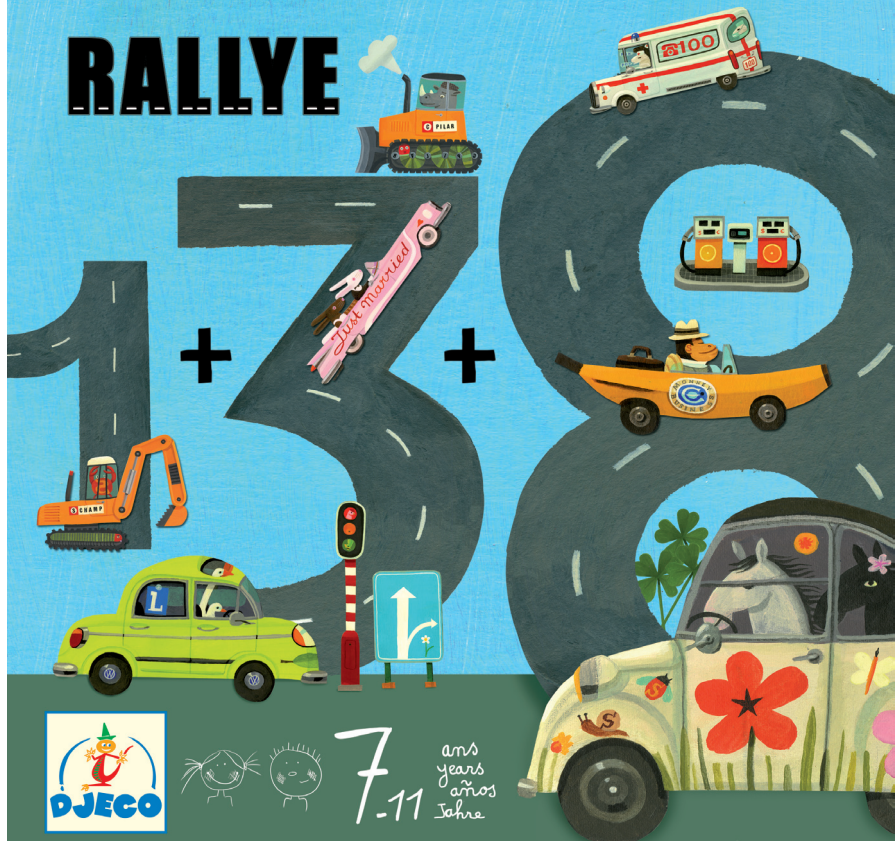


# RALLYE



7-11

7 ans  
7 years  
7 años  
7 Jahre

FR



Dès 7 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 45 cartes, 11 «pions-voitures», 2 dés



But du jeu : être le premier à remporter les 3 étapes du rallye, c'est à dire obtenir 3 «pions-voitures».

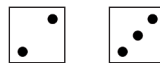


Règle du jeu : Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le reste constitue la pioche. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance les dés.

Le nombre obtenu par la somme des 2 dés indique le nombre de kilomètres à parcourir (exemple :  $3 + 6 = 9$  km).

Les chiffres sur les cartes représentent un nombre de kilomètres. Le joueur qui a lancé les dés doit additionner et/ou soustraire les kilomètres de ses cartes pour obtenir le résultat demandé. Il peut déposer 1, 2, ou 3 cartes maximum.

Exemple : Un joueur lance les dés.



Pour obtenir 5 (c'est à dire  $2 + 3$ ), il peut déposer les cartes suivantes :  $3 + 2$



Mais il peut aussi utiliser la combinaison à 3 cartes :  $3 + 3 - 1$ .



En découvrant ses cartes, le joueur doit annoncer le calcul qui lui permet d'obtenir le bon résultat.

Puis le joueur suivant annonce son propre calcul et ainsi de suite pour tous les joueurs. Si la combinaison est correcte, les cartes sont écartées du jeu.

A la fin de ce tour, un autre joueur lance les dés et annonce le nouveau nombre de kilomètres à parcourir... on fait de même jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes en main. Il gagne alors une étape du rallye et obtient un «pion-voiture».

Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour.

Le premier joueur qui obtient 3 «pions-voitures» remporte la partie.



