



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



# TURBO»»» TEAM



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Turbo Team



Ein turbulenter Würfелwettlauf für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

**Spielidee:** Bernhard Lach und Uwe Rapp

**Illustration:** Gabriela Silveira

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Die Marathon-Kamele traben sich schon mal warm. Die Hürdenläufer-Kängurus springen sich ein. Die flinken Frösche machen Kniebeugen und im Rennstall der Schweine wird ungeduldig gegrunt, denn gleich geht es los! Alle wollen Sieger des legendären Turbo-Team-Turniers werden, dem witzigsten Wettrennen im Tierreich.

Doch wo viele Tiere sind, kann auch mal etwas daneben gehen.

Immer wieder liegt ein „Häufchen“ im Weg. Dann heißt es Vollbremsung, denn wer hinein tritt, verliert wertvolle Zeit.

Wer es als Erster schafft sein Team mit Mut und Würfелglück über die Ziellinie zu bringen, gewinnt die ruhmreiche Turbo-Team-Trophäe.

## Spielinhalt

- 4 Spielpläne
- 4 Kängurus in vier Farben
- 4 Kamele in vier Farben
- 4 Frösche in vier Farben
- 4 Schweine in vier Farben
- 3 graue Würfел
- 2 hellbraune Würfел
- 1 weißer Würfел
- 1 Häufchen
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

Ihr startet zum legendären Turbo-Team-Wettlauf. Wer an der Reihe ist, kann entscheiden, ob er ein-, zwei- oder dreimal würfelt, um seine Tiere möglichst schnell ins Ziel zu bringen. Für jede gewürfelte Farbe kann man ein Tier der entsprechenden Farbe ein Feld weiterrücken. Wenn da nicht die Herausforderung wäre! Je öfter man würfelt umso grösser werden Risiko und Chancen: Würfelt man ein „Häufchen“, muss man seinen Zug sofort abbrechen. Erscheint aber die „Turbo-Team-Trophäe“ auf dem Würfel, darf man eins seiner Tiere gleich zwei Felder weiterziehen.

Ziel des Spiel ist es, als Erster sein gesamtes Team über die Ziellinie sprinten zu lassen.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Spielplan und legt ihn vor sich. Anschließend wählt jeder eine Tierart, nimmt sich die entsprechenden vier Tiere und stellt sie auf die vier Startfelder der Rennstrecke. Das Häufchen kommt in die Tischmitte. Haltet die 6 Würfel bereit. Nicht benötigtes Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück.



Ablagefelder für Würfel



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten dreimal hintereinander „Turbo-Team-Trophäe“ sagen kann, beginnt das Wettrennen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und legt die sechs Würfel vor sich.

### Würfle zuerst mit dem weißen Würfel. Was hast du gewürfelt?

- **Ein Häufchen**

Schade! Du darfst keins deiner Tiere ziehen. Dein Spielzug ist nicht nur sofort beendet, sondern du wirst auch noch mit einem „Häufchen“ bestraft! Der nach dir folgende Spieler nimmt das Häufchen aus der Tischmitte und legt es vor eins deiner Tiere. Liegt das Häufchen nicht in der Mitte, sondern vor einem Tier eines Mitspielers, darf dieser das Häufchen vor eins deiner Tiere legen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

- **Eine Farbe oder die Turbo-Team-Trophäe**

Turbomäßig! Lege den weißen Würfel auf das entsprechende Ablagefeld deines Spielplans und entscheide, ob du ein Tier ziehen oder weiterwürfeln möchtest.

- Entscheidest du dich weiterzuwürfeln, nimmst du die beiden hellbraunen Würfel und würfelst. Lege sie auf die entsprechenden Ablagefelder und entscheide wieder, ob du noch einmal würfeln oder deine Tiere bewegen möchtest.
- Möchtest du auch ein drittes Mal würfeln, benutzt du dafür die drei grauen Würfel.

