



Rulebook · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones · 게임 지침



Jürgen P. K. Grunau

MONZA

**A COLORFUL
RACING GAME**



Monza 20th Anniversary · 小小赛车手周年纪念版 · Monza 20 Jahre Jubiläum
Monza – 20^{ème} anniversaire · Monza, edición conmemorativa
레이싱카_20주년 스페셜

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



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



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.

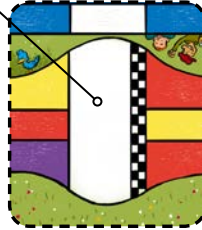
Game Setup

- 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.



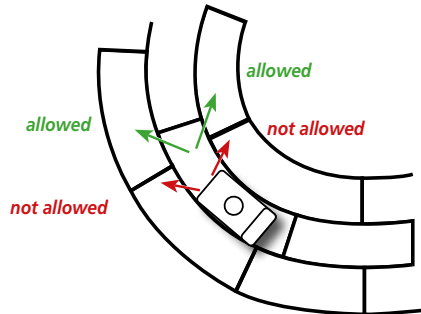
Compare the colors rolled on the dice with the colored spaces that are in front of your car.

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.

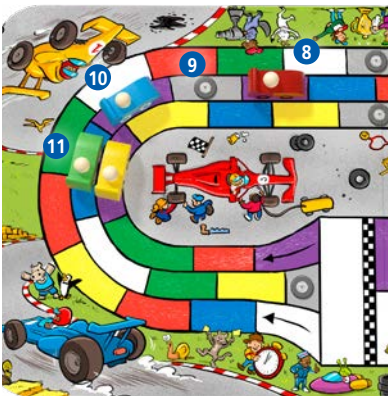
- The gray spaces with a tire on them are blocked spaces. You are not allowed to enter them.
- You are allowed to pass cars that are in your way. Place the dice on the same space as the car you plan to pass. If your move ends on an occupied space, the car already there is moved back to the next empty 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.



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.



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 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.



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 die (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.



小小赛车手周年纪念版

一款快速又刺激的赛车游戏，适合 2-4 名 5 - 99 岁玩家。

作者： Jürgen P. K. Grunau
插画： Tobias Dahmen

编辑： Markus Singer
游戏时长： 约 15 分钟



中文

有史以来最伟大的车手们正马达轰鸣，齐聚于跑区。谁将赢得蒙扎大奖赛？只有将骰子巧妙组合的玩家才有机会赢得梦寐以求的冠军奖杯。

游戏用具：

4 辆赛车，6 个彩色骰子，1 张双面游戏板，33 个纸板圆卡（24 种 6 种颜色的加速圆卡，4 个加掷骰子圆卡，4 个奖杯圆卡，1 个首发车手圆卡）



首先确定要在游戏板的哪一面来玩游戏。建议刚开始游戏时使用较短的椭圆形赛道。游戏指南中首先为你介绍该赛道的游戏规则。随后在职业赛车手游戏玩法中将会介绍长赛道的游戏规则。

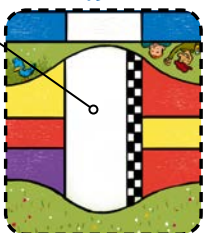
游戏准备：

- 将游戏板和 6 个颜色骰子放在桌子中间，以便所有人都能够得到。
- 每位玩家选择一辆赛车，并将其放到大的白色起跑区。如果少于四名玩家，将多余赛车留在铁盒中。
- 根据玩家人数，在游戏板旁边放置相应数量的奖杯圆卡。
- 玩家中年龄最小的担任首发车手，并拿到首发车手圆卡。
- 只有在职业赛车手玩法中才需要其他的圆卡。因此应暂时将它们放回铁盒中。

