

HABA

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



Bamboo Rally Cup
Tropical Rallye Cup
Rallyrace
Rally Bambú
Coppa rally tra i bambù

BAMBOO RALLYE CUP

Wer fährt die schnellste Kiste auf der Piste?!



BAMBOO RALLYE CUP

Wer fährt die schnellste Kiste auf der Piste?!

Ein turbulentes Würfel-Laufspiel für 2–4 Rallye-Fans ab 6 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Zapf

Redaktion: Kristin Dittmann

Spieldauer: ca. 20 Minuten



Tucker-ratter-quietsch-peng... hup, hup! Auf die Plätze, fertig, los! Gleich fällt der Startschuss zum alljährlichen Seifenkisten-Spektakel der wilden Rallyetiere – das verrückteste Rennen weit und breit. Als Nachwuchs-Rennprofis schnappt ihr euch eure selbstgebauten Super-Mobile und tretet in Teams gegeneinander an. Ihr müsst es schaffen, insgesamt drei komplette Runden über die holprige Piste zu düsen. Aber Achtung: Das Pistengespenst ist euch auf den Fersen. Gelingt es ihm, euch zu erschrecken, müsst ihr die Runde von Neuem beginnen.

Wem es gelingt, mit dem eigenen Team als erstes 3 Runden zu absolvieren, hat echte Rallye-Qualitäten bewiesen und gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:



Boxengasse

Hupe



VOR DEM ERSTEN SPIEL

Brecht vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel und steckt den Pokal zusammen. Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen. Den Pokal könnt ihr nach Spielende zusammengesteckt in die Schachtel räumen.

BEVOR ES LOSGEHT:

Legt die vier Spielplanteile in die Tischmitte und puzzelt den Spielplan zusammen. Stellt die Hupe in das Loch in der Mitte des Spielplans. Beim Spiel zu zweit benutzt ihr zwei gegenüberliegende Farben. Beim Spiel zu dritt oder zu viert könnt ihr die Farbe eures Rallyeteams frei wählen. Stellt die beiden Rallyetiere eures Teams jeweils auf die farblich passende Boxengassen (=Startfeld). Nehmt euch jeweils zwei Powerblitze und legt sie auf die Markierungen bei eurer Boxengasse. Zu zweit und zu dritt spielt ihr mit zwei Pistengespenstern; zu viert nur mit einem. Stellt das bzw. die Pistengespenster zunächst neben den Spielplan. Legt die Zielflaggen und den Pokal neben den Spielplan. Überzähliges Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel. Haltet die Würfel bereit.

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer ist zuletzt Auto-Scooter gefahren? Du beginnst und würfelst mit **allen 4** Würfeln gleichzeitig!

So verwendest du die Würfel:

Der silberfarbene Würfel

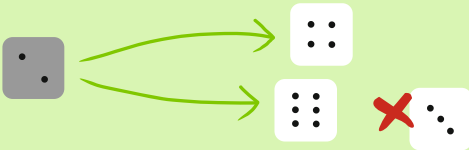


Der silberfarbene Würfel zeigt 1, 2 oder 3 Punkte. Er bestimmt, wie viele weiße Würfel du in deinem Zug benutzen darfst. Suche dir entsprechend viele weiße Würfel aus und nutze jeweils das angezeigte Würfelerggebnis.

Die weißen Würfel



Mit den weißen Würfeln kannst du deine Spielfiguren und/oder die Pistengespenster bewegen. Beachte dazu die Regeln für die Figuren und das Pistengespenst.



Beispiel:

Luna würfelt alle vier Würfel. Der **silberfarbene** Würfel zeigt 2 schwarze Punkte. Luna wählt die weißen Würfel mit der **4** und der **6**. Sie setzt ihr orangefarbenes Rallyetier erst 4 Felder und dann noch einmal 6 Felder vorwärts. Den dritten weißen Würfel mit der 3 darf sie nicht nutzen.

So fahren deine eigenen Rallyetiere:

- Deine Tiere laufen immer **im** Uhrzeigersinn.
- Du darfst mehrere weiße Würfel auf deine beiden Tiere verteilen oder mehrere weiße Würfel für nur eines deiner Tiere verwenden.
- Verwendest du mehrere weiße Würfel für ein Tier, musst du für jedes Würfelergbnis einen Zwischenstopp einlegen. Dabei darf dein Tier nicht auf einem Feld mit einem Pistengespenst landen.



So ziehen die Pistengespenster:

- Das bzw. die Pistengespenster sind eure gemeinsamen Gegner. Zieht ein Gespenst auf ein Feld mit deinem Rallyetier, erschrickt dieses sich. Das erschreckte Tier muss zurück zu seiner Boxengasse, ohne dabei eine Zielflagge bzw. einen Powerblitz einzusammeln.
- Wer zuerst in diesem Spiel eines der Pistengespenster setzt, stellt es auf die eigene Boxengasse. Von hier läuft das Pistengespenst **gegen** den Uhrzeigersinn los.
- Du musst mindestens ein Pistengespenst setzen, wenn die Punkte auf dem **silberfarbenen** Würfel **rot** sind. Du darfst einen oder mehrere weiße Würfel für ein Pistengespenst benutzen bzw. mehrere Würfel auf beide Pistengespenster verteilen.
- Du musst das bzw. die Pistengespenster zuerst setzen, bevor du ggf. dein eigenes Tier bewegen darfst.





Beispiel:

Leo würfelt alle 4 Würfel. Der **silberfarbene** Würfel zeigt **3 rote Punkte**. Das bedeutet, er darf alle drei weißen Würfel verwenden und muss mindestens ein Pistengespenst bewegen. Zuerst verwendet er den weißen Würfel mit der **2** für das Pistengespenst. Das zweite Pistengespenst hat bisher noch niemand gesetzt. Es startet bei Leos Boxengasse und läuft zwei Felder gegen den Uhrzeigersinn. Das Pistengespenst landet auf dem Feld mit dem pinken Rallyetier. Das pinke Tier muss zurück zur pinken Boxengasse. Leo hat noch eine **5** und eine **6** gewürfelt. Mit seinem blauen Rallyetier läuft er zunächst 5 Felder vor. Danach möchte er mit demselben Tier sechs Felder vorlaufen. Jetzt merkt er, dass er mit diesem Tier auf das Feld mit dem ersten Pistengespenst ziehen würde. Er darf dieses Tier nicht setzen. Leo setzt sein anderes blaues Tier 6 Felder vor.



Einsatz für die Hupe und die Powerblitze

Wenn du merkst, dass du einen fremden Würfelwurf ebenfalls gut gebrauchen könntest, haust du schnell auf die Hupe. Jetzt gibst du einen deiner Powerblitze ab und legst ihn in die Spielplanmitte. Dafür darfst du sofort den fremden Würfelwurf mitbenutzen. Dabei darfst du selbst entscheiden, welche Würfel du wie nutzt. Wie viele Würfel du nutzen darfst, gibt der silberfarbene Würfel an. Du bist zuerst am Zug. Erst wenn du fertig bist, darf die Person, die gewürfelt hat, ihren eigenen Würfelwurf wie gewohnt für sich nutzen. Anschließend wird das Spiel normal fortgeführt.

