



RACE CHAMPIONS

Ravensburger® Spiele Nr. 23 329 8

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

Autor: Reiner Knizia

Design: Paul Windle Design, UK

Inhalte:

40 Straßenschilder-Kärtchen

1 Start-/Zielteil

5 World Grand Prix-Chips

4 Cars-Spielfiguren

4 Aufsteller

1 Würfel



Lightning McQueen und seine PS-starken Konkurrenten fahren zahlreiche Rennen, um schließlich als Race Champion des World Grand Prix hervorzugehen. Mit etwas Würfelglück lassen sie sich weder von platten Reifen noch von Baustellen aufhalten!

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel müsst ihr die Straßenschilder, das Start-/Zielteil, die World Grand Prix-Chips sowie die Spielfiguren vorsichtig aus den Stanztafeln herauslösen. Baut gemeinsam die Rennstrecke auf! Dazu legt ihr die 40 Straßenschilder zu einer Art Kreis aus. Die Reihenfolge

der Schilder spielt keine Rolle, ihr solltet jedoch darauf achten, dass gleiche Straßenschilder nicht ständig nebeneinander liegen. Das Start- und Zielteil platziert ihr zwischen zwei beliebigen Straßenschildern.

Anschließend steckt ihr die 4 Cars-Spielfiguren in einen Aufsteller. Jeder darf eine Cars-Spielfigur auswählen und auf das Start-/Zielteil stellen.

Den Würfel und die World Grand Prix-Chips legt ihr neben dem Spiel bereit.



Ziel des Spiels ist es, nach mehreren Rennen (= Spielrunden) zwei World Grand Prix-Chips zu besitzen.

Und los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst deine Cars-Spielfigur um entsprechend viele Straßenschilder in Richtung Ziellinie voran. Auf einem Straßenschild dürfen mehrere Cars-Spielfiguren stehen.

Je nachdem auf welchem Straßenschild dein Spielzug endet, geschieht folgendes:



Geschwindigkeitsbegrenzung: Auch auf einer Rennstrecke gibt es hin und wieder Geschwindigkeitsbegrenzungen! Ist dein Würfelergebnis kleiner als oder gleich wie die Zahl auf dem Straßenschild, darfst du sofort noch einmal würfeln. Ist dein Würfelergebnis jedoch höher, endet dein Spielzug sofort.



Ölfass: Dein Tank ist gut gefüllt, also freie Fahrt! Du darfst sofort noch einmal würfeln.



Hook: Oh je, du bist in einen Nagel gefahren und hast einen platten Reifen. Hook muss dich abschleppen. Dein Spielzug endet sofort.



Baustelle: Aufgrund von Bauarbeiten auf der Rennstrecke musst du einen Umweg fahren. Ziehe deine Cars-Spielfigur bei einer kleinen Baustelle um 2 Felder zurück und bei einer großen Baustelle um 4 Felder zurück.



Guido: Du hattest einen kleinen Unfall und Guido muss dich reparieren! Lege deine Cars-Spielfigur neben das Straßenschild. Bist du wieder an der Reihe,

würfelst du nicht, sondern stellst deine Spielfigur zurück auf das Straßenschild. Erst wenn du erneut am Zug bist, darfst du wieder würfeln und kannst weiterfahren.

World Grand Prix-Chips

Wer als Erster auf oder über die Ziellinie fährt, erhält einen World Grand Prix-Chip, den er vor sich ablegt. Hiermit endet das erste Rennen!

Stellt alle eure Cars-Spielfiguren wieder an den Start und auf geht's in die nächste Runde!

Tipp: Legt die Straßenschilder vor der nächsten Runde in einer anderen Reihenfolge aus. Das sorgt für Abwechslung!

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen zweiten World Grand Prix-Chip erhält. Dieser Spieler hat das komplette Rennen **gewonnen!**

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag





RACE CHAMPIONS

Jeux Ravensburger® n° 23 329 8

Une course endiablée pour **2 à 4** joueurs à partir de **5 ans**

Auteur : Reiner Knizia

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

40 tuiles Panneau

1 tuile Départ / Arrivée

5 jetons World Grand Prix

4 pions Voiture

4 socles

1 dé



Flash McQueen et les bolides adverses s'affrontent sur plusieurs courses pour devenir le champion mondial de grand prix automobile. Avec un peu de chance au dé, ni les crevaisons, ni les travaux ne vous empêcheront de gagner.

Préparation

Avant la toute première partie, détacher soigneusement les panneaux, la tuile départ / Arrivée, les jetons World Grand Prix, ainsi que les pions des planches prédécoupées. Construire ensemble le parcours : former une sorte de cercle avec les 40 panneaux.

