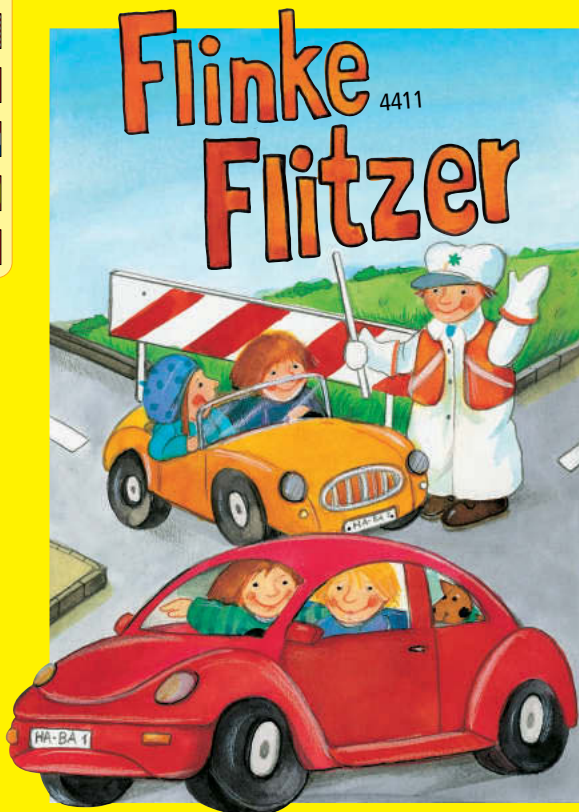




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Zippy Cars • Les bolides • Zoek een plaatsje
Los coches voladores • I bolidi

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2000

Flinke Flitzer

Ein Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielidee: Reiner Knizia

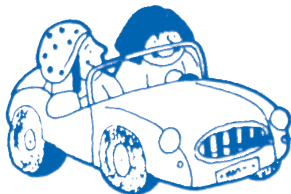
Illustration: Sabine Lohf

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Auf der großen Kreuzung herrscht Verkehrschaos!
Mit etwas Würfelglück jedoch löst sich der Stau
bald auf und die Autos finden einen Parkplatz.

Spielinhalt

- 24 kleine Autos (4 pro Farbe)
- 1 Spielplan
- 4 Parkplätze
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung





Spielziel

Wer schafft es als Erste/r, sechs verschiedenfarbige Autos auf den eigenen Parkplatz zu fahren?

Spielvorbereitung

Legt den Spilleplan in die Mitte der Spielfläche und stellt die Autos auf die große Kreuzung.

Jedes Kind nimmt sich einen Parkplatz und legt ihn vor sich ab. Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben überzählige Parkplätze in der Schachtel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer ist zuletzt im Auto mitgefahren? Du darfst beginnen.

Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

Runde 1

Reihum würfeln alle Kinder je einmal, nehmen sich ein farblich passendes Auto von der großen Kreuzung und fahren es auf den eigenen Parkplatz.

Alle folgenden Runden

Würfeln einmal und schau dir anschließend deinen Parkplatz an:

- **Steht noch kein Auto dieser Farbe dort?**
Fahre ein Auto der gewürfelten Farbe von der großen Kreuzung zu deinem Parkplatz und stell es dort ab.
- **Steht dort bereits ein Auto der gewürfelten Farbe?**
Dieses Auto verlässt deinen eigenen Parkplatz:
Fahre es zum Parkplatz des Kindes, das links von dir sitzt.

Achtung:

Hat diese Kind auch schon ein Auto der passenden Farbe, so fährt der Flitzer weiter linksherum (im Uhrzeigersinn) zum nächsten freien Parkplatz seiner Farbe. Haben bereits alle Kinder ein Auto dieser Farbe auf dem eigenen Parkplatz stehen, so fährt das Auto zurück auf die große Kreuzung.

