



JOHN DEERE



FIELD RACE

Ein rasantes Rennspiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Auf dem Ackerland ist das Rennfieber ausgebrochen: Heute findet das große Rennen statt. Johnny, Corey, Danny und Barney stehen bereits auf ihren Startplätzen und warten mit Spannung auf den Startschuss. Wer wird wohl das große Rennen gewinnen?

Spielinhalt

- 1 Rennstrecke (aus vier variablen Streckenteilen)
- 4 Spielfiguren mit Steckfüßchen (Johnny, Corey, Danny und Barney)
- 24 Plättchen (6 Plättchen je Spielfigur)
- 4 Renn-Tableaus
- 4 Tank-Plättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Baut die Rennstrecke aus den vier variablen Streckenteilen, wie abgebildet, in der Tischmitte auf.

Vor dem ersten Spiel steckt ihr die Spielfiguren in die Steckfüßchen. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur, das dazugehörige Renn-Tableau und die sechs passenden Plättchen. Nicht benötigte Sets kommen in die Verpackung zurück. Jeder stellt seine Spielfigur auf das Startfeld der Rennstrecke. Das Renn-Tableau und die Plättchen legt jeder vor sich ab.

Haltet den Würfel und die vier Tank-Plättchen bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

Eine Zahl (1, 2, 3 oder 4)?

Lege eines deiner Plättchen auf das Zahlenfeld deines

Renn-Tableaus mit der gewürfelten Zahl und ziehe deine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder auf der Rennstrecke vorwärts.



Achtung: Ist das gewürfelte Zahlenfeld auf deinem Tableau bereits komplett mit Plättchen belegt, dann hast du dieses Mal leider Pech gehabt und kannst deine Spielfigur in dieser Runde nicht vorwärts ziehen!

Das Fragezeichen?

Sehr gut! Wähle ein beliebiges Zahlenfeld auf deinem Renn-Tableau aus, das noch nicht von einem Plättchen verdeckt wird. Lege ein Plättchen auf dieses Feld und ziehe deine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder auf der Rennstrecke vorwärts.



Der Heuballen?

Super! Du darfst deine Spielfigur bis zum nächsten Heuballen-Feld auf der Rennstrecke vorwärts ziehen. Für diesen Spielzug musst du kein Plättchen auf dein Tableau legen!



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Die vier Tank-Plättchen

Mit den vier Tank-Plättchen kannst du tanken und bereits abgelegten Plättchen auf deinem Renn-Tableau wieder entfernen.



Dafür musst du in deinem Spielzug auf das Würfeln verzichten. Anstatt zu Würfeln, versuchst du, mit den vier Tank-Steinen möglichst viele Plättchen auf deinem Renn-Tableau zu entfernen.

Entscheidest du dich für diese Aktion nimmst du die vier Tank-Plättchen in eine Hand und wirfst sie in die Luft. Welche Zahlen bleiben offen liegen? Von den entsprechenden Feldern deines Renn-Tableaus darfst du bereits abgelegte Plättchen herunternehmen und wieder in deinen Vorrat legen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mit seiner Spielfigur zweimal die Rennstrecke umrundet hat und als Erster über die Ziellinie fährt. Dieser Spieler gewinnt und ist der neue Champion auf dem Ackerland!



Tipp: Natürlich könnt ihr ein Rennen auch über mehrere Runden fahren. Wer fährt z.B. zuerst drei oder vier Runden? Einigt euch vor Spielbeginn auf eine Rundenzahl.



JOHN DEERE



FIELD RACE

Une course folle pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

La fièvre des courses vient de s'emparer du champ, car aujourd'hui une grande course y est organisée. Johnny, Corey, Danny et Barney sont prêts à démarrer sur la ligne de départ et attendent fébrilement le signal de départ. Qui va remporter cette grande course ?

Contenu du jeu

- 1 piste de course
(comprenant quatre parcours variables)
- 4 figurines avec supports
(Johnny, Corey, Danny et Barney)
- 24 plaquettes (6 par figurine)
- 4 tableaux de course
- 4 plaquettes de ravitaillement
- 1 dé
- 1 Règles du jeu



Préparatifs

Posez au milieu de la table les quatre parties de parcours constituant la piste de course, comme représenté sur la figure.

