



Memo-Car-Race

Ein verzwicktes Gedächtnisspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Katja & Markus Nikisch
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca.15 Minuten

Spielinhalt

- 4 Rallyeautos
- 24 Straßen-Plättchen
- 1 Boxengassen-Plättchen
- 4 Start-Ziel-Plättchen
- 4 Kanister-Plättchen
- 1 Spielanleitung

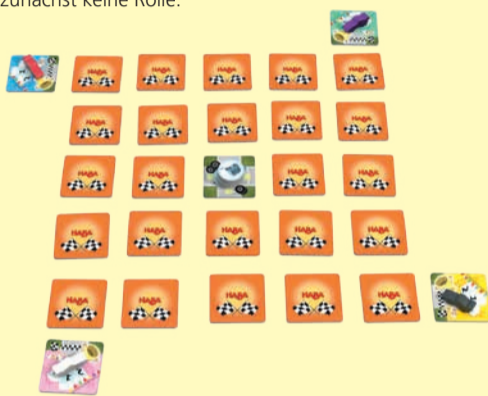


Spielidee

Die Motoren heulen auf! Alle wollen den Pokal der Rallye DaCart gewinnen. Doch die Rennstrecke ist unübersichtlich und verändert sich immer wieder. Da heißt es sich den besten Weg merken und bloß nicht in eine Sackgasse fahren! Wer lotst seinen rasanten Flitzer schnellstmöglich über die Boxengasse ins passende Ziel? Der Gewinner nimmt den großen Pokal mit nach Hause und ist der Sieger der Rallye DaCart.

Spielvorbereitung

Legt das Boxengassen-Plättchen in die Tischmitte. Mischt die Straßen-Plättchen verdeckt und legt sie mit der Rückseite nach oben in einem Raster von 5 x 5 in der Tischmitte um das Boxengassen-Plättchen herum aus. Die vier Start-Ziel-Plättchen werden jeweils an eine der vier Ecken des Spielplans gelegt, sodass sie nicht aneinandergrenzen. Nehmt pro Mitspieler ein Kanister-Plättchen, mischt sie verdeckt und legt sie mit der Kanisterseite nach oben auf das Boxengassen-Plättchen. Eventuell übrige Kanister-Plättchen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler nimmt sich ein Rallyeauto und stellt es auf eins der Start-Ziel-Plättchen an den Ecken des Rasters. Die Farbe spielt dabei zunächst keine Rolle.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, darf eine von zwei Möglichkeiten wählen: Er darf entweder ...

- ein Straßen-Plättchen aufdecken und sein Auto darauf ziehen

oder

- zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauschen

Ein Straßen-Plättchen aufdecken und das Auto darauf ziehen

Du darfst pro Runde maximal ein Plättchen aufdecken, das an das Plättchen angrenzt, auf dem du gerade mit deinem Auto stehst. Lege das aufgedeckte Plättchen auf denselben Platz zurück. Du darfst es dabei so herum drehen, dass sich dein Weg fortsetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten, darfst du dir eine aussuchen. Ausnahme: Wer in der ersten Runde eine Sackgasse aufgedeckt hat, darf das Plättchen so drehen, dass das Wegstück an eine der beiden angrenzenden (noch verdeckten) Plättchen anliegt und nicht an das Start-Ziel-Plättchen.

Anschließend musst du dein Auto auf dieses Plättchen ziehen, auch wenn es in die falsche Richtung führt oder eine Sackgasse ist. Verdecke zum Schluss das Straßen-Plättchen, das dein Auto gerade verlassen hat.

Wenn du möchtest, kannst du auch auf ein offenes Plättchen ziehen, auf dem bereits ein anderes Auto steht. Natürlich nur, wenn es sich direkt neben deinem Auto befindet und der Weg dorthin führt. In diesem Fall deckst du keine Karte auf.

Wichtig: Denke immer daran, die Karte, die dein Auto gerade verlassen hat, sofort zu verdecken, sofern kein anderes Auto darauf steht.

Zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauschen

Vertausche zwei beliebige, verdeckte Straßen-Plättchen miteinander. Du darfst dir die Plättchen dabei nicht ansehen.