正面



背面



游戏过程：

以顺时针方向进行游戏。拿到首发车手圆卡的玩家首先开始：将所有六个骰子掷出一次。

小贴士：最好用双手拿这些骰子。



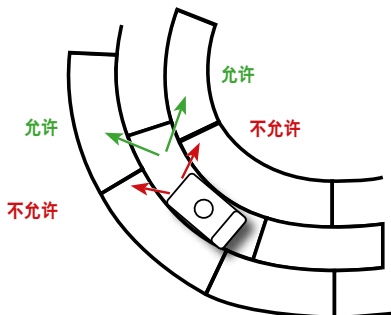
将骰子掷出的颜色，与游戏板上自己赛车前方的区段颜色进行比较。

你能找到匹配的颜色吗？甚至可以找到互相邻接的多个匹配颜色？

考虑你希望以什么顺序驾车通过各个区段，然后将相应的骰子逐个放到游戏板上的相应区段。然后移动你的赛车。

必须遵守以下赛车规则：

- 赛车只能向前行驶。
- 如果相邻区段的前边线位于你的赛车或者你最后放置的骰子所处区段的前方，只能从侧面变道。



提示：从起跑区开始，允许你在白色或紫色区段上行驶。

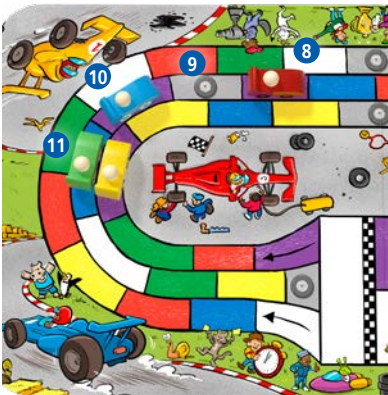
- 印有轮胎的灰色区段是障碍物区段。你不能在这些区段行驶。
- 根据骰子掷出的结果，你可以选择开到另一辆赛车所位于的区段。只需将骰子放到该区段的这辆赛车后方。如果你的游戏回合结束时要开到一个被占区段，位于此处的赛车将被向后放置到同一车道中的下一个空闲区段。注意：不能开车进入障碍物区段或者已被其他赛车占据的区段！在这种情况下，应首先将该赛车一直向后移动到相同车道内的下一个空闲区段。

小贴士：凭借一点运气和巧妙骰子组合，你最多可以行驶 6 个区段。

如果你最后放置的骰子前没有任何匹配区段，导致你不能再使用骰子，你应将赛车开到该骰子所在的区段，你的游戏回合到此结束。当然，有时你可能根本无法放置任何骰子。在这种情况下，你只需原地不动。轮到下一位玩家掷出所有 6 个骰子。



现在轮到驾驶红色赛车的 Bernd，他掷出的骰子结果是蓝色、黄色、紫色、紫色、白色和红色 (1)。他首先将白色骰子放到他的赛车前 (2)，然后变道，将一个紫色骰子 (3) 放到 Fritz 的赛车所在的区段，然后放置黄色骰子 (4) 和蓝色骰子 (5)，最后将紫色骰子 (6) 放到 Karin 的赛车所在的区段 (6)。可惜的是，他不能再使用红色骰子 (7)。



由于 Bernd 的轮次在 Karin 的赛车所在的区段结束 (8)，Karin 的赛车被向后放置到相同车道中的下一个空闲区段。她后面的第一个区段是障碍物区段 (9)，第二个区段已被 Sandra 的赛车占据 (10)。因此，Karin 的绿色赛车被放到她后面的第三个区段，即空闲的蓝色区段 (11)。

游戏结束

当第一辆赛车越过终点线，即再次到达白色起跑区时，游戏将继续，直到所有玩家的这轮游戏都结束，以便所有玩家玩的游戏回合数都相同。在这场游戏中，记下你在行驶中使用了多少个骰子。

