



John Deere  
**Go, Johnny, Go!**



**JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"**

Ein rasantes Traktorenrennen  
für 2-4 beherzte „Jungbauern“  
und Parcoursfahrer ab 5 Jahren.



**JOHN DEERE**

# JOHN DEERE Go, Johnny, Go!



## INHALT DE

1 Spielbrett  
Kunststoffplatte mit 9 Vertiefungen  
4 Spielfiguren  
4 Spielfigurenhalter  
1 Traktor „Johnny“  
9 Aktionsscheiben  
Spielregel

## NL INHOUD

1 speelbord  
kunststofplaat met 9 verdiepingen  
4 speelfiguren  
4 speelfigurenhouders  
1 tractor „Johnny“  
9 actieschijven  
spelregels

## CONTENU FR

1 plateau de jeu  
roue en plastique avec 9 creux  
4 figurines  
4 supports de figurine  
1 tracteur « Johnny »  
9 plaquettes Action  
règle du jeu

## EN CONTENTS

1 game board  
a circular plastic panel with 9 recesses  
4 tokens,  
4 token holders  
1 „Johnny“ mechanical tractor  
9 action disks  
rules of the game

## CONTENUTO IT

1 tabellone  
1 tavola di plastica con 9 scanalature  
4 pedine di gioco  
4 supporti per pedine di gioco  
1 trattore „Johnny“  
9 dischi delle azioni  
regole del gioco

## ES CONTENIDO

1 tablero de juego  
base de plástico con 9 agujeros  
4 fichas de juego  
4 soportes para las fichas  
1 tractor „Johnny“  
9 discos de acción  
reglas del juego

**JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"**

Ein rasantes Traktorenrennen für 2-4 beherzte „Jungbauern“ und Parcoursfahrer ab 5 Jahren.

**ZIEL DES SPIELS**

Fahre mit deinem Traktor möglichst geschickt über die Felder und meistere den Parcours als Erster. Wer nach einer kompletten Runde um das Spielfeld als Erster ins Ziel fährt, hat gewonnen.

**VORBEREITUNG**

1. Lege das Spielbrett zusammen mit der Kunststoffplatte in die Mitte.  
Lege dann die Aktionssscheiben in beliebiger Anordnung in die Vertiefungen.
2. Stecke die 4 Spielfiguren auf die Halter.
3. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt diese auf die Startlinie.  
Der jüngste Spieler fängt an, danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

**SPIELSTART**

Wenn du an der Reihe bist, stelle den Traktor „Johnny“ in die Mitte der Kunststoffplatte und drücke mit der flachen Hand auf ihn. Schau, wie er sich um sich selbst dreht und per Zufall in eine der Vertiefungen rollt.

In welcher der 9 Vertiefungen ist Traktor „Johnny“ gelandet?



**Zahlen 1, 2, 3 oder 4:** Bewege deine Spielfigur 1, 2, 3 oder 4 Felder auf dem Spielbrett nach vorne. Aber achte auf die Aktionsfelder – vielleicht kannst Du ja eine Abkürzung nehmen.



**Schlammputze:** Du bleibst auf deinem Feld stehen. Alle anderen Spieler ziehen mit vereinten Kräften deinen Traktor aus der Schlammputze und dürfen dafür jeweils ein Feld nach vorn rücken.



**Traktor „Johnny“:** Wer zuerst laut „Go, Johnny, Go!“ ruft, darf mit seiner Figur ein Feld nach vorn. Landet dieser Spieler dabei auf einem Aktionsfeld, muss die Aktion auch ausgeführt werden.

*Achtung: Wenn Traktor „Johnny“ nicht in einer der Vertiefungen landet, stell ihn wieder in die Mitte der Platte und lass ihn noch einmal fahren. Wenn dies während deiner Runde dreimal passiert, hast du Pech gehabt. Gib „Johnny“ an den nächsten Spieler weiter. Dein Zug ist damit vorbei.*

**Aktionsfelder auf dem Parcours:**

Wenn du während deines Zuges mit deiner Spielfigur auf einem Aktionsfeld des Spielfeldes landest, passiert Folgendes:



**Kanister:** Du hast Deinen Traktor aufgetankt und kannst eine Abkürzung nehmen. Fahre entlang der Pfeilrichtung nach vorn.



**Tiere auf dem Weg:** Stop! Jetzt hättest Du fast ein Huhn überfahren. Das kostet eine Strafrunde. Fahre entlang der Pfeilrichtung zurück.

*Achtung: Für den gesamten Spielverlauf gilt: Es können auch mehrere Spielfiguren nebeneinander auf einem Feld stehen.*

**SPIELLENDE**

Der Spieler, der als Erster die Ziellinie überschreitet, hat gewonnen.