Wichtig: Hat der vorhergehende Spieler gerade zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauscht, darfst du keines dieser beiden Plättchen in deinem Zug für das Vertauschen verwenden.



Boxenstopp

Ziehst du dein Auto auf das Boxengassen-Plättchen, darfst du das oberste Kanister-Plättchen aufdecken und vor dir ablegen. Die Farbe des Hintergrundes zeigt dir an, welches Zielplättchen du jetzt ansteuern musst, um den Pokal zu gewinnen. Es gelten die Zugregeln wie vorher beschrieben.

Spielende

Der Rennpilot, der nach dem Erhalt des Kanister-Plättchens als Erster das entsprechende Ziel erreicht hat, gewinnt das Spiel und bekommt den Siegerpokal.

Freies Spiel: Nutzt die Straßen-Plättchen und baut euch einen Rundkurs, auf dem ihr dann mit den Autos nach Herzenslust umherbrausen könnt.



Rally Run!

A tricky memory, matching game for 2 to 4 players ages 5 to 99 years.

Game idea: Katja & Markus Nikisch
Illustrations: Thies Schwarz
Game duration: ca.15 minutes

Contents

- 4 rally race cars
- 24 road tiles
- 1 pit stop tile
- 4 tart-finish tiles
- 4 golden trophy tiles
- 1 set of instructions



Game Idea

Engines roar! Everyone wants to win and be able to hold the coveted DaCart Rally trophy high above their heads! But the race track is tricky and constantly changing. So the drivers must try and remember the best route without getting trapped in a dead end! Who can steer their zooming racer as fast as possible over the pit stop and across the right finish line? The winner gets to take home the huge trophy and is the DaCart Rally champion, and has a truly good memory.

Preparation of the Game

Place the pit stop tile in the center of the playing area. Shuffle the road tiles and place them face down in a 5 x 5 grid centered around the pit stop tile. The four start-finish tiles are placed on each corner of the grid. Take one trophy tile per player, shuffle them and place them face-up on top of the pit stop tile. Leftover trophy tiles will not be needed and should be put back in the box. Each player selects a rally car and places it on one of the start-finish tiles at the grid corners. For the time being, colors are of no importance.



How to Play

The game proceeds clockwise. The youngest player begins and has two options:

Either...

- turn over a road tile and place the race car on top of it,

or

- switch the places of two road tiles

Turn over a road tile and place the race car on top of it

You may turn over only one road tile each round. The tile you choose to turn over must border the tile on which your car is standing. After you select the tile, turn it face up and look at it; decide which way to turn it so that it creates a road for your car to continue on. If there are several options, choose the one you prefer and place it back down, face-up where you got it. Exception: The player turning over a dead end tile in the first round may turn the opening to the dead end to face one of the bordering, face-down, tiles, but it may not border a start-finish tile.

Now place your car on top of this card, even if it leads in the wrong direction or is a dead end. Finally, turn back over the tile your car was just on so that it is face-down again.

If you like, you can drive your car onto a tile where another car already stands. But only, of course, when the tile borders the one you are on and the road leads to it. In this case, you do not turn over a new tile as the move is considered your turn.

Important: Always remember to turn the tile face down again once your car has left it, as long as no other car is still standing on it.

Switch the places of two road tiles

Choose two face-down tiles and switch their places. You may not look at them.

Important: If the player before you just switched two tiles, you may not switch one of these tiles again.



Pit stop

If you can move your car onto the pit stop tile, you may take the top trophy tile and place it in front of you. The background color of the canister tile now shows you which finish line you need to reach in order to win the trophy. The same game rules still apply.

End of the Game

The first race car driver to reach the correct start-finish tile, that matches the trophy tile background, is the winner and receives the Champion's Trophy!

Creative play: Use the road tiles to build a race track, zooming along your cars to your heart's content.



