



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



BI-BA- BOXENSTOPP



Pu-Pu Pitstop • Vroum vroum !
Pitsstop • Parada en Boxes
Pam Pum Pit stop

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

Bi-Ba-Boxenstopp

... einmal rum mit viel Gebrumm

Ein abgefahrenes Würfelspiel für 2-4 Kinder von 3-99 Jahren

Autor: Heinz Meister
Illustration: Sabine Kraushaar
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 10 min



Wrummm, wrummm, wrummmmm – laut donnern die Motoren! Jeden Moment startet das große Rennen von Hügelhausen. Die Helferhasen sind schon ganz aufgeregt, denn die Strecke ist lang und nur ein gut eingespieltes Team hat die Chance auf den ersten Platz. Welches Hasenteam bringt seinen kleinen Flitzer am schnellsten durch alle Boxenstopps? Schnell noch die Schrauben festdrehen, dann muss noch getankt werden und ... - oh nein, was ist da passiert – auch noch ein platter Reifen! Auf die Schrauben, tanken, Luuuft!

Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Autos, 36 Boxenstopp-Plättchen (je 9 in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb), 2 Farbwürfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan und die 2 Farbwürfel für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt ein Auto. Stellt die Autos in den Startbereich nebeneinander auf die Stellplätze vor dem ersten Boxenstopp. Dabei ist die Reihenfolge der Autos nicht wichtig. Nehmt euch die zu eurer Autofarbe passenden Boxenstopp-Plättchen und legt sie vor euch.



Legt nicht verwendete Autos und Boxenstopp-Plättchen wieder zurück in die Spielschachtel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer das lauteste Motoren-geräusch machen kann, darf beginnen und würfelt mit beiden Würfeln.

Das Würfelergebnis gilt für **alle** Spieler und jeder überprüft:

Zeigt der Würfel deine Farbe?

- **Ja?** Super!

Schau genau, an welchem Boxenstopp dein Auto gerade steht. Lege das passende Boxenstopp-Plättchen aus deinem Vorrat auf dein Farbfeld in der Box. Liegt dort bereits ein Boxenstopp-Plättchen? Dann lege es einfach darauf.

Zeigen beide Würfel deine Farbe darfst du sogar 2 passende Boxenstopp-Plättchen ablegen.

Solltest du nur noch ein passendes Plättchen haben, dann legst du nur dieses in die Box.

- **Nein?** Schade, deine Helferhasen brauchen wohl eine Pause. Am Ende des Spielzugs überprüft jeder Spieler, ob seine Helferhasen schon fertig sind:

Liegen in der aktuellen Box drei eigene Boxenstopp-Plättchen?

Dann ziehe dein Auto auf der Rennstrecke im Uhrzeigersinn bis zum nächsten Boxenstopp.



Anna, der das rote Auto gehört, würfelt Gelb und Grün. Das gelbe Auto von Tim steht in der Box zum Tanken. Tim darf also ein Boxenstopp-Plättchen mit dem Benzinkanister aus seinem Vorrat in die Box legen. Das grüne Auto von Lena steht vor der Box der Werkstatt. Lena darf eines ihrer Boxenstopp-Plättchen mit dem Werkzeug in die Box legen. Da beim grünen Auto nun drei Boxenstopp-Plättchen in der Box liegen, darf es jetzt bis zur nächsten Box neben das gelbe Auto fahren.

Anschließend ist dein Spielzug vorbei und der nächste Spieler an der Reihe. Auch weiterhin gilt: **Einer würfelt, alle spielen mit!**

Spielende

Das Spiel endet, sobald das erste Auto alle 3 Boxenstopps absolviert hat und damit die Ziellinie überquert. Hügelhausen hat sein bestes Hasenhelferteam gefunden! Überqueren innerhalb eines Zuges mehrere Autos die Ziellinie, so gewinnen diese Spieler gemeinsam das Spiel.

Pu-Pu Pitstop

... zooming around the track



A frantic dice game for 2-4 children aged 3 to 99 years.