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

Wenn du einmal mit den normalen Regeln vertraut bist, kannst du auch mit den Regeln für Fortgeschrittene spielen:

Der erste Spieler, der 2 komplette Runden auf dem Spielbrett gedreht hat und dann genau auf der Ziellinie landet, hat gewonnen.

**JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"**

Une course de tracteurs à toute vitesse pour 2 à 4 joueurs. À partir de 5 ans.

**BUT DU JEU**

Conduis ton tracteur avec adresse à travers champs et termine le circuit le premier. Le joueur qui réussit à terminer le circuit autour du champ et atteint le premier la ligne d'arrivée a gagné.

**PRÉPARATION**

1. Installe le plateau de jeu en plaçant la roue en plastique au milieu.  
Pose ensuite les plaquettes Action dans les creux, dans l'ordre que tu veux.
2. Fixe les 4 figurines sur leurs supports.
3. Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la ligne de départ. Le plus jeune commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

**DÉBUT DE LA PARTIE**

Lorsque c'est ton tour de jouer, place « Johnny » le tracteur au centre de la roue en plastique et appuie dessus avec ta main. Il tourne alors sur lui-même et tombe, au hasard, dans l'un des creux.

Dans lequel des 9 creux « Johnny » le tracteur a-t-il atterri ?



**Numéro 1, 2, 3 ou 4 :** Avance ta figurine d'1, 2, 3 ou 4 case(s) sur le plateau de jeu. Mais attention aux cases Action : peut-être te permettront-elles de prendre un raccourci.



**Flaque de boue :** Tu restes sur ta case. Tous les autres joueurs unissent leurs efforts pour te dégager de la flaque où tu t'es embourbé. En récompense, ils avancent chacun d'une case.



« **Johnny » le tracteur :** Le premier qui crie « Go, Johnny, Go! » (Allez Johnny !) peut avancer sa figurine d'une case. Si ce joueur arrive alors sur une case Action, cette action doit également être effectuée.

*Attention : Si « Johnny » le tracteur n'est pas tombé dans un creux, replace-le au centre de la roue et fais-le rouler encore une fois. S'il évite les creux trois fois de suite, alors que c'est ton tour, tu n'as vraiment pas de chance. Tu passes ton tour et donnes « Johnny » au joueur suivant.*

**Cases Action sur le circuit :**

Si tu arrives, avec ta figurine, sur une case Action du terrain de jeu au cours du circuit, les événements ci-dessous se produisent :



**Jerrycan :** Tu as refait le plein de ton tracteur et peux prendre un raccourci. Avance en suivant la direction de la flèche.



**Animaux sur la route :** Stop ! Tu as failli écraser une poule. À cause de cela, tu as un gage : recule en suivant la direction de la flèche.

*Attention : Plusieurs figurines peuvent se trouver sur une même case, et ce pendant toute la durée de la partie.*

**FIN DE LA PARTIE**

Le joueur qui franchit le premier la ligne d'arrivée a gagné.

**POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS**

Une fois que tu maîtrises bien les règles de base, tu peux aussi jouer avec les règles pour joueurs expérimentés :

le premier joueur qui arrive exactement sur la ligne d'arrivée après avoir effectué deux tours complets sur le plateau de jeu est le vainqueur.

**JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"**

La travolgente gara di trattori per 2-4 giocatori. Dai 5 anni in su.

**FINALITÀ DEL GIOCO**

Attraversa il più abilmente possibile le caselle avanzando con il tuo trattore e finisci il percorso per primo. Il giocatore che giunge per primo al traguardo dopo aver compiuto un giro completo del tabellone, vince.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO**

1. Posiziona il tabellone di gioco con la tavola di plastica al centro. Dopodiché, colloca i dischi delle azioni nell'ordine desiderato nelle scanalature.
2. Infila le 4 pedine di gioco nei supporti.
3. Ciascun giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla linea di partenza. Inizia il giocatore più giovane, quindi si prosegue il gioco in senso orario.

**INIZIO DEL GIOCO**

Al tuo turno, metti il trattore „Johnny“ al centro della tavola di plastica e premi su di esso con il palmo della mano. Guarda come gira su se stesso e come finisce per caso in una delle scanalature.

In quale delle 9 scanalature è finito il trattore “Johnny”?



**Numeri 1, 2, 3 o 4:** fai avanzare la tua pedina di gioco di 1, 2, 3 o 4 caselle sul tabellone. Ma fai attenzione alle caselle delle azioni: forse è meglio prendere una scorciatoia.



**Pozzanghera:** rimani fermo sulla casella. Tutti gli altri giocatori uniscono le loro forze per tirar fuori il tuo trattore dalla pozzanghera, in cambio però avanzano ciascuno di una casella.



**Trattore “Johnny”:** chi grida per primo “Go, Johnny, Go!” avanza di una casella. Se questo giocatore finisce su una casella di azione, deve eseguire l'azione corrispondente.