Achtung:

- Hauen mehrere von euch gleichzeitig auf die Hupe, gewinnt nur die schnellste Person den Extra-Würfelwurf. Nur sie muss einen Powerblitz abgeben.
- Du darfst aber immer nur maximal zwei Powerblitze haben.
- Hast du grade keinen Powerblitz mehr, darfst du auch nicht auf die Hupe hauen.

Runden absolvieren

Sobald eines deiner Rallyetiere eine komplette Runde gefahren ist und wieder in der Boxengasse steht, erhältst du eine Zielflagge und einen Powerblitz als Belohnung. Dein Tier kann nun wieder von der Boxengasse aus neu starten. Nur das eigene Rallyetier darf in die eigene Boxengasse ziehen. Alle anderen Tiere fahren daran vorbei. Du musst mit dem genauen Würfelergebnis in die Boxengasse ziehen. Es dürfen keine Würfelaugen verfallen. Kannst oder willst du einen Würfelwurf nicht für deine Tiere nutzen, verfällt der jeweilige Würfel. Du musst nicht an deiner Boxengasse vorbeiziehen.

Anschließend ist die nächste Person an der Reihe und würfelt.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald ein Team drei Zielflaggen gesammelt hat. Dieses Super-Team ist das schnellste und gewinnt die Rallye samt Pokal.

VARIANTE

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Hast du gehupt, legst du deinen Powerblitz nicht in die Mitte, sondern gibst ihn der Person, die gewürfelt hat.
- Bist du eine komplette Runde gefahren und wieder in deiner Boxengasse angekommen, erhältst du wie gewohnt eine Zielflagge allerdings bekommst du keinen Powerblitz.
- Ihr startet mit zwei Powerblitzen, dürft im Spielverlauf aber weitere Blitze erhalten, wenn bei eurem Würfelwurf gehupt wurde.



BAMBOO RALLY CUP

A super-speedy soapbox race!

Author: Heinz Meister **Illustration:** Zapf **Game Developer:** Kristin Dittmann **Length of the game:** approximately 20 minutes



Rumble, rattle, squeak, bang... beep, beep! Ready, get set, go! It's nearly time to sound the starting signal for the yearly animal soapbox rally – the wildest race far and wide! As junior racing pros, grab your homemade soapbox racing cars and compete in teams against each other. The aim of the game is to complete 3 laps around the bumpy track. But watch out, there's a ghost hot on your heels! If he scares you off you will have to start the lap again.

The first team to complete 3 laps and show off their awesome rally skills will win the game.

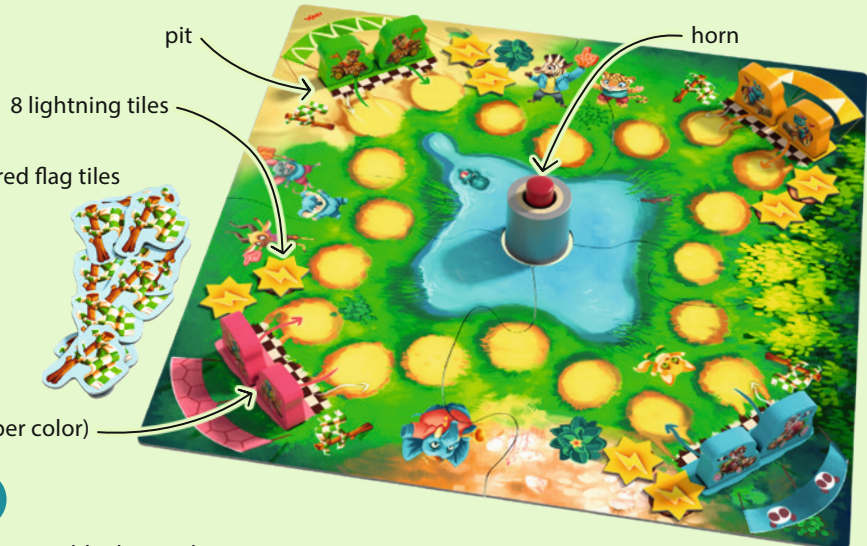
CONTENTS:



9 checkered flag tiles

2 ghosts

8 rally animals (2 each per color)



BEFORE THE FIRST GAME:

Carefully press all parts out of the sheet and assemble the trophy.
You can have an adult help you with this. Simply put the assembled trophy back in the box after playing.



PREPARATION:

Assemble the game board by placing the 4 game board pieces in the middle of the table and connecting the pieces. Place the horn in the hole in the middle of the game board. If there are 2 players, use 2 colors opposite each other. If there are 3 or 4 players, use any colors for your rally teams. Place the 2 rally animals in your team on the pit lane of the same color (=starting space). Take 2 lightning tiles each and place them on the markings in your pit lane. If there are 2 or 3 players, play with 2 ghosts; if there are 4 players, just use 1 ghost. Place the ghost or ghosts next to the game board to start. Place the checkered flags and the trophy next to the game board. Put any extra game materials back in the box. Get the dice ready.

HOW TO PLAY:

Take turns playing in a clockwise direction. Who rode bumper cars most recently? You go first and roll all **4 dice** at the same time!

How to use the dice:

The silver die:

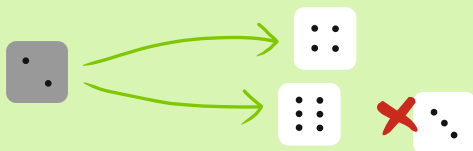


The silver die shows 1, 2, or 3 spots. It determines how many white dice you may use during your turn. Choose this number of white dice and use the spots that are shown on these.



The white dice:

With the white dice you can move your playing pieces and/or the ghost/ghosts. See the rules for the playing pieces and the ghosts.



Example:

Luna rolls all 4 dice. The **silver** die shows 2 black spots. Luna chooses the white dice showing a **4** and a **6**. She first moves her orange rally animal 4 spaces and then 6 spaces forward. She may not use the third white die showing a 3.

How to move your own rally animals:

- Your animals always move **in a clockwise** direction.
- You may split the white dice between your two animals or use more than one white die for just one of your animals.
- If you use more than one white die for one animal, you must make a stop after moving the number of spots shown on each die. Your animal may not land on a space with a ghost on it.



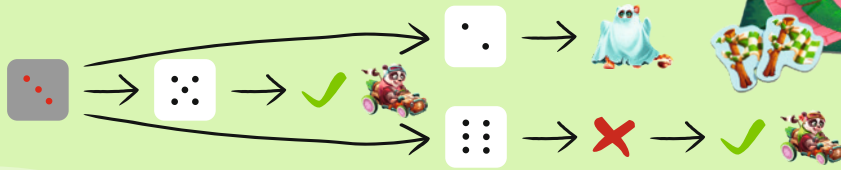
How to move the ghosts:

- The ghost or ghosts are opponents for all the players. If a ghost moves onto a space with your rally animal on it, your animal gets scared off. This animal must return to its pit, without collecting a checkered flag or lightning tile.
- The first player to use a ghost in the game places it in their own pit. From there, the ghost moves **in a counter-clockwise** direction.
- You must use at least one ghost if the spots on the **silver** die are **red**. You may use one or more white dice for one ghost or split the dice between both ghosts.
- You must move the ghost or ghosts first, before moving your own animal, if applicable.



