

IT SCOPO DEL GIOCO

Corri in pista insieme ai tuoi eroi preferiti e diventa campione. Vince chi arriva per primo al traguardo dopo aver compiuto un giro completo della pista.

PREPARATIVI DEL GIOCO

1. Sistemate la plancia di gioco e la piattaforma d'azione al centro del tavolo. Posizionate i dischi di azione a piacere nelle buche attorno alla piattaforma d'azione.
2. Fissate le 4 pedine ai supporti.
3. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

Quando è il tuo turno, posiziona Saetta McQueen al centro della piattaforma d'azione e premilo tenendo la mano piatta. Guarda come gira e in quale buca finisce casualmente.

Per tutto il gioco vale la regola: su una casella possono stare anche più pedine.

In quale delle 9 buche è finito Saetta McQueen?

1 2 3 **Numero:** Fai avanzare la tua pedina di 1, 2 o 3 caselle sulla plancia di gioco. Ma stai attento alle caselle d'azione – forse riesci a prendere una scorciatoia!

STOP **Stop:** Hai avuto sfortuna, devi fermarti. Con questo termina la tua giocata.

Sirena: Attenzione, arriva un veicolo d'emergenza. Fai avanzare la tua pedina fino a quando sei in prima posizione (una casella avanti rispetto al giocatore che era primo). Se sei già in prima posizione, resti fermo e la tua giocata è terminata.

Gioco di squadra: Scegli una pedina di un altro giocatore che vorresti far avanzare di una casella. Qui ci vuole tattica – pensa bene chi vuoi aiutare per non far vincere un altro giocatore.

Attenzione: Se Saetta McQueen non finisce direttamente in una delle buche, rimettilo al centro della piattaforma e lancialo un'altra volta. Se però questo ti succede per tre volte durante il tuo turno di gioco, dovrai passare Saetta al giocatore successivo. Con questo termina la tua giocata.

Caselle d'azione sulla pista di gara

Se durante la tua giocata, la tua pedina finisce su una casella d'azione della plancia di gioco, ecco cosa succede:



+2, +1 o -1:

Muovi la tua pedina avanti o indietro di un numero di caselle uguale al numero indicato sulla casella.



Saetta McQueen:

Avanza con la tua pedina fino a raggiungere la prossima casella di Saetta McQueen. Se sei arrivato sull'ultima casella di Saetta McQueen, puoi tagliare la linea del traguardo e... sarai il vincitore della gara!



Semaforo rosso:

Stop! Devi restare fermo per il prossimo turno.



Cricchetto:

Oh no! La macchina ha un guasto. Cricchetto ti traina e devi tornare indietro con la tua pedina alla linea di partenza. Peccato, ma non arrenderti!

FINE DEL GIOCO

Vince il giocatore che per primo taglia la linea di traguardo.

© 2011 by Educa Borrás, S.A.
Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelona) - Spain
Designed in Spain · Made in China

© Disney/Pixar
Visit Disney.com/Cars
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
Art-Nr.: 40560

Änderungen vorbehalten
Sous réserve de modifications
Con riserva di modifiche



SPEEDY RACE



DE INHALT

- 1 Spielfeld (bestehend aus 4 Teilen),
- 1 Aktionsplattform mit 9 Vertiefungen, 4 Spielfiguren, 4 Spielfigurenhalter,
- 1 mechanischer Lightning McQueen und 9 Aktionsscheiben

FR CONTENU

- 1 planche de jeu (en 4 parties),
- 1 plateau d'action comportant 9 trous,
- 4 figurines, 4 porte-figurines, 1 Flash McQueen mécanique et 9 disques d'action

IT CONTENUTO

- 1 plancia di gioco (composta da 4 parti),
- 1 piattaforma d'azione con 9 buche,
- 4 pedine, 4 supporti per pedine, 1 Saetta McQueen meccanico e 9 dischi di azione.



DE ZIEL DES SPIELS

Fahr mit deinem Lieblingshelden möglichst geschickt über die Rennbahn und hol dir den Sieg. Wer nach einer kompletten Runde um die Rennbahn als Erster ins Ziel fährt, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt das Spielfeld zusammen und die Aktionsplattform in die Mitte des Tisches. Legt dann die Aktions-scheiben in beliebiger Anordnung in die Vertiefungen der Aktionsplattform.
2. Steckt die 4 Spielfiguren auf die Spielfigurenhalter.
3. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt diese auf das Startfeld.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, stellst du Lightning McQueen in die Mitte der Aktionsplattform und drückst mit der flachen Hand auf ihn. Schau, wie er sich um sich selbst dreht und per Zufall in eine der Vertiefungen rollt.



Besonderheit: Die Laufrichtung für die Spielfiguren ist gegen den Uhrzeigersinn.

Für den gesamten Spielverlauf gilt:

Es können auch mehrere Spielfiguren nebeneinander auf einem Feld stehen.

In welcher der 9 Vertiefungen ist Lightning gelandet?



