten Rennfahrer aller Zeiten stehen mit brummenden Motoren auf ihren Startplätzen. Wer wird den großen Preis von Monza für sich gewinnen? Nur wer die Würfel geschickt kombiniert, hat Chancen auf den begehrten Siegerpokal.

Spielinhalt

4 Rennwagen, 6 Farbwürfel, 1 doppelseitiger Spielplan, 33 Papp-Plättchen (24 Beschleunigungs-Plättchen in 6 Farben, 4 Neuwürfler-Plättchen, 4 Pokal-Plättchen, 1 Startspieler-Plättchen)

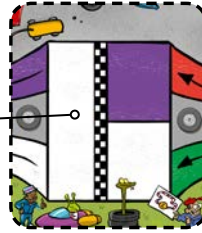


Entscheidet euch zunächst, auf welcher Spielplanseite ihr spielen möchtet. Für die ersten Spiele empfiehlt sich die kürzere, ovale Strecke. Die Spielregeln dafür werden euch als Erstes in der Anleitung erklärt. Die Spielregeln für die lange Strecke werden in der Variante für Profirennfahrer weiter hinten in der Anleitung erklärt.

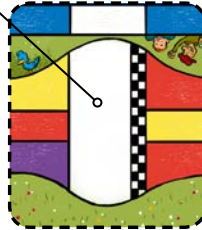
Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan und die 6 Farbwürfel für alle gut erreichbar in die Tischmitte.
- Jeder Spieler wählt einen Rennwagen und stellt ihn auf das große weiße Startfeld. Seid ihr weniger als vier Spieler, so bleiben die übrigen Rennwagen in der Dose.
- Legt der Spieleranzahl entsprechend viele Siegerpokal-Plättchen neben den Spielplan.
- Der Jüngste unter euch ist Startspieler und nimmt sich das Startspieler-Plättchen.
- Die restlichen Plättchen braucht ihr nur in der Variante für Profirennfahrer. Legt sie deshalb vorerst wieder zurück in die Dose.

Vorderseite



Rückseite



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem Startspieler-Plättchen beginnt: Würfle einmal mit allen sechs Würfeln.

Tipp: Nimm die Würfel am besten in beide Hände.



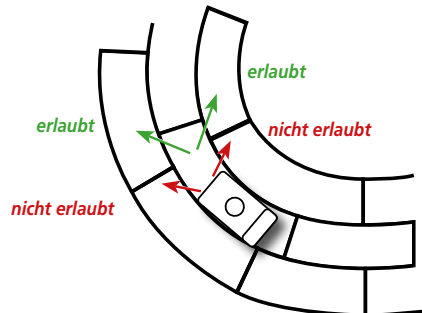
Vergleiche die gewürfelten Farben mit den Farben der Felder auf dem Spielplan, die vor deinem Rennwagen liegen.

Findest du eine farbliche Übereinstimmung? Oder vielleicht sogar gleich mehrere, aufeinander folgende Übereinstimmungen?

Überlege dir, in welcher Reihenfolge du über die Felder fahren möchtest und lege Schritt für Schritt den jeweils passenden Würfel auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Anschließend bewegt du dein Rennauto.

Dabei musst du folgende Rennregeln beachten:

- Dein Rennwagen darf nur vorwärtsfahren.
- Einen seitlichen Spurwechsel darfst du nur dann machen, **wenn der vordere Rand des angrenzenden Feldes vor dem Feld liegt**, auf dem sich dein Rennwagen bzw. der zuletzt gelegte Würfel befindet.



Hinweis: Vom Startfeld aus darfst du auf das weiße oder lilafarbene Feld fahren.

- Die grauen Felder mit einem Reifen sind Hindernisfelder. Du darfst sie nicht befahren.
- Du darfst auch über Felder ziehen, auf denen ein anderer Rennwagen steht. Lege den Würfel einfach auf das gleiche Feld hinter dem Rennwagen. Endet dein Spielzug auf einem besetzten Feld, so wird der dort stehende Rennwagen obendrein auf das nächste freie Feld in der gleichen Bahn zurückgesetzt. Achtung: Jedoch nie auf ein Hindernisfeld oder ein bereits von einem anderen Rennwagen besetztes Feld! Versetze den Rennwagen in diesem Fall innerhalb der Bahn weiter zurück bis zum nächsten freien Feld.

Tipp:

Mit etwas Glück und geschickter Kombination der Würfel kannst du bis zu 6 Felder weit fahren.

Kannst du keine Würfel mehr verwenden, weil kein passendes Feld vor deinem zuletzt gelegten Würfel liegt, fährst du deinen Rennwagen auf das Feld dieses Würfels und dein Spielzug ist vorbei. Es kann natürlich vorkommen, dass du gar keinen Würfel einsetzen kannst. In diesem Fall bleibst du einfach stehen. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt mit allen 6 Würfeln.



Bernd, dem der rote Rennwagen gehört, ist am Spielzug und würfelt die Farben Blau, Gelb, Lila, Lila, Weiß und Rot (1). Er legt zuerst den weißen Würfel vor seinen Rennwagen (2), dann wechselt er die Spur und legt einen lilafarbenen Würfel auf das Feld von Fritz (3), danach den gelben Würfel (4) und blauen Würfel (5) und zuletzt den lilafarbenen Würfel (6) auf das Feld von Karin (6). Den roten Würfel kann er leider nicht mehr verwenden (7).



Da Bernd seinen Spielzug auf dem Feld von Karin beendet hat (8), wird Karin auf das nächste freie Feld in der Bahn zurückgesetzt. Das erste hinter ihr liegende Feld ist ein Hindernisfeld (9) und das zweite Feld hinter ihr ist schon von Sandra besetzt (10). Karins grüner Rennwagen wird daher auf das dritte Feld hinter ihr, dem freien blauen Feld gestellt (11).

Spielende

Sobald der erste Rennwagen die Ziellinie überquert, wird wieder das weiße Startfeld erreicht, wird die Runde noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt, sodass ihr alle die gleiche Anzahl an Spielzügen hattet. In dieser Runde merkt ihr euch jeweils, wie viele Würfel ihr zum Fahren genutzt habt.

Tipp:

Anstatt euch die Anzahl der genutzten Würfel zu merken, könnt ihr euch ein Beschleunigungs-Plättchen mit der entsprechenden Ziffer aus der Dose nehmen.



Falls du am Ende dieser Runde als einziger Spieler mit deinem Rennwagen im Ziel angekommen bist, gewinnst du das Spiel. Sind am Ende dieser Runde mehrere Rennwagen im Ziel angekommen, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der in der letzten Runde am wenigsten Würfel genutzt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, so gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

Als Belohnung dürfen sich der oder die Sieger ein Pokal-Plättchen nehmen – bis zum nächsten Rennen seid ihr amtierende Champions von Monza!

Spielvariante für Profirennfahrer

Für diese Spielvariante empfiehlt sich die Spielplanseite mit der langen Strecke. Auch auf der langen Strecke spielt und fahrt ihr im Uhrzeigersinn.

Die Spielregeln des Grundspiels bleiben gleich, mit folgenden Ergänzungen:

Spielvorbereitung

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler zusätzlich:

1 Neuwürfler-Plättchen und ein Set aus 6 verschiedenfarbigen Beschleunigungs-Plättchen.



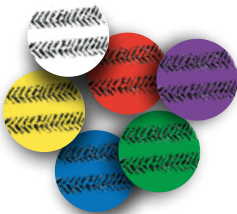
Spielablauf

Neuwürfler- und Beschleunigungs-Plättchen

In deinem Spielzug darfst du eine beliebige Anzahl von Plättchen verwenden.