### Wichtige Häufchen-Regel

Würfelst du ein Häufchen und eine Turbo-Team-Trophäe im gleichen Wurf, hast du Glück gehabt. Diese Würfel heben einander auf. Legt sie in die Tischmitte. Sie werden bei der Würfelwertung nicht beachtet. Anschließend entscheidest du dich, ob du weiterwürfeln möchtest oder nicht.



## Würfelerwertung

- Für jede gewürfelte Farbe ziehst du das entsprechende Tier ein Feld vorwärts.
- Für jede gewürfelte Trophäe, kannst du entweder ein beliebiges Tier zwei Felder weiterziehen oder das Häufchen, sofern es sich gerade auf deinem Spielplan befindet, wieder zurück in die Tischmitte legen.

### Wichtig:

Liegt das Häufchen vor einem Tier, ist dieses Tier blockiert und darf nicht weiter gezogen werden.

Anschließend werden alle Würfel an den nächsten Spieler weitergegeben und er ist mit Würfeln an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler seine vier Tiere auf die Zielfelder hinter dem Fluss gezogen hat. Er hat das schnellste Turbo Team und ist der Sieger.

# Turbo Team



A turbo turbulent die competition for 2 – 4 players ages 5 – 99.

**Authors:** Bernhard Lach and Uwe Rapp  
**Illustrations:** Gabriela Silveira  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

ENGLISH



The participants are all warming up: the marathon camels trotting, the hurdler kangaroos leaping, the quick frogs doing squats. Impatient oinks can be heard from the drove of pigs. Just a moment and off they go! Everybody wants to win the legendary Turbo Team Tournament – the most comic competition of the animal kingdom. But watch out! Whenever many animals are involved, things can also get a bit messy and from time to time a “doo-doo” can block the way. Then an emergency stop is necessary because whoever steps on it loses precious time. Whoever succeeds in bringing his team first over the target line, helped by some courage and luck with the die will win the magnificent Turbo Team Trophy.

## Contents

- 4 game boards
- 4 kangaroos in four colors
- 4 camels in four colors
- 4 frogs in four colors
- 4 pigs in four colors
- 3 gray dice
- 2 light brown dice
- 1 white die
- 1 animal doo-doo
- set of game instructions



## Game Idea

You take part in the legendary Turbo Team competition. At each turn the player decides if he wants to roll the dice once, twice or three times in order to move his animals as quickly as possible to the target. For each color dot on the die you can move your animal of the matching color one square. But here comes the challenge! The more often you roll the dice the bigger the risk and the higher the chances will be for you to roll a doo-doo. If you roll a doo-doo your turn is immediately over. If the Turbo Trophy appears on the die, you can move an animal two squares at a time.

The aim of the game is to have your team speed over the target line first.

## Preparation of the Game

Each player takes a game board and places it in front of him. Then you choose an animal species and place the corresponding animals on the four starting squares of their racing tracks on your game board. The doo-doo is placed in the center of the table. Get the 6 dice ready. Any remaining game material is returned to the game box.





## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the quickest at repeating “Turbo Team Trophy” three times in a row starts the competition. If you cannot agree the youngest player starts and places the six dice in front of him.

### First roll the white die. What does the die show?

- **A doo-doo?**

Pity! You can't move any of your animals and your turn is immediately over. On top of which you are punished with a doo-doo! The next player takes the doo-doo from the center and places it on the square in front of any of your animals. If the doo-doo is not in the center, but in front of an animal of another player, this player may put it on a square in front, of any of your animals.

Then it's the next player's turn to roll the die.

- **A color or the Turbo Team Trophy?**

Turbo brilliant! Place the die on its deposit square on your game board and decide if you want to move an animal one square or go on rolling the dice

- If you decide to continue take the two light brown dice and roll them. Place them on their corresponding deposit squares and decide again if you want to continue rolling the dice or if you prefer to move your animals.
- If you want to have a third go, then roll the three gray dice.

### Important doo-doo rules

If in one go you roll both a doo-doo and the Turbo Team Trophy, then you were lucky as the dice neutralize each other. Place them in the center of the table. They are not taken into account for the dice scoring. Then you decide if you want to go on rolling the dice or not.