小贴士：
你可以不记所用的骰子数量，
而是从铁盒中取出相应数量的加速圆卡。



如果一场游戏结束时你是唯一驾驶赛车到达终点的玩家，你就赢得了比赛。如果一场游戏结束时有多辆赛车到达终点，使用最少骰子的玩家赢得比赛。如果发生平局，则有多个赢家。

作为奖励，获胜者得到奖杯圆卡——在下次比赛之前，你都是蒙扎大奖赛的卫冕冠军！

职业赛车手游戏玩法

对于这种游戏玩法，建议使用游戏板印有长赛道的一面。在这个长赛道上，同样按顺时针方向行驶和进行游戏。
基本游戏规则保持不变，但有以下补充：

游戏准备：

在游戏开始时，每位玩家还会收到：
1 个加掷骰子圆卡和一组 6 个不同颜色的加速圆卡。



游戏过程

加掷骰子圆卡和加速圆卡

在你的游戏回合，你可以使用任意数量的圆卡。



掷骰子后，当你尚未将骰子放在游戏板上时，可以选择使用这个加掷骰子圆卡。
现在你可以选择任意数量的骰子并再次掷出。
然后将这张圆卡放回铁盒中。



这些圆卡的颜色对应于 6 种不同的区段颜色。
在你的游戏回合中，可以将它们用作相应颜色的骰子放到游戏板上。
在你的游戏回合结束时，应将用过的圆卡放回铁盒中。

终极投掷

如果你在自己的游戏回合中已经使用了全部 6 个骰子并将它们放到游戏板上，你有机会进行一次终极投掷：

提示：

你使用了多少个额外加速圆卡并不重要。
这里的关键在于你是否可以用到全部骰子。

首先，将赛车开到最后放置骰子或加速圆卡的区段。从游戏板上取下所有骰子和加速圆卡，然后再次掷出 2 个骰子。如果发现掷出的结果与赛车前面的一个甚至两个区段的颜色匹配，就可以使用这个或这些骰子并将赛车前移至相应区段。你的游戏回合到此结束。

重要提示：

在终极投掷后，立即检查你要开到的区段是否被其他赛车占据。



Bernd 掷出的颜色为蓝色、蓝色、绿色、紫色、紫色和白色 (1)。为了通过一段窄道，他需要红色 (2)。由于不再有红色加速圆卡，Bernd 决定使用加掷骰子圆卡 (3)，再次掷出当前结果为紫色和蓝色的骰子 (4)。这次掷出骰子的结果是红色和蓝色 (5)。



Bernd 凭借这些骰子来到了白色区段 (6)。Bernd 还想使用一次终极投掷，因此它将紫色加速圆卡放到紫色区段 (7)，这样就可以将第六个筛子放到之后的蓝色区段 (8)。



他现在已经使用了全部 6 个骰子，因此可以使用 2 个骰子进行一次终极投掷。Bernd 将赛车放在蓝色区段 (9) 上，并再次掷出两个骰子。结果是黄色和紫色。利用黄色骰子，他的赛车可以再前移一个区段，来到黄色区段 (10)。

额外奖励方案

你在基本游戏和职业赛车手游戏玩法中都可以使用这种额外奖励方案。

当你的轮次结束时，与最后使用的骰子或加速圆卡的颜色相同的赛车还可以前进一个区段。该赛车可以移动到直接相邻的任何区段，而且可以变道。

重要提示：首先检查终极投掷情况，然后再检查额外奖励！

中

示例：Bernd 驾驶红色赛车。他掷出的颜色是红色、红色、黄色、黄色、黄色和绿色。对于他的轮次，他可以按照以下顺序使用骰子：红色，黄色，红色，绿色。Bernd 不能使用两个黄色骰子。他最后使用的颜色是绿色，即他的赛车停到绿色区段上。现在，Karin 可以将她的绿色赛车向前移动一个区段。



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)

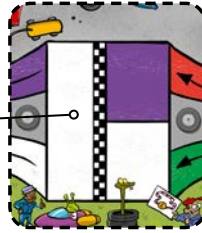


Entscheidet euch zunächst, auf welcher Spielplanseite ihr spielen möchtet. Für die ersten Spiele empfiehlt sich die kürzere, ovale Strecke. Die Spielregeln dafür werden euch als Erstes in der Anleitung erklärt. Die Spielregeln für die lange Strecke werden in der Variante für Profirennfahrer weiter hinten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

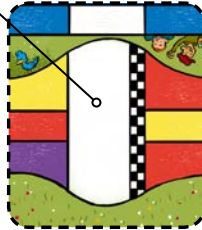
Spielvorbereitung

- 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



DEUTSCH

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.