Verwende dieses Plättchen nach deinem Würfelwurf, aber bevor du Würfel auf den Spielplan legst. Nun darfst du beliebig viele deiner Würfel einmal neu würfeln. Lege das Plättchen anschließend zurück in die Dose.



Diese Plättchen gibt es in den 6 verschiedenen Feldfarben. Du kannst sie in deinem Spielzug wie einen Würfel der entsprechenden Farbe einsetzen und auf den Spielplan legen. Lege die verwendeten Plättchen am Ende deines Spielzuges zurück in die Dose.

Turbowurf

Schaffst du es, in deinem Spielzug alle 6 Würfel zu nutzen und auf dem Spielplan zu platzieren, erhältst du die Gelegenheit zu einem Turbowurf:

Hinweis:

Dabei ist es nicht wichtig, wie viele Beschleunigungs-Plättchen du gegebenenfalls zusätzlich verwendet hast. Es geht ausschließlich darum, ob du alle Würfel nutzen konntest.



Zuerst bewegst du deinen Rennwagen auf das Feld des zuletzt gelegten Würfels oder Beschleunigungs-Plättchens. Nimm alle Würfel und Beschleunigungsplättchen vom Spielplan und würfelle anschließend nochmals mit 2 Würfeln. Falls du eine farbliche Übereinstimmung mit einem oder sogar zwei Feldern vor dir findest, darfst du den oder die Würfel einsetzen und deinen Rennwagen zusätzlich vorrücken. Danach ist dein Spielzug beendet.

Wichtig:

Erst nach dem Turbowurf wird geprüft, ob du auf einem besetzten Feld gelandet bist.



Bernd würfelt die Farben Blau, Blau, Grün, Lila, Lila und Weiß (1). Um durch den Engpass zu kommen, braucht er aber Rot (2). Da er auch kein rotes Beschleunigungs-Plättchen mehr hat, entscheidet sich Bernd dafür, das Neuwürfler-Plättchen (3) zu benutzen und einen lilafarbenen und einen blauen Würfel erneut zu würfeln (4). Das Würfelergebnis ist Rot und Blau (5).



Mit diesen Würfeln kommt Bernd bis zum weißen Feld (6). Weil Bernd auch noch einen Turbowurf freischalten will, setzt er sein lilafarbenes Beschleunigungs-Plättchen auf das lilafarbene Feld (7) und kann damit auch den sechsten Würfel auf das blaue Feld danach legen (8).



Da er nun alle 6 Würfel eingesetzt hat, darf er einen Turbowurf mit 2 Würfeln machen. Bernd stellt seinen Rennwagen auf das blaue Feld (9) und würfelt erneut mit 2 Würfeln. Das Ergebnis ist Gelb und Lila. Mit dem gelben Würfel kann er sich daher noch ein Feld weiter auf das gelbe Feld bewegen (10).

Spielvariante Bonusschritt

Diese Variante könnt ihr im Grundspiel, aber auch in der Variante für Profirennfahrer verwenden.

Immer, wenn dein Spielzug beendet ist, darf zusätzlich der Rennwagen, der die Farbe des zuletzt genutzten Würfels bzw. Beschleunigungs-Plättchens hat, ein Feld vorrücken. Er darf auf ein beliebiges, direkt angrenzendes, freies Feld ziehen – auch ein Spurwechsel ist erlaubt.

Wichtig: Erst Turbowurf, dann Bonusschritt prüfen!

Beispiel: Bernd gehört der rote Rennwagen. Er hat die Farben Rot, Rot, Gelb, Gelb, Gelb und Grün gewürfelt. Für seinen Spielzug kann er sie in dieser Reihenfolge verwenden: Rot, Gelb, Rot, Grün. Die beiden gelben Würfel kann Bernd nicht nutzen. Seine zuletzt genutzte Farbe ist Grün, d.h. sein Rennwagen landet auf einem grünen Feld. Nun darf Karin ihren grünen Rennwagen ein Feld vorwärts ziehen.



Monza 20th Anniversary

A fast, exciting race every time for 2-4 players ages 5 and up.

Game Designer: Jürgen P. K. Grunau
Illustrator: Tobias Dahmen

Game Developer: Markus Singer
Playtime: about 15 minutes



ENGLISH

The greatest racing drivers of all time are lined up on the starting line, revving their engines. Who will win the Monza Grand Prix? Only by smartly using your dice roll can you hope to hold the winner's trophy.

Contents

4 racing cars, 6 colored dice, 1 double-sided board, 33 cardboard tiles (24 accelerator tiles in 6 colors, 4 extra-roll tiles, 4 trophy tiles, 1 starting player tile), 1 rulebook

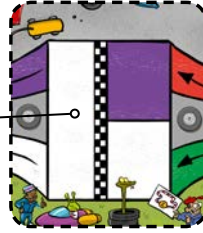


First, decide which track you want to play on. For beginning racers or a faster game, we recommend the oval track. The rules for this track are explained in the first section of the rulebook. The rules for the longer track are explained in the Professional Racers Variant mentioned later in this rulebook.

Game Setup

- Place the game board and the 6 colored dice in the middle of the table, within easy reach of everyone.
- Each player chooses a racing car and places it on the large white space (starting line). If there are fewer than four players, return the extra cars to the tin.
- Place the same number of trophies as there are players next to the game board.
- The youngest player goes first. They receive the starting player tile.
- Return the remaining tiles to the tin unless you're playing the Professional Racers Variant.

Front track



Back track



How to Play

Play moves in clockwise direction. The player with the starting player tile goes first. On your turn, roll all six dice together.

Tip: It is easiest to roll the dice with both hands.



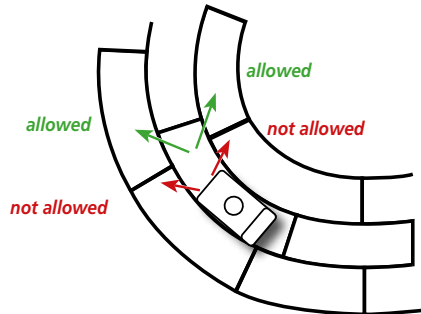
Compare the colors rolled on the dice with the colored spaces that are in front of your car.

Can you find a color match between what you rolled and the spaces in front of your car? What about multiple matches in a row?

Think about the route you want to move along on the track. For each space that you want to move onto, place the die that matches the color of that space onto it. Remember, you can only move onto spaces that touch the space you are on. When you are done planning, move your race car along the path you made with the dice.

You must follow these rules:

- Your car must always move forward.
- You can only move onto spaces that touch the space your car (or dice) is on.
- You can only change lanes if the front edge of the neighboring space is ahead of the space your car (or dice) is on.



Note: From the starting line, you can move onto any of the neighboring spaces.

- The gray spaces with a tire on them are blocked spaces. You are not allowed to enter them.
- You are allowed to pass cars that are in your way. Place the dice on the same space as the car you plan to pass. If your move ends on an occupied space, the car already there is moved back to the next empty space in the same lane. Watch out: It cannot be moved back onto a blocked space or a space with a car already on it. It has to be moved back further to the next free space in the lane.

Tip:
With a little luck and a clever combination of the dice, you can advance by as many as 6 spaces.

If you can no longer place dice because you have used them all, or there are no more matching spaces, move your car to the last space you placed a die. Note: sometimes you might be unable to use any of the six dice you have rolled, and your car stays where it is. Either way, that is the end of your turn. Carefully collect all of the dice for the next player to take their turn.

1

It's Bernd's turn, who is driving the red race car. He rolls the colors blue, yellow, purple, purple, white and red (1). First, he places the white dice in front of his car (2), then he changes lanes and places a purple dice on the space occupied by Fritz's car (3). Now he places the yellow dice (4) and blue dice (5) on the matching free spaces. Finally, he places the purple dice (6) on the space occupied by Karin's car (6). He still has one red dice (7) remaining but is unable to use it.