### Dice scoring

- For each color appearing on the dice you move the corresponding animal one square.
- For each trophy on the die you move either any animal two squares or if at that moment there is a doo-doo on your game board, you can remove it and return it to the center of the table.

### Important:

If there is the doo-doo in front of an animal on the game board, this animal is blocked and may not be moved.

Then all dice are passed on to the next player and it is his turn.

### End of the Game

The game ends as soon as the first player has moved his four animals passed the river onto the target squares. He has the quickest Turbo Team and wins the game.

# Turbo Team

Une course turbulente avec des dés, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Bernhard Lach et Uwe Rapp

**Illustration :** Gabriela Silveira

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

L'entraînement bat son plein ! Les chameaux marathoniens se mettent en condition, les kangourous sauteurs gambadent dans tous les sens, un groupe de grenouilles s'échauffe et chez les cochons, on entend des grognements d'impatience car le départ est imminent. Tous veulent gagner le légendaire tournoi Turbo Team, le plus amusant qui existe au monde. Mais là où il y a beaucoup d'animaux, il peut y avoir des traces de leur passage : les animaux peuvent laisser par mégarde un « petit tas de crottes » au beau milieu du chemin ! Il faut alors vite freiner, car si l'on marche dedans, on perd beaucoup de temps ! Celui qui réussira en premier à faire franchir la ligne d'arrivée à son équipe, après avoir fait preuve de courage et en ayant eu de la chance aux dés, remportera le célèbre trophée Turbo Team.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

- 4 plateaux de jeu
- 4 kangourous de 4 couleurs différentes
- 4 chameaux de 4 couleurs différentes
- 4 grenouilles de 4 couleurs différentes
- 4 cochons de 4 couleurs différentes
- 3 dés gris
- 2 dés beiges
- 1 dé blanc
- 1 « petit tas de crottes »
- 1 règle du jeu



## Idée

Vous prenez le départ de la légendaire course Turbo Team. Celui dont c'est le tour peut décider de lancer les dés une, deux ou trois fois pour amener ses animaux le plus vite possible à la ligne d'arrivée. Pour chaque couleur obtenue avec les dés, on avance d'une case un animal de la couleur correspondante. Mais attention, il faut savoir gérer le risque ! Plus on lance les dés souvent, plus on augmente les risques d'obtenir le « petit tas de crottes » (le tour s'arrête aussitôt) mais aussi sa chance (le trophée Turbo Team permet d'avancer l'un de ses animaux de deux cases).

Le but du jeu est d'amener en premier toute son équipe sur la ligne d'arrivée dans un sprint final.

FRANÇAIS

## Préparatifs

Chaque joueur prend un plateau de jeu et le pose devant lui. Ensuite, chacun choisit une espèce animale, prend les quatre animaux correspondants et les pose sur les quatre cases de départ du parcours. Le petit tas est posé au milieu de la table. Préparer les 6 dés. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.



## Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire le plus vite trois fois de suite « Trophée Turbo Team » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il pose les six dés devant lui.

### Lance d'abord le dé blanc. Sur quel symbole est-il tombé ?

- **Un « petit tas de crottes »**

Dommage ! Tu n'avances aucun de tes animaux. Ton tour est tout de suite terminé et en plus, tu vas être ralenti par le « petit tas » ! Le joueur suivant prend le « petit tas de crottes » qui est posé au milieu de la table et le pose devant l'un de tes animaux. Si le petit tas de crottes n'est pas posé au milieu de la table mais devant un animal d'un autre joueur, ce dernier a le droit de le poser devant l'un de tes animaux. Ensuite, c'est à joueur de lancer le dé.

- **Une couleur ou le trophée Turbo Team**

Super ! Pose le dé blanc sur la case correspondante de ton plateau de jeu et décide soit d'avancer un animal soit de continuer à lancer les dés.