Example:

Leo rolls all 4 dice. The **silver** die shows **3 red spots**. This means he may use all 3 white dice and must move at least one ghost. He first uses the white die showing the **2** for the ghost. No one has moved the second ghost yet. This starts in Leo's pit and moves 2 spaces in a counter-clockwise direction. The ghost lands on the same space as the pink rally animal. The pink animal must return to its pit. Leo also rolled a **5** and a **6**. He first moves his blue rally animal 5 spaces forward. He then wants to move the same animal 6 spaces forward, but he notices that this would put his animal on the same space as the first ghost. He may not move this animal. Leo moves his other blue animal 6 spaces forward.



Using the horn and the lightning tiles:

If you think you could use another player's roll of the dice for yourself, quickly sound the horn. Give up one of your lightning tiles and place it in the middle of the game board. You may use the other player's roll (along with the other player) right away. You may decide how to use each die. The silver die determines how many dice you may use. You go first. Only once you're finished may the player who rolled the dice use what they rolled for themselves as usual. Then the game continues as before.

Important:

- If more than one player sounds the horn, the fastest wins the extra go. Only they will give up a lightning tile.
- No player may have more than 2 lightning tiles at a time.
- If you have no more lightning tiles, you may not sound the horn.

Finishing the laps:

As soon as one of your rally animals has completed a lap and returned to the pit, you get a checkered flag and a lightning tile as a reward. Your animal can set off from the pit again. Only a player's own rally animal may enter their pit. All other animals drive past it. You must roll the exact number needed to enter your pit. All spots on the die must be used up. If you can't or don't want to use the spots shown on a die for your animal, then this die is forfeited. You don't need to move past your pit. Then it's the next player's turn to roll the dice.

END OF THE GAME:

The game ends as soon as a team has collected 3 checkered flags. This super team is the fastest and wins the rally and the trophy.

VARIATIONS:

Follow the basic rules of the game, but with the following changes:

- When you sound the horn, give your lightning tile to the person who rolled the dice instead of putting it in the middle.
- When one of your rally animals has completed a lap and returned to the pit lane, you get a checkered flag as usual but no lightning tile.
- Each player starts with 2 lightning tiles but may collect more over the course of the game if other players sound the horn during their turn.



TROPICAL RALLYE CUP

Course dans la jungle !

Un jeu de course et de dés mouvementé pour 2 à 4 fans de vitesse à partir de 6 ans.

Auteur : Heinz Meister **Illustration :** Zapf **Rédaction :** Kristin Dittmann **Durée de jeu :** env. 20 minutes



Vroum, vroum... bing, bang, boum... pouet, pouet ! À vos marques, prêts... Le Tropical Rallye est prêt à démarrer ! Comme chaque année, les animaux se donnent en spectacle à bord de leur caisse à savon lors d'une course endiablée. Incarnez des apprentis pilotes qui s'affrontent par équipe dans des super bolides qu'ils ont bricolés eux-mêmes. Vous devez réussir à faire trois tours complets d'une piste chaotique pour remporter la course. Mais méfiez-vous, car le fantôme est à vos trousses. S'il parvient à vous effrayer, fuyez jusqu'à votre box et reprenez votre tour depuis la case de départ. **La talentueuse équipe qui réussira à effectuer 3 tours du rallye en premier remportera la partie et la précieuse coupe.**

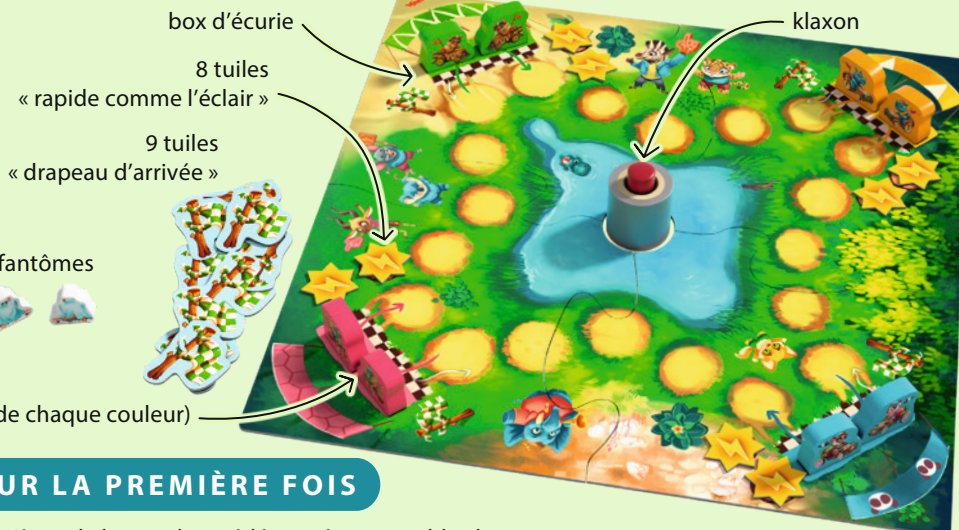
CONTENU DU JEU



coupe

4 dés

2 fantômes



box d'écurie

8 tuiles

« rapide comme l'éclair »

9 tuiles

« drapeau d'arrivée »

klaxon

8 animaux (2 de chaque couleur)

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS

Détachez délicatement toutes les pièces de leur cadre prédécoupé et assemblez la coupe.

Demandez à un adulte de vous aider. À la fin de la partie, vous pouvez ranger la coupe dans la boîte sans la démonter.

PRÉPARATION DU JEU

Posez les quatre pièces de puzzle du plateau de jeu au milieu de la table et assemblez-les. Placez le klaxon dans le trou au milieu du plateau de jeu. Si vous jouez à deux, sélectionnez deux couleurs qui se font face. Si vous jouez à trois ou à quatre, choisissez la couleur qui vous plaît pour votre équipe de rallye. Placez les deux animaux de votre équipe dans les box d'écurie de leur couleur (= cases de départ). Prenez ensuite deux tuiles « rapide comme l'éclair » et posez-les sur les marquages de votre écurie. Si vous jouez à deux ou à trois, utilisez deux fantômes, si vous jouez à quatre, vous n'en utilisez qu'un. Dans un premier temps, mettez à côté du plateau de jeu le ou les fantômes, les drapeaux d'arrivée et la coupe. Le matériel de jeu qui ne sert pas est remis dans la boîte. Préparez les dés.

DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à être monté dans des autos tamponneuses ? Tu commences et lances les **4 dés** en même temps !

Signification des dés :

Dé argenté

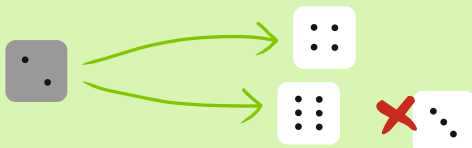


Le dé argenté présente des faces à 1, 2 ou 3 points. Il indique le nombre de dés blancs que tu peux utiliser pendant ton tour. Choisis le nombre de dés blancs correspondant et applique leur résultat.