8

Because Bernd has finished his move on Karin's space (8), their car is moved back to the next unoccupied space on the track. The first space behind their car is a blocked space (9) and the one behind that is already occupied by Sandra's car (10). Karin's green car is therefore moved back three positions, i.e. to the unoccupied blue space (11).

End of the Game

The game end is triggered as soon as the first car crosses the finish line, returning to the starting line. Finish the current round so that all players have had the same number of turns. During this final round, make a sure you remember how many dice you use.

Tip:
Instead of remembering how many dice you used, you can take an accelerator tile showing that number from the tin.



ENGLISH

At the end of the final round, if only one player has crossed the finish line, they win the game. If more than one car has crossed the finish line, the player who used the least dice during the final round wins. If there is a tie, the tied players share the win.

As a reward, the winner(s) can take a trophy token. Until the next race, they are the reigning champions of Monza!

Professional Racers Variant

For this game variant, you should use the side of the board showing the longer track. You race on this track, and play the game, in a clockwise direction.

The rules of the basic game remain the same, with the following additions:

Game Setup

At the start of the game, each player also receives:
1 extra-roll tile and a set of 6 different-colored accelerator tiles.



Additional Game Rules

Extra-roll and Accelerator Tiles

You can use any number of tiles on your turn.



Use your extra-roll tile after you roll the dice, but before you place any dice on the board. It gives you one chance to re-roll as many of your dice as you wish. Once used, return the tile to the tin.



The accelerator tiles come in 6 different colors. You can use them on your turn just like a die of the matching color, placing them on the board in the same way. At the end of your turn, return any tiles you used to the tin.



Turbo Roll

If you manage to use all 6 dice on your turn, you earn a Turbo Roll:

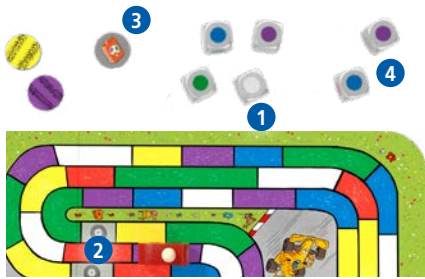
Note:

*The number of accelerator tiles used does not matter.
You only gain a Turbo Roll if you were able to use all of the dice.*

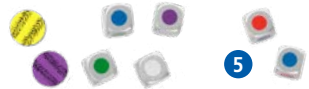
First, move your car to the space on which you placed your last dice or accelerator tile. Then remove all of the dice and accelerator tiles from the board and roll 2 of the dice. If you find a color match in front of your car that use one or both of the dice, you are allowed to move your car according to the movement rules. Then, your turn is then over.

Important:

Check to see if your car stops on an occupied space only after you have completed your Turbo Roll.



Bernd rolls the colors blue, blue, green, purple, purple and white (1). But to get past the space directly ahead of him, he needs red (2). Because he has no red accelerator tile, Bernd decides to use his extra-roll tile (3) and re-rolls one purple and one blue dice (4). These two dice come up as red and blue (5),



which enables Bernd to reach the white space (6). Because Bernd also wants to qualify for a Turbo Roll, he places his purple accelerator tile on the purple space (7), which allows him to place the sixth dice on the blue space after it (8).



Now that he has placed all 6 dice, he can do a Turbo Roll with 2 dice. Bernd places his car on the blue space (9) and throws 2 dice again. The result is yellow and purple. The yellow dice allows him to move his car forward by one car onto the long yellow space in the middle lane (10).

Bonus Move Game Variant

You can use this additional rule in both the basic game and the Professional Racers Variant.

At the end of each turn, the player whose car shows the color of the dice or accelerator tile last used is allowed to move their car forward by one space, providing the space is unoccupied. This includes changing lanes into a neighboring unoccupied space.

Important: Wait for any Turbo Roll before claiming a bonus move!

Example: Bernd is driving the red car. He has rolled two reds, three yellows and a green. He can use them for his move in this order: red, yellow, red, green. Bernd cannot use the two remaining yellow dice. The last color in this sequence is green, i.e. his car ended on a green space. This allows Karin to move their green car one space forward.



Monza – 20^{ème} anniversaire

Une course colorée de voitures pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Jürgen P. K. Grunau
Illustration : Tobias Dahmen

Rédaction : Markus Singer
Durée de la partie : env. 15 min.



Les plus grands pilotes de course de tous les temps font vrombir leurs moteurs sur la ligne de départ. Qui gagnera le grand prix des couleurs de Monza ? Seul celui qui sera assez futé pour combiner les couleurs des dés aura la chance de remporter le trophée de la victoire tant convoité.

Contenu du jeu :

4 voitures de course, 6 dés multicolores, 1 plateau de jeu double face, 33 plaquettes en carton (24 plaquettes Accélération en 6 couleurs, 4 plaquettes « Relancer les dés », 4 plaquettes Trophée, 1 plaquette Premier joueur)

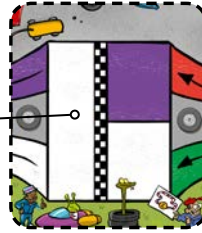


Décidez d'abord avec quelle face du plateau de jeu vous voulez jouer. Pour les premières fois, il est recommandé d'utiliser la piste ovale, plus courte. Les règles du jeu pour cette piste sont expliquées en premier dans la règle. Les règles du jeu pour l'autre piste plus longue sont expliquées plus loin dans la règle, dans la variante pour les pilotes pros.

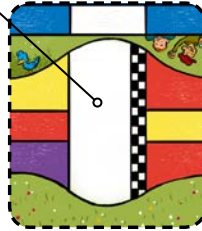
Préparatifs :

- Posez le plateau de jeu et les 6 dés multicolores au milieu de la table de manière à être bien accessibles à tous.
- Chaque joueur choisit une voiture de course et la pose sur la grande ligne de départ blanche. S'il y a moins de quatre joueurs, les voitures en trop restent dans la boîte.
- Pose autant de plaquettes Trophée qu'il y a de joueurs à côté du plateau de jeu.
- Le plus jeune d'entre vous commence, il prend la plaquette Premier joueur.
- Les autres plaquettes ne seront utilisées que dans la variante pour les pilotes pros. Vous pouvez les remettre dans la boîte.

Recto



Verso



Déroulement de la partie :

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur avec la plaquette Premier joueur commence : il lance les six dés à la fois.

Astuce : ce sera plus facile si tu prends les dés dans les deux mains.



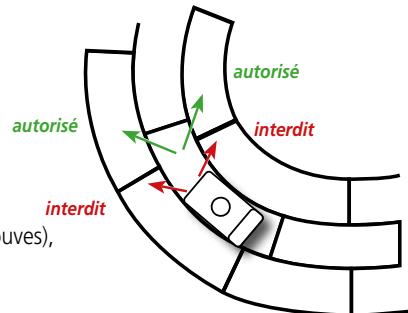
Compare la couleur des dés avec celle des cases du plateau de jeu qui se trouvent directement devant ta voiture.

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

Réfléchis bien pour savoir dans quel ordre tu vas avancer sur les cases. Etape par étape, pose le dé approprié sur la case correspondante du plateau de jeu. Ensuite déplace ta voiture.

Pour cela, tu dois respecter les règles suivantes :

- Tu dois avancer ta voiture seulement dans le sens de la marche.
- Si le bord de la case voisine à celle sur laquelle se trouve ta voiture (ou un dé) est décalé vers l'avant (par rapport à la case sur laquelle tu te trouves), tu peux alors y poser un dé de sa couleur et ensuite y déplacer ta voiture.



Conseil : depuis la case de départ, tu n'as le droit d'aller que sur la case blanche ou sur la case violette.