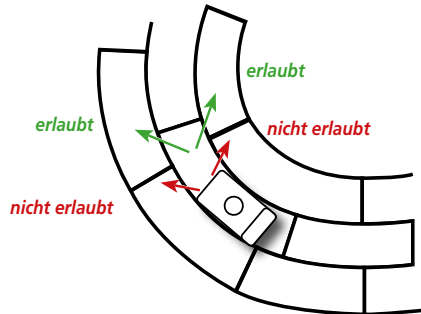
Vergleiche die gewürfelten Farben mit den Farben der Felder auf dem Spielplan, die vor deinem Rennwagen liegen.

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.

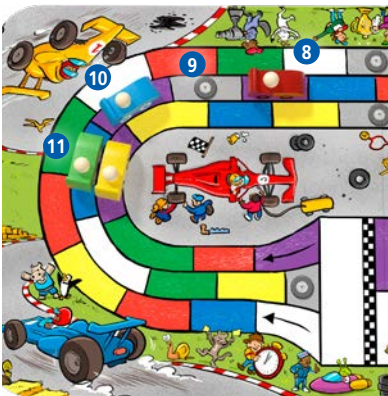
Tipp:

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, also 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!

DEUTSCH

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.



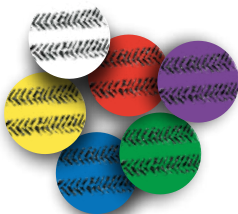
Spielablauf

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 würfelle 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 – 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)



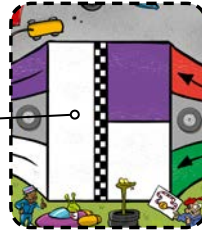
FRANÇAIS

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.

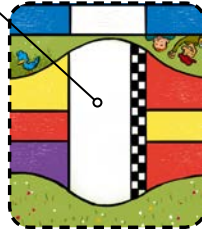
Préparatifs :

- 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.



FRANÇAIS

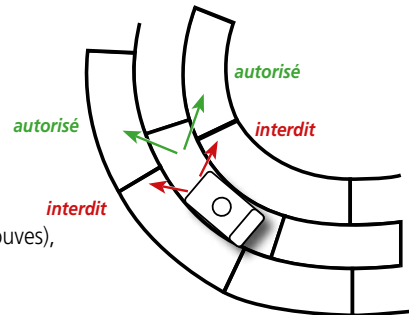
Compare la couleur des dés avec celle des cases du plateau de jeu qui se trouvent directement devant ta voiture.

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.

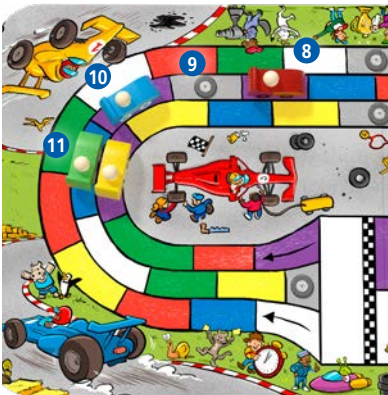
Astuce :

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 !