Avant de jouer pour la première fois, placez chacune des figurines sur un support. Chacun des joueurs prend une figurine, le tableau de course correspondant ainsi que les six plaquettes qui vont avec. Les sets non utilisés sont remis dans le carton. Chacun place sa figurine sur la case de départ de la piste de course, puis pose le tableau de course et les plaquettes devant lui.

Mettez le dé et les quatre plaquettes de ravitaillement à portée de la main.

Déroulement du jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

Un chiffre (1, 2, 3 ou 4) ?

Place l'une de tes plaquettes sur le champ de ton tableau



de course indiquant le même chiffre que le dé, puis fais avancer ta figurine d'autant de cases sur la piste de course.

Attention : si le champ chiffré de ton tableau est déjà occupé par une plaquette, tu n'as pas de chance et tu ne peux pas faire avancer ta figurine pendant ce tour !

Le point d'interrogation ?



Parfait ! Choisis sur ton tableau de course un champ chiffré quelconque n'étant pas recouvert d'une plaquette. Pose une plaquette sur ce champ et fais avancer ta figurine d'autant de cases que l'indique sur le champ.

La botte de foin ?



Formidable ! Tu as le droit de faire avancer ta figurine jusqu'à la prochaine case illustrant une botte de foin sur la piste. Et mieux encore : tu n'as pas besoin de poser une plaquette sur ton tableau cette fois-ci !

Après quoi, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Les quatre plaquettes de ravitaillement

Les quatre plaquettes de ravitaillement te permettent de faire le plein et de retirer de ton tableau de course des plaquettes déjà posées.



Pour cela, il te faut renoncer à utiliser le dé, une fois ton tour venu. Au lieu de lancer le dé, tu essaies, à l'aide des quatre plaquettes de ravitaillement, de retirer de ton tableau de course autant de plaquettes que possible.

Si tu optes en faveur de cette action, tu prends les quatre plaquettes de ravitaillement dans une main et tu les lances en l'air. Quels sont, parmi les chiffres, ceux restant face visible ? Tu as le droit de retirer de ton tableau de course les plaquettes déjà posées correspondant à ces chiffres et de les remettre dans ta réserve.

Fin du jeu

Le jeu s'achève immédiatement dès qu'un joueur passe en premier la ligne d'arrivée après avoir fait deux fois le tour complet de la piste de course. Ce joueur gagne et devient le nouveau champion du champ !

Astuce : il vous est bien sûr possible de prolonger la course sur plusieurs tours. Par exemple : qui arrive en premier à faire trois ou quatre fois le tour de piste complet ? Mettez-vous d'accord sur un nombre de tours, avant de commencer à jouer.



JOHN DEERE



FIELD RACE

Un gioco rapido da corsa per 2 – 4 giocatori dai 5 anni in su.

In campagna, è scoppiata la febbre della corsa: oggi si svolge la Grande Corsa. Johnny, Corey, Danny e Barney sono pronti ai blocchi di partenza, in trepidante attesa del segnale di partenza. Chi sarà il vincitore della Grande Corsa?

Contenuto del gioco

- 1 percorso di gara (composto da quattro parti di percorso variabile)
- 4 pedine con piedistalli (Johnny, Corey, Danny e Barney)
- 24 tessere (6 tessere per ogni pedina)
- 4 tavolette-corsa
- 4 tessere-rifornimento
- 1 dado
- 1 Regole del gioco



Preparativi del gioco

Costruite il percorso di gara con le quattro parti di percorso variabile e disponetelo al centro del tavolo come illustrato.

Prima di giocare per la prima volta, inserite le pedine nei piedistalli. Ogni giocatore sceglie una pedina con la relativa tavoletta-corsa e le sei tessere corrispondenti. I set che non servono ritornano nella scatola. Ognuno mette la sua pedina sulla casella di partenza del percorso di gara, tenendo davanti a sé la tavoletta-corsa e le tessere.

Preparate il dado e le quattro tessere-rifornimento.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane, che tira il dado.

Cosa indica il dado?

Un numero (1, 2, 3 o 4)?

Metti una delle tue tessere sul numero della casella sulla



tavoletta-corsa secondo quanto indicato dal dado e sposta la tua pedina nel percorso di gara sulla casella corrispondente allo stesso numero.