- Les cases grises avec un pneu sont des cases-obstacles. Tu n'as pas le droit de rouler dessus.
- Tu as le droit de passer sur des cases où se trouvent d'autres voitures. Pose simplement le dé derrière la voiture mais sur la même case. Si tu t'arrêtes 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 ni sur une case déjà occupée par une voiture ! Dans ce cas, recule la voiture jusqu'à la première case libre dans la même voie.

Astuce :
avec un peu de chance, et en combinant bien les couleurs des dés, tu peux avancer jusqu'à 6 cases !

Tu ne peux plus utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celle de la case se trouvant devant le dernier dé posé ? Avance ta voiture sur la case de ce dé et c'est au tour du joueur suivant. Il se peut aussi que tu ne puisses utiliser aucune couleur de dés. Dans ce cas, tu restes à ta place. Puis, c'est au tour du joueur suivant qui lance les 6 dés.



C'est au tour de Benjamin, qui a la voiture rouge, de jouer. Ses dés sont tombés sur bleu, jaune, violet, violet, blanc et rouge (1). Il commence par poser le dé blanc devant sa voiture (2), puis il change de voie et pose un dé violet sur la case de Fred (3), puis le dé jaune (4) et le dé bleu (5), et enfin l'autre dé violet (6) sur la case de Karine (6). Il ne peut malheureusement pas se servir du dé rouge (7).



Comme le tour de Benjamin s'est terminé sur la case de Karine (8), Karine recule sur la première case libre dans sa voie. La première case derrière elle est une case-obstacle (9) et la deuxième case derrière elle est déjà occupée par Sandra (10). La voiture verte de Karine recule donc jusqu'à la troisième case derrière elle, la case bleue (11).

Fin de la partie

Dès que la première voiture passe la ligne d'arrivée, c'est-à-dire qu'elle est revenue sur la case de départ blanche, les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la partie, de façon à ce que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Au cours de ce dernier tour, comptez combien de dés vous avez utilisés pour faire avancer votre voiture.

Conseil :

Au lieu de vous souvenir du nombre de dés utilisés pour ce dernier tour, vous pouvez prendre dans la boîte une plaquette Accélération avec le chiffre correspondant.



Si, à la fin de la partie, ta voiture est la seule sur la case d'arrivée, tu gagnes la partie. S'il y a plusieurs voitures sur la case d'arrivée, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours de la dernière manche. En cas d'égalité, les joueurs gagnent ensemble.

Le ou les gagnants reçoivent une plaquette Trophée en récompense ; jusqu'à la prochaine course, vous êtes les champions en titre de Monza !

FRANÇAIS

Variante pour les pilotes pros

Pour cette variante, il est recommandé de jouer avec la piste la plus longue (au verso du plateau du jeu). Vous jouez aussi dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles de base ci-dessus restent les mêmes. On y ajoute les règles complémentaires suivantes :

Préparatifs

Au début du jeu, chaque joueur reçoit en plus :
1 plaquette « Relancer les dés » et 1 plaquette Accélération de chaque couleur (= 6 différentes).



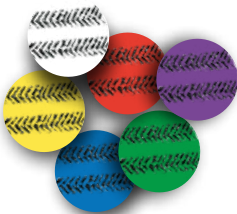
Déroulement de la partie

Plaquettes « Relancer les dés » et Accélération

Lorsque c'est ton tour, tu peux utiliser autant de plaquettes que tu veux.



Utilise cette plaquette après avoir lancé les dés, mais avant d'en avoir posé un sur le plateau de jeu. Tu as alors le droit de relancer une fois autant de dés que tu veux. Remets ensuite la plaquette dans la boîte.



Cette plaquette existe en 6 coloris différents, identiques à ceux des cases. Lorsque tu joues, tu peux l'utiliser comme un dé de la couleur correspondante et la poser sur le plateau de jeu. A la fin de ton tour, remets la plaquette utilisée dans la boîte.

Coup de Turbo

A ton tour de jeu, si tu arrives à utiliser **les 6 dés** et à les placer sur le plateau de jeu, tu peux donner un coup de turbo à ta voiture.

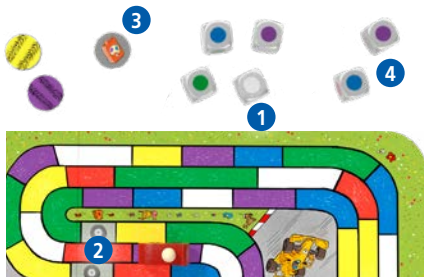
Conseil :

Le nombre de plaquettes Accélération que tu as éventuellement utilisées importe peu. Il s'agit exclusivement de savoir si tu as pu utiliser tous les dés.

Déplace d'abord ta voiture sur la case où tu as posé le dé ou la plaquette Accélération en dernier. Prends tous les dés et les plaquettes Accélération du plateau de jeu. Tu peux ensuite relancer 2 dés. Si la couleur des dés correspond à la couleur d'une ou même de deux cases se trouvant devant toi, tu peux utiliser le ou les dés et avancer ta voiture. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Important :

C'est juste après le coup de turbo qu'il faut vérifier si tu es arrivé sur une case occupée.



Benjamin a lancé ses dés, qui sont tombés sur bleu, bleu, vert, violet, violet, et blanc (1). Pour passer, il a besoin du rouge (2). Comme il n'a plus de plaquette Accélération rouge, il décide d'utiliser la plaquette « Relancer les dés » (3) et relance le dé violet et le dé bleu (4). Ses dés tombent alors sur rouge et bleu (5),



ce qui lui permet d'atteindre la case blanche (6). Comme Benjamin veut accélérer, il pose sa plaquette Accélération violette sur la case violette (7), et peut alors poser le sixième dé sur la case bleue (8).



Comme il a utilisé les 6 dés, il a le droit de donner un coup de turbo avec 2 dés. Benjamin pose sa voiture sur la case bleue (9) et relance 2 dés. Les dés tombent sur jaune et violet. Le dé jaune lui permet d'avancer d'une case et de se poser sur la case jaune (10).

Variante Etape bonus

Cette variante peut être jouée dans le jeu de base et dans la variante pour les pilotes pros.

Lorsque ton tour se termine, la voiture d'un autre joueur qui est de la couleur du dé ou de la plaquette Accélération que tu as utilisé(e) en dernier peut avancer d'une case. Cette voiture peut donc être déplacée sur une case libre directement avoisinante, même un changement de voie est permis.

Important : passe d'abord le coup de turbo, puis un joueur peut bénéficier de l'étape bonus !

Exemple : Benjamin a la voiture rouge. Ses dés sont tombés sur les couleurs rouge, rouge, jaune, jaune, jaune et verte. Il peut les utiliser dans l'ordre suivant : rouge, jaune, rouge, vert. Benjamin ne peut pas utiliser les deux dés jaunes. La dernière couleur utilisée est donc le vert, c'est-à-dire qu'il pose sa voiture sur une case verte. Karine qui possède la voiture verte peut alors bénéficier de l'étape bonus et ainsi avancer sa voiture d'une case.



Monza jubileumeditie

Een razend racespel voor 2-4 spelers van 5-99 jaar.

Auteur: Jürgen P. K. Grunau
Illustrator: Tobias Dahmen

Redactie: Markus Singer
Speelduur: ca. 15 min



De grootste autoracers aller tijden staan met ronkende motoren klaar aan de start. Wie zal de Grote Prijs van Monza winnen? Alleen wie met de dobbelstenen de juiste combinaties gooit, maakt een kans op de begeerde beker.