Variante pour les pilotes pros

Pour cette variante, il est recommandé de jouer avec la piste la plus longue (au verso du plateau de 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 :

FRANÇAIS

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 :

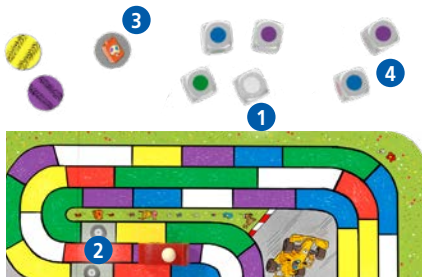
Le nombre de plaquettes Accélération que tu as éventuellement utilisées importe peu. Il s'agit exclusivement de savoir si tu as pu utiliser tous les dés.



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.

FRANÇAIS



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».

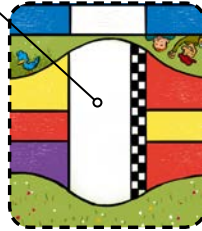
Preparativos:

- 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.

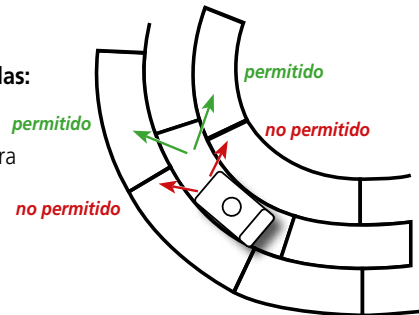
¿Encuentras alguna coincidencia en los colores? ¿O incluso varias coincidencias seguidas?

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.

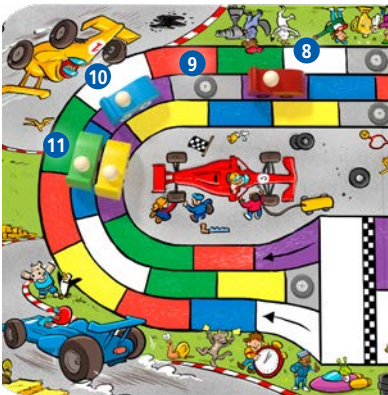
Sugerencia:

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.



레이싱카_20주년 스페셜

만 5세 이상이 플레이할 수 있는 2~4인용 빠르고 흥미진진한 경주 게임

게임 디자이너: Jürgen P. K. Grunau
일러스트: Tobias Dahmen

개발자: Markus Singer
게임시간: 약 15분



역대 최고의 레이서들이 출발선에 한 줄로 늘어선 채 출발 준비를 하고 있어요. 이 경주의 우승자는 누가 될까요? 주사위를 굴려서 나온 색깔을 영리하게 사용하면 우승 트로피를 거머쥌 수 있어요.

구성품

경주용 자동차 4개, 색깔 주사위 6개, 양면 게임판 1개, 조각 33개 (6가지 색깔의 스피드 조각 24개, 연료 조각 4개, 트로피 조각 4개, 시작 플레이어 조각 1개), 게임 설명서 1개

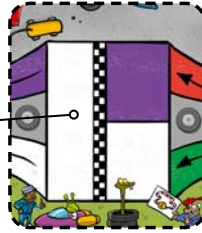


먼저, 플레이하고 싶은 트랙을 선택해요. 게임을 처음 해보거나 짧은 게임을 하고 싶은 경우, 타원형 모양의 트랙을 추천해요. 이 트랙에 필요한 규칙은 게임 설명서의 앞부분에 나와 있어요. 긴 경주를 위한 규칙은 게임 설명서의 뒷부분에 있는 프로 레이서를 위한 게임 변형 방법에 설명되어 있어요.

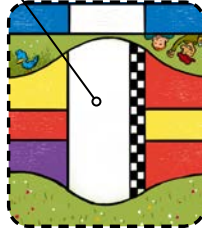
게임 준비

- 모두의 손이 닿을 수 있도록 책상 가운데에 게임판과 색깔 주사위 6개를 놓아요.
- 각 플레이어는 자동차를 1개씩 선택하고 네모 난 하얀 부분(출발선)에 놓아요. 플레이어가 4명 미만이라면, 남은 자동차는 게임 박스 안에 보관해요.
- 플레이어의 수와 같은 개수의 트로피 조각을 게임판 옆에 놓아요.
- 가장 어린 플레이어가 시작 플레이어 조각을 받고 게임을 시작해요.
- 프로 레이서를 위한 게임 변형 방법으로 게임을 하지 않는다면 남은 조각은 게임 박스 안에 보관해요.