Es gilt also:

Auf deinem Parkplatz darf nur ein Auto pro Farbe stehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind sechs verschiedenfarbige Autos auf dem eigenen Parkplatz stehen hat und so das Spiel gewinnt.

Habermäß game nr. 4411

Zippy Cars



ENGLISH

A colored dice game for 2 - 4 players aged 4 and up.

Author: Reiner Knizia
Illustrations: Sabine Lohf
Length of the game: approx. 10 minutes

There is chaos on the roads at the big junction! With some luck at throwing the dice however the traffic jam will dissolve and the cars will find a parking place.

Contents

- 24 little cars (4 of each color)
- 1 game board
- 4 parking squares
- 1 color dice
- Set of game instructions



Aim of the game

Who will be the first to drive six cars of different colors to his or her parking square?

Preparation

Spread out the game board in the center of the table and put the cars on the big junction.

Each player takes a parking square and puts it in front of him or her.

If there are less than four players, the remaining parking square are kept in the box.

How to play

The game proceeds in a clockwise direction.

Who has had a ride in a car most recently? You may start the game. If you can't reach an agreement, the youngest player starts and throws the dice once.

1st round

One by one the players throw the dice, take a car of the corresponding color from the big junction and drive it to your parking square.



Following rounds

Throw the dice and look at your parking square:

- **If you don't have a car of the color shown on the dice yet,**
take a corresponding car from the big junction and drive it to your parking square.
- **If you have already a car of the color shown on the dice,**
you drive the corresponding car from your parking square to the parking square of the player at your left.

Watch out:

If your neighbour also has a car of this color already, the little car should race on (in a clockwise direction) to the next free parking place of its color. If by chance all players have already occupied their corresponding parking place with a car of the color in question, the car is driving back to the big junction.

So the rule is:

There can only be one car of each color on each parking square.

End of the game

The game ends when a player has got six cars of different color on his or her parking square, and thus wins the game.

Les bolides

Un jeu avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Sabine Lohf
Durée du jeu : env. 10 minutes

Quelle cohue sur le grand carrefour ! Si les conducteurs sont chanceux au dé, ils pourront alors sortir du bouchon et trouver un parking pour leurs voitures.

Contenu du jeu

- 24 petites voitures (4 d'une même couleur)
- 1 plateau de jeu
- 4 parkings
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu



But du jeu

Quel joueurs va réussir en premier à garer six voitures de différentes couleurs sur son parking ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la surface de jeu et poser les voitures sur le grand carrefour.

Chaque joueur prend un parking et le pose devant lui. S'il y a moins de quatre joueurs, les parking en trop restent dans la boîte.

FRANÇAIS

Déroulement du jeu

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui est monté le plus récemment dans une voiture commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est alors le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé une fois.

1ère partie

Les joueurs lancent le dé une fois à tour de rôle, prennent une voiture de la couleur correspondante du grand carrefour et la garent sur leur parking respectif.

ITALIANO

Autres parties

Lance le dé une fois et regarde ce qu'il y a alors sur ton parking:

- **Il n'y a encore pas de voiture de cette couleur sur le parking ?**

Prends une voiture de la couleur du dé, retire-la du grand carrefour et gare-la sur ton parking.

- **Il y a déjà une voiture de la couleur du dé sur ton parking ?**

Cette voiture quitte ton parking pour se rendre sur le parking du joueur assis à ta gauche.

Attention:

Si ce joueur a déjà une voiture de cette couleur, le bolide continue sa course (dans le sens des aiguilles d'une montre) pour aller sur le prochain parking libre où il n'y a pas encore de voiture de cette couleur. Si tous les joueurs ont déjà une voiture de cette couleur sur leur parking, la voiture revient au grand carrefour.

Sur ton parking, il ne doit y avoir qu'une seule voiture d'une même couleur.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a six voitures de couleurs différentes sur son parking : il gagne la partie.