Spelinhoud:

4 raceauto's, 6 kleurendobbelstenen, 1 dubbelzijdig speelbord, 33 kartonnen plaatjes (24 versnellingsplaatjes in 6 kleuren, 4 herkansingsplaatjes, 4 bekerplaatjes, 1 startspelerplaatje)



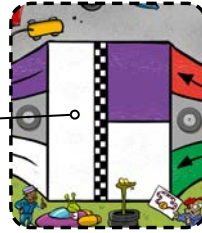
NEDERLANDS

Beslis eerst op welke kant van het speelbord jullie willen spelen. Voor de eerste spellen is het een goed idee om het kortere ovale circuit te gebruiken. In de handleiding worden spelregels daarvoor ook als eerste uitgelegd. De spelregels voor het lange circuit worden daarna bij de variant voor de professionele autoracers beschreven.

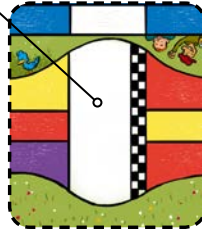
Spelvoorbereiding:

- Leg het speelbord en de 6 kleurendobbelstenen zo in het midden van de tafel, dat iedereen er goed bij kan.
- Elke speler kiest een raceauto en zet deze op het grote witte startveld. Als er minder dan vier spelers zijn, blijven de resterende raceauto's in de doos.
- Leg per speler één bekerplaatje naast het speelbord.
- De jongste speler mag het spel beginnen en neemt het startspelerplaatje.
- De overige plaatjes zijn alleen benodigd bij de variant voor professionele autoracers. Leg deze voorlopig dus weer in de doos.

Vorkant



Achterkant



Verloop van het spel:

Julie spelen kloksgewijs om de beurt. De speler met het startspelerplaatje begint en goit één keer met de zes dobbelstenen.

Tip: Neem de dobbelstenen in beide handen.



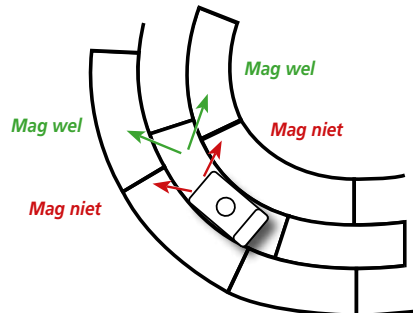
Vergelijk de gegooiden kleuren met de kleuren van de velden op het speelbord die zich voor je raceauto bevinden.

Vind je kleuren die overeenstemmen? Of misschien een combinatie van opeenvolgende kleuren die overeenstemmen?

Denk na over de volgorde waarmee je over de velden wilt rijden. Leg voor elke stap de bijbehorende dobbelsteen op het juiste veld op het speelbord. Verplaats vervolgens je raceauto.

Daarbij moet je de volgende raceregels naleven:

- Je raceauto mag alleen vooruitrijden.
- Je mag alleen zijwaarts van rijbaan wisselen, als de voorste rand van het aangrenzende veld zich vóór het veld met je raceauto of de laatst neergelegde dobbelsteen bevindt.



Opmerking: Vanaf het startveld mag je op het witte of paarse veld rijden.

- De grijze velden met een band zijn hindernisvelden. Daar mag je niet op rijden.
- Je mag ook rijden over velden waar al een andere raceauto staat. Leg de dobbelsteen dan gewoon op dat veld achter de raceauto. Als jouw speelbeurt op een bezet veld eindigt, dan wordt de andere raceauto naar achteren op het eerstvolgende vrije veld op dezelfde rijbaan geplaatst. Let op! Een auto die naar achteren wordt verplaatst, mag niet op een hindernisveld of een veld met een andere raceauto worden gezet. Verplaatst in dergelijk geval de auto nog verder naar achteren op het eerstvolgende vrije veld.

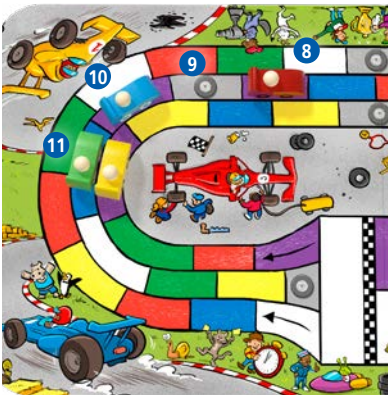
Tip:

Met wat geluk en een slimme combinatie van de dobbelstenen kun je tot 6 velden ver rijden.

Als je geen dobbelsteen meer kunt gebruiken, omdat je geen goed veld meer vindt vóór de laatst neergelegde dobbelsteen, rijd je met je auto tot op het veld van deze dobbelsteen en is je beurt voorbij. Het kan natuurlijk gebeuren dat je helemaal geen dobbelsteen kunt gebruiken. In dat geval moet je gewoon blijven staan. Dan is de volgende speler aan de beurt om met de 6 dobbelstenen te gooien.



Joris, die met de rode raceauto speelt, is aan de beurt en gooit de kleuren blauw, geel, paars, paars, wit en rood (1). Hij legt eerst de witte dobbelsteen voor zijn auto (2), dan wisselt hij van rijbaan met een paarse dobbelsteen op het vak van Bart (3), vervolgens legt hij de gele (4) en de blauwe dobbelsteen (5), om met de tweede paarse dobbelsteen (6) te eindigen op het veld van Karin (6). De rode dobbelsteen kan hij helaas niet gebruiken (7).



Omdat Joris zijn spelbeurt op het veld van Karin (8) eindigt, moet de auto van Karin achteruit naar het eerstvolgende vrije veld op dezelfde rijbaan. Dat is echter een hindernisveld (9) en het veld daarachter wordt al door Sandra bezet (10). Daarom gaat de groene raceauto van Karin drie velden achteruit, tot op het blauwe veld (11).

Speleinde

Zodra de eerste raceauto over de finish rijdt en dus opnieuw op het startveld staat, wordt de ronde nog voortgezet tot aan de startspeler, zodat iedereen hetzelfde aantal beurten heeft gekregen. Tijdens deze laatste ronde moet ook iedereen onthouden hoeveel dobbelstenen hij voor zijn beurt heeft gebruikt.

Tip:

In plaats van het aantal gebruikte dobbelstenen te onthouden, kunnen jullie ook een versnellingsplaatje met het overeenkomstige cijfer uit de doos nemen.



Als je aan het einde van deze ronde als enige met je racewagen over de finish bent geraakt, win jij het spel. Wanneer na deze ronde meerdere racewagens de finish hebben bereikt, wint de speler die bij de laatste beurt het minste dobbelstenen heeft gebruikt. Bij een gelijke stand winnen beide spelers samen.

Als beloning mag de winnaar een bekerplaatje nemen: tot aan de volgende race is hij de regerende kampioen van Monza!

Spelvariant voor professionele autoracers

Voor deze spelvariant is vooral de speelbordzijde met het lange circuit geschikt. Ook op het lange circuit wordt kloksgewijs gespeeld en geracet.

De regels van het basisspel blijven van toepassing en worden aangevuld met het volgende:

Spelvoorbereiding:

Bij het begin van het spel krijgt elke speler ook:

1 herkansingsplaatje en een set van 6 verschillende versnellingsplaatjes.



Verloop van het spel

Herkansings- en versnellingsplaatjes

Tijdens jouw beurt mag je een willekeurig aantal plaatjes gebruiken.



Gebruik dit plaatje nadat je met de dobbelstenen hebt gegooid, en voordat je de dobbelstenen op het speelbord legt. Nu mag je nog één keer gooien met een willekeurig aantal dobbelstenen. Leg het plaatje vervolgens weer in de doos.



Deze plaatjes hebben dezelfde 6 kleuren als de velden op het speelbord. Tijdens je beurt kan je deze gekleurde plaatjes gebruiken zoals een dobbelsteen en op het speelbord leggen. Leg gebruikte plaatjes na je beurt weer in de doos.