앞면 트랙



뒷면 트랙



게임 방법

시계 방향으로 진행해요. 시작 플레이어 조각을 가지고 있는 플레이어가 시작해요. 자신의 차례가 되면, 색깔 주사위 6개를 모두 굴러요.

Tip: 양손으로 주사위를 굴리는 것이 가장 편한 방법이에요.



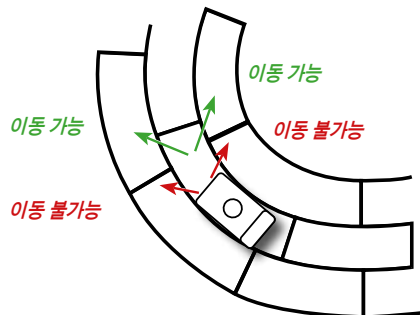
주사위에 나온 색깔과 자신의 자동차 바로 앞에 있는 칸의 색깔을 비교해요.

주사위에 나온 색깔 중에서 자동차 앞에 있는 칸의 색깔과 일치하는 색깔이 있나요? 여러 가지 색깔이 연속으로 일치하나요?

트랙을 따라 이동할 수 있는 경로를 생각해요. 이동할 수 있는 각 칸의 색깔과 일치하는 색깔의 주사위를 올려놓아요. 자신의 자동차가 있는 칸에서 바로 앞에 있는 칸으로만 이동할 수 있다는 것을 잊지 마세요. 경로를 다 계획했다면, 색깔 주사위로 만든 길을 따라 자동차를 이동시켜요.

다음과 같은 규칙이 있어요:

- 자동차는 항상 앞으로만 움직여요.
- 자신의 자동차(또는 주사위)에서 바로 앞에 있는 칸으로만 이동할 수 있어요.
- 옆 차선의 끝부분이 자동차(또는 주사위)와 닿아 있는 경우에만 차선을 변경할 수 있어요.



주의: 출발선에서 시작해서 출발선 뒤에 있는 하얀색이나 보라색 칸 쪽으로 이동할 수 있어요.

- 타이어가 있는 회색 칸은 막혀 있는 칸이기 때문에 이동할 수 없어요.
- 앞서가던 다른 자동차들을 추월할 수 있어요. 다른 자동차가 있는 칸에 같은 색깔의 주사위를 놓아요. 다른 자동차가 있는 칸에서 마지막으로 멈췄다면 해당 칸에 있던 자동차를 같은 차선에서 바로 뒤에 있는 빈칸으로 이동시켜요. 조심해요: 이미 다른 자동차가 있는 칸이거나 타이어로 막힌 칸이라면 이동시킬 수 없어요. 같은 차선에서 그다음 비어 있는 칸으로 이동시켜야 해요.

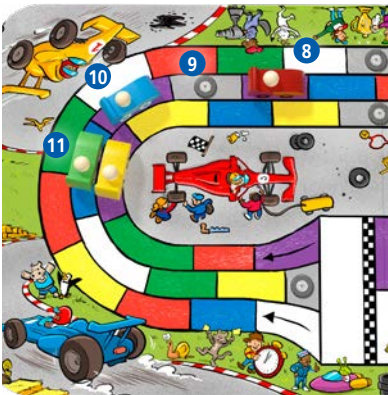
Tip:

약간의 행운이 따르고 주사위를 영리하게 조합하면, 한 번에 최대 6칸까지 이동할 수 있어요.