Zoek een plaatsje

Een kleurendobbelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelidee: Reiner Knizia

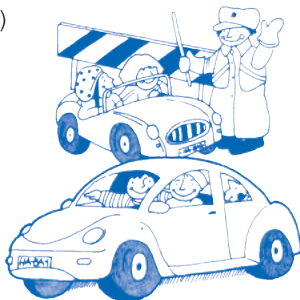
Illustraties: Sabine Lohf

Spelduur: ca. 10 minuten

Op het grote kruispunt is 't een chaos van jewelste!
Met een beetje geluk tijdens het dobbelen lost de file
zich echter snel op en vinden de auto's een parkeerplaats.

Spelinhoud

- 24 kleine auto's (4 per kleur)
- 1 spelbord
- 4 parkeerplaatsen
- 1 gekleurde dobbelsteen
- spelregels



Doel van het spel

Wie slaagt er als eerste in om zes auto's met verschillende kleuren naar z'n eigen parkeerplaats te rijden?

Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van het speelveld en zet de auto's op het grote kruispunt.

Ieder kind neemt een parkeerplaats en legt deze voor zich neer. Doen er minder dan vier kinderen mee, dan blijven de overgebleven parkeerplaatsen in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Wie is er als laatste met de auto meegereden? Jij mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit eenmaal met de dobbelsteen.

Eerste ronde

Om beurten gooien alle kinderen eenmaal, pakken een auto van de betreffende kleur van het grote kruispunt en rijden hem naar hun eigen parkeerplaats.

Alle volgende ronden

Gooi eenmaal en bekijk vervolgens je pakeerplaats:

- **Staat daar nog geen auto van deze kleur?**
Rijd een auto van de gegooide kleur van het grote kruispunt naar je parkeerplaats en zet hem daar neer.
- **Staat daar al een auto van de gegooide kleur?**
Deze auto verlaat je eigen parkeerplaats. Rijd hem naar de parkeerplaats van het kind dat links van je zit.

Opgelet:

Heeft dit kind ook al een auto van deze kleur, dan rijdt de auto opnieuw naar links verder (kloksgewijs) naar de volgende vrije parkeerplaats voor zijn kleur. Wanneer alle kinderen al een auto van die kleur op hun parkeerplaats hebben staan, dan rijdt de auto weer terug naar het grote kruispunt.

Er geldt dus:

Op jouw eigen kleine parkeerplaats mag maar één auto per kleur staan.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen zes auto's met verschillende kleuren op zijn eigen parkeerplaats heeft staan en zo het spel wint.



Juego Habermaaß nº 4411

Los coches voladores

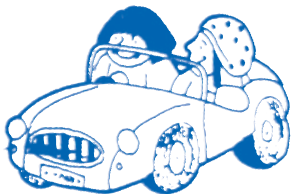
Un juego de dados para 2 - 4 jugadores a partir de los 4 años.

Autor: Reiner Knizia
Ilustraciones: Sabine Lohf
Duración: 10 minutos aprox.

No os podéis ni imaginar el lío que se ha formado en el gran cruce que une a todas las calles. Con un poco de suerte y tirando los dados podréis deshacer el atasco y entonces los coches encontrarán un lugar para aparcar.

Contenido

- 24 coches pequeños (4 de cada color)
- 1 tablero
- 4 aparcamientos
- 1 dado de colores
- 1 Instrucciones del juego



ESPAÑOL

Objetivo del juego

¿Quién será el primero en conducir 6 coches a su aparcamiento?

Preparación

Desplegar el tablero en el centro de la mesa y colocar los coches en el gran cruce.

Cada jugador escoge un aparcamiento y se lo coloca delante.

Si hay menos de 4 jugadores, los aparcamientos que sobran se devuelven a la caja del juego.

Desarrollo

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Aquel de vosotros que haya sido el último en ir en coche, empieza el juego. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven tirando el dado una vez.

1ª vuelta:

Uno por uno los jugadores tiran el dado, escogen un coche del gran cruce y lo conducen a su aparcamiento.