Turboworp

Als je erin slaagt om tijdens je beurt alle 6 dobbelstenen te gebruiken en op het speelbord te leggen, mag je een turboworp doen:

Opmerking:

Daarbij is het niet belangrijk hoeveel versnellingsplaatjes je eventueel ook hebt gebruikt. Alleen dat je alle dobbelstenen hebt gebruikt, is van belang.



Eerst plaats je je racewagen op het veld van de laatste dobbelsteen of het laatste versnellingsplaatje. Neem alle dobbelstenen en versnellingsplaatjes van het speelbord en gooi nog een keer met 2 dobbelstenen. Als de kleuren overeenkomen met één of zelfs twee velden vóór je auto, mag je de dobbelstenen op het bord leggen en met je auto vooruitgaan. Dan is je beurt afgelopen.

Belangrijk:

Pas na de turboworp wordt nagegaan of je op een bezet veld bent terechtgekomen.



Joris gooit de kleuren blauw, blauw, groen, paars, paars en wit (1). Om door de smalle doorgang te rijden, heeft hij echter rood nodig (2). Maar hij heeft geen rood versnellingsplaatje meer, en dus beslist hij om zijn herkansingsplaatje (3) te gebruiken en met één paarse en één blauwe dobbelsteen opnieuw te gooien (4). Hij gooit rood en blauw (5).



Daarmee bereikt Joris het witte veld (6). Maar hij wil een turboworp en dus legt hij zijn paarse versnellingsplaatje op het paarse veld (7). Zo kan hij de zesde, blauwe dobbelsteen op het volgende veld leggen (8).



Omdat Joris nu alle 6 dobbelstenen gebruikt heeft, mag hij met 2 dobbelstenen een turboworp doen. Hij zet zijn raceauto op het blauwe veld (9) en gooit opnieuw met 2 dobbelstenen. Het resultaat is geel en paars. Met de gele dobbelsteen kan hij zo nog een veld verder vooruit (10).

Spelvariant bonusstap

Deze variant kun je bij het basisspel en de variant voor professionele autoracers gebruiken.

Telkens de beurt van een speler is afgelopen, mag de raceauto met de kleur van de laatst gebruikte dobbelsteen of het laatst gebruikte versnellingsplaatje een veld vooruit. Deze auto mag op een willekeurig aangrenzend vrij veld worden geplaatst en kan daarbij ook van rijbaan wisselen.

Belangrijk: Eerst de turboworp en dan pas de bonusstap!

Voorbeeld: Joris speelt met de rode raceauto. Hij heeft de kleuren rood, rood, geel, geel, geel en groen gegooid. Voor zijn beurt kan hij de dobbelstenen in de volgende combinatie gebruiken: rood, geel, rood, groen. Twee gele dobbelstenen kan Joris niet gebruiken. Zijn laatst gebruikte kleur is groen en zijn auto komt dus op een groen veld terecht. Nu mag Karin met haar groene raceauto een veld vooruitgaan.

NEDERLANDS



Monza, edición conmemorativa

Un emocionante juego de carreras de coches para 2-4 jugadores y jugadoras de 5 a 99 años.

Autor: Jürgen P. K. Grunau
Ilustraciones: Tobias Dahmen

Redacción: Markus Singer
Duración de una partida: aprox. 15 min.



Los mejores pilotos de todos los tiempos se encuentran en sus puestos de salida con los motores rugiendo con fuerza. ¿Quién conquistará el Gran Premio de Monza? Solo tirando los dados con destreza puedes tener la esperanza de llevarte el codiciado trofeo de vencedor.

Contenido del juego:

4 coches de carreras, 6 dados de colores, 1 tablero impreso por ambas caras, 33 fichas de cartón (24 fichas de aceleración en 6 colores, 4 fichas de tiradas extra, 4 fichas de trofeo, 1 ficha de jugador de inicio)



ESPAÑOL

Primeramente decidid con qué cara del tablero vais a jugar. Para los principiantes, recomendamos el recorrido oval, que es más corto. En estas instrucciones las reglas de juego para este recorrido se explican en primer lugar. Las reglas de juego para el recorrido largo se describen más adelante, en el apartado «Variante para pilotos expertos».

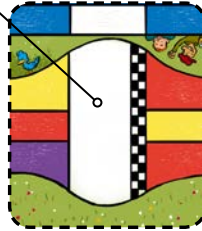
Preparativos:

- Colocad el tablero y los 6 dados de colores en el centro de la mesa, de modo que estén al alcance de todos y todas.
- Cada jugador y jugadora eligirá un coche de carreras y lo colocará sobre el recuadro blanco (parrilla de salida). Si sois menos de cuatro jugadores, los coches sobrantes se devolverán a la caja.
- Colocad junto al tablero el número de fichas de trofeo correspondiente al número de jugadores que seáis.
- El jugador o jugadora de menor edad será quien inicie la partida. Cogerá la ficha de jugador/a de inicio.
- Las fichas restantes solo son necesarias en la variante para pilotos expertos, de modo que las podéis guardar en la caja.

Parte delantera



Parte trasera



¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador o jugadora en posesión de la ficha de jugador inicial. Tira los seis dados.

Sugerencia: Lo mejor es que cojáis los dados con las dos manos.



Compara los colores que han salido en los dados con los de las casillas del tablero que están delante de tu coche de carreras.

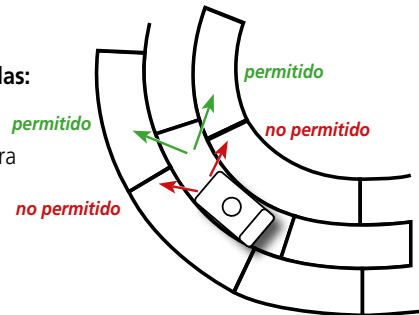
¿Encuentras alguna coincidencia en los colores? ¿O incluso varias coincidencias seguidas?

Piensa en qué orden quieres avanzar por las casillas. Para cada paso, coloca el dado que quieres utilizar en la casilla correspondiente del tablero. Para finalizar, avanza tu coche de carreras.

ESPAÑOL

Al hacerlo tienes que respetar las siguientes reglas:

- Solo puedes mover tu coche hacia adelante.
- Solo puedes cambiar de carril si la parte delantera de la casilla colindante se encuentra por delante de la casilla en la que se encuentra tu coche (o el dado que acabas de colocar).



Nota: Desde la casilla de salida puedes pilotar hasta la casilla blanca o la de color lila.

- Las casillas grises con la imagen de un neumático son casillas obstáculo. No está permitido transitar por ellas.
- Puedes adelantar a otros coches. Coloca el dado en la misma casilla en la que se encuentra el coche al que quieres adelantar. Si tu turno termina en una casilla ocupada, el coche que se encuentre en esa casilla tiene que retroceder hasta la siguiente casilla libre del mismo carril. Pero, ¡cuidado!: no se puede poner en una casilla obstáculo ni en una casilla ocupada por otro coche. Tiene que retroceder hasta la siguiente casilla libre en el mismo carril.

Sugerencia:

Con un poco de suerte y una hábil combinación de los dados, podrás avanzar hasta 6 casillas.

Si no puedes utilizar ningún dado más porque ya no queda ninguna casilla por delante del último dado que has colocado, avanza tu coche hasta la casilla. Con esto concluirá tu turno. Como es natural, es posible que no puedas poner ninguno de los seis dados que has tirado. En ese caso, tu coche se queda donde está y es el turno del siguiente jugador/a.