GB



From 7 years



From 2 to 5 players



Content: 45 cards, 11 «token cars», 2 dice



Aim of the game: be the first to win the 3 rally rounds, in other words obtain 3 «token cars».

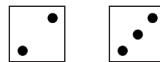


Rules of the game: Each player receives 6 cards. The rest make up the stack. The game is played in clockwise direction. The youngest player starts and throws the dice.

The number obtained by the sum of the two dice indicates the number of kilometres to be covered (example:  $3 + 6 = 9$  km).

The figures on the cards represent a number of kilometres. The player who has thrown the dice must add and/or subtract the kilometres from his cards in order to obtain the requested result. He may put down a maximum of 1, 2 or 3 cards.

Example : A player throws the dice.



To obtain 5 (in other words  $2 + 3$ ), he may put down the following cards:  $3 + 2$



But he may also use the combination of 3 cards:  $3 + 3 - 1$ .



On opening his cards, the player must announce the calculation which allows him to obtain the right result.

Then the next player announces his own calculation and so on for all the players. If the combination is correct, the cards are removed from the game.

At the end of this round another player throws the dice and announces the new number of kilometres to be covered... continue in the same manner until one of the players no longer has any cards in his hand. He then wins a stage in the rally and obtains a «token car».

If a player cannot play, he draws a card and misses his turn. The first player who obtains 3 «token cars» is the winner.



# D



Ab 7 Jahre



2 bis 5 Spieler



Inhalt: 45 Spielkarten, 11 kleine Auto-Spielfiguren,  
2 Würfel



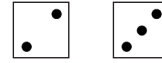
Ziel des Spiels: Gewinne als Erster die drei Etappen der Rallye und erhalte drei Auto-Spielfiguren.



Spielregeln: Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die restlichen Karten kommen auf einen Stapel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt zuerst. Die Augenzahl beider Würfel zusammen gerechnet ergibt die Anzahl der Kilometer, die gefahren werden können (zum Beispiel:  $3 + 6 = 9$  km).

Die Zahlen auf den Karten stehen für Kilometerzahlen.  
Der Spieler, der gewürfelt hat, bildet aus seinen Karten eine Rechenaufgabe, die das gewürfelte Ergebnis ergibt.  
Er kann dafür 1, 2 oder maximal 3 Karten benutzen.

Beispiel: Spieler A würfelt.



Um eine 5 (also  $2 + 3$ ) zu erhalten,  
kann er zum Beispiel auslegen:  $3 + 2$



Oder er kombiniert drei Karten:  $3 + 3 - 1$



Beim Auslegen sagt der Spieler laut an, über welchen Rechenweg er das gewürfelte Ergebnis erhält.

Dann legt der nächste Spieler Karten für die gleiche Augenzahl aus und so weiter, bis alle gespielt haben. Ist die Rechenaufgabe richtig, werden die abgelegten Karten aus dem Spiel genommen. Haben alle ausgelegt, würfelt der nächste Spieler und gibt die neue Kilometeranzahl an. So geht es weiter, bis einer der Spieler keine Karten mehr hat. Er gewinnt damit eine Etappe der Rallye und erhält eine Auto-Spielfigur.

Kann ein Spieler nicht ausspielen, zieht er eine Karte vom Stapel und gibt an den nächsten Spieler weiter.

Wer zuerst drei Auto-Spielfiguren hat, gewinnt das Spiel.



# E



A partir de los 7 años



De 2 a 5 jugadores



Contenido: 45 cartas, 11 «fichas-coches», 2 dados



Objetivo del juego: ser el primero en vencer las 3 etapas del rally, es decir, obtener 3 «fichas-coches».

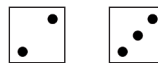


Regla del juego: cada jugador recibe 6 cartas. El resto constituye el mazo. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza y lanza los dados.

El número obtenido por la suma de los 2 dados indica el número de kilómetros a recorrer (ejemplo:  $3+6 = 9$  km).

Las cifras que aparecen en las cartas representan un número de kilómetros. El jugador que ha lanzado los dados debe sumar y/o restar los kilómetros de sus cartas para obtener el resultado final. Puede depositar 1, 2 ó 3 cartas como máximo.

Ejemplo: el jugador A lanza los dados.