Game Designer: Heinz Meister
Illustration: Sabine Kraushaar
Editor: Markus Singer
Playtime: approx. 10 min



ENGLISH

Vroom, vroom, vroom – listen to the roar of the engines! Any moment now, the Hillhouse Grand Prix will begin. The bunny pit crews are in a state of high alert, because the race is over a long distance and only a team that works like a well-oiled machine has a chance of coming first. Which bunny pit crew can service its car fastest? Quickly, tighten up the bolts, top up the fuel tank and... oh no, what's happened here? It's a flat tire! Tighten up the bolts, top up the fuel and go!

Contents:

1 game board, 4 cars, 36 pitstop tiles (9 each in blue, red, green and yellow), 2 color dice, 1 rulebook

Game Setup:

Place the board and the two-colored dice in the middle of the table where everyone can reach them. Each player chooses a car. Players then place their car on the starting grid in front of the first pit entrance. The order of the cars is not important. Take the matching pitstop tiles for the color of your car and place them in front of you.

Return any unused cars and pitstop tiles to the game box.



How to Play:

The game is played in a clockwise direction. The player who can make the loudest engine noise starts by rolling both dice.

The result applies to **all** players, so everyone needs to look:

Does the dice show your color?

- **Yes?** Excellent!

Look carefully to see which box your car is currently sitting on. Put the matching pitstop tile from your pile onto the square showing your color in the box. Is there already a pitstop tile there? Then just put it on top.

If both dice come up with your color, you can even put down two matching pitstop tiles

If you only have one matching tile, then this is all you can put down in the box.

- **No?** A pity, your bunny pit crew needs a break.

At the end of the round, each player checks to see if their bunny pit crew has finished.

Are there three of their own pitstop tiles in the current box?

If so, the player moves their car clockwise on the racetrack to the next pit stop.



Anna, who has the red car, rolls yellow and green. The yellow car of Tim is in the box for refueling. Tim is allowed to take a pitstop tile showing the fuel canister from his pile and place it in the box. Lena's green car is standing in front of the workshop box. Lena is allowed to put down one of her pitstop tiles showing the wrench and screwdriver. Because the green car now has three pitstop tiles in the box, it can proceed to the next box where it joins the yellow car.

After that, the round is over and it's the next player's turn.

Don't forget! When one player rolls the dice, everyone is involved in what happens next.

End of the Game:

The game ends as soon as a car has completed all three pit stops, which means it has also crossed the finish line. Hillhouse has found its best bunny pit crew! If more than one car finishes on the same turn, it is a tie between those players.

Vroum vroum !

... un tour de circuit à pleins gaz



Un amusant jeu de dés pour 2 à 4 enfants de 3 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Sabine Kraushaar
Rédaction : Markus Singer
Durée de la partie : env. 10 min



FRANÇAIS

Vroum, vroum, vroum – les moteurs vrombissent ! La grande course de Collineville va démarrer d'un moment à l'autre ! Les lapins mécaniciens sont inquiets. Ils savent que le circuit est long et que seule une équipe bien rodée pourra monter sur la première place du podium. Quelle équipe de mécaniciens réussira à faire repartir son petit bolide le plus rapidement à chaque arrêt au stand ? Vite, il faut encore serrer des boulons, faire le plein et... oh non, que se passe-t-il... un pneu à plat ! Hop, les boulons, l'essence... et de l'air, vite !

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 4 autos, 36 plaquettes-stand de ravitaillement (9 bleues, 9 rouges, 9 vertes et 9 jaunes), 2 dés de couleur, 1 règle du jeu.

Préparation du jeu :

Posez le plateau de jeu et les 2 dés de couleur au centre de la table de manière à être facilement accessibles par tous. Chaque joueur choisit une voiture. Posez les voitures l'une à côté de l'autre sur la ligne de départ, sur les emplacements devant le premier stand de ravitaillement. L'ordre des voitures n'est pas important ici.

Prenez les plaquettes-stands assorties à la couleur de votre voiture et posez-les devant vous. Remettez les voitures et les plaquettes non utilisées dans le couvercle de la boîte.



Déroulement de la partie :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui peut imiter le plus fort bruit de moteur commence et lance les deux dés. Les couleurs des dés concernent **tous** les joueurs, chacun doit vérifier :

Le dé indique ta couleur ?