Rallye Mémo

Un jeu de mémoire et de course automobile palpitant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Katja & Markus Nikisch
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 15 minutes

Contenu du jeu

- 4 voitures de rallye
- 24 plaquettes pistes
- 1 plaquette stand
- 4 plaquettes départ/arrivée
- 4 plaquettes jerrican
- 1 règle du jeu

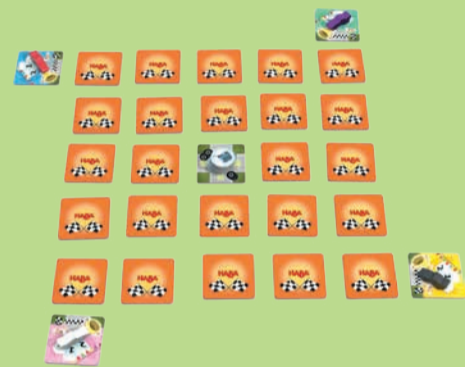


Idée

Les moteurs s'emballent ! Tous les pilotes veulent remporter la coupe du célèbre rallye « Mémo ». Mais la piste est difficile à anticiper et change constamment. Pas d'autre solution que de mémoriser le meilleur chemin et d'essayer de ne pas finir dans une impasse ! Qui conduira son bolide le plus vite possible jusqu'au stand, puis réussira à atteindre la bonne arrivée en premier ? Le gagnant remporte la grosse coupe et sera le grand vainqueur du rallye « Mémo ».

Préparatifs

Posez la plaquette stand au centre de la table. Mélangez les plaquettes pistes faces cachées, puis disposez-les toujours faces cachées au centre de la table autour de la plaquette stand en formant des rangées de 5 x 5 plaquettes. Les quatre plaquettes départ/arrivée sont posées à chaque coin du plan de jeu pour qu'elles ne se retrouvent pas les unes à côté des autres. Prenez une plaquette jerrican par joueur, mélangez-les faces cachées et posez-les sur la plaquette stand face jerrican visible. Les plaquettes jerrican éventuellement restantes ne seront pas utilisées et doivent être retirées du jeu. Chaque joueur prend une voiture de rallye et la pose sur une des plaquettes départ/arrivée disposées aux coins de la grille. La couleur n'a, dans un premier temps, pas d'importance.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il a deux possibilités :

- retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus

ou

- échanger deux plaquettes pistes entre elles.

Retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus

Tu ne peux retourner qu'une seule plaquette par tour et cela ne peut être qu'une des plaquettes disposées à côté de celle sur laquelle se trouve ta voiture. Repose la plaquette retournée au même endroit. Tu peux la tourner de manière à ce que ton chemin puisse se poursuivre. Si plusieurs possibilités se présentent, à toi d'en choisir une. Exception : si un joueur retourne une impasse au premier tour, il peut tourner la plaquette pour que le morceau de chemin se retrouve à côté d'une des deux plaquettes avoisinantes (encore non retournées) et non pas du côté de la plaquette départ/arrivée.

Tu dois ensuite avancer ta voiture sur cette plaquette même si elle te mène dans la mauvaise direction ou dans une impasse. Retourne ensuite de nouveau face cachée la plaquette piste que tu viens de quitter.

Si tu veux, tu peux également te déplacer sur une plaquette face visible sur laquelle se trouve déjà une autre voiture. Seulement bien sûr si cette plaquette se trouve directement à côté de ta voiture et si ton chemin peut t'y mener. Dans ce cas, tu ne retournes aucune carte.

Important : n'oublie pas de retourner tout de suite face cachée la plaquette que ta voiture vient de quitter, si aucune voiture ne se trouve dessus.

Echanger deux plaquettes pistes entre elles

Intervient deux plaquettes pistes non retournées de ton choix entre elles. Tu n'as pas le droit de regarder le chemin qui se cache en dessous.

Important : si le joueur précédent vient d'échanger deux plaquettes pistes entre elles, tu n'as pas le droit d'intervenir une de ces plaquettes pendant ton tour.



Arrêt aux stands

Si ta voiture arrive à la plaquette stand, tu peux retourner la première plaquette jerrican et la poser devant toi. La couleur du fond t'indique maintenant la plaquette d'arrivée vers laquelle tu dois te diriger pour remporter la coupe. Le jeu continue selon les règles précédemment expliquées.

Fin de la partie

Le premier pilote automobile à atteindre son arrivée après avoir obtenu la plaquette jerrican remporte la partie et repart avec la coupe du grand vainqueur.

