

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



Gib Vollgas!

At Full Throttle

Grand Prix de
San Roberto

Plankgas

¡A toda mecha!

A tutto gas!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009



Habermaab-Spiel Nr. 4722

Gib Vollgas!



Ein rasantes Kartenspiel für 2 - 4 Rennfahrer von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Wrumm, wruuum! In wenigen Augenblicken startet der mit Spannung erwartete „Große Preis von San Roberto“. Die Rennfahrer warten schon ungeduldig auf das Startsignal und lassen die Motoren ihrer Autos laut aufheulen. Jeder von ihnen will einen Superstart hinlegen und mit „Vollgas“ das rasante Rennen gewinnen!

Spielinhalt

- 16 gelbe Karten (einfache Spielvariante)
- 16 rote Karten (anspruchsvolle Spielvariante)
- 6 Rennautos
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung

16 gelbe Karten



16 rote Karten





Spielidee

Es liegen drei Karten aus. Sie zeigen ein Gewirr von kurvigen Streckenabschnitten mit verschiedenfarbigen Rennautos am Anfang und am Ende. Der Farbwürfel gibt an, welches Auto zu Beginn in Führung liegt. Von Karte zu Karte ändert sich die Führung jedoch immer wieder. Wer in diesem kurvigen Gewirr zuerst die Farbe des Siegerautos ausfindig macht, schnappt sich das entsprechende Rennauto aus der Tischmitte und bekommt zur Belohnung eine Karte. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster drei Karten vor sich liegen zu haben.

Spielvorbereitung

Stellt die sechs Rennautos in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den Autos etwas Abstand bleibt und jeder sie gut erreichen kann.

Einigt euch vor Spielbeginn auf einen Kartensatz und haltet ihn bereit:

- Der gelbe Kartensatz eignet sich gut für den Spieleinstieg.
- Der rote Kartensatz ist für Rennprofis gedacht, die das Spiel schon gut kennen.

Legt den nicht benötigten Kartensatz zurück in die Schachtel und haltet den Farbwürfel bereit.

Spielablauf

Es beginnt der Spieler, der am besten wie ein Rennauto aufheulen kann. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Er deckt drei Karten vom Stapel auf und legt sie für alle gut sichtbar in einer Reihe neben den Kartenstapel. Anschließend würfelt er den Farbwürfel.

Jetzt gilt es für alle Spieler flink zu sein, denn alle suchen gleichzeitig nach dem Siegerauto!

Das Siegerauto findet ihr so:

- Die Würfelfarbe zeigt, welches Rennauto einen Superstart hat.
- Schaut euch die Strecke dieses Autos auf der ersten Karte (neben dem Kartenstapel) an. Die Strecke führt zu einem anderen Auto, das jetzt in Führung liegt.
- Die Farbe dieses Rennautos ist nun die Startfarbe für die Strecke auf der zweiten Karte usw.
- Auf der dritten Karte führt die Strecke zum Siegerauto. Hat ein Spieler das Siegerauto ausfindig gemacht, schnappt er sich das Rennauto der entsprechenden Farbe aus der Tischmitte.
- Ist ein anderer Spieler der Meinung, dass das richtige Rennauto noch nicht geschnappt wurde, darf er weitersuchen. Jeder Spieler darf pro Runde aber nur ein Rennauto nehmen.



Beispiel:

Der Würfel zeigt die Farbe „Rot“ und es ergibt sich folgende Rennstrecke:



erste Karte:

von Rot zu Weiß

zweite Karte:

von Weiß zu Grün

dritte Karte:

von Grün zu Lila

Das heißt, das lila Rennauto gewinnt das Rennen!

Haben alle Spieler ein Rennauto in der Hand oder sind der Meinung, dass das richtige Auto bereits geschnappt wurde? Jetzt wird gemeinsam kontrolliert.

Hat ein Spieler das richtige Rennauto gefunden?

- **Ja?**
Zielgerade! Zur Belohnung darfst du dir eine der aufgedeckten Karten nehmen und vor dich legen. Die restlichen Karten kommen unter den Kartenstapel zurück.
- **Nein?**
Ausgebremst! Alle aufgedeckten Karten kommen unter den Kartenstapel zurück.

Anschließend stellt ihr die Rennautos wieder in die Tischmitte und deckt drei neue Karten vom Stapel auf. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn würfelt und eine neue Runde beginnt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Karten vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

Tipp:

*Natürlich könnt ihr auch eine längere Rennstrecke auslegen.
Probiert es doch zum Beispiel mit fünf Karten!*

Habermaab game nr. 3617

At Full Throttle



ENGLISH



A zippy card game for 2-4 racing drivers ages 5-99.