*Importante: se il trattore “Johnny” non finisce in una scanalatura, riposizionalo al centro della tavola e fallo avanzare di nuovo. Se questo succede tre volte durante il tuo giro, peggio per te: dovrai cedere “Johnny” al giocatore successivo. Per te la partita è finita.*

**Caselle delle azioni lungo il percorso:**

Se al tuo turno finisci con la tua pedina su una casella delle azioni del tabellone, ecco quello che succede:



**Tanica:** hai fatto il pieno al tuo trattore e poi prendere una scorciatoia. Avanza nella direzione della freccia.



**Animali lungo il cammino:** fermo! Quasi prendi sotto una gallina. Per punizione, stai fermo un turno. Retrocedi nella direzione della freccia.

*Importante! Regole generali durante la partita: la stessa casella può essere occupata da più pedine.*

**FINE DEL GIOCO**

vince il giocatore che supera per primo la linea del traguardo.

**PER GIOCATORI ESPERTI**

Una volta che hai familiarizzato con le regole del gioco normali, puoi provare a giocare con le regole per giocatori esperti:

vince il giocatore che, dopo aver compiuto per primo 2 giri completi del tabellone di gioco, finisce esattamente sulla linea del traguardo.

**JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"**

De razendsnelle tractorrace voor 2 tot 4 spelers. Vanaf 5 jaar.

**DOEL VAN HET SPEL**

Rij met je tractor zo behendig mogelijk over de velden en finish over het parcours als eerste. Wie na een volledige ronde om het speelveld als eerste het doel bereikt, is de winnaar.

**VOORBEREIDING**

1. Leg het spelbord samen met de kunststofplaat in het midden. Plaats dan de actieschijven in willekeurige volgorde in de kuilen.
2. Steek de 4 speelfiguren op de houders.
3. Elke speler kiest een speelfiguur en plaatst deze op de startlijn.  
De jongste speler begint, daarna spelen jullie met de wijzers van de klok mee.

**START VAN HET SPEL**

Wanneer jij aan de beurt bent, plaats je de tractor "Johnny" in het midden van de plaat en druk je er met de vlakke hand op. Kijk hoe hij ronddraait en per toeval in een van de kuilen rolt.

In welke van de 9 kuilen is tractor "Johnny" geland?



**Cijfers 1, 2, 3 of 4:** Beweeg je speelfiguur 1, 2, 3 of 4 velden naar voren op het spelbord. Maar let op de actievelen, er is misschien een kortere weg.



**Modderpoel:** Jij blijft op een veld staan. Alle andere spelers trekken met verenigde krachten jouw tractor uit de modderpoel en mogen daarvoor telkens één veld naar voren gaan.



**Tractor "Johnny":** Wie als eerste luidkeels "Go, Johnny, Go!" roept, mag met zijn figuur een veld naar voren. Als deze speler daarbij op een actieveld terechtkomt, dan moet deze actie uitgevoerd worden.

*Let op: Als tractor "Johnny" niet in een van de kuilen valt, dan moet je hem weer in het midden van de plaat zetten en hem nogmaals laten rijden. Als dat tijdens jouw ronde drie keer gebeurt, heb je pech gehad. Geef "Johnny" door aan de volgende speler. Jouw beurt is voorbij.*

**Actievelen op het parcours:**

Als je tijdens jouw beurt met je speelfiguur op een actieveld van het speelveld terechtkomt, gebeurt het volgende:



**Jerrycan:** je hebt je tractor volgetankt en kunt een kortere weg nemen. Rijd in de richting van de pijl naar voren.



**Dieren op de weg:** stop! Nu heb je een kip overreden. Dat kost je een strafonde. Rijd in de richting van de pijl terug.

*Let op: voor het gehele spelverloop geldt: er kunnen ook meerdere speelfiguren naast elkaar op één veld staan.*

**EINDE VAN HET SPEL**

De speler die als eerste de finish heeft bereikt, is de winnaar.

**VOOR GEVORDERDEN**

Als je eenmaal vertrouwd bent met de normale spelregels, kun je ook met de regels voor gevorderden spelen:

de eerste speler die 2 volledige ronden op het spelbord heeft gedraaid en dan exact op de finishlijn terechtkomt, is de winnaar.

**JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"**

**A fast-paced tractor race for 2 - 4 players. For children aged 5 and above.**

**OBJECT OF THE GAME**

Drive your tractor as skillfully as possible over the fields and be the first to negotiate the course. The player who completes one full round of the course and crosses the finishing line first wins the game.

**PREPARATION**

1. Place the game board in the centre together with the circular plastic panel.  
Then place the action disks in the recesses in random order.
2. Fit the 4 tokens onto the holders.
3. Each player chooses a token and places it on the starting line.  
The youngest player starts, then you take turns to play in the clockwise direction.