- **Oui ?** Super !
Regarde bien à quel stand ta voiture se trouve. Prends dans ta réserve la plaquette-stand assortie et pose-la sur la case de ta couleur dans le stand. Une plaquette-stand occupe déjà cette case ? Pas de problème, pose simplement la tienne dessus. Si les deux dés indiquent tous les deux ta couleur, tu peux même poser 2 plaquettes-stands assorties.
S'il ne te reste qu'une seule plaquette assortie, ne pose que celle-ci dans le stand.
- **Non ?** Dommage, les lapins mécaniciens de ton écurie méritent bien une pause.

A la fin du tour, chaque joueur vérifie si les lapins mécaniciens de son écurie ont fini. **S'il y a trois plaquettes dans le stand actuel, tu peux alors pousser ta voiture jusqu'au stand suivant sur le circuit en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre.**



Anna, qui a la voiture rouge, lance les dés et obtient du jaune et du vert. L'auto jaune de Tim est au stand pour faire le plein d'essence. Tim prend une plaquette-stand avec le jerrycan d'essence dans sa réserve et la pose sur le stand. L'auto verte de Lena est placée devant le stand de l'atelier. Lena pose une de ses plaquettes avec l'outil sur le stand. Comme il y a déjà trois plaquettes vertes sur ce stand, la voiture verte doit avancer jusqu'à la case suivante à côté de la voiture jaune.

C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés. On observe toujours cette devise : **un joueur lance les dés et tout le monde joue !**

Fin de la partie :

La partie se termine dès qu'une voiture a passé les 3 stands de ravitaillement et franchi la ligne d'arrivée en premier. Collineville a trouvé sa meilleure équipe de lapins mécaniciens ! Si plusieurs voitures franchissent la ligne d'arrivée lors d'un tour, les différents joueurs auxquels elles appartiennent gagnent le jeu.

Pitsstop

Wie haalt de snelste ronde?



Een razendsnel dobbelspel voor 2-4 kinderen van 3-99 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Sabine Kraushaar
Redactie: Markus Singer
Speelduur: ca. 10 min



Vroem, vroem, vroem ... de motoren ronken luid. De grote race van Raasstad kan elk moment van start gaan. De hulphazen zijn gespannen, want het circuit is lang en alleen een goed op elkaar ingespeeld team maakt kans op de eerste plaats. Welk hazenteam loodst zijn kleine raceauto het snelste door alle pitsstops? Vlug de schroeven vastdraaien, dan tanken en ... oh nee! Wat is daar gebeurd: ook nog een platte band?!

Komaan, schroeven, tanken en oppompen!

Spelinhoud

1 speelbord, 4 auto's, 36 pitsstopplaatjes (telkens 9 blauwe, rode, groene en gele), 2 kleurendobbelstenen, 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord en de 2 kleurendobbelstenen in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Elke speler kiest een auto. Plaats de auto's bij de start naast elkaar op de staanplaats voor de eerste pits. De volgorde van de auto's is niet belangrijk. Neem de pitsstopplaatjes met dezelfde kleur als je auto en leg ze voor je.



Niet-gebruikte auto's en pitsstopplaatjes gaan weer in de speldoos.



Verloop van het spel

Julie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het luidste motorgeluid kan maken, mag beginnen en met beide dobbelstenen gooien. Deze worp geldt voor **alle** spelers en iedereen kijkt dus goed:

Is jouw kleur geworpen?

- **Ja?** Super!

Controleer aan welke pits jouw auto staat. Leg het passende pitsstopplaatje uit je voorraad nu in de pits op het veld met jouw kleur. Licht er al een pitsstopplaatje? Dan leg je het nieuwe er gewoon op.

Is jouw kleur met beide dobbelstenen geworpen? Dan mag je zelfs twee passende pitsstopplaatjes leggen.

Als je maar één plaatje meer hebt, leg je dat in de pits.

- **Neef?** Helaas, maar je hulphazen kunnen wel een pauze gebruiken!

Op het einde van elke beurt controleert iedere speler of zijn hulphazen klaar zijn.

Liggen in de huidige pits drie van jouw pitsstopplaatjes?

Rij dan kloksgewijs met je auto op het circuit tot aan de volgende pits.