- Si tu continues à lancer les dés, tu prends les deux dés beiges et les lances. Pose-les sur les cases correspondantes de ton plateau de jeu et décide à nouveau soit de lancer les dés soit d'avancer tes animaux.
- Si tu choisis de lancer les dés une troisième fois, prends alors les trois dés gris.

### Règles importantes concernant le petit tas :

Si, en lançant les dés, tu obtiens un « petit tas » et un trophée Turbo Team, tu as de la chance. Ces dés s'annulent mutuellement. Pose-les au milieu de la table. Ils ne seront pas pris en compte pour avancer les pions. Ensuite, tu décides soit de continuer à lancer les dés soit d'avancer tes animaux.



### Avancer les pions selon les dés obtenus :

- Pour chaque couleur obtenue avec les dés, tu avances l'animal correspondant d'une case.
- Pour chaque trophée obtenu, tu peux soit avancer de deux cases n'importe quel animal soit remettre le « petit tas » au milieu de la table s'il se trouve sur ton plateau de jeu.

### N. B. :

Quand le « petit tas » se trouve devant un animal, il lui barre le passage et celui-ci ne peut pas être avancé.

Ensuite, tous les dés sont passés au joueur suivant. C'est à lui de les lancer.



FRANÇAIS

### Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a amené en premier ses quatre animaux sur la ligne d'arrivée derrière la rivière. Il a l'équipe turbo la plus rapide du monde animal et est le gagnant.

# Turbo Team

Een stormachtig dobbelspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

**Spelidee:** Bernhard Lach en Uwe Rapp

**Illustraties:** Gabriela Silveira

**Speelduur:** ca. 10 minuten

De marathonkamelen zijn zich al warm aan het lopen. De horde-  
loperkangoeroes springen op en neer. De dappere kikkers maken  
kniebuigingen en in de renstal van de varkens wordt ongeduldig  
geknord want zometeen gaat het beginnen! Allemaal hopen ze  
het legendarische turboteamtoernooi te winnen, de belangrijkste  
wedstrijd van het dierenrijk.

Maar waar zoveel dieren zijn, kan er ook af en toe iets scheef lopen.  
Steeds weer ligt er een „hoopje“ in de weg. Dan moet aan de nood-  
rem worden getrokken want wie erin trapt, verliest waardevolle tijd.  
Wie er als eerste in slaagt zijn/haar team met moed en dobbelgeluk  
de eindstreep te laten halen, wint de roemrijke turboteamtrofee.

## Spelinhoud

- 4 speelborden
- 4 kangoeroes in vier kleuren
- 4 kamelen in vier kleuren
- 4 kikkers in vier kleuren
- 4 varkens in vier kleuren
- 3 grijze dobbelstenen
- 2 lichtbruine dobbelstenen
- 1 witte dobbelsteen
- 1 hoopje
- spelregels



## Spelidee

Jullie doen mee aan de legendarische turboteamwedstrijd. Wie aan de beurt is, mag beslissen of hij/zij één, twee of drie keer gooit om zijn/haar dieren zo snel mogelijk de finish te laten passeren. Voor iedere gegooide kleur mag de speler een dier met dezelfde kleur een veld vooruit zetten. Als er tenminste geen hoopje op je weg ligt! Hoe vaker je gooit, hoe groter zowel het risico als je kansen worden. Opgelet want wanneer je een „hoopje“ gooit, is je beurt onmiddellijk voorbij. Als echter de turboteamtrofee op de dobbelsteen verschijnt, mag je een van je dieren meteen twee velden vooruit zetten. Het doel van het spel is om als eerste zijn/haar hele team over de eindstreep te laten sprinten.

## Spelvoorbereiding

Elke speler pakt een speelbord en legt het voor zich. Vervolgens kiest iedereen een diersoort, pakt de overeenkomstige vier dieren en zet ze op de vier startvelden van de renbaan.

Het hoopje wordt in het midden op tafel gelegd. Houd de zes dobbelstenen klaar. Spelmateriaal dat niet wordt gebruikt, gaat terug in de doos.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst drie keer achter elkaar „turboteamtrofee“ kan zeggen, begint de wedstrijd. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en legt de zes dobbelstenen voor zich.