Jeu libre : utilisez les plaquettes pistes pour construire un circuit automobile sur lequel vos voitures rouleront à toute vitesse et s'en donneront à cœur joie.



DaCart rally

Een moeilijk memospel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Katja & Markus Nikisch
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 15 minuten

Inhoud van het spel

- 4 rallyauto's
- 24 straatplaatjes
- 1 pitstraatplaatje
- 4 start-/finishplaatjes
- 4 jerrycanplaatjes
- 1 handleiding



Spelidee

De motoren loeien! Iedereen wil de beker van de DaCart rally winnen. Het parcours is echter onoverzichtelijk en verandert voortdurend. Het komt erop aan de beste weg te onthouden en vooral niet een doodlopende straat in te rijden! Wie loodst zijn supersnelle bolide het snelste via de pitstraat naar de juiste finish? De winnaar neemt de grote beker mee naar huis en is de kampioen van de DaCart rally.

Vorbereiding van het spel

Leg het pitstraatplaatje in het midden van de tafel. Meng de straatplaatjes verdekt en leg ze met de achterzijde naar boven als een rooster van 5 x 5 rond het pitstraatplaatje. De vier start-/finishplaatjes worden elk op een hoek van het speelveld gelegd, zodat ze niet aan elkaar grenzen. Neem per speler een jerrycanplaatje, meng deze verdekt en leg ze met de afbeelding van de jerrycan naar boven op het pitstraatplaatje. Eventueel overblijvende jerrycanplaatjes zijn in dit spel niet nodig en worden opzijgelegd. Elke speler kiest een rallyauto en zet deze op één van de start-/finishplaatjes aan de hoeken van het rooster. De kleur speelt hierbij geen rol.



Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. De jongste speler begint. Wie aan de beurt is, mag één van deze twee mogelijkheden kiezen:

Ofwel ...

- een straatplaatje omdraaien en zijn auto erop zetten,

ofwel ...

- twee straatplaatjes met elkaar verwisselen.

Een straatplaatje omdraaien en je auto erop zetten

Je mag per ronde maximaal één plaatje omdraaien. Dit moet aan het plaatje grenzen waarop je auto op dat ogenblik staat. Leg het omgedraaide plaatje op dezelfde plaats terug. Je mag het daarbij zo draaien, dat je je weg kunt voortzetten. Indien er meerdere mogelijkheden zijn, mag je vrij kiezen. Uitzondering: Wie in de eerste ronde een doodlopende straat heeft omgedraaid, mag het plaatje zo draaien, dat het stuk weg op een van de beide aangrenzende (nog verdeckte) plaatjes aansluit en niet op het start-/finishplaatje.

Vervolgens moet je je auto op dit plaatje zetten, ook als de weg in de verkeerde richting loopt of een doodlopende straat is. Draai daarna het straatplaatje dat je auto zojuist verlaten heeft, weer om, zodat het verdekt op de tafel ligt.

Als je wilt, kun je je auto ook op een openliggend plaatje zetten, waarop al een andere auto staat. Dit natuurlijk alleen als het zich direct naast je auto bevindt en op je weg aansluit. In dit geval draai je geen kaart om.

Belangrijk: Denk er altijd aan om de kaart die je auto net verlaten heeft, direct weer om te draaien, tenzij er nog een andere auto op staat.

Twee straatplaatjes met elkaar verwisselen

Verwissel twee verdeckte straatplaatjes naar keuze met elkaar. Je mag de plaatjes hierbij niet bekijken.

Belangrijk: Als de vorige speler net twee straatplaatjes met elkaar heeft verwisseld, mag je tijdens jouw beurt geen van deze twee plaatjes opnieuw verwisselen.



Pitstop

Wanneer je je auto op het pitstraatplaatje zet, mag je het bovenste jerrycanplaatje omdraaien en voor je leggen. De kleur van de achtergrond geeft aan naar welk finishplaatje je nu moet rijden om de beker te winnen. Hierbij gelden dezelfde regels als hierboven beschreven.

Einde van het spel

De autocoureur die na het omdraaien van het jerrycanplaatje, als eerste de juiste finish bereikt, wint het spel en mag de beker in ontvangst nemen.