Anna, die met de rode auto speelt, gooit geel en groen. De gele auto van Tim staat in de pits om te tanken. Tim mag dus een pitsstopplaatje met een jerrycan uit zijn voorraad in de pits leggen. De groene auto van Lena staat in de pits voor reparaties. Lena mag één van haar pitsstopplaatjes met gereedschap in de pits leggen. Omdat bij de groene auto nu drie pitsstopplaatjes in de pits liggen, mag deze naar de volgende pits tot naast de gele auto rijden.

Dan is de beurt voorbij en is het aan de volgende speler. Opnieuw geldt: **één speler gooit met de dobbelstenen, maar iedereen speelt mee!**

Speleinde

Het spel eindigt, wanneer de eerste auto de drie pitsstops heeft afgerond en over de finish rijdt. Raasstad heeft zijn beste hulphazen gevonden! Als tijdens de laatste beurt meerdere auto's over de finish rijden, winnen deze spelers samen het spel.

Parada en Boxes

... circuito con motores en marcha



Un trepidante juego de dados para 2-4 niños y niñas de 3 a 99 años

Autor:	Heinz Meister
Ilustraciones:	Sabine Kraushaar
Redacción:	Markus Singer
Duración de una partida:	aprox. 10 min



¡Brummm, brummm, brummmmmm! ¡Ya rugen los motores! De un momento a otro va a dar comienzo el Gran Premio de Villacolinas. Las liebres ayudantes están todas hechas un manojo de nervios porque el trazado es largo y solo un equipo bien coordinado tendrá posibilidades de llegar a la meta en primer lugar. ¿Qué equipo de liebres será el más rápido en llevar a sus pequeños bólidos por todas las paradas en boxes? Hay que atornillar a toda prisa, luego hay que llenar el depósito y... ¡Oh, no! ¿Qué ha sucedido? ¡Lo que faltaba: un pinchazo en un neumático!
¡Atornillar, repostar, inflar y listos!

ESPAÑOL

Contenido del juego:

1 tablero de juego, 4 coches, 36 fichas de parada en boxes (9 de cada color, azul, rojo, verde y amarillo), 2 dados de colores, 1 instrucciones del juego

Preparativos:

Colocad el tablero de juego y los dos dados de colores en el centro de la mesa de modo que esté al alcance de todos. Cada jugador elegirá un coche. Colocad los coches unos al lado de los otros en la zona de salida, en los aparcamientos situados antes de la primera parada de boxes. El orden de los coches no es importante.

Coged las fichas de parada en boxes del color de vuestro coche y colocadlas delante de vosotros. Dejad de nuevo en la caja los coches y las fichas de parada en boxes que no vayáis a utilizar.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará tirando los dos dados quien sea capaz de imitar con más fuerza el rugido de los motores.

El resultado de la tirada de dados vale para **todos** los jugadores y jugadoras:

¿Ha salido tu color en algún dado?

- **¿Sí?** ¡Estupendo!

Fíjate bien en qué parada en boxes está tu coche en estos momentos. Pon la correspondiente ficha de parada en boxes encima de la casilla del box de tu color. ¿Ya hay ahí una ficha? Entonces colócala simplemente encima.

Si ha salido tu color en los dos dados, podrás depositar incluso 2 fichas de la parada en boxes correspondiente.

Si solo te quedara una ficha de ese box, entonces deposita solo esa ficha.

- **¿No?** ¡Lástima! Puede que tus liebres ayudantes necesiten una pausa.

Al final de la tirada, cada jugador examinará si sus liebres ayudantes están ya listas: **¿tienes en el box actual tres fichas de parada en boxes tuyas?** Entonces avanza tu coche en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente box.



Ana, que tiene el coche rojo, saca en los dados los colores amarillo y verde. El coche amarillo de Jaime está en el box llenando el depósito. Así pues, Jaime puede depositar en el box una de sus fichas de parada en boxes con el símbolo del bidón de gasolina. El coche verde de Elena está delante del box del taller. Elena puede depositar en el box una de sus fichas de parada en boxes con el símbolo de la herramienta. Como en ese box hay ahora tres fichas de parada en boxes correspondientes al coche verde, puede continuar hasta el siguiente box junto al coche amarillo.