Ejemplo: Es el turno de Nil, con el coche de carreras de color rojo. Saca en los dados los colores azul, amarillo, lila, lila, blanco y rojo (1). En primer lugar, pone el dado blanco delante de su coche (2); a continuación, cambia de carril y pone un dado lila en la casilla ocupada por el coche de Álex (3). Luego pone el dado amarillo (4) y el dado azul (5) en las casillas libres correspondientes. Por último, coloca el dado lila (6) en la casilla ocupada por el coche de Mónica (6). Le queda aún un dado rojo (7),



pero no puede utilizarlo. Como Pedro ha terminado su turno en la casilla de Mónica (8), el coche de Mónica debe retroceder hasta la siguiente casilla libre de ese carril. La primera casilla por detrás de su coche es una casilla obstáculo (9) y la siguiente ya está ocupada por Sandra (10). Por tanto, el coche verde de Mónica retrocederá tres casillas, es decir, hasta la casilla azul que está libre (11).



Final de la partida

En el momento en que el primer coche atraviese la línea de meta (es decir, cuando alcance de nuevo la parrilla de salida), la ronda seguirá hasta llegar al jugador o jugadora de inicio, de modo que todos habréis realizado el mismo número de tiradas. En esta última ronda, fijaos en cuántos dados habéis podido utilizar.

Sugerencia:

En lugar de recordar cuántos dados has utilizado, puedes coger de la caja una ficha de aceleración que tenga ese número.



Si al final de esa ronda tú eres el único jugador o jugadora cuyo coche ha alcanzado la meta, ganas la partida. Si al final de esa ronda han cruzado la meta varios coches, ganará aquel jugador o jugadora que haya empleado menos dados en la última ronda. Si se produce un empate, ganan los jugadores y jugadoras correspondientes.

Como premio, el ganador o ganadora cogerá una ficha de trofeo y defenderá el título de Campeón o Campeona de Monza hasta la carrera siguiente.

Variante para pilotos expertos

Para esta variante del juego, se recomienda utilizar la cara del tablero con el recorrido más largo. En este circuito también se avanza en el sentido de las agujas del reloj, y el orden de juego es el mismo.

Las reglas siguen siendo las del juego básico, con los siguientes añadidos:

Preparativos:

Al comienzo de la partida, cada jugador o jugadora recibirá adicionalmente:
1 ficha de tirada extra y 6 fichas de aceleración de diferentes colores.



¿Cómo se juega?

Fichas de tirada extra y de aceleración

En tu turno puedes emplear un número cualquiera de fichas.



Usa la ficha de tirada extra después de tirar los dados, pero antes de poner ningún dado en el tablero. Te permite volver a tirar una sola vez el número de dados que quieras. A continuación devuelve la ficha a la caja.



Las fichas de aceleración tienen 6 colores diferentes. Puedes usarlas durante tu turno como si fueran un dado del color correspondiente, colocándolas en el tablero del mismo modo. Al final de tu turno, devuelve a la caja las fichas que hayas utilizado.

Turbotirada

Si logras utilizar los 6 dados en tu turno encontrando casillas para colocarlos en el tablero, puedes realizar una turbotirada:

Nota:

Al hacerlo no importa el número de fichas de aceleración que hayas podido utilizar adicionalmente. Lo único que vale es si pudiste utilizar todos los dados.



En primer lugar, mueve tu coche hasta la casilla en la que acabas de colocar tu último dado o tu última ficha de aceleración. Ahora coge todos los dados y las fichas de aceleración del tablero y tira 2 dados más. Si encuentras una o incluso dos coincidencias en el color de las casillas que tienes por delante de tu coche, puedes emplear el dado (o los dados) y avanzar tu coche. Con esto termina tu turno.

Importante:

No se comprueba si has ido a parar a una casilla ocupada o no hasta después de realizada la turbotirada.



Nil ha sacado los colores azul, azul, verde, lila, lila y blanco (1). Pero para pasar por la casilla que tiene justo delante necesita el color rojo (2). Como no tiene ninguna ficha roja de aceleración, Pedro decide utilizar su ficha de tirada extra (3) y vuelve a tirar un dado lila y uno azul (4). El resultado de su tirada es rojo y azul (5).



lo que le permite llegar hasta la casilla blanca (6). Como Nil quiere activar también una turbotirada, coloca su ficha de aceleración de color lila sobre la casilla lila (7), lo que le permite poner el sexto dado sobre la casilla azul que está a continuación (8).



Como ahora ha utilizado los 6 dados, puede realizar una turbotirada con 2 dados. Pedro coloca su coche en la casilla azul (9) y vuelve a tirar 2 dados. El resultado es amarillo y lila. El dado amarillo le permite avanzar hasta la casilla amarilla en el carril del medio (10).



Variante Movimiento extra

Podéis utilizar esta variante tanto en el juego básico como en la «Variante para pilotos expertos».

Al final de cada turno, el coche del color de la última ficha de aceleración o del último dado utilizado puede avanzar una casilla, siempre que esta esté libre. Esto incluye cambiar de carril para ocupar una casilla libre.

Importante:

¡Comprobad primero la turbotirada antes de pedir el movimiento extra!

Ejemplo: Nil, con el coche rojo, ha sacado los colores rojo, rojo, amarillo, amarillo, amarillo y verde. Puede emplearlos en la siguiente sucesión: rojo, amarillo, rojo, verde. Nil no puede utilizar los dos dados amarillos. El último color utilizado ha sido el verde, esto significa que su coche irá a parar a una casilla verde. Mónica puede ahora avanzar una casilla con su coche verde.



Monza edizione anniversario

Uno scattante gioco di corse automobilistiche, per 2- 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autore: Jürgen P. K. Grunau
Illustrazioni: Tobias Dahmen

Redazione: Markus Singer
Durata del gioco: circa 15 minuti



I più grandi piloti di tutti i tempi scaldano i motori dei loro bolidi ai posti di partenza. Chi vincerà il Gran Premio di Monza? Solo chi combina abilmente i dadi riuscirà a vincere l'ambito trofeo.

Dotazione del gioco

4 macchine da corsa, 6 dadi dei colori, 1 tabellone con due lati, 33 dischetti di cartone (24 dischetti accelerazione in 6 colori, 4 dischetti nuovo tiro, 4 dischetti trofeo, 1 dischetto del giocatore iniziale)



Per prima cosa decidete su quale lato del tabellone volete giocare. Per le prime partite si consiglia la pista ovale, più breve. Le regole per questa variante sono spiegate per prime nelle istruzioni. Le regole per la pista lunga sono spiegate più avanti nelle istruzioni, nella variante per piloti esperti.

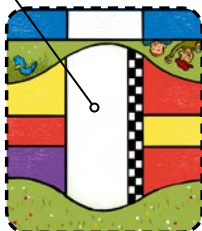
Preparazione del gioco

- Posizionate il tabellone e i 6 dadi dei colori al centro del tavolo, ben raggiungibili da tutti.
- Ogni giocatore sceglie una macchina da corsa e la posiziona sulla grande casella di partenza bianca. Se siete meno di quattro giocatori, lasciate nella scatola le macchine da corsa rimanenti.
- Mettete accanto al tabellone tanti dischetti trofeo quanti sono i giocatori.
- Inizia il giocatore più giovane, che prende il dischetto del giocatore iniziale.
- I dischetti rimanenti sono necessari solo nella versione per piloti esperti. Per il momento, quindi, lasciateli nella scatola.

Lato anteriore



Lato posteriore



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha il dischetto del giocatore iniziale. Tira tutti e sei i dadi insieme.

Consiglio: per lanciare meglio, tieni i dadi tra le due mani.



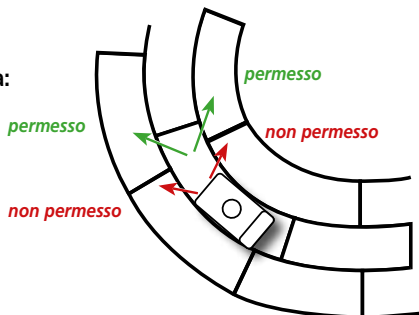
Confronta i colori usciti sui dadi con i colori delle caselle del tabellone che si trovano immediatamente davanti alla tua macchina da corsa.