Attenzione: se il numero della casella sulla tua tavoletta tirato con il dado è già occupato da una tessera, sei stato sfortunato e per questo turno non puoi fare avanzare la tua pedina!

Il punto interrogativo?



Molto bene! Scegli la casella che preferisci sulla tua tavoletta-corsa tra quelle ancora prive di tessere. Metti una tessera su questa casella e fai avanzare la tua pedina sul percorso di gara del numero di caselle corrispondenti.

La palla di fieno?



Fantastico! Puoi avanzare la tua pedina sul percorso di gara fino alla successiva palla di fieno. Per questa mossa non devi mettere una tessera sulla tua tavoletta!

Poi tocca al giocatore successivo, che tira il dado a sua volta.

Le quattro tessere-rifornimento

Con l'aiuto delle quattro tessere-rifornimento, puoi fare benzina e rimuovere dalla tua tavoletta-corsa le tessere già posizionate.



Devi però rinunciare a tirare il dado: invece di tirare il dado, cerca di togliere dalla tua tavoletta-corsa il maggior numero possibile di tessere con le quattro tessere-rifornimento.

Se decidi di giocartela così, prendi in mano le quattro tessere-rifornimento e lanciale in aria: quale numero cade scoperto? Ora puoi togliere le tessere posizionate sul numero corrispondente della tua tavoletta-corsa e riporle tra le scorte.

Fine del gioco

Il gioco termina quando la pedina di un giocatore ha compiuto per due volte il giro completo del percorso di gara tagliando per primo il traguardo. Questo giocatore è il vincitore ed è il nuovo campione dei campi!



Consiglio: Naturalmente potete decidere di prolungare la corsa per più giri. Cosa ne dite, ad esempio, di tre o quattro giri? Mettetevi d'accordo sul numero dei giri prima di iniziare a giocare.



JOHN DEERE



FIELD RACE

A fast racing game for 2 - 4 players from age 5.

Racing fever has broken out on the farmland: The big race takes place today. Johnny, Corey, Danny and Barney are already at their starting positions and are waiting excitedly for the starting signal. Who is going to win the big race?

Game materials

- 1 race track

(consists of four variable parts)

- 4 tokens with snap-in feet

(Johnny, Corey, Danny and Barney)

- 24 tiles (6 tiles for each token)

- 4 race tableaux

- 4 fuel tiles

- 1 die

- 1 Rules of the game



Preparing for the game

Set up the race track, as shown, in the centre of the table using the four variable parts of the track.

Before the first game you snap the feet into the tokens. Each player takes a token, the corresponding race tableau and the six matching tiles. Sets which are not required are put back into the box. Everyone places their token on the start field of the race track. All the players place the race tableau and tiles down in front of themselves.

Keep the die and the four fuel tiles at the ready.

How to play

You play one after another in the clockwise direction.

The youngest player begins and casts the die.

Which number shows on the die?

A number (1, 2, 3 or 4)?

Place one of your tiles with the number shown on the die



you cast onto the number field of your race tableau and move your token forwards the corresponding number fields on the race track.

Attention: If that number field on your tableau is already full of tiles you are out of luck and you are not allowed to move your token forwards in this round!

The question mark?



Very good! Choose a random number field on your race tableau which is not yet covered by a tile. Place a tile on this field and move your token forward by the corresponding number fields on the race track.

The hay bale?



Super! You can move your token forwards to the next hay-bale field on the race track. For this move you do not have to put a tile onto your tableau!

Then it is the next player's turn to cast the die.

The four fuel tiles

With the help of the four fuel tiles you can fuel up and remove tiles which have already been placed on your race tableau.



But then you must forego your next turn to cast the die. Instead of casting the die you must try to remove as many tiles as possible from your race tableau with the four fuel tiles.

If you decide to perform this action, you put the four fuel tiles into one hand and throw them up in the air. Which numbers remains face up? You can take tiles which have already been discarded from the respective fields of your race tableau and put them back into your store.

End of the game

The game ends immediately when a player has gone round the race track twice with his token and is first to cross the finishing line. This player wins and is the new champion on the farmland!