Author: Roberto Fraga
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: approx. 10 minutes

Vrrrm vrrm! In a few minutes the "San Roberto Grand Prix" will begin. Everybody is on "pins and needles". While waiting impatiently for the starting signal the racers noisily rev up their engines. Each of them wants to take the lead right from the start and win this zippy race "At Full Throttle!".

Contents

- 16 yellow cards (for easy game variation)
- 16 red cards (advanced game variation)
- 6 racing cars
- 1 color die
- Set of game instructions

16 yellow cards



16 red cards





Game Idea

Three cards are lined up on the table. Each one shows a maze of bendy circuits, with different colored racing cars at both ends of each section. The color die indicates which car is in the lead at the start. But the leading position changes from one card to the next. Whoever tracks down the color of the winning car first, snatches the corresponding car from the center of the table and gets a card as a reward. The aim of the game is to be the first to collect three cards.

Preparation of the Game

Place the six racing cars in the center of the table. Make sure there is some space between the cars and that they are within easy reach of all players.

Before starting to play, agree on a deck of cards and get it ready.

- The yellow deck is designed for beginners.
- The red deck is for racing experts who already know the game quite well.

Return the other deck to the game box and get the color die ready.

How to Play

The player who is best at imitating the sound of an engine revving up, starts. If you cannot agree the oldest player starts. He turns over the top three cards from the pile and lines them up next to the pile so that everybody can see them clearly. Then he rolls the die.

Quickly! All the players play simultaneously, by tracking down the winning car!

How you track down the winning car:

- The color on the die shows which car makes the quickest start.
- Look at the route of this car on the first card (next to the pile of cards). It will lead to another car which now takes the lead.
- The color of this car is the color you start with on the second card, and so on.
- Following the route on the third card will lead you to the winning car. The player who has tracked down the winning car snatches the racing car of that color from the center of the table.
- If a player thinks the correct car has not yet been taken, he or she continues tracking it down. Each player, however, can only snatch one car in each round.

Example:

The die shows the color Red which means the following circuit will be tracked down:



*first card:
second card:
third card:*

*red leads to white
white leads to green
green leads to purple*

So the purple car wins the race!



As soon as all the players have snatched a car or think the right car might have already been taken, they check to see which is the winning car.

Has a player got the correct car?

- **Yes?**

Straight home! As a reward you take one of the three cards and put it in front of you. The remaining two cards are put at the bottom of the pile.

- **No?**

Thwarted! The three uncovered cards are placed at the bottom of the pile.

Then return the racing cars to the center and turn over three more cards from the top of the pile. The next player in a clockwise direction rolls the die and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected three cards thus winning the game.

Hint:

Of course you can line up a longer circuit. For example, try to track down the winning cars from a line of five cards.

Jeu Habermäß n° 3329

Grand Prix de San Roberto



Un jeu de cartes et de rapidité pour 2 à 4 pilotes de course de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 10 minutes

Vroumm, Vrouuum! Le compte à rebours du « Grand Prix de San Roberto » a démarré. Les pilotes attendent impatiemment le signal de départ en faisant vrombir le moteur de leur voiture. Chacun d'entre eux veut faire un super démarrage et gagner cette passionnante course à plein gaz !

Contenu du jeu

- 16 cartes jaunes (variante de jeu facile)
- 16 cartes rouges (variante plus difficile)
- 6 voitures de course
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu

16 cartes jaunes



16 cartes rouges





Idée

Trois cartes sont posées : elles montrent des circuits sinueux entremêlés avec des voitures de course de différentes couleurs au début et à la fin d'un circuit. La couleur du dé indique quelle voiture est en tête au début. Mais les positions changent de carte en carte. Celui qui trouvera en premier la couleur de la voiture gagnante prend la voiture de course correspondante posée au milieu de la table et récupère une carte en récompense. Le but du jeu est de récupérer en premier trois cartes.

Préparatifs

Mettre les six voitures de course au milieu de la table. Laisser suffisamment d'espace entre les voitures pour que chaque joueur puisse les atteindre.

Les joueurs choisissent un jeu de cartes :

- Le jeu de cartes jaunes est recommandé pour les débutants.
- Le jeu de cartes rouges est recommandé aux joueurs qui connaissent déjà bien le jeu.

Remettre le jeu non utilisé dans la boîte et préparer le dé multicolore.

Déroulement de la partie

Le joueur qui pourra le mieux imiter le vrombissement d'un moteur de voiture de course commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il retourne trois cartes de la pile et les aligne à côté de la pile de manière à ce que tous les joueurs puissent bien les voir.

Maintenant, tous les joueurs doivent être très rapides car ils cherchent tous en même temps la voiture gagnante !

Comment trouver la voiture gagnante ?