### **Gooi om te beginnen met de witte dobbelsteen.**

#### **Wat heb je gegooid?**

- **Een hoopje**

Helaas! Je mag geen enkel dier verzetten. Je speelbeurt is echter nog niet afgelopen want je wordt ook nog 'ns met een „hoopje“ bestraft! De volgende speler die aan de beurt is pakt het hoopje uit het midden van de tafel en legt het voor een van je dieren. Als het hoopje niet in het midden ligt maar voor een dier van een medespeler, mag hij het hoopje voor een van je dieren leggen. Daarna is hij/zij aan de beurt om te gooien.

- **Een kleur of de turboteamtrofee**

Turbotof! Leg de witte dobbelsteen op het bijpassende dobbelsteenveld van je speelbord en besluit of je een dier wilt verzetten of nog een keer wilt gooien

- Besluit je om verder te gooien, dan pak je de beide lichtbruine dobbelstenen en gooit ermee. Leg ze op de bijpassende dobbelsteenvelden en beslis opnieuw of je nog een keer wilt gooien of je dieren wilt verzetten.
- Als je nog een derde keer wilt gooien, gebruik je daarvoor de drie grijze dobbelstenen.

#### **Belangrijke hoopjesregels:**

Als je een hoopje en een turboteamtrofee in dezelfde worp gooit, heb je geluk gehad. Deze dobbelstenen heffen elkaar op. Leg ze in het midden op tafel. Ze worden bij het punten tellen niet meegeteld. Daarna beslis je of je wel of niet verder wilt gooien.





### **Punten tellen:**

- Voor iedere gegooide kleur zet je het bijpassende dier een veld vooruit.
- Voor iedere gegooide trofee mag je of een dier naar keuze twee velden verder zetten of het hoopje – in het geval dat het zich op je speelbord bevindt – weer terug in het midden op tafel leggen.

### **Belangrijk:**

Als het hoopje voor een dier ligt, wordt dit dier geblokkeerd en mag het niet vooruit worden gezet.

Daarna worden alle dobbelstenen aan de volgende speler gegeven en is deze aan de beurt om te gooien.

### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers als eerste zijn/haar vier dieren op de finishvelden aan de overkant van de rivier heeft gezet. Hij/zij is het snelste turboteam en heeft gewonnen.



# Turbo Team



Una turbulenta competición de dados para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años.

**Autores:** Bernhard Lach y Uwe Rapp  
**Ilustraciones:** Gabriela Silveira  
**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos

Los camellos de la maratón se están calentando al trote. Los canguros de las carreras de vallas van preparando los relevos. Las despabiladas ranas hacen flexiones de rodilla y, en el establo de los corredores, los cerdos gruñen impacientes: ¡y es que va a dar comienzo de un momento a otro la carrera! Todos quieren ser los ganadores del legendario Torneo Turbo-Team, la carrera más divertida del reino animal. Pero donde hay tantos animales juntos, puede pasar cualquier cosa. Siempre hay un "montoncito" en el camino. Entonces hay que frenar en seco, pues quien se da con él pierde un tiempo precioso. Será ganador del famoso Trofeo Turbo-Team el primer jugador que consiga llevar a su equipo, con valentía y suerte en los dados, más allá de la línea de meta.

## Contenido del juego

- 4 tableros de juego
- 4 canguros de cuatro colores
- 4 camellos de cuatro colores
- 4 ranas de cuatro colores
- 4 cerdos de cuatro colores
- 3 dados de color gris
- 2 dados de color marrón claro
- 1 dado de color blanco
- 1 montoncito
- 1 instrucciones del juego



## El juego

Comenzáis la legendaria carrera Turbo-Team. El jugador que esté en posesión del turno puede decidir si tira con uno, dos o tres dados para llevar lo más rápidamente posible a sus animales a la meta. Por cada color que sale en el dado puede hacer avanzar una casilla al animal del color correspondiente. Y aquí viene el verdadero desafío. Cuantas más veces se tire el dado, más posibilidades habrá para avanzar, pero también habrá muchos más riesgos: si sale un "montoncito" en el dado, se suspende inmediatamente esa tirada. Sin embargo, si sale el "Trofeo Turbo-Team", puedes hacer avanzar dos casillas a uno de tus animales. El objetivo del juego es ser el primero en hacer esprintar a todo su equipo más allá de la línea de meta.