Tip: Of course you can make a race last for several rounds. Who is going to be first to drive for example three or four rounds? Agree on how many rounds you are going to play before the game starts.



JOHN DEERE



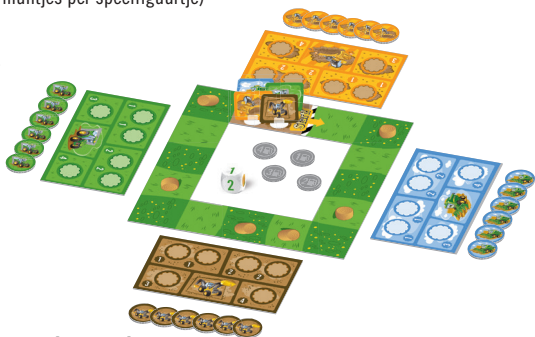
FIELD RACE

Een razendsnel racespel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

Op de boerderij is de racekoorts uitgebroken: vandaag vind de grote race om de Akkercup plaats. Johnny, Corey, Danny en Barney staan in de startblokken en wachten gespannen op het startschot. Wie gaat de grote race winnen?

Contenuto del gioco

- 1 racecircuit (bestaande uit vier losse circuitdelen)
- 4 speelfiguurtjes met steekvoetjes (Johnny, Corey, Danny en Barney)
- 24 muntjes (6 muntjes per speelfiguurtje)
- 4 racekaarten
- 4 tankmuntjes
- 1 dobbelsteen
- 1 Spelregels



Vorbereitung van het spel

Maak een circuit van de vier losse circuitdelen, zoals afgebeeld, in het midden van de tafel.

Voor je gaat spelen, steek je eerst de speelfiguurtjes in de steekvoetjes. Elke speler pakt een speelfiguurtje, de bijbehorende racekaart en de zes bijbehorende muntjes. Ongebruikte speelsets gaan terug in de doos. Vervolgens zet iedereen zijn speelfiguurtje op het startveld van het circuit. De racekaart met de muntjes legt iedereen voor zich neer.

Leg de dobbelsteen en de vier tankmuntjes klaar.

Spelverloop

Je speelt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.

Wat wordt er gegoid?

Een getal (1, 2, 3 of 4)?

Leg een van de muntjes op het veld van de racekaart met



het getal dat je met de dobbelsteen hebt gegoid. Spring dan met je speelfiguurtje het aantal velden op het circuit vooruit dat je gegoid hebt.

Let op: Gooi je een getal waarvan het cijferveld op je racekaart al bezet is met muntjes, dan heb je helaas pech gehad en mag je je speelfiguurtje deze ronde niet verplaatsen!

Het vraagteken?



Heel mooi! Kies een willekeurig cijferveld op je racekaart waar nog geen muntje ligt. Leg het muntje op dit veld en ga met je speelfiguurtje het bijbehorende aantal velden op het racecircuit vooruit.

De hooibaal?



Super! Je mag met je speelfiguurtje naar het volgende veld met een hooibaal op het racecircuit springen. Als je een hooibaal gooit, hoef je geen muntje op je racekaart leggen!

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt en gooit.

De vier tankmuntjes

Met behulp van de vier tankmuntjes kun je tanken en de muntjes die al op je racekaart liggen, weer verwijderen.



In dat geval mag je tijdens je beurt niet met de dobbelsteen gooien. In plaats van de dobbelsteen te gooien, probeer je met de 4 tankmuntjes zoveel mogelijk muntjes van je racekaart te verwijderen.

Als je hiervoor kiest, neem je de vier tankmuntjes in een hand en gooi je ze in de lucht. Welke getallen liggen boven? Je mag de muntjes van de overeenkomstige velden van je racekaart weer verwijderen en aan je voorraad toevoegen.

Einde van het spel

Het spel is voorbij zodra een speler met zijn speelfiguurtje tweemaal het circuit heeft afgelegd en als eerste over de finishlijn rijdt. Deze speler is de winnaar en de nieuwe kampioen van de Akkercup!



Tip: Natuurlijk kan de race ook over meer ronden worden gereden. Wie is bijvoorbeeld het snelst over drie of vier ronden? Spreek het aantal ronden af voordat je aan de race begint.