Puede obtener 5 (es decir  $2 + 3$ ), puede depositar las cartas siguientes:  $3+2$



Pero puede utilizar la combinación de 3 cartas:  $3 + 3 - 1$ .



Al descubrir sus cartas, el jugador debe anunciar el cálculo que le permite obtener el resultado correcto.

Luego el jugador siguiente anuncia su propio cálculo y así sucesivamente para todos los jugadores. Si la combinación es correcta, las cartas se retiran del juego. Al final de esta ronda, otro jugador lanza los dados y anuncia el nuevo número de kilómetros a recorrer...hacemos lo mismo hasta que uno de los jugadores se quede sin cartas. Entonces gana una etapa del rally y obtiene una «ficha-coche».

Si un jugador no puede jugar, retira una carta del mazo y pasa su turno. El primer jugador que obtenga «fichas-coches» gana la partida.



# I



Da 7 anni in su.



Da 2 a 5 giocatori



Contenuto: 45 carte, 11 «pedine-auto», 2 dadi



Scopo del gioco: conquistare per primo 3 tappe del rallye, cioè guadagnare 3 «pedine-auto».



Regola del gioco: ogni giocatore riceve 6 carte. Il resto costituisce il «pozzo» da cui pescare.

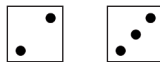
Si gira in senso orario. Il giocatore più giovane lancia i dadi per primo. Il numero ottenuto sommando i 2 dadi indica il numero di chilometri da percorrere (esempio:  $3 + 6 = 9$  km).

I numeri riportati sulle carte rappresentano il numero di chilometri.

Il giocatore che ha lanciato i dadi deve sommare e/o sottrarre i chilometri delle sue carte per ottenere il risultato richiesto.

Al massimo può mettere giù 1, 2 o 3 carte.

Esempio: il giocatore A lancia i dadi.



Per fare 5 (cioè  $2 + 3$ ), può mettere giù le carte seguenti:  $3 + 2$



Ma può anche utilizzare la combinazione a 3 carte:  $3 + 3 - 1$ .



Scoprendo le carte, il giocatore deve dichiarare il calcolo che gli consente di ottenere un buon risultato. Poi il giocatore seguente dichiara il proprio calcolo e così via con gli altri giocatori. Se la combinazione è corretta, le carte sono scartate dal gioco. Alla fine del giro, un altro giocatore lancia i dadi e dichiara il nuovo numero di chilometri da percorrere... lo stesso finché uno dei giocatori non avrà più carte in mano. Allora vincerà una tappa del rallye e otterrà una «pedina-auto».

Se un giocatore non può giocare, pesca una carta dal pozzo e passa il turno.

Vince la partita il giocatore che ottiene per primo 3 «pedine-auto».



# P



A partir dos 7 anos



De 2 a 5 jogadores



Conteúdo: 45 cartas, 11 «viaturas-peão», 2 dados.



Objectivo do jogo: Ser o primeiro a vencer as 3 etapas, ou seja obter 3 «viaturas-peão».

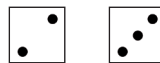


Regra do jogo: Cada jogador recebe 6 cartas. As restantes cartas constituem o baralho. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa o jogo e lança os dados.

A soma obtida pela soma dos dois dados indica o número de quilómetros a percorrer (por exemplo  $3 + 6 = 9$  quilómetros).

Os algarismos em cima das cartas representam o número de quilómetros. O jogador que lançou os dados deve adicionar e/ou subtrair os quilómetros das suas cartas para obter o resultado pretendido. Ele pode apresentar 1, 2 ou 3 cartas no máximo.

Exemplo: O jogador lançou os dados.



Para obter 5 (ou seja  $2 + 3$ ), ele pode apresentar as seguintes cartas  $3 + 2$ ;



+

Mas ele pode também utilizar a combinação de 3 cartas:  $3 + 3 - 1$ :



+

-

Ao mostrar as suas cartas, o jogador deve anunciar o cálculo que lhe permitiu obter o resultado correcto. Depois o jogador seguinte revela o seu próprio cálculo e assim sucessivamente para todos os jogadores. Se a combinação está correcta, as cartas são retiradas do jogo. No final desta jogada, um outro jogador lança os dados e anuncia o novo número de quilómetros a percorrer... e assim sucessivamente até que um dos jogadores não tenha mais cartas na mão. Ele ganha então uma etapa do rali e obtém uma «viatura-peão».