Siguientes vueltas

Tira el dado y mira tu aparcamiento:

- **Si aún no has escogido un coche del color que te ha salido en el dado al tirarlo,** coge uno del gran cruce y condúcelo a tu aparcamiento.
- **Si ya tienes un coche del color que te ha salido en el dado al tirarlo,** lo debes conducir desde tu aparcamiento hasta el aparcamiento del jugador sentado a tu izquierda.

¡Alerta!

Si tu vecino ya tiene también un coche de este color, los dos coches harán una carrera (en el sentido de las agujas del reloj) hasta llegar al siguiente aparcamiento, del mismo color del coche, que esté libre. Si por casualidad todos los jugadores ya han ocupado sus aparcamientos con un coche de ese color, entonces el coche se conduce otra vez al gran cruce.

Por tanto la regla es:

Solamente puede haber un coche de cada color en cada aparcamiento.

Fin del juego

Aquel jugador que consiga conducir seis coches de distinto color cada uno a su aparcamiento, gana el juego.

Gioco Habermas nr. 4411

I bolidi

Un gioco con un dado multicolore per 2 - 4 giocatori dai 4 anni.

Ideazione: Reiner Knizia
Illustrazioni: Sabine Lohf
Durata di una partita: Circa 10 minuti

Che traffico all'incrocio! Se i conducenti sono fortunati lanciando il dado potranno uscire dall'ingorgo e trovare parcheggio per le loro macchine.

Contenuto del gioco

- 24 Macchinine (4 x ogni colore)
- 1 Piano da gioco
- 4 Parcheggi
- 1 Dado con diversi colori
- 1 Istruzioni per giocare



Scopo del gioco

Chi riuscirà per primo a parcheggiare 6 macchinine di diverso colore sul suo parcheggio?

Preparativi

Mettere il piano da gioco in mezzo al tavolo e mettere le macchinine sul grande incrocio. Ogni giocatore prende un parcheggio e lo mette davanti a sé.

Se ci sono meno di 4 giocatori i parcheggi in più rimangono nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocare in senso orario.

Il giocatore che è salito recentemente su un'auto comincia.

Se non riuscite a mettervi d'accordo tocca al giocatore più giovane. Iniziare lanciando il dado una volta.

Prima partita

I giocatori lanciano il dado una volta a turno, prendono una macchinina dell'incrocio del colore corrispondente e la parcheggiano sul rispettivo parcheggio.

Altre partite

Lancia il dado una volta e guarda cosa c'è sul tuo parcheggio.

- **Non c'è ancora una macchinina di questo colore sul tuo parcheggio?**

Prendi una macchinina del colore del dado, ritirla dall'incrocio e parcheggiala.

- **C'è già una macchinina del colore del dado sul tuo parcheggio?**

Questa macchinina lascia il tuo parcheggio per andare al parcheggio del giocatore seduto alla tua sinistra.

Attenzione:

se questo giocatore ha già una macchinina di questo colore, il bolide continua la sua corsa (in senso orario) per andare sul prossimo parcheggio libero dove non c'è ancora una macchina di questo colore. Se tutti i giocatori hanno già una macchina di questo colore sul loro parcheggio, il bolide ritorna all'incrocio.

Dunque:

Sul tuo parcheggio ci deve essere 1 macchina per colore.

Fine del gioco

La partita è finita quando un giocatore ha 6 macchinine di diverso colore sul suo parcheggio: egli vince la partita.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindend voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind


Infant Toys


Jouets premier âge


Baby & kleuter


Bebé y niño pequeño


Bebè & bambino piccolo


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

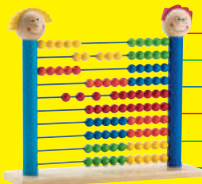
 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spelen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

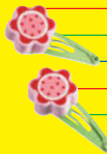
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini



HABA[®]

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