Una casella adiacente a quella della tua macchina è del colore corrispondente a uno di quelli usciti? O addirittura ci sono più caselle adiacenti con i colori corrispondenti a quelli usciti?

Pensa a quale può essere la successione migliore di caselle che ti farà avanzare di più. Poi piazza un dado dopo l'altro, ciascuno su una casella adiacente del colore corrispondente. Infine sposta la tua macchina da corsa.

È necessario rispettare le seguenti regole di gara:

- La tua macchina da corsa può muoversi solo in avanti;
- Puoi effettuare un cambio laterale di corsia solo se il bordo anteriore della casella adiacente sta davanti a quello della casella su cui si trova la tua macchina da corsa o l'ultimo dado piazzato.



Nota: dalla casella di partenza puoi spostarti solo sulla casella bianca o su quella viola.

- Le caselle grigie con uno pneumatico sono caselle ostacolo. Non sono transitabili.
- Puoi anche passare su caselle dove si trova un'altra macchina da corsa. Basta posizionare il dado sulla stessa casella, dietro la macchina da corsa. Se il tuo turno termina in una casella occupata, la macchina da corsa che vi si trova viene spostata indietro fino alla prima casella libera della stessa corsia. Attenzione: non farla retrocedere su una casella ostacolo o su una casella già occupata da un'altra macchina da corsa! In questo caso spostala indietro fino alla successiva casella libera della stessa corsia.

Consiglio:

con un po' di fortuna e un'abile combinazione dei dadi si possono percorrere fino a 6 caselle.

Se non puoi più utilizzare uno o più dadi perché davanti all'ultimo dado piazzato non c'è una casella del colore corrispondente, sposta la tua macchina da corsa sulla casella di questo dado. Il tuo turno è finito. Naturalmente, potrebbe succedere che tu non possa utilizzare nemmeno un dado. In questo caso stai fermo. Il turno passa al bambino successivo, che tira tutti e 6 i dadi.



È il turno di Bernd, che ha la macchina da corsa rossa; sui dadi ottiene i colori blu, giallo, viola, viola, bianco e rosso (1). Prima mette il dado bianco davanti alla sua macchina da corsa (2), poi cambia corsia e mette un dado viola sulla casella di Fritz (3), poi il dado giallo (4) e il dado blu (5) e infine il dado viola (6) sulla casella di Karin (6). Purtroppo non può più utilizzare il dado rosso (7).



Dato che Bernd finisce il turno sulla casella di Karin (8), Karin viene spostata nella precedente casella libera della corsia. La prima casella dietro di lei è una casella ostacolo (9) e la seconda casella precedente è già occupata da Sandra (10). La macchina da corsa verde di Karin va quindi spostata sulla terza casella precedente, la casella libera blu (11).

Fine del gioco

Quando la prima macchina supera il traguardo, cioè raggiunge di nuovo la casella di partenza bianca, si finisce il giro fino al giocatore che precede il giocatore iniziale, in modo che tutti siano stati di turno lo stesso numero di volte. In questo ultimo giro ricordatevi di quanti dadi avete usato per muovervi.

Consiglio:
invece di ricordare il numero di dadi utilizzati, potete prendere dalla scatola un dischetto accelerazione con il numero corrispondente.



Se alla fine di questo giro sei l'unico giocatore che ha superato il traguardo con la sua macchina da corsa, vinci la partita. Se alla fine di questo giro più macchine da corsa hanno superato il traguardo, vince il giocatore che nell'ultimo giro ha utilizzato il minor numero di dadi. In caso di parità, i giocatori in questione condividono la vittoria.

In premio, il o i vincitori possono prendere un dischetto trofeo. Fino alla prossima gara sarete i campioni in carica di Monza!

Variante di gioco per piloti esperti

Per questa variante di gioco si consiglia il lato del tabellone con la pista lunga. Anche sulla pista lunga si gioca e si guida in senso orario.

Le regole base del gioco rimangono le stesse, tranne che per quanto segue.

Preparazione del gioco

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve anche:

1 dischetto nuovo tiro e 6 dischetti accelerazione di colore diverso.



Svolgimento del gioco

Dischetti nuovo tiro e accelerazione

Durante il tuo turno puoi utilizzare quanti dischetti vuoi.



Utilizza questo dischetto dopo aver tirato i dadi, ma prima di piazzare i dadi sul tabellone. Con questo dischetto puoi tirare di nuovo, per una sola volta, un numero di dadi a tua scelta. Poi, dopo averlo utilizzato, rimettilo nella scatola.



Questi dischetti hanno gli stessi 6 diversi colori delle caselle. Puoi utilizzarli durante il tuo turno come se fossero dei dadi, e quindi piazzarli sul tabellone di gioco. Alla fine del turno rimetti i dischetti utilizzati nella scatola.

Lancio turbo

Se nel tuo turno riesci a utilizzare tutti e 6 i dadi piazzandoli sul tabellone, puoi effettuare un lancio turbo.

Nota:

*non importa quanti dischetti accelerazione si utilizzano oltre ai dadi.
L'importante è riuscire a utilizzare tutti i dadi.*



Prima sposta la macchina da corsa nella casella dell'ultimo dado o dell'ultimo dischetto accelerazione utilizzato. Prendi poi tutti i dadi e i dischetti accelerazione dal tabellone e tira di nuovo 2 dadi. Se i colori usciti sui dadi corrispondono al colore di una o addirittura di due caselle che si trovano davanti alla tua macchina da corsa, puoi piazzare il dado o i dadi e spostare avanti la tua macchina da corsa. Quindi il tuo turno è finito.

Importante: solo dopo il lancio turbo si controlla se si è arrivati su una casella occupata.



Bernd ottiene sui dadi i colori blu, blu, verde, viola, viola e bianco (1), ma ha bisogno del rosso per uscire dalla sua casella (2). Non avendo più un dischetto accelerazione rosso, Bernd decide di utilizzare il dischetto nuovo tiro (3) e di tirare di nuovo un dado viola e uno blu (4). Il risultato dei dadi è rosso e blu (5).



Con questi dadi Bernd raggiunge la casella bianca (6). Bernd vuole sfruttare anche il lancio turbo. Piazza, quindi, il dischetto accelerazione viola sulla casella viola (7) e può quindi mettere anche il sesto dado sulla successiva casella blu (8).



Ora che ha usato tutti e 6 i dadi, può fare un lancio turbo con 2 dadi. Bernd mette la sua macchina da corsa sulla casella blu (9) e tira di nuovo 2 dadi. Il risultato è giallo e viola. Con il dado giallo può quindi avanzare di una casella e spostarsi con la macchina nella successiva casella gialla (10).

Variante di gioco passo bonus

Questa variante può essere utilizzata sia nel gioco base che nella variante per piloti esperti.

Alla fine di ogni turno, la macchina da corsa che ha lo stesso colore dell'ultimo dado o dischetto accelerazione utilizzato può spostarsi avanti di una casella: può spostarsi in qualsiasi casella libera adiacente, anche con un cambio di corsia.

Importante: prima si effettua il lancio turbo e poi il passo bonus!

Esempio: Bernd ha la macchina da corsa rossa. Ha tirato i dadi rosso, rosso, giallo, giallo, giallo e verde. Nel suo turno li può usare in quest'ordine: rosso, giallo, rosso, verde. Bernd non può usare i due dadi gialli. L'ultimo colore usato è il verde e la sua macchina da corsa arriva su una casella verde. Ora Karin può spostare la sua macchina da corsa verde una casella in avanti.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,


sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



It's playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

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

HABA®