## Preparativos

Cada jugador coge su tablero de juego y se lo coloca delante. A continuación, cada uno elige una especie animal, coge los cuatro animales correspondientes y los coloca en las casillas de salida del recorrido de la carrera.

El montoncito se pone en el centro de la mesa. Tened los 6 dados preparados. Devolved a la caja el material de juego que no se necesite.



## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza la carrera quien más rápidamente diga tres veces seguidas en voz alta «¡Trofeo Turbo-Team!». Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven colocándose los seis dados delante.

### Tira primero el dado blanco. ¿Qué te ha salido en el dado?

- **Un montoncito**

¡Lástima! No puedes mover ninguno de tus animales. ¡No sólo se acaba tu tirada inmediatamente sino que además se te penaliza con un „montoncito"! El jugador que va detrás de ti cogerá el montoncito del centro de la mesa y lo pondrá delante de uno de tus animales. Si el montoncito no está en el centro de la mesa sino delante de un animal de otro jugador, ese jugador lo coge y lo pone delante a uno de tus animales. A continuación es el turno de este jugador para tirar los dados.

- **Un color o el trofeo Turbo-Team**

¡Turbísimo! Coloca el dado blanco en la casilla correspondiente para depositar los dados, y decide si quieres mover un animal o seguir tirando los dados.

- Si te decides por seguir tirando los dados, coge los dos dados de color marrón claro y tíralos. Ponlos en las casillas correspondientes para depositar los dados y vuelve a decidir si quieres tirar otra vez o si quieres mover tus animales.
- Si quieres tirar una tercera vez, utiliza entonces los tres dados de color gris.

### Importantes reglas para el montoncito

Si sacas un montoncito y un trofeo Turbo-Team en la misma tirada, has tenido suerte. Esos dados se neutralizan el uno al otro. Ponedlos en el centro de la mesa. No se tendrán en cuenta en la evaluación de los dados. A continuación decides si quieres seguir tirando o si te plantas.



## Evaluación de los dados

- Por cada color que salga en los dados puedes avanzar una casilla al animal correspondiente.
- Por cada trofeo que salga en los dados, tienes dos opciones: o bien avanzas dos casillas a uno de tus animales, o bien, si tienes el montoncito en ese momento en tu tablero de juego, lo puedes devolver al centro de la mesa.

## Importante:

Si el montoncito está situado delante de un animal, este animal no podrá avanzar porque tiene bloqueado su camino.

A continuación se le entregan todos los dados al siguiente jugador para que realice su tirada.

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador haya avanzado a sus cuatro animales hasta las casillas de meta situadas tras el río. Es el jugador con el equipo Turbo más rápido y se convierte en el ganador.

# Turbo Team

Una vivace gara di dadi per 2 – 4 giocatori da 5 – 99 anni.

**Ideazione:** Bernhard Lach e Uwe Rapp

**Illustrazioni:** Gabriela Silveira

**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Trotterellando i cammelli maratoneti si preparano per la gara mentre i canguri si allenano al salto ad ostacoli. Le eleganti ranocchie fanno flessioni e dalla scuderia dei maialini si odono grugniti di impazienza: ecco tutto è pronto per la gara! Tutti vogliono vincere il leggendario torneo della Turbo-squadra, la più divertente competizione del regno animale.

Ma quando gli animali sono così numerosi può anche accadere che qualcosa vada storto. C'è sempre la possibilità di incappare in un "mucchietto" e allora bisogna inchiodare i freni, perché se ci sbatti sopra perdi tempo prezioso.