주사위를 모두 사용해서 주사위를 놓을 수 없거나, 색깔이 일치하는 칸이 더 없다면 주사위를 마지막으로 놓은 칸으로 자동차를 이동시켜요. 주의: 가끔 6개의 주사위 중 어떤 것도 사용할 수 없어서, 제자리에 멈춰 있어야 할 때가 있어요. 둘 중 어느 경우이든 자신의 차례는 끝나요. 다음 플레이어를 위해 주사위를 모두 한곳에 모아요.



빨간색 자동차를 운전하는 베른의 차례예요. 색깔 주사위를 굴려서 파란색, 노란색, 보라색, 보라색, 하얀색, 빨간색이 나왔어요 (1). 먼저, 자동차 앞에 하얀색 주사위를 놓고 (2), 프리츠의 자동차가 있는 칸에 보라색 주사위를 놓은 후 차선을 변경했어요 (3). 이제 노란색 주사위 (4)와 파란색 주사위 (5)를 비어 있는 칸에 놓았어요. 마지막으로, 보라색 주사위 (6)를 카린의 자동차가 있는 칸에 놓아요. 아직 빨간색 주사위(7)가 남아있지만 사용할 수가 없어요.



베른의 자동차가 마지막으로 카린의 자동차가 있는 칸 (8)에서 멈췄기 때문에, 카린의 자동차는 같은 차선에서 바로 뒤에 있는 칸으로 이동해요. 바로 뒤에 있는 칸은 타이어로 막혀 있고 (9) 그다음 뒤에 있는 칸은 이미 산드라의 자동차 (10)가 있어요. 따라서 카린의 초록색 자동차는 뒤로 3칸, 즉 비어 있는 파란색 칸으로 이동시켜요 (11).

게임 종료

1대의 자동차가 결승선을 통과해 출발선으로 다시 들어서면 마지막 라운드가 시작돼요. 모든 플레이어에게 같은 횡수의 차례가 돌아가면 이 라운드가 끝나요. 마지막 라운드에서는 자신의 자동차를 이동할 때 사용한 주사위의 개수를 기억해야 해요.

Tip:

사용한 주사위의 개수를 기억하는 대신, 게임 박스에서 숫자가 적힌 스피드 조각을 가져와서 자신의 앞에 놓아 표시하는 방법도 있어요.



마지막 라운드가 끝났을 때, 결승선을 통과한 플레이어가 1명이라면, 그 플레이어가 승리해요. 만약 결승선을 통과한 자동차가 여러 대라면, 마지막 라운드에서 주사위를 가장 적게 사용한 플레이어가 승리해요. 동점인 플레이어가 있다면, 함께 승리해요.

보상으로, 트로피 조각을 획득해요. 다음 경주가 열릴 때까지 승리한 플레이어(들)는 레이싱 챔피언으로 불릴 거예요!

프로 레이서를 위한 게임 변형 방법

게임 변형 방법에서는 더 긴 트랙이 있는 게임판의 면을 사용해야 해요. 긴 트랙에서 자동차 경주를 하고, 시계방향으로 게임을 진행해요.

기본 게임의 규칙을 따르되 다음과 같은 추가 규칙이 있어요:

게임 준비

게임을 시작할 때, 각 플레이어는 구성품을 추가해요:
연료 조각 1개와 6가지 색깔의 스피드 조각 1세트.



추가 규칙

주사위 조각과 스피드 조각

자신의 차례가 되면 원하는 만큼의 조각을 사용할 수 있어요.

주사위를 굴린 다음 게임판 위에 주사위를 놓기 전에,

연료 조각을 사용해요.

주사위를 원하는 개수만큼 다시 굴릴 수 있는 한 번의 기회가 주어져요.

사용한 연료 조각은, 게임 박스에 넣어요.



스피드 조각은 6가지의 색깔로 사용해요.

주사위를 일치하는 색깔의 칸에 올려놓는 것처럼 같은 방법으로 같은 색깔의 스피드 조각을 게임판에 놓을 수 있어요.



프로 레이서를 위한 보상

자신의 차례에서 6가지 색깔의 주사위를 모두 사용했다면, 프로 레이서를 위한 보상이 생겨요:



주의:

사용한 스피드 조각의 개수는 중요하지 않아요.