Leur ordre n'a aucune importance, mais veiller à ce que deux panneaux identiques ne se suivent pas. Ajouter la tuile Départ / Arrivée entre deux panneaux au choix. Insérer les 4 voitures dans leur socle. Chaque joueur choisit une voiture et la place sur la ligne de départ. Garder le dé et les jetons World Grand Prix à portée de main.



Le but du jeu consiste à remporter 2 jetons World Grand Prix après plusieurs courses (= tours de jeu).

Partez !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace sa voiture du nombre de panneaux correspondants dans le sens des aiguilles d'une montre. Un même panneau peut être occupé par plusieurs voitures.

Le panneau sur lequel s'arrête une voiture déclenche les effets suivants :



Limitation de vitesse : Même sur un circuit de course, il y a de temps en temps des limitations de vitesse ! Si le résultat du dé est inférieur ou égal au chiffre indiqué sur le panneau, le joueur peut relancer immédiatement le dé. Mais s'il est supérieur, son tour est terminé.



Baril d'essence : Le réservoir est bien plein. Le joueur peut continuer et relance immédiatement le dé.



Martin : Oh, non ! La voiture a roulé sur un clou et le pneu est à plat. Martin doit la dépanner. Le tour du joueur est terminé.



Travaux : Des travaux obligent la voiture à prendre une déviation. Elle recule de 2 cases devant des petits travaux et de 4 devant des grands travaux.



Guido : Un léger accident oblige le joueur à réparer sa voiture chez Guido ! Il place sa voiture à côté du panneau. Au prochain tour, il ne lancera pas le dé mais replacera sa voiture sur le panneau. Il ne pourra relancer le dé et repartir qu'au tour suivant.

Jetons World Grand Prix

Le premier qui atteint ou franchit la ligne d'arrivée remporte un jeton World Grand Prix qu'il place devant lui. La première course est ainsi terminée.

Toutes les voitures sont replacées sur la ligne de départ et le deuxième tour commence.

Conseil : Avant le deuxième tour, modifier l'ordre des panneaux pour varier les plaisirs !

La partie prend fin dès qu'un joueur a remporté 2 jetons World Grand Prix. Il gagne la course !

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag





RACE CHAMPIONS

Gioco Ravensburger® n°. 23 329 8

Una gara mozzafiato per 2-4 giocatori dai 5 anni in su

Autore: Reiner Knizia

Design: Paul Windle Design, UK

Contenuto:

40 carte con segnali stradali

1 tessera Partenza / Arrivo

5 tessere World Grand Prix

4 personaggi Cars

4 piedistalli

1 dado



Saetta McQueen ed i suoi temibili rivali gareggiano in numerose corse per stabilire chi sarà il campione del World Grand Prix a livello mondiale. Basta un po' di fortuna ai dadi ed i nostri eroi non si fermeranno neanche con gomme a terra oppure davanti ai lavori in corso!

Preparativi

Se giocate per la prima volta staccate con cura i materiali dalle tavole prefustellate: i segnali stradali, la tessera Partenza / Arrivo, le tessere World Grand Prix e tutti i personaggi Cars.

Poi costruite tutti insieme la pista per la corsa! Prendete i 40 segnali stradali e depositateli sul tavolo in senso circolare. La sequenza dei segnali non ha importanza, badate comunque a non mettere, l'uno accanto all'altro, i segnali identici. La tessera Partenza / Arrivo va messa a scelta tra 2 segnali qualsiasi.

Inserite poi i cartoncini dei 4 personaggi Cars nei rispettivi piedistalli. Ogni giocatore sceglie infine un personaggio Cars e lo posiziona sulla tessera di Partenza/Arrivo. Preparate il dado e le tessere World Grand Prix e si parte !



Obiettivo del gioco è quello di partecipare alle corse (compiere dei giri del percorso di gara) e vincere due tessere World Grand Prix.

Pronti ?...Via !

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario.

Al tuo turno, lancia il dado e avanza il tuo personaggio Cars, in direzione della casella di arrivo, di tanti segnali quanti indicati dal punteggio del dado. Su ogni segnale stradale possono sostare più di un personaggio Cars. A seconda del punto d'arrivo della tua mossa, i personaggi dovranno affrontare i seguenti ostacoli:



Massima velocità: bisogna rispettare le indicazioni di velocità anche sul percorso di gara! Se il punteggio del dado è uguale oppure inferiore al numero indicato sul segnale, puoi rilanciare subito il dado. Se il risultato è maggiore del numero riportato sul segnale, il tuo turno termina immediatamente.



Barile d'olio: il tuo serbatoio è pieno, quindi buon viaggio! Puoi rilanciare subito il dado.



Cricchetto: hai bucato ed hai una gomma a terra. Cricchetto ti deve trainare. Il tuo turno termina immediatamente.