**STARTING THE GAME**

When it's your turn to play, place "Johnny" the tractor in the centre of the plastic panel and press it down with the palm of your hand. Watch how it pivots and rolls randomly into one of the recesses.

In which of the 9 recesses did "Johnny" the tractor land?



**Numbers 1, 2, 3 or 4:** Move your token 1, 2, 3 or 4 fields forwards on the game board. Watch out for the action fields – maybe you can take a short cut.



**Muddy puddles:** You remain on your field. All the other players make a combined effort to pull your tractor out of the muddy puddle and are each allowed to move one field forwards.



**"Johnny" the tractor:** The first player to call out "Go Johnny Go!" is allowed to move his token one field forwards. If that player thereby lands on an action field, the action does not have to be carried out.

*Attention: If "Johnny" the tractor does not land in one of the recesses, place "Johnny" back in the middle of the panel and press it again. If this happens three times during your turn, it's your bad luck. Pass the "Johnny" buzzer to the next player. Your turn is over.*

**Action fields on the game board:**

When it is your turn and your game token lands on an action field on the board, this is what happens:



**Canister:** Because you refuelled your tractor you can take a short cut. Drive along the direction of the arrow.



**Animals on the track:** Stop! You almost run over a chicken. As a penalty you have to drive back along the direction of the arrow.

*Attention: Please note that during the game it is allowed that more than one game token can stand on the same field*

**END OF GAME**

The player who crosses the finishing line first has won.

**FOR ADVANCED PLAYERS**

Once you have become familiar with the normal rules you can also play according to the rules for advanced players:

The first player to have completed 2 full rounds on the board and lands exactly on the finishing line is the winner.

**JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"**

La veloz carrera de tractores de 2 a 4 jugadores. A partir de 5 años.

**OBJETIVO DEL JUEGO**

Conduce tu tractor habilidosamente posible por las casillas y domina la pista siendo el primero. Gana el que llegue primero a la meta después de una vuelta completa a la pista.

**PREPARACIÓN**

1. Coloca el tablero de juego junto con la base de plástico en el medio.  
Después pon los discos de acción en cualquier orden en los agujeros.
2. Coloca las 4 fichas en los soportes.
3. Cada jugador escoge una ficha de juego y la pone en la línea de salida.  
Comienza el jugador más joven. Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

**INICIO DEL JUEGO**

Cuando te toca a ti pon el tractor „Johnny“ en el medio de la tabla de plástico y presiona sobre él con una palmada. Mira como se gira sobre sí mismo y rueda dentro de uno de los huecos al azar.

¿En cuál de los 9 agujeros ha ido a parar el tractor "Johnny"?



Números 1, 2, 3 o 4: Mueve tu ficha 1, 2, 3 o 4 casillas en el tablero avanzando hacia delante. Pero ten en cuenta las casillas de acción, a lo mejor puedes tomar un atajo.



Charco de barro: Tienes que quedarte en esta casilla. Todos los demás jugadores uniéndose sus fuerzas sacan tu tractor del charco de barro y para ello pueden avanzar una casilla cada uno.



Tractor "Johnny": El primero que diga en alto "Go, Johnny, Go!" puede avanzar una casilla con su ficha. Si al hacerlo este jugador llega a una casilla de acción tendrá que realizar también dicha acción.

*Atención: Cuando el tractor "Johnny" no llegue a ningún agujero ponlo otra vez en el medio de la base y vuelve a presionarlo con la palma de la mano. Si esto sucede tres veces en tu turno has tenido mala suerte. Pasa a "Johnny" al siguiente jugador. Tu turno se habrá acabado.*

**Casillas de acción en la pista:**

Si durante tu turno llegas con tu ficha a una casilla de acción de la pista pasa lo siguiente:



**Bidón:** Has llenado el depósito de tu tractor y puedes tomar un atajo. Conduce a lo largo del sentido de la flecha hacia delante.



**Animales en el camino:** ¡Alto! Casi atropellas a una gallina. Esto se paga con una vuelta de castigo. Conduce a lo largo del sentido de la flecha hacia atrás.

*Atención: Para toda la partida vale: pueden estar varias fichas una junto a otra en la misma casilla.*

**FINAL DE LA PARTIDA**

Gana el jugador que atraviese primero la línea de meta.

**PARA JUGADORES EXPERTOS**

Una vez que ya estás familiarizado con las reglas normales también puedes jugar con las reglas para jugadores expertos:

el primer jugador que haya dado 2 vueltas completas al tablero de juego y luego haya llegado exactamente a la línea de meta, gana.

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
Germany  
©Schmidt Spiele GmbH  
www.schmidtspiele.de

Redaktion: Anke Loose  
Gestaltung: Olga Cress

40516

  
JOHN DEERE  
LICENSED PRODUCT  
www.JohnDeere.com