Zahlen:

Bewege deine Spielfigur 1, 2 oder 3 Felder auf dem Spielfeld nach vorne. Aber achte auf die Aktionsfelder – vielleicht kannst du eine Abkürzung nehmen!



Stop:

Pech gehabt, du musst stehen bleiben. Dein Zug ist damit beendet.



Sirene:

Achtung, es kommt ein Einsatzfahrzeug. Bewege deine Spielfigur vor, bis du an erster Stelle bist (ein Feld

vor dem bisher Ersten). Wenn du bereits Erster bist, bleibst du stehen und dein Zug ist beendet.



Teamarbeit:

Suche dir eine Spielfigur eines anderen Spielers aus, die du ein Feld nach vorne setzen möchtest. Hier ist Taktik gefragt – überlege dir gut, wem du hilfst, damit du nicht einen anderen Spieler gewinnen lässt.

Achtung: Wenn Lightning nicht in einer der Vertiefungen landet, stell ihn wieder in die Mitte der Platte und lass ihn noch einmal fahren. Passiert dir dies während deiner Runde dreimal, hast du Pech gehabt. Gib Lightning weiter an den nächsten Spieler. Dein Zug ist damit beendet.

Aktionsfelder auf der Rennbahn

Wenn du während deines Zuges mit deiner Spielfigur auf einem Aktionsfeld des Spielfeldes landest, passiert Folgendes:



+2, +1, oder -1:

Bewege deine Spielfigur so viele Felder nach vorne oder zurück wie auf dem Feld angezeigt.



Lightning McQueen:

Zieh deine Spielfigur zum nächsten Lightning McQueen Feld vor. Wenn du auf dem letzten Lightning McQueen Feld gelandet bist, darfst du die Ziellinie überqueren und hast das Spiel gewonnen!



rote Ampel:

Stop! Du musst in der nächsten Runde leider einmal aussetzen.



Hook:

Oh je, dein Fahrzeug hat eine Panne. Hook schleppt dich ab und du musst mit deiner Spielfigur zurück zur Startlinie. Schade, aber gib nicht auf!

SPIELENDE

Der Spieler, der als Erster über die Ziellinie fährt, hat gewonnen.



BUT DU JEU

Roule le plus astucieusement possible sur la piste avec ton héros préféré et assure-toi la victoire. Qui passe en premier la ligne d'arrivée à la fin du parcours, gagne.

PRÉPARATION DU JEU

1. Assemblez la planche de jeu et le plateau d'action au milieu de la table. Insérez les disques d'action dans un ordre quelconque dans les trous du plateau d'action.
2. Fixez les 4 figurines sur les porte-figurines.
3. Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la case de départ.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois ton tour arrivé, tu places Flash McQueen au centre du plateau d'action, puis tu le presses de la paume de la main. Il se met à tourner sur lui-même, avant de filer au hasard dans l'un des trous du plateau.

Valable pendant toute la durée du jeu : plusieurs figurines peuvent se trouver les unes à côté des autres sur une case.

Dans lequel des 9 trous Flash s'est-il logé ?



Chiffres :

Fais avancer ta figurine de 1, 2 ou 3 cases en avant sur le parcours. Mais fais bien attention aux champs d'action – peut-être pourras-tu emprunter un raccourci !



Stop :

Pas de chance ! Tu dois rester où tu es ! Ton tour est alors terminé.



Sirène :

Attention ! Un véhicule d'intervention arrive ! Fais avancer ta figurine en première position (une case devant celui qui se trouve actuellement en tête). Si c'est justement toi qui es en tête, tu ne bouges pas et ton tour est terminé.



Travail en équipe :

Choisis, parmi les figurines de tes adversaires, celle que tu souhaites faire avancer d'une case. Il s'agit

ici de faire preuve de tactique – réfléchis bien qui tu veux aider, pour éviter qu'un autre joueur ne gagne.

Attention : si Flash n'atterrit pas dans un trou, remets-le au milieu du plateau et refais-le partir. Si cela t'arrive trois fois au cours du même tour, c'est la déveine ! Fais passer Flash au joueur suivant, car ton tour est alors terminé.

Champs d'action sur la piste

Lorsque ta figurine atterrit pendant ton tour sur un champ d'action, voici ce qu'il se passe :



+2, +1, ou -1 :

Fais avancer ou reculer ta figurine d'autant cases qu'indiquées sur la case.



Flash McQueen :

Fais avancer ta figurine jusqu'à la prochaine case Flash McQueen. Si tu te trouves sur la dernière case Flash McQueen, tu as le droit de traverser la ligne d'arrivée et tu remportes la partie !



Feu rouge :

Stop ! Tu dois malheureusement passer ton tour la prochaine fois.



Martin :

Coup dur ! Ton véhicule est en panne. Martin te remorque et tu dois remettre ta figurine sur la ligne de départ. Dommage ! Mais ne désespère pas !

FIN DU JEU

Le premier des joueurs traversant la ligne d'arrivée a gagné.