A continuación finalizará esa tirada y será el turno del siguiente jugador. Para las siguientes rondas sigue siendo válido:

¡Un jugador tira los dados, pero juegan todos!

Final del juego:

La partida acaba en el momento en que un coche haya resuelto sus tres paradas en boxes y por consiguiente habrá atravesado la línea de meta. ¡Villacolinas ha encontrado al mejor equipo de liebres ayudantes! Si son varios los coches que atraviesan la línea de meta en la misma tirada, la partida la habrán ganado conjuntamente esos jugadores.

Pam Pum Pit stop

... Un giro a tutta velocità



Uno scattante gioco con i dadi per 2 - 4 bambini da 3 a 99 anni.

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Sabine Kraushaar
Redazione: Markus Singer
Durata del gioco: circa 10 minuti



Brum, bruum, bruuuum! Il rombo dei motori è fortissimo! Fra poco inizierà la grande corsa di Collinopoli. I conigli delle scuderie sono molto carichi, perché la pista è lunga e solo un team ben affiatato può conquistare il primo posto. Quale scuderia farà superare al proprio bolide tutti i pit stop alla massima velocità? Presto, stringi i bulloni, poi bisogna fare il pieno e... oh no, cosa è successo? C'è anche una gomma a terra! Serra, riempi, gonfia e... via!

Dotazione del gioco:

1 tabellone, 4 macchine, 36 tessere pit stop (9 per ogni colore: blu, rosso, verde e giallo), 2 dadi colorati, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Posizionate il tabellone e i 2 dadi colorati al centro del tavolo, ben raggiungibili da tutti. Ogni giocatore può scegliere una macchina. Sistemate le macchine, l'una accanto all'altra, nella griglia di partenza, davanti al primo box. L'ordine delle macchine non è importante. Prendete le tessere pit stop che corrispondono al colore della vostra macchina e mettetele di fronte a voi.

Riponete nella scatola le macchine e le tessere pit stop non utilizzate.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Chi sa fare il rombo di motore più forte può iniziare tirando i due dadi.

Il risultato dei dadi vale per **tutti** i giocatori e perciò tutti devono controllare:

Su almeno uno dei dadi è uscito il tuo colore?

- **Si?** Fantastico!

Guarda bene il box dove si trova al momento la tua macchina. Prendi dalla tua scorta una tessera pit stop con lo stesso simbolo e mettila nel box, sulla casella del tuo colore. Sulla casella c'è già una tessera pit stop? Allora appoggiacela sopra.

Se il tuo colore è uscito su entrambi i dadi, puoi persino piazzare 2 tessere pit stop con lo stesso simbolo.

Se ti è rimasta una sola tessera con il simbolo giusto, piazza solo questa nel box.

- **No?** Peccato. I conigli della scuderia hanno bisogno di una pausa.

Alla fine del turno ogni giocatore controlla se i conigli hanno già finito: **nel box dove ti trovi ci sono le tre tessere pit stop del tuo colore?** Allora fai sfrecciare la tua macchina sulla pista in senso orario fino alla zona del prossimo pit stop.



Anna, che ha scelto la macchina rossa, ottiene sui dadi il giallo e il verde. La macchina gialla di Tim è nel box per fare il pieno. Ora Tim può prendere dalla sua scorta una tessera pit stop con il simbolo della tanica di carburante e metterla nel box. La macchina verde di Lena è nel box dell'officina. Lena può prendere una tessera pit stop con il simbolo degli attrezzi e metterla nel box. Dato che la macchina verde ha ora tre tessere pit stop nel box, può sfrecciare fino al box successivo e arrivare accanto all'auto gialla.

Il turno passa poi al giocatore successivo. Anche ora vale la regola: **uno tira i dadi, tutti giocano!**

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando la prima macchina completa tutti e 3 i pit stop e taglia il traguardo. Collinopoli ha trovato il suo migliore team di conigli! Se più auto tagliano il traguardo nello stesso turno, i giocatori in questione vincono la partita insieme.

It's
playtime!



Art. Nr.: 305260 TL A106136 1/19



**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de