Vrij spel: Gebruik de straatplaatjes en bouw een circuit, waarop jullie dan naar hartenlust met de auto's kunnen racen.



Memo Carrera de coches

Un enrevesado juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Propuesta de juego: Katja y Markus Nikisch
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Contenido del juego

- 4 coches de carreras
- 24 fichas de pista
- 1 ficha de recta de boxes
- 4 fichas de salida-meta
- 4 fichas de bidón
- 1 instrucciones del juego



El juego

¡Los motores rugen! Todos quieren ganar la copa del rally DaCart. Pero el circuito es complicado y va cambiando de forma una y otra vez. ¡Lo importante es memorizar la mejor ruta y no meterse en un callejón sin salida! ¿Quién es capaz de pilotar su bólido lo más rápidamente posible por la recta de boxes hasta llegar a la meta correspondiente? El ganador se llevará a casa esta gran copa y será el ganador del rally DaCart.

Preparativos

Colocad la ficha de recta de boxes en el centro de la mesa. Mezclad las fichas de pista boca abajo y ponedlas con el dorso boca arriba formando una cuadrícula de 5 x 5 en el centro de la mesa, en torno a la ficha de recta de boxes. Las cuatro fichas de salida-meta van cada una de ellas en una de las cuatro esquinas del tablero de juego de modo que no tengan contacto entre ellas. Se coge una ficha de bidón para cada jugador, se mezclan boca abajo y se colocan encima de la ficha de recta de boxes mostrando la cara en la que figura el bidón. Se retiran del juego las fichas de bidón que puedan sobrar ya que no se necesitan. Cada jugador coge un coche de carreras y lo coloca encima de una de las fichas de salida-meta situadas en las esquinas de la cuadrícula. El color no importa por ahora.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador de menor edad.

Quien esté en posesión del turno elegirá una de estas dos posibilidades:

- dará la vuelta a una de las fichas de pista y pondrá su coche encima

o

- cambiará dos fichas de pista

Dar la vuelta a una de las fichas de pista y poner su coche encima

En cada turno sólo se permite dar la vuelta como máximo a una ficha que esté en contacto con la ficha sobre la que está tu coche en ese momento. Vuelve a poner en su sitio la ficha a la que has dado la vuelta, y muévela a tu antojo de modo que pueda dar continuación a tu pista. Si hay varias posibilidades tendrás que elegir una. Excepción: Quien haya dado la vuelta en la primera ronda a un callejón sin salida tendrá que girar la ficha de modo que la parte de la pista esté en contacto con una de ambas fichas limitrofes (que todavía están sin girar) y no con la ficha de salida-meta.

A continuación tienes que poner tu coche encima de esta ficha, aunque conduzca en la dirección equivocada o lleve a un callejón sin salida. Para finalizar, darás la vuelta a la ficha de pista que acaba de dejar tu coche.

Si quieres, también puedes poner tu coche en una ficha abierta en la que ya haya otro coche. Como es natural, sólo podrás hacerlo si se encuentra directamente junto a tu coche y el recorrido te conduce ahí. En este caso no tendrás que dar la vuelta a ninguna ficha.

Importante: Piensa siempre en dar la vuelta inmediatamente a la ficha que acaba de dejar tu coche, siempre y cuando no haya ningún otro coche en ella.

Cambiar dos fichas de pista

Cambia de lugar dos fichas cualesquiera que estén boca abajo. Al hacerlo, no debes mirar las fichas.

Importante: si el jugador anterior acaba de cambiar la posición de dos fichas de pista, no podrás mover de su sitio ninguna de esas dos fichas utilizadas.



Parada en boxes

Cuando llegues con tu coche a la ficha de recta de boxes, tendrás que dar la vuelta a la primera ficha de bidón y colocártela delante. El color del fondo te muestra hacia qué ficha de meta tienes que poner rumbo para ganar la copa. Son válidas las reglas descritas anteriormente para moverse.

Final del juego

Ganará la partida y recibirá la copa de los ganadores aquel jugador que después de obtener la ficha de bidón sea el primero en alcanzar la meta.