Se um jogador não pode jogar, ele retira uma carta do baralho e passa a vez.

O primeiro jogador que obtenha 3 «viaturas-peão», vence a partida

Para vencer uma etapa do rali e obter o número de quilómetros a percorrer é necessária alguma astúcia e alguns cálculos.



NL



Vanaf 7 jaar



2 tot 5 spelers



Inhoud: 45 kaarten, 11 pionnen (autootjes),  
2 dobbelstenen



Doel van het spel: als eerste de 3 etappes van de rally winnen, dat wil zeggen  
3 autootjes binnenhalen.

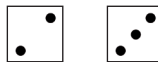


Spelregels: Elke speler krijgt 6 kaarten. De rest is voor het stapeltje. Er  
wordt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld. De jongste speler  
begint en gooit de dobbelstenen.

Het totaalcijfer van de 2 dobbelstenen komt overeen met het aantal af te  
leggen kilometers (bijvoorbeeld:  $3 + 6 = 9$  km).

De cijfers op de kaarten geven de kilometers aan. De speler die de dob-  
belstenen gegooid heeft, moet de kilometers van zijn kaarten optellen of  
aftrekken om het gewenste resultaat te bereiken. Hij kan 1, 2 of hooguit 3  
kaarten neerleggen.

Bijvoorbeeld: Speler A gooit de dobbelstenen.



Om 5 te krijgen (namelijk  $2 + 3$ ), kan hij  
de volgende kaarten neerleggen:  $3 + 2$ .



Maar hij kan ook 3 kaarten combineren:  
 $3 + 3 - 1$ .



Speler A laat deze kaarten zien en zegt hoe hij het gewenste resultaat  
bereikt heeft.

Vervolgens laten de andere spelers één voor één hun eigen combinatie  
zien. Als de combinaties goed zijn, worden deze kaarten terzijde gelegd.  
Een andere speler gooit dan de dobbelstenen en zegt hoeveel kilometers  
er nu afgelegd moeten worden ... zo ga je door totdat een van de spelers  
geen kaarten meer heeft. Deze wint de etappe en krijgt een autootje.

Wanneer een speler geen kaarten kan neerleggen, moet hij een kaart van  
het stapeltje pakken en slaat hij een beurt over. De speler die als eerste 3  
autootjes heeft, heeft gewonnen.





# S



Från sju år



Två till fem spelare



Innehåll: 45 kort, 11 "bilbrickor", två tärningar



Spelets syfte: Vinnare är den förste som har vunnit tre etapper i rallyt, det vill säga har fått tre «bilbrickor».

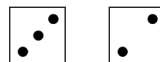


Spelregler: Varje spelare får sex kort. Resten bildar talongen. Man spelar medsols. Den ynste spelaren kastar tärningarna först.

Det sammanlagda antalet prickar på de två tärningarna talar om hur många kilometer som körs.

Siffrorna på korten står för ett visst antal kilometer. Den spelare som har kastat tärningarna får lägga ihop och/eller dra ifrån antalet kilometer på sina kort för att komma fram till det önskade talet. Han får lägga ut ett, två eller högst tre kort.

Exempel: Spelare A kastar tärningarna.



För att komma upp till fem (det vill säga tre plus två) kan han/hon lägga ut följande kort: 3 + 2.



Men han/hon kan också använda en kombination av tre kort 3 + 3 - 1.

Spelaren måste tala om vilken operation han/hon gör när korten läggs ut. Därefter talar nästa spelare om vilken operation han/hon gör och så vidare tills alla spelarna har gjort det.

När de har gått varvet runt kastar en annan spelare tärningarna och talar om det nya antal kilometer som skall köras ... och så fortsätter man tills en av spelarna inte längre har några kort på hand. Han/hon har då vunnit en etapp i rallyt och får en «bilbricka».

Om en spelare inte kan spela, tar han/hon ett kort från talongen och hoppar över sin tur. Den förste spelare som har fått tre «bilbrickor» vinner rallyt.