Lavori in corso: per lavori sulla pista di gara il tuo personaggio viene deviato. Se ti trovi su un cantiere piccolo, retrocedi di 2 caselle. Nel caso di un cantiere grande, ti tocca retrocedere di 4 caselle.



Guido: hai avuto un piccolo incidente e Guido deve effettuare delle riparazioni! Posa il tuo personaggio Cars accanto al relativo segnale stradale. Al tuo prossimo turno non puoi lanciare il dado ma devi rimettere il tuo personaggio sul segnale. Potrai lanciare il dado e ripartire da lì soltanto in un turno successivo!

Tessere World Grand Prix

Chi riesce a tagliare la linea del traguardo per primo riceve una tessera World Grand Prix. La tessera va posata direttamente davanti al vincitore. La prima corsa finisce qui, ma se ne fa subito un'altra...!

Riposizionate i vostri personaggi Cars sulla casella di partenza e si riparte per la prossima gara.

Consiglio: desiderate un po' di suspense in più? Allora collocate i segnali stradali in una sequenza leggermente modificata!

Il gioco termina quando un giocatore riesce ad accaparrarsi la seconda tessera World Grand Prix: riceve la tessera e viene ufficialmente proclamato **vincitore** del Grand Prix mondiale!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag





RACE CHAMPIONS

Ravensburger® spel nr. **23 329 8**

Een snel dobbel-racespel voor **2-4** spelers vanaf **5** jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Design: Paul Windle Design, UK

Inhoud:

40 verkeersbord-kaartjes

1 start-/finishdeel

5 World Grand Prix-fiches

4 Cars-speelfiguren

4 opzetvoetjes

1 dobbelsteen



Lightning McQueen en zijn PK-sterke concurrenten rijden talrijke races om tenslotte als kampioen van de World Grand Prix uit de strijd te komen. Met een beetje dobbelgeluk laten ze zich door een lekke band of opgebroken wegen niet tegenhouden!

Voorbereiding

Voordat jullie met het eerste spel beginnen moeten de verkeersborden, het start-/finishdeel, de World Grand Prix-fiches en de speelfiguren voorzichtig uit het karton gehaald worden.

Bouw gezamenlijk de racebaan op! Leg daarvoor de

40 verkeersborden in een kring. De volgorde van de borden speelt geen rol, jullie moeten er echter wel op letten, dat er geen zelfde verkeersborden naast elkaar liggen. Het start- en finishdeel plaats je tussen twee willekeurige verkeersborden.

Vervolgens zetten jullie de 4 Cars-speelfiguren in een opzetvoetje. Ieder mag een Cars-speelfiguur uitkiezen en die op het start-/finishdeel zetten.

Leg de dobbelsteen en de World Grand Prix-fiches naast het spelbord klaar.



Doel van het spel is, na meerdere races (= spelrondes) twee World Grand Prix-fiches te hebben.

En het gaat beginnen!

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt, dan gooi je en zet je je Cars-speelfiguur het overeenkomstige aantal verkeersborden in de richting van de finish verder. Op een verkeersbord mogen meerdere speelfiguren staan. Afhankelijk van het verkeersbord waar je speelfiguur op eindigt, gebeurt het volgende:



Snelheidsbeperking: Ook op een racebaan zijn er zo nu en dan snelheidsbeperkingen! Is het aantal ogen dat je gegooid hebt lager of gelijk aan het getal op het verkeersbord, dan mag je direct nog een keer gooien. Is het aantal gegooide ogen echter hoger, dan eindigt je beurt direct.



Olievat: je tank is goed gevuld, dus rijden maar! Je mag direct nog een keer gooien.



Takel: o jee, je bent in een spijker gereeden en hebt een lekke band. Takel moet je wegslepen. Je beurt is voorbij.



Opgebroken weg: door bouwwerkzaamheden op de racebaan moet je een omweg maken. Zet je Cars-speelfiguur bij een klein stuk opengebroken weg 2 velden terug en bij een groot stuk opengebroken weg 4 velden terug.



Guido: je hebt een klein ongeluk en Guido moet je repareren! Zet je Cars-speelfiguur naast het verkeersbord. Ben je weer aan de beurt, dan gooi je niet maar zet je speelfiguur terug op het verkeersbord. Pas als je weer aan de beurt bent, mag je weer gooien en kun je verder racen.

World Grand Prix-fiches

Wie als eerste op of over de finish rijdt, krijgt een World Grand Prix-fiche dat hij voor zich neerlegt. Hiermee eindigt de eerste race!

Zet al jullie Cars-speelfiguren weer aan de start en de volgende ronde gaat beginnen!

Tip: leg de verkeersborden voor de volgende ronde in een andere volgorde. Dat zorgt voor afwisseling!

Het spel eindigt, zodra een speler zijn tweede World Grand Prix-fiche krijgt. Deze speler heeft de complete race gewonnen!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger

229191