Juego libre: Aprovechad las fichas de pista y construid un circuito en el que podáis circular a toda velocidad y a vuestro antojo con los coches.



Memo-Car-Race

Un intricato gioco di memoria per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Ideazione del gioco: Katja & Markus Nikisch
Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: ca. 15 minuti

Contenuto

- 4 auto da corsa
- 24 tessere pista
- 1 tessera corsia dei box
- 4 tessere partenza-traguardo
- 4 dischetti tanica
- 1 istruzioni di gioco



Idea e scopo del gioco

I motori rimbano! Tutti vogliono vincere la Coppa del Rally DaCart. Ma il percorso di gara è poco chiaro e cambia di continuo. Si tratta di memorizzare il percorso migliore e di non finire in una strada senza uscita! Chi riesce a pilotare il più rapidamente possibile il suo bolide sfrecciante attraverso la corsia dei box fino al traguardo giusto? Chi vince si porta a casa la grande coppa e diventa il vincitore del Rally DaCart.

Prima di cominciare

Mettete al centro del tavolo la tessera corsia dei box. Mescolate le tessere pista coperte e disponetele, con il retro rivolto verso l'alto, a formare una griglia di 5 tessere x 5 al centro del tavolo, attorno alla tessera corsia dei box. Le quattro tessere partenza-traguardo vanno disposte ciascuna a uno dei quattro angoli del tabellone, in modo che siano distanti le une dalle altre. Prendete tanti dischetti tanica quanti sono i giocatori, mescolateli coperti e disponeteli sulla tessera corsia dei box, con il lato della tanica rivolto verso l'alto. Gli eventuali dischetti tanica in più non sono necessari e vanno tolti dal gioco. Ciascun giocatore prende un'auto da corsa e la mette su una delle tessere partenza-traguardo agli angoli del quadrato. Il colore non ha alcuna importanza.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più piccolo di età. Chi è di turno può scegliere tra due possibilità:

o...

- scoprire una tessera pista e spostare la sua auto sulla tessera coperta

oppure...

- invertire la posizione (mettere l'una al posto dell'altra) di due tessere pista coperte

Scoprire una tessera pista e spostare l'auto sulla tessera scoperta

Per ogni giro puoi scoprire non più di una tessera, che deve essere immediatamente vicina a quella su cui si trova già la tua auto. Rimetti la tessera scoperta nello stesso posto, girandola in modo da far continuare il tuo percorso. Puoi scegliere tra varie possibilità.

Eccezione: chi nel primo giro ha scoperto una strada senza uscita può girare la tessera in modo che il tratto di pista sia rivolto verso una delle due tessere confinanti (ancora coperte) e non verso la tessera partenza-traguardo.

Devi quindi spostare la tua auto su questa tessera, anche se porta nella direzione sbagliata o è una strada senza uscita. Infine, copri la tessera pista che la tua auto ha appena lasciato.

Volendo, puoi anche spostarti su una tessera scoperta già occupata da un'altra auto. Naturalmente puoi farlo solo se si trova proprio accanto alla tua auto e se la pista ti porta fino a lì. In questo caso non scopri alcuna tessera.

Importante: ricorda sempre di coprire subito la tessera che la tua auto ha appena lasciato, a meno che non sia occupata da un'altra auto.

Invertire la posizione di due tessere pista coperte

Inverti la posizione di due tessere pista a piacere coperte. Mentre lo fai, non devi scoprire le tessere.

Importante: se il giocatore precedente ha a sua volta invertito la posizione di due tessere pista, nel tuo turno non puoi utilizzare nessuna di queste due tessere per lo scambio di posizione.



Fermata ai box

Se sposti la tua auto sulla tessera corsia dei box, puoi scoprire il primo dischetto tanica e metterlo davanti a te. Il colore dello sfondo ti indica verso quale tessera traguardo devi ora dirigerti per vincere la coppa. Valgono le regole sopra descritte.

Conclusione del gioco

Vince il pilota di auto da corsa che, dopo aver ricevuto il dischetto tanica, ha raggiunto per primo il relativo traguardo e ricevuto la coppa della vittoria.

Gioco libero: utilizzate le tessere pista per costruire un circuito, su cui poi sfrecciare a piacere con le auto.