Dés blancs



Les dés blancs permettent d'avancer tes pions et/ou les fantômes sur la piste. Voir règles de déplacement des figurines et du fantôme.



Ex. :

Louna lance les quatre dés. Elle obtient un 2 avec le dé **argenté**. Louna choisit donc deux dés blancs : un **4** et un **6**. Elle avance d'abord son animal orange de 4 cases, puis de 6 cases supplémentaires. Elle n'a plus le droit d'utiliser le dé blanc montrant un 3.

Avancer ses animaux dans le rallye :

- Ils avancent toujours **dans le sens** des aiguilles d'une montre.
- Tu peux utiliser plusieurs dés blancs en les répartissant entre tes différents animaux ou plusieurs dés pour faire avancer un seul animal.
- Si tu utilises plusieurs dés pour un animal, ton animal doit s'arrêter sur une case à chaque dé. Il est interdit de s'arrêter sur une case occupée par un fantôme.

Avancer les fantômes :

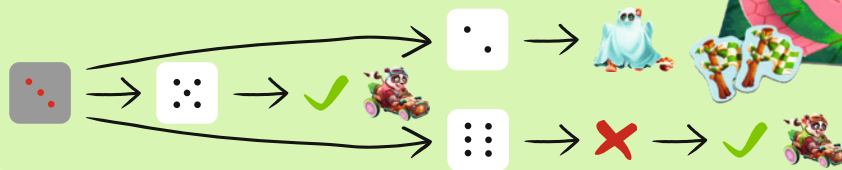
- Sur la piste, le ou les fantômes sont vos ennemis. Si, durant le rallye, un fantôme s'arrête sur une case où se trouve ton animal, il l'effraie. L'animal prend la fuite et fonce tout droit dans son box à l'écurie sans gagner de drapeau d'arrivée ni de tuile « rapide comme l'éclair ».
- Le premier à faire entrer un fantôme en jeu le pose sur un des box de son écurie. Il part de cette case et avance **dans le sens inverse** des aiguilles d'une montre.
- Tu dois utiliser au moins un fantôme si les points du dé **argenté** sont **rouges**. Tu peux utiliser un ou plusieurs dés blancs pour avancer un fantôme ou répartir plusieurs dés entre les deux fantômes.
- Tu dois avancer le ou les fantômes avant d'éventuellement avancer ton animal.





Ex. :

Léo lance les 4 dés. Le dé **argenté** présente **3 points rouges**. Cela signifie qu'il peut utiliser les trois dés blancs et doit en utiliser au moins un pour un fantôme. Il commence par utiliser le **2** du dé blanc pour avancer le fantôme. Pour l'instant, personne n'a avancé le second fantôme. Il quitte le box de l'écurie de Léo et avance de deux cases dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le fantôme de la piste s'arrête sur la case d'un animal rose, qui doit retourner à son box. Léo a aussi obtenu un **5** et un **6**. Il commence par avancer un de ses animaux bleus de 5 cases. Puis, il souhaite encore le faire avancer de six cases. Mais il remarque que cela le ferait atterrir sur la case du premier fantôme de la piste, ce qui est interdit. Léo avance donc son autre animal bleu de 6 cases.



Utilisation du klaxon et des tuiles « rapide comme l'éclair »

Si tu remarques que le lancer d'un autre joueur pourrait t'être utile, appuie vite sur le klaxon. Tu consommes une de tes tuiles « rapide comme l'éclair » que tu poses au milieu du plateau de jeu. En contrepartie, tu peux aussitôt utiliser le lancer de l'autre joueur. Tu choisis toi-même comment utiliser les différents dés. Le dé argenté indique toujours le nombre de dés blancs que tu peux utiliser. C'est d'abord ton tour, puis, quand tu as fini, le joueur qui avait lancé les dés utilise son lancer de dés pour avancer comme dans un tour classique. Puis la partie se poursuit normalement.

Attention :

- Si plusieurs joueurs pressent le klaxon en même temps, seul le plus rapide bénéficie du lancer spécial supplémentaire qui lui coûte une tuile « rapide comme l'éclair ».
- Attention, tu ne peux jamais utiliser plus de deux tuiles « rapide comme l'éclair » au cours d'une partie.
- Si tu n'as plus de tuile, tu ne peux plus appuyer sur le klaxon.

Terminer un tour

Dès qu'un de tes animaux termine un tour complet et se trouve de nouveau dans son box, tu gagnes un drapeau d'arrivée et une tuile « rapide comme l'éclair » en récompense. Ton animal peut maintenant commencer un nouveau tour en partant du box. Seul ton animal peut avancer dans ton box. Tous les autres animaux passent leur chemin. Pour entrer dans ton box, le résultat du dé doit parfaitement correspondre au nombre de cases souhaité. Tu ne peux pas l'atteindre avec un résultat plus grand. Tu n'es pas obligé d'avancer si tu ne peux pas ou ne veux pas utiliser un lancer de dé, donc d'avancer au-delà de ton box.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'une équipe a réuni trois drapeaux d'arrivée. Cette fine équipe est la plus rapide et remporte la coupe du Tropical Rallye !

VARIANTE

Vous jouez avec les règles du jeu classiques et les changements suivants :

- Si tu as klaxonné, tu ne poses pas ta tuile « rapide comme l'éclair » au milieu, mais la donnes au joueur qui a lancé les dés.
- Lorsque tu termines un tour complet et que tu es de retour dans ton box, tu obtiens toujours un drapeau d'arrivée mais pas de tuile « rapide comme l'éclair ».
- Les joueurs commencent la partie avec deux tuiles « rapide comme l'éclair » mais peuvent en obtenir d'autres si quelqu'un klaxonne suite à leur lancer.



RALLYRACE

Wie racet het snelst over het parcours?!

Een turbulent dobbel- en wedloopspel voor 2 tot 4 rallyfans vanaf 6 jaar
Auteur: Heinz Meister **Illustraties:** Zapf **Redactie:** Kristin Dittmann **Duur van het spel:** ca. 20 minuten



Vroem, vroem ... bing, bang, boem ... toeter, toeter! Op de plaatsen, klaar, start! De knotsgekke rallyrace kan beginnen! Zoals elk jaar geven de dieren weer alles – spektakel gegarandeerd! Kruip in de huid van een echte coureur en strijd in teams tegen elkaar in zelfgebouwde supercars. Je moet in totaal drie volledige rondes op het gevaarlijke parcours afleggen. Maar let op: het spook zit je immers op de hielen! Lukt het hem je te laten schrikken? Dan moet je terug naar start en begint de ronde opnieuw.

Het team dat als eerste 3 rondes weet af te leggen, is een echte rallyrijder en wint het spel.