## DK



Fra 7 år



Fra 2 til 5 deltagere



Indhold: 45 kort, 11 «brik-biler», 2 terninger



Spillets formål: at være den første, der vinder de 3 rallytaper dvs. der opnår 3 «brik-biler».



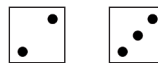
Spilleregler: Hver spiller får 6 kort. Resten udgør bunken. Man spiller i retningen med uret. Den yngste deltager begynder og kaster terningerne.

Antallet, som opnås ved at lægge øjnene sammen på de 2 terninger, angiver det antal kilometer man må skal (eksempel:  $3 + 6 = 9$  km).

Tallene på kortene repræsenterer et antal kilometer.

Spilleren, som har kastet terningerne, skal lægge kilometertallet fra sine kort til og/eller trække dem fra for at opnå det ønskede resultat. Han kan maksimalt lægge 1, 2 eller 3 kort.

Eksempel: Deltager A kaster terningerne.



For at opnå 5 (dvs.  $2 + 3$ ) kan han lægge følgende kort:  $3 + 2$



Men han kan også bruge kombinationen med 3 kort:  $3 + 3 - 1$ .



Deltageren viser kortene og siger regnestykket, som giver ham ret til at opnå det korrekte resultat.

Derefter siger den følgende deltager sit regnestykke og så fremdeles for alle deltagerne. Hvis kombinationen er korrekt, bliver mine kort fjernet fra spillet. Ved slutningen af denne omgang kaster en anden deltager terningerne og siger antallet af kilometer, der skal køres og man fortsætter på denne måde, indtil spillerne ikke har flere kort på hånden. Han har så vundet en etape af rallyet og vinder en «brik-bil»

Hvis en deltager ikke kan spille, skal han tage et kort i bunken og vente til næste gang. Den første deltager der vinder 3 «brik-biler» har vundet.



# R



Для детей от 7 лет и старше



Количество игроков 2–5



Игровой комплект: 45 карт, 11 фишек-машинок, 2 игральные кости

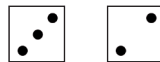


Цель игры: первым победить на трех этапах ралли, то есть получить 3 фишки-машинки.



Правила игры: всем игрокам раздается по 6 карт. Остальные карты кладутся стопкой, рубашками вверх, в центре стола. Это колода, из которой в процессе игры игроки будут брать карты. Игроки делают ходы по очереди. Ход передается по часовой стрелке. Первым ходит самый младший игрок. Он бросает кости. Сумма двух чисел, выпавших на костях – это количество километров, которые нужно пройти (например:  $3 + 6 = 9$  км). Цифры на картах представляют количество километров. Игрок, который бросил кости, должен сложить или вычесть километры, представленные на своих картах, чтобы получить нужное число. При этом он может выложить 1, 2 или 3 карты (но не больше).

Пример: игрок А кидает кости.



Чтобы получить 5 (то есть  $3 + 2$ ), он может выложить следующие карты:  $3 + 2$



Но он может также использовать и комбинацию из трех карт:  $3 + 3 - 1$



Выкладывая свои карты, игрок должен объявить формулу расчета, по которой он получил нужное число. Потом следующий игрок объявляет свою формулу расчета, и так далее. Все игроки по очереди объявляют свои формулы. Если формула игрока правильная, то выложенные им карты сбрасываются и более в игре не используются. После того, как все игроки объявили свои формулы, ход передается следующему игроку. Он бросает кости и получает новое количество километров, которые нужно пройти. И так далее. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков остается без карт. Он побеждает на этом этапе ралли и получает фишку-машинку. Если игрок не может играть, он берет карту из колоды и пропускает ход. Игру выигрывает тот, кто первым получит 3 фишки-машинки.



# RALLYE

DJ0846 I

Contient de petites pièces pouvant être ingérées.

Contains small parts which are a danger to small children.

Enthält kleine Teile, die verschluckt werden können.

Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.

Contem pequenas peças que podem ser ingeridas.

Contiene dei pezzi minuti che possono essere ingeriti.

Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

Innehåller smådelar som kan sväljas.

Indeholder små dele, der kan sluges.

Περιέχει μικρά κομμάτια.

Содержит мелкие детали, которые ребенок может проглотить.



Djeco

3 rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)