JOHN DEERE



FIELD RACE

Un juego rápido de carrera para 2 - 4 jugadores a partir de 5 años.

En el campo comenzó la gran locura por las carreras. Y hoy se realiza la Gran Carrera. Johnny, Corey, Danny y Barney ya están en sus posiciones de partida y esperan ansiosamente el tiro de partida.

¿Quién ganará la gran carrera?

Material de juego

- 1 circuito de carrera
(compuesto de cuatro tramos variables)
- 4 figuras de juego con lengüetas de inserción
(Johnny, Corey, Danny y Barney)
- 24 plaquitas
(6 plaquitas por figura de juego)
- 4 paneles de carrera
- 4 plaquitas para repostar
- 1 dado
- 1 Reglas de juego



Preparación de juego

Primero deben armar el circuito de carrera con los cuatro tramos variables, en el centro de mesa, según la indicación.

Antes del primer juego deben insertar las figuras de juego en las lengüetas de inserción. Cada jugador toma una figura de juego, el panel de carrera y las seis plaquitas correspondientes. Los conjuntos no necesarios se vuelven a guardar en la cajita. A continuación, cada jugador coloca su figura de juego en la posición de partida del circuito. El panel de carrera y las plaquitas se colocan delante de cada jugador.

Mantengan disponibles el dado y las cuatro plaquitas para repostar.

Desarrollo del juego

Ustedes juegan en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven y tira el dado.

¿Qué es lo que indica el dado?

¿Un número (1, 2, 3 ó 4)?

Coloca una de tus plaquitas en el campo numérico de tu panel de carrera que corresponde al número indicado por el dado. Ahora debes avanzar en el circuito dando el número de pasos indicado por el dado.



Atención: ¡Cuando el campo número en el panel, prescrito por el dado, ya está completamente ocupado con plaquitas, tienes mala suerte y no puedes avanzar con tu figura en esta vuelta!

¿El signo de interrogación?



¡Muy bien! Elige libremente un campo numérico en tu panel de carrera que aún no está ocupado por una plaquita. Coloca una plaquita en este campo y avanza con tu figura de juego, dando los pasos correspondientes en el circuito.

¿La bala de heno?



¡Excelente! Puedes avanzar con tu figura de juego hasta el siguiente campo con bala de heno. ¡Para esta movida no tienes que colocar ninguna plaquita en el panel!

A continuación sigue el siguiente jugador y tira el dado.

Las cuatro plaquitas de repostar

Las cuatro plaquitas para repostar te permiten repostar y quitar las plaquitas ya colocadas de tu panel de carrera.



Para ello debes renunciar a tu opción de tirar el dado cuando te toca tu vuelta. En vez de tirar el dado, debe intentar de quitar el mayor número de plaquitas de tu panel de carrera con ayuda de las cuatro plaquitas de repostar.

Cuando optas por esta acción, tomas las cuatro plaquitas de repostar en una mano y las lanzas al aire. ¿Cuáles son los números que quedan a la vista? De los campos correspondientes de carrera puedes quitar las plaquitas previamente colocadas y agregarlas a tu depósito.

Terminación de juego

El juego termina inmediatamente cuando un jugador termina de hacer dos vueltas con su figura de juego en la carrera y cruza primero la línea de llegada. ¡Este es el ganador y el nuevo Campeón del Campo!

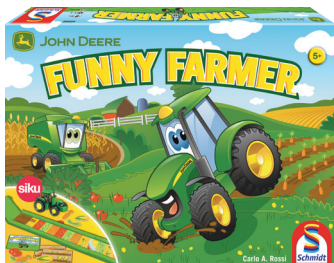
Recomendación: Naturalmente también pueden hacer carreras que duran varias vueltas. Para dar un ejemplo, ¿quién termina primero tres o cuatro vueltas? Pónganse de acuerdo sobre el número de vueltas antes de comenzar el juego.



JOHN DEERE

Weitere Produkte aus der Schmidt Kollektion

Autres gammes de produits de Schmidt · Altri prodotti della collezione Schmidt
Andere producten uit de Schmidt-collectie · Other products from the Schmidt Collection
Otros productos de la Colección Schmidt



40568 Spiel / jeu / gioco / spel / game / juego



56043 Puzzles



56044 Puzzles

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

51298