SPELINHOUD



beker

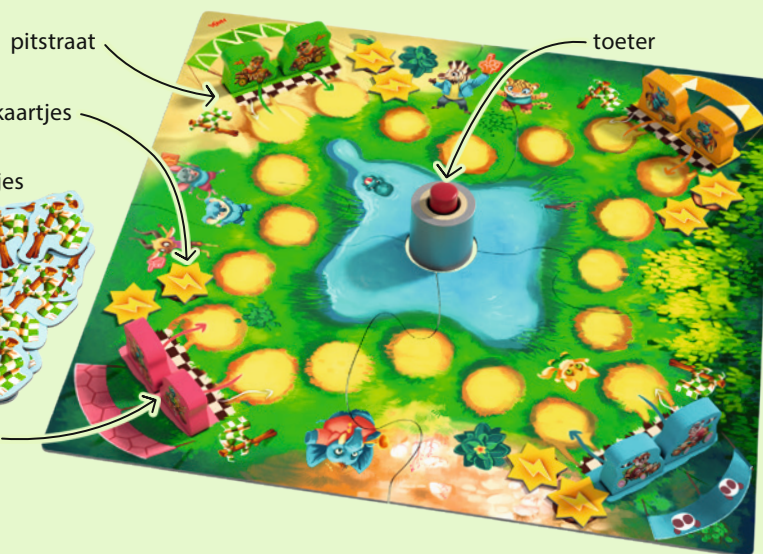
4 dobbelstenen

2 spoken

8 'bliksemsnelle' kaartjes

9 finishvlagkaartjes

8 dieren (twee van elke kleur)



VÓÓR HET EERSTE SPEL

Maak alle stukken voorzichtig los en zet de beker in elkaar. Laat je daarbij helpen door een volwassene. Na afloop van het spel kun je de beker terug in de doos doen zonder hem uit elkaar te halen.

SPELVOORBEREIDING

Leg de vier delen van het spelbord midden op tafel en zet het spelbord in elkaar. Zet de toeter in de opening in het midden van het spelbord. Als je met z'n tweeën speelt, gebruik je de twee kleuren die tegenover elkaar liggen. Speel je met drie of vier? Dan mag je de kleur van je rallyteam zelf kiezen. Zet de twee dieren van je rallyteam in de pitstraat met dezelfde kleur (= startveld). Pak dan elk twee 'bliksemsnelle' kaartjes en leg ze bij de markeringen in je pitstraat. Als je met twee of drie spelers speelt, gebruik je twee spoken. Speel je met vier? Dan gebruik je er maar één. Zet het spook of de spoken, finishvlaggen en de beker naast het spelbord. Overgebleven spel materiaal gaat terug in de doos. Houd de dobbelstenen bij de hand.

SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie als laatste op een scooter heeft gereden, mag beginnen en gooit **alle 4** de dobbelstenen tegelijk!

Zo werken de dobbelstenen:

De zilverkleurige dobbelsteen

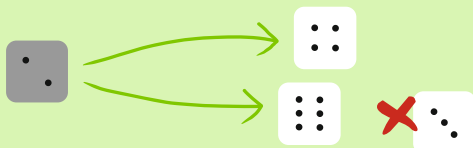


De zilverkleurige dobbelsteen heeft 1, 2 of 3 ogen. Deze bepaalt hoeveel dobbelstenen je tijdens je beurt mag gebruiken. Dobbel met de witte dobbelstenen. Het aantal ogen staat voor het aantal velden dat je vooruit mag.

De witte dobbelstenen



Met de witte dobbelstenen kun je je speelfiguren en/of de spoken over het spelbord verplaatsen. Zie daarvoor de regels voor de figuren en spoken.



Voorbeeld:

Luna gooit alle vier de dobbelstenen. Met de **zilverkleurige** dobbelsteen dobbelt ze een 2. Luna kiest de witte dobbelstenen met de **4** en de **6**. Ze verplaatst haar oranje dier eerst 4 velden vooruit en daarna nog eens 6 velden vooruit. De derde witte dobbelsteen met de 3 mag ze niet gebruiken

Dieren over het spelbord verplaatsen:

- De dieren bewegen altijd **met de klok mee**.
- Je kunt meerdere witte dobbelstenen over beide dieren verdelen of meerdere witte dobbelstenen gebruiken om één dier te verplaatsen.
- Als je meerdere witte dobbelstenen voor één dier gebruikt, moet je dier na het aantal ogen van een dobbelsteen een tussenstop maken. Daarbij mag je dier niet op een veld met een spook belanden.

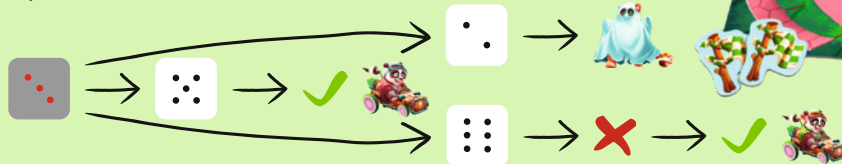
Spoken over het spelbord verplaatsen:

- Op het parcours zijn de spoken jullie gezamenlijke vijand. Stopt tijdens de race een spook op het veld waar jouw dier staat? Dan wordt je dier weggejaagd. Het dier racet dan terug naar zijn pitstraat, zonder daarbij een finishvlag of een 'bliksemsnel' kaartje te verzamelen.
- Wie als eerste een spook in het spel brengt, zet het in de eigen pitstraat. Van hieruit vertrekt het spook **tegen de klok in**.
- Je moet minstens één spook gebruiken als de ogen op de **zilverkleurige** dobbelsteen **rood** van kleur zijn. Je mag één of meer witte dobbelstenen voor één spook gebruiken of meerdere dobbelstenen over beide spoken verdelen.
- Je moet eerst het spook over het spelbord verplaatsen en pas daarna je eigen dier.



Voorbeeld:

Leo gooit alle vier de dobbelstenen. Met de **zilverkleurige** dobbelsteen dobbelt hij **een rode 3**. Dat betekent dat hij alle drie de witte dobbelstenen mag gebruiken en minstens één spook moet verplaatsen. Hij gebruikt de witte dobbelsteen met de **2** eerst voor het spook. Het tweede spook is nog niet in het spel gebracht. Hij begint in de pitstraat van Leo en zweeft twee velden tegen de klok in. Daarbij komt het spook in het veld met een roze dier terecht. Het roze dier moet terug naar de roze pitstraat. Leo heeft nog een **5** en een **6** gedobbeld. Hij verplaatst zijn blauwe dier eerst 5 velden over het spelbord. Daarna wil hij met hetzelfde dier 6 velden vooruit. Maar dan merkt hij dat hij met dit dier op het veld met het eerste spook terechtkomt en dit dier niet mag verplaatsen. Leo verplaatst daarom een ander blauw dier 6 velden naar voren.



De toeter en ‚bliksemsnelle‘ kaartjes gebruiken

Kun je een worp van een ander goed gebruiken? Druk dan snel op de toeter. Je hebt nu een van je ‚bliksemsnelle‘ kaartjes gebruikt. Leg het kaartje in het midden van het spelbord. In ruil daarvoor mag je nu mee profiteren van de worp van de andere speler. Daarbij mag je zelf bepalen welke dobbelstenen je gebruikt. Hoeveel dobbelstenen je mag gebruiken, geeft de zilverkleurige dobbelsteen aan. Jij bent eerst aan de beurt en pas daarna de speler die de dobbelstenen heeft gegooid, zoals in een normale ronde. Daarna gaat het spel gewoon verder.