모든 주사위를 사용했을 때에만 프로 레이서를 위한 보상을 획득할 수 있어요.

먼저, 자신의 자동차를 마지막으로 놓은 주사위나 스피드 조각이 있던 칸으로 이동시켜요. 그런 다음 게임판에 있는 모든 주사위와 스피드 조각을 제거하고 주사위 2개를 다시 굴러요. 만약 주사위 중 1개 또는 2개의 색깔과 일치하는 칸이 자신의 자동차 앞에 있다면, 이동 규칙에 따라 자동차를 이동시킬 수 있어요. 그리고 나면 자신의 차례가 끝나요.

중요:

프로 레이서를 위한 보상을 완료한 다음, 다른 자동차가 있는 칸에 멈췄는지 확인해요.



베른이 굴린 주사위에는 파란색, 파란색, 초록색, 보라색, 보라색, 하얀색이 나왔어요 (1). 하지만 바로 앞에 있는 칸을 지나가기 위해서는 빨간색이 필요해요 (2). 베른은 빨간색 스피드 조각이 없기 때문에 연로 조각을 사용해서 (3) 보라색과 파란색 주사위를 다시 굴렸어요 (4). 이 2개의 주사위에서 빨간색과 파란색이 나왔고 (5),



베른은 주사위를 사용해서 하얀색 칸까지 도착할 수 있었어요 (6). 베른은 또한 프로 레이서를 위한 보상도 얻고 싶었기 때문에 보라색 스피드 조각을 보라색 칸에 놓았고 (7), 여섯 번째 파란색 주사위를 보라색 다음 칸인 파란색 칸에 놓았어요 (8).



이제 6개의 주사위를 모두 사용했기 때문에, 2개의 주사위로 프로 레이서를 위한 보상을 획득했어요. 베른은 자신의 자동차를 파란색 칸에 놓고 (9) 다시 주사위 2개를 굴렸어요. 주사위에 노란색과 보라색이 나와서, 베른은 노란색 주사위를 사용해서 자신의 자동차를 가운데 차선에 있는 노란색 긴 칸으로 이동시킬 수 있었어요 (10).

100점

행운의 이동 게임 변형 방법

행운의 이동이 추가된 규칙은 기본 게임 방법과 프로 레이스 게임 변형 방법에서 모두 사용할 수 있어요.

한 플레이어의 차례가 끝났을 때, 마지막으로 사용한 주사위나 스피드 조각의 색깔이 자동차와 같고 앞의 칸이 비어 있다면, 해당 플레이어는 자동차를 앞으로 1칸 더 이동시킬 수 있어요. 달아 있는 옆 차선의 빈칸으로 이동하는 것도 가능해요.

중요:

6개의 주사위를 모두 사용해서 프로 레이스를 위한 보상 기회를 획득했다면, 보상을 모두 완료한 후에 행운의 이동을 할 수 있는지 살펴봐요.

예: 베른은 빨간색 자동차를 운전하고 있어요. 베른이 굴린 주사위에는 빨간색 2개, 노란색 3개, 초록색 1개가 나왔어요. 베른의 자동차는 빨간색, 노란색, 빨간색, 초록색 순서로 움직일 수 있어요. 하지만 남은 2개의 노란색 주사위는 사용할 수 없게 되었어요. 마지막으로 사용한 색깔은 초록색이었어요. 베른의 자동차는 초록색 칸에 멈췄어요. 덕분에 초록색 자동차를 가진 카린이 그녀의 자동차를 1칸 앞으로 이동시킬 수 있었어요.





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.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

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.

Queridos niños, queridos padres:

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

아이들과 부모님들께,

게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요?
그래도 괜찮습니다! 공식 홈페이지(www.haba.de/Ersatzteile) 에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.




It's playtime!



Art. Nr.: 305850 TL 106637 1/20

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®