Vince il famoso trofeo Turbo-squadra il giocatore che con coraggio e un po' di fortuna ai dadi riesce per primo a tagliare il traguardo con la propria squadra.

## Contenuto del gioco

- 4 tabelloni
- 4 canguri di 4 colori
- 4 cammelli di 4 colori
- 4 ranocchie di 4 colori
- 4 maialini di 4 colori
- 3 dadi grigi
- 2 dadi marrone chiaro
- 1 dado bianco
- 1 mucchietto
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

Iniziate la leggendaria gara della turbo squadra. Il giocatore di turno decide se tirare il dado una, due o tre volte per portare i suoi animali il più rapidamente possibile alla meta. Per ogni colore uscito al dado si può avanzare di una casella un animale di colore corrispondente. Se non fosse per la sfida! Quante più volte infatti si tira il dado tanto maggiori saranno rischi e possibilità: se esce un "mucchietto" si interrompe immediatamente il turno. Se però sul dado compare il "Trofeo della Turbo-squadra", si potrà avanzare di due caselle uno dei propri animali.

Scopo del gioco è saltare per primi oltre il traguardo con tutta la propria squadra.

## Preparativi del gioco

Ogni giocatore prende un tabellone e lo mette dinnanzi a sé. Ognuno sceglie poi un tipo di animale e colloca i quattro animali sulle rispettive caselle di partenza del percorso di gara.

Il mucchietto starà al centro del tavolo. Preparate i 6 dadi. Il materiale di gioco che non si utilizza ritorna nella scatola.

caselle di partenza



caselle traguardo

caselle deposito dadi

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia la gara chi sa pronunciare più rapidamente tre volte di seguito “Trofeo della Turbo-squadra”. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il giocatore più piccolo e mette davanti a sè i sei dadi.

### Per primo si tira il dado bianco. Cosa mostra il dado?

- **Un mucchietto**

Peccato! Non puoi avanzare nessuno dei tuoi animali. Non solo il tuo turno finisce qui, ma sei inoltre punito con un “mucchietto”! Il giocatore che segue prende il mucchietto dal centro del tavolo e lo colloca davanti ad uno dei tuoi animali e inizia un nuovo turno di gioco.

Se il mucchietto non è al centro ma davanti ad un animale di un compagno di gioco, questo può collocare il mucchietto davanti ad uno dei tuoi animali.

- **Un colore o il Trofeo della Turbo-squadra**

Straturbo! Metti il dado bianco sulla casella-deposito corrispondente del tuo tabellone e decidi se vuoi avanzare un animale o se preferisci continuare a tirare.

- Se decidi di continuare a tirare prendi i due dadi marrone chiaro e li tiri. Mettili sulle corrispondenti caselle deposito e decidi se vuoi tirare ancora o se preferisci avanzare i tuoi animali.
- Se decidi di continuare a tirare userai i tre dadi grigi.

### Importanti regole „mucchietto”

Se tirando i dadi escono contemporaneamente un mucchietto e un Trofeo della Turbo-squadra, hai avuto fortuna. Questi dadi si annullano a vicenda. Mettili al centro del tavolo. Non li si considera nel conteggio. Decidi poi se vuoi continuare a tirare.





## Conteggio

- Per ogni colore uscito ai dadi avanzi di una casella l'animale corrispondente.
- Questi dadi si annullano a vicenda. Mettili al centro del tavolo. Non li si considera nel conteggio. Decidi poi se vuoi continuare a tirare.

## Importante:

Se il mucchietto è davanti ad un animale, lo blocca e non potrai avanzarlo.

Si passano poi tutti i dadi al giocatore seguente che inizia il suo turno di gioco.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore avanza per primo i suoi quattro animali sulle caselle oltre il ruscello. Ha la Turbo-squadra più veloce ed è il vincitore.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

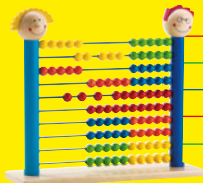
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

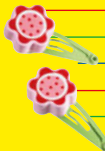
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini





 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.

**HABA**<sup>®</sup>

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