Let op:

- Als meerdere spelers tegelijkertijd op de toeter drukken, profiteert hier alleen de snelste speler van. Alleen deze speler moet zijn ‚bliksemsnelle‘ kaartje inleveren.
- Je mag nooit meer dan twee ‚bliksemsnelle‘ kaartjes in bezit hebben.
- Als je geen ‚bliksemsnelle‘ kaartjes meer hebt, mag je ook niet meer op de toeter drukken.

Een ronde afleggen

Zodra één van je dieren een volledige ronde heeft afgelegd en weer in de pitstraat staat, krijg je een finishvlag en een ‚bliksemsnel‘ kaartje als beloning. Van hieruit kan je dier nu een nieuwe ronde beginnen. Alleen je eigen dier mag je pitstraat in. Alle andere dieren gaan er gewoon langs. Om in de pitstraat te komen, moet je precies het aantal ogen dobbelen dat je nog vooruit moet. Je moet altijd alle ogen op de dobbelsteen gebruiken. Kun je het gedobbelde aantal ogen niet voor je dieren gebruiken? Dan vervallen de ogen op deze dobbelsteen. Je hoeft niet langs je pitstraat te gaan. Daarna is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelstenen te gooien.

SPELEINDE

Het spel eindigt als een van de spelers drie finishvlaggen heeft verzameld. Dit superteam is het snelste en wint de rallyrace – en daarmee de beker.

VARIANT

Je speelt met de regels van het basisspel, maar dan met de volgende aanpassingen:

- Als je hebt getoeterd, leg je je ‚bliksemsnelle‘ kaartje niet in het midden, maar geef je het aan de speler die de dobbelstenen heeft gedobbeld.
- Zodra je een volledige ronde hebt afgelegd en weer in je pitstraat bent aangekomen, krijg je nog steeds een finishvlag, maar geen ‚bliksemsnel‘ kaartje meer.
- Je begint met twee ‚bliksemsnelle‘ kaartjes, maar krijgt geen nieuwe kaartjes meer als je bij een beurt van een andere speler op de toeter drukt.





RALLY BAMBÚ

¡Una súper carrera de autos locos!



Un trepidante juego de dados para 2–4 aficionados/as a los rallies, a partir de 6 años.

Autor: Heinz Meister

Ilustración: Zapf

Redacción: Kristin Dittmann

Duración de la partida: aprox. 20 minutos



Traca-tra, rum-rum... ¡mec, mec! ¡Preparados, listos, ya! Pistoletazo de salida para el espectáculo anual del rally de animales salvajes: la carrera más alocada en kilómetros a la redonda. Como descendientes de auténticos profesionales de las carreras, os montáis en vuestros supervóridos de construcción propia y formáis equipos. Debéis lograr completar tres vueltas a este circuito lleno de baches, ¡y a toda pastilla! Pero, ¡cuidado! El fantasma del circuito os pisa los talones. Si logra asustaros, deberéis comenzar de nuevo la vuelta.

Quien logre terminar 3 vueltas en primer lugar con su equipo demostrará ser un/a piloto de rallies nato/a y ganará la partida.

CONTENIDO DEL JUEGO

trofeo



4 dados



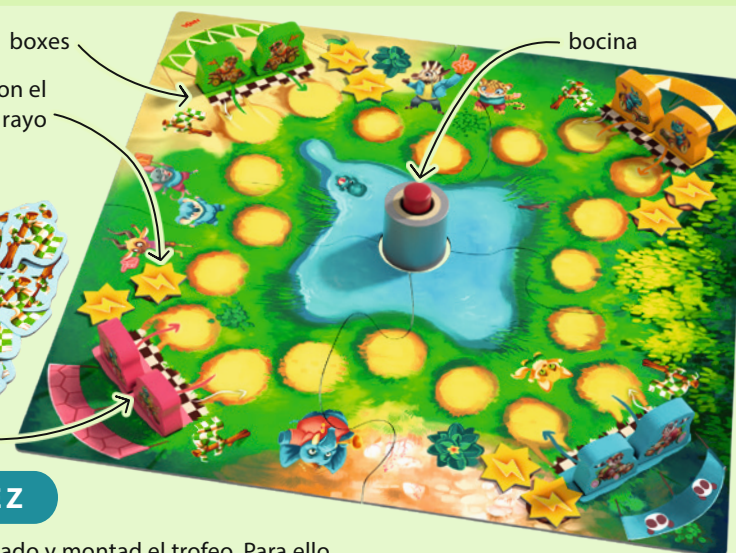
2 fantasmas



9 fichas con
banderas a cuadros



8 animales (2 de cada color)



ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ

Extraed con cuidado todas las piezas del tablero troquelado y montad el trofeo. Para ello, podéis pedir ayuda a una persona adulta. Cuando acabéis de jugar podéis guardad el trofeo en la caja sin desmontarlo.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad las cuatro piezas del tablero en el centro de la mesa y encajadlas entre todos/as. Poned la bocina en el espacio libre en el centro del tablero. Si vais a jugar dos personas, elegid dos colores que estén uno enfrente de otro. Si vais a jugar tres o cuatro personas, podéis elegir libremente el color de vuestro equipo de rally. Colocad los dos animales de vuestro equipo en los boxes del color correspondiente (= casilla de salida). Coged además dos fichas con el símbolo del rayo y colocadlas en las marcas junto a vuestro box. Si vais a jugar dos o tres personas, utilizaréis dos fantasmas. Si sois cuatro, solo uno. A continuación, poned el/los fantasma/s junto al tablero. Colocad también las banderas a cuadros y el trofeo junto al tablero. El material que no se necesita se deposita de nuevo en la caja. Preparad los dados.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién se ha subido a un auto de choque más recientemente? Empiezas tú y tiras los **4** dados al mismo tiempo.

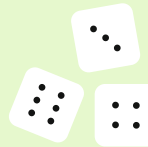
Instrucciones de uso de los dados:

Dado plateado

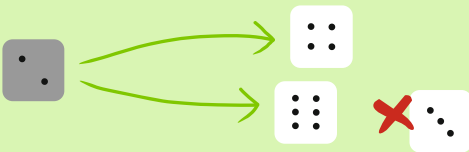


El dado plateado muestra 1, 2 o 3 puntos. Determina cuántos dados blancos puedes utilizar en tu turno. Escoge el número de dados blancos correspondiente y avanza las casillas en consecuencia.

Dados blancos



Con los dados blancos puedes hacer avanzar a tus animales y/o a los fantasmas. Para ello, deberás seguir las reglas correspondientes.



Ejemplo:

Luna lanza los cuatro dados. El dado **plateado** muestra 2 puntos negros. Luna elige los dados blancos con el **4** y el **6**. Hace avanzar a su animal naranja primero 4 casillas y luego 6 más. No puede utilizar el tercer dado blanco con el 3.

Así avanzan tus animales:

- Tus animales se mueven siempre **en el sentido de las agujas del reloj**.
- Puedes repartir el resultado de varios dados blancos entre distintos animales, o usar el resultado de más de un dado en un único animal.
- Si vas a utilizar más de un dado blanco para un único animal, deberás hacerlo avanzar contando primero un resultado y luego otro (= parada intermedia). De esa manera tu animal no caerá en una casilla con un fantasma.



Así se mueven los fantasmas:

- El/los fantasma/s es/son vuestro adversario común. Si se mueve un fantasma a una casilla con tu animal, este se asustará. El animal asustado deberá volver a su box sin hacerse con una ficha de rayo ni una bandera a cuadros.
- Quien mueva uno de los fantasmas en primer lugar en esta partida lo colocará en su propio box. Desde aquí el fantasma avanza **en sentido contrario a las agujas del reloj**.
- Si los puntos del dado **plateado** son **rojos**, tienes que mover como mínimo un fantasma. Puedes utilizar un dado blanco o varios para un fantasma o repartir varios dados entre los dos fantasmas.
- Debes mover el/los fantasma/s antes de poder mover tu animal, en caso necesario.





Ejemplo:

Leo lanza los 4 dados. El dado **plateado** muestra **3 puntos rojos**. Esto significa que puede usar los tres dados blancos y debe mover como mínimo un fantasma. Primero usa el dado blanco con el **2** para el fantasma. El segundo fantasma todavía no lo había movido nadie hasta ahora. Empieza en el box de Leo y avanza dos casillas en sentido contrario a las agujas del reloj. El fantasma aterriza en una casilla con el animal rosa. El animal rosa debe regresar a su box. Leo ha sacado un **5** y un **6**. Con su animal azul avanza a continuación 5 casillas. Después, le gustaría hacer avanzar seis casillas al mismo animal. Pero se da cuenta que, si hace eso, su animal caerá en la casilla donde está el primer fantasma. No puede hacer avanzar a este animal. Leo hace avanzar 6 casillas a su otro animal azul.



Uso de la bocina y las fichas con el símbolo del rayo

Si te das cuenta de que te iría bien el resultado de una tirada de dados ajena, puedes tocar rápidamente la bocina. Entonces entregas una de tus fichas de rayo y la colocas en el centro del tablero. De esa forma puedes utilizar de inmediato una tirada de dados que no era tuya. Puedes decidir cómo utilizarás los distintos dados. El número de dados que puedes utilizar lo indica el dado plateado. Es tu turno, empiezas tú. Hasta que no hayas terminado, el jugador/a que ha tirado no puede utilizar su propia tirada como haría normalmente. Luego la partida sigue de la forma habitual.

Atención:

- Si más de un jugador/a toca la bocina de forma simultánea, únicamente quien haya sido más rápido/a podrá utilizar la tirada extra del dado. Solo ese jugador/a entregará la ficha de rayo.
- Como máximo, puedes tener dos de estas fichas de rayo.
- Si ya no te quedan fichas de rayo, no puedes tocar la bocina.

Fin de las vueltas

En cuanto uno de tus animales complete una vuelta y llegue de nuevo a tu box, recibirás una bandera a cuadros y una ficha de rayo como recompensa. Tu animal puede volver a empezar una nueva vuelta desde el box. Solo puedes llevar a tu propio animal a tu box. Todos los demás animales avanzarán libremente. Para volver al box, necesitarás un resultado de dados exacto. Deberás contar todos los puntos. Si no quieres o puedes aprovechar una tirada para tu animal, esa tirada deja de ser válida. No tienes que pasar de largo tu box. Luego le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un equipo logra reunir tres banderas a cuadros. Este fantástico equipo ha demostrado ser el más rápido y gana el trofeo del rally.

VARIANTE

Jugáis según las reglas del juego básico, pero con la siguiente modificación:

- Si has tocado la bocina, no colocas tu ficha de rayo en el centro, sino que se la das al jugador/a que ha tirado.
- Si has dado una vuelta completa y estás de nuevo en tu box, recibirás como de costumbre una bandera a cuadros, pero ninguna ficha de rayo.
- Comenzáis con dos fichas de rayo, pero durante el transcurso de la partida podéis recibir otras fichas de rayo si algún jugador/a toca la bocina.



COPPA RALLY TRA I BAMBU'

Chi guida il bolide più veloce della pista?!

Un movimentato gioco di corsa con i dadi, per 2-4 appassionati di rally.

Autore: Heinz Meister **Illustrazioni:** Zapf **Testo:** Kristin Dittmann **Durata del gioco:** circa 20 minuti



Che rombo di motori strepitanti...roarr! Ai vostri posti, pronti, via! Tutto è pronto per dare via alla orsa più pazza del mondo: uno spettacolare rally annuale in cui si affrontano bolidi guidati da animali selvatici. Come piloti in erba, anche voi salite sul vostro superbolide fai-da-te e vi sfidate a vicenda in una gara a squadre. Dovete riuscire a completare tre giri intorno a questa pista irta di ostacoli. Attenzione però, perché lo spettro della pista vi sta alle calcagna. Se riesce a spaventarvi, dovete ricominciare il giro da capo.

Chi completa per primo 3 giri con la propria squadra dimostra di avere la stoffa del pilota da rally e vince il gioco.

DOTAZIONE DEL GIOCO



coppa

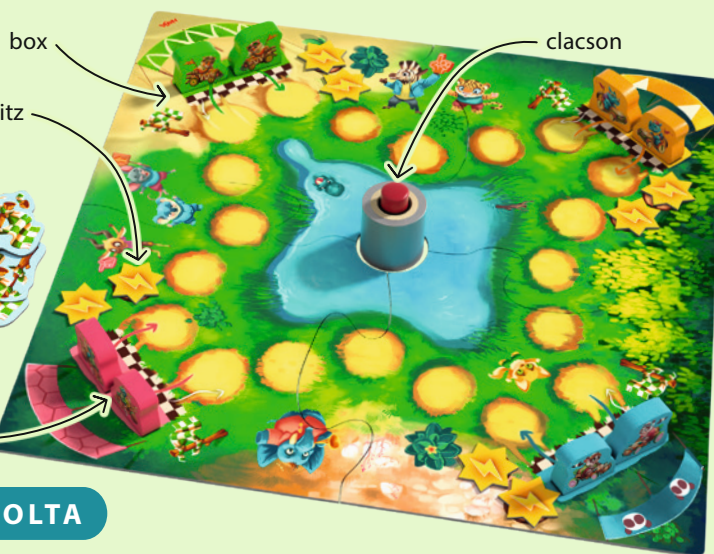
4 dadi

2 spettri della pista

8 dischetti powerblitz

9 dischetti bandiere del traguardo

8 animali da rally (2 di ogni colore)



PRIMA DI GIOCARE PER LA PRIMA VOLTA

Staccate delicatamente tutti i pezzi dalle tavole punzonate e componete la coppa.

In questa operazione fatevi aiutare da un adulto. Al termine del gioco potete riporre la coppa così assemblata nella scatola.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mettete i quattro pezzi del tabellone di gioco al centro del tavolo e uniteli. Nel foro centrale del tabellone posizionate il clacson. Se giocate in due, utilizzate i due colori posti l'uno di fronte all'altro. Se giocate in tre o in quattro, siete liberi di scegliere il colore della vostra squadra di rally. Mettete i due animali da rally della vostra squadra sulle vie dei box dello stesso colore (= casella di partenza) Prendete due dischetti powerblitz ciascuno e sistemateli sullo spazio corrispondente della vostra via dei box. Se giocate in due o in tre, usate due spettri della pista, se giocate in quattro invece ve ne serve solo uno. In un primo momento mettete lo spettro o gli spettri della pista accanto al tabellone di gioco. Sistemate le bandiere del traguardo e la coppa accanto al tabellone di gioco. Il materiale in eccesso va riposto nella scatola. Tenete pronti i dadi.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Chi è stato più di recente agli autoscontri inizia e tira **tutti e 4** i dadi contemporaneamente!

Regole per l'utilizzo dei dadi:

Il dado argentato

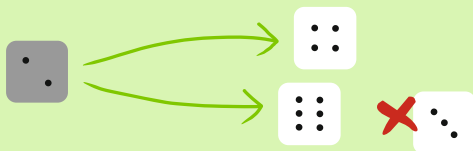


Il dado argentato mostra 1, 2 o 3 punti. Stabilisce quanti dadi bianchi puoi usare nel tuo turno. Prendi il numero di dadi bianchi corrispondenti e sposta le tue figure secondo il punteggio indicato.



I dadi bianchi

I dadi bianchi servono a spostare le tue figure di gioco e/o gli spettri della pista. Ricorda di seguire le regole delle figure e dello spettro della pista.



Es.

Luna tira tutti e quattro i dadi. Sul dado **argentato** sono usciti 2 punti neri. Luna sceglie i due dadi bianchi con il **4** e il **6**. Fa avanzare il suo animale da rally arancione di 4 caselle e poi di altre 6. Il terzo dado bianco con il 3 invece non può usarlo.

Regole per gli spostamenti dei tuoi animali da rally:

- I tuoi animali si spostano sempre in senso **orario**
- Sei libero di scegliere se usare i punti di diversi dadi bianchi per spostare uno dei tuoi animali o entrambi.
- Se usi i punti di tutti i dadi per un solo animale, devi effettuare una fermata intermedia per ogni dado. Durante le fermate intermedie, il tuo animale non può finire su una casella occupata da uno spettro della pista.



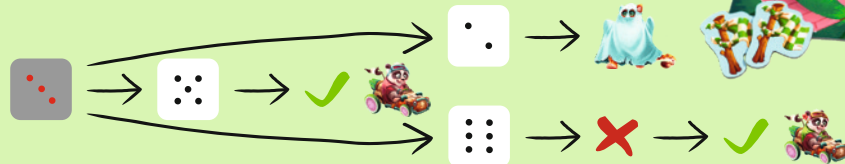
Spostamenti degli spettri della pista:

- Lo spettro o gli spettri della pista sono il vostro nemico comune. Quando uno spettro finisce su una casella occupata dal tuo animale da rally, lo spaventa. L'animale spaventato deve tornare ai box e non può ottenere né una bandiera del traguardo né un dischetto powerblitz.
- Il giocatore che usa per primo uno degli spettri della pista durante il gioco lo sistema sulla propria via dei box. Lo spettro della pista si sposta poi in senso **antiorario**.
- Devi usare almeno uno spettro della pista ogni volta che sul dado **argentato** escono dei punti di colore **rosso**. Puoi decidere se usare uno o più dadi bianchi per spostare solo uno spettro della pista o se distribuire i punti di più dadi su entrambi gli spettri della pista.
- Devi sempre far avanzare lo spettro o gli spettri della pista prima di spostare il tuo animale o i tuoi animali.



Es.

Leo tira tutti e quattro i dadi. Sul dado **argentato** sono usciti **3 punti rossi**. Leo può quindi usare tutti e tre i dadi bianchi, di cui almeno uno per spostare uno spettro della pista. Prima usa il dado bianco con il **2** per lo spettro della pista. Sinora nessuno ha utilizzato il secondo spettro della pista. Lo spettro parte dalla via dei box di Leo e avanza di due caselle in senso antiorario. Finisce così su una casella occupata dall'animale da rally rosa, che deve quindi tornare ai propri box. Leo ha ottenuto anche un **5** e un **6**. Per prima cosa fa avanzare il proprio animale da rally blu di 5 caselle. Poi decide di spostare sempre lo stesso animale di altre sei caselle. Ora però si rende conto che così facendo il suo animale finirebbe sulla casella occupata dal primo spettro della pista. Non può quindi spostare questo animale. Leo prende il suo secondo animale blu e lo fa avanzare di 6 caselle.



Impiego del clacson e dei powerblitz

Se ti accorgi che potresti approfittare del risultato del lancio di un altro giocatore, suona subito il clacson. Ora devi cedere uno dei tuoi powerblitz, che sistemi al centro del tabellone. In cambio puoi sfruttare subito il risultato del lancio altrui. Sei libero di decidere come utilizzare i vari dadi, ricorda però di osservare sempre il dado argentato per sapere quanti ne puoi impiegare. Tocca a te per primo. Quando hai finito, la persona che ha effettuato il lancio può spostare le proprie figure in base al risultato dei dadi, come da regola generale. Il gioco prosegue poi secondo l'ordine abituale dei turni.

Attenzione:

- Se più giocatori suonano il clacson contemporaneamente, il lancio in più lo vince il più veloce. Solo questo giocatore deve cedere un powerblitz.
- Ricorda che non puoi mai possedere più di due powerblitz.
- Se non ne hai più nessuno, non puoi suonare il clacson.

Completare i giri

Non appena uno dei tuoi animali da rally ha completato un giro ed è tornato ai box, ottieni in premio una bandiera del traguardo e un powerblitz. Il tuo animale ora può ricominciare il giro sempre partendo dai box. Solo i tuoi animali possono stazionare sulla tua via dei box. Tutti gli altri la possono solo attraversare. Per arrivare ai box devi usare i punti esatti dei dadi. Non puoi lasciare dei punti inutilizzati. Se non puoi o non vuoi utilizzare un lancio per i tuoi animali, il dado in questione non viene contato. Non devi passare per i box. Il turno passa poi al giocatore successivo, che tira i dadi.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena una squadra ha raccolto tre bandiere del traguardo. Questo super team è stato il più veloce e si aggiudica il rally e la coppa.

VARIANTE

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Dopo aver suonato il clacson, invece di mettere il powerblitz al centro, dallo alla persona che ha tirato i dadi.
- Non appena uno dei tuoi animali da rally ha completato un giro ed è tornato ai box, ottieni in premio una bandiera, ma questa volta non ricevi alcun powerblitz.
- Iniziate a giocare con due powerblitz, ma poi, nel corso del gioco, ne potete ottenere degli altri quando qualcuno suona il clacson dopo il vostro lancio.



HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2010883001
TL A170592

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.