- La couleur du dé indique quelle voiture a eu un super départ.
- Les joueurs regardent sur la première carte (la plus proche de la pile) le circuit qui part de cette voiture. Il conduit à une autre voiture qui passe alors en tête.
- La couleur de cette voiture de course devient alors la couleur de départ du circuit sur la deuxième carte, etc.
- Sur la troisième carte, le circuit conduit à la voiture gagnante. Lorsqu'un joueur a trouvé la voiture gagnante, il prend la voiture de course de la couleur correspondante posée au milieu de la table.
- Si un autre joueur pense que la bonne voiture de course n'a pas encore été trouvée, il continue de jouer. Chaque joueur n'a le droit de prendre qu'une seule voiture de course à chaque tour.

Exemple :

*Le dé est tombé sur la couleur « rouge ».
On a donc le circuit suivant :*



*première carte : du rouge vers le blanc
deuxième carte : du blanc vers le vert
troisième carte : du vert vers le violet*

La voiture de course violette gagne la course !

Quand tous les joueurs ont une voiture de course en main ou s'ils pensent que la bonne voiture a déjà été récupérée, ils vérifient tous ensemble.

Un joueur a trouvé la bonne voiture de course ?

- **Oui ?**

C'est un super pilote : en récompense, il prend une des cartes posées à côté de la pile. Les deux cartes restantes sont remises en dessous de la pile.

- **Non ?**

Le joueur a été freiné : les trois cartes sont remises en dessous de la pile.

Ensuite, les joueurs remettent les voitures de course au milieu de la table et posent de nouveau trois cartes à côté de la pile. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre lance le dé et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes : il gagne la partie.

Conseil :

on peut bien sûr jouer avec un circuit plus grand, par exemple en prenant cinq cartes !



Habermaat-spel Nr. 3329

Plankgas



Een razendsnel kaartspel voor 2 - 4 coureurs van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Roberto Fraga
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 10 minuten

Vroem, vroem! Over enige ogenblikken gaat de lang verwachte „Grote prijs van San Roberto“ van start. De coureurs staan al ongeduldig op het startsein te wachten en laten de motoren van hun wagens loeien. Iedereen wilt een superstart maken en met „plankgas“ de razende wedstrijd winnen!



Spelinhoud

- 16 gele kaarten (eenvoudige spelvariant)
- 16 rode kaarten (ingewikkeldere spelvariant)
- 6 raceauto's
- 1 gekleurde dobbelsteen
- spelregels

16 gele kaarten



16 rode kaarten





Spelidee

Er liggen drie kaarten uit. Op de kaarten is een wirwar van bochtige gedeelten van het circuit afgebeeld met telkens een verschillend gekleurde raceauto aan het begin en aan het eind. De gekleurde dobbelsteen geeft aan welke auto aan het begin voorop ligt. Dit verandert echter op iedere kaart. Wie in deze warboel als eerste de kleur van de winnende auto ontdekt, grijpt de bijpassende raceauto uit het midden van de tafel en krijgt als beloning een kaart. Het doel van het spel is om als eerste drie kaarten voor zich te hebben liggen.

Spelvoorbereiding

Zet de zes raceauto's in het midden van de tafel. Let erop dat de auto's op enige afstand van elkaar staan en iedereen er gemakkelijk bij kan. Kies alvorens met het spel te beginnen één van de sets kaarten uit en leg hem klaar:

- De gele set kaarten is heel geschikt om met het spel vertrouwd te raken.
- De rode set kaarten is bedoeld voor echte beroepscoureurs die het spel al goed kennen.

Leg de set kaarten die niet wordt gebruikt in de doos terug en leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

De speler die het best het loeien van een raceauto kan nadoen, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij draait drie kaarten van de stapel om en legt ze voor iedereen goed zichtbaar op een rij naast de stapel kaarten. Vervolgens gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Nu moeten alle spelers heel snel zijn want iedereen gaat tegelijk op zoek naar de winnende auto!

De winnende auto wordt als volgt gevonden:

- De kleur van de dobbelsteen geeft aan welke raceauto de snelste start heeft gemaakt.
- Bekijk het traject van deze auto op de eerste kaart (naast de stapel kaarten). Het traject leidt naar een andere auto, die nu voorop rijdt.
- De kleur van deze raceauto is nu de startkleur voor het traject op de tweede kaart enz.
- Op de derde kaart leidt het traject naar de winnende auto. Als één van de spelers de winnende auto heeft ontdekt, grijpt hij/zij de raceauto met de bijpassende kleur van het midden van de tafel.
- Denkt een andere speler dat de juiste raceauto nog niet is gepakt, dan mag hij/zij verder zoeken. Iedere speler mag per ronde slechts één raceauto pakken.

Voorbeeld:

*De dobbelsteen vertoont de kleur „rood”
en dit levert het volgende circuit op:*



*eerste kaart: van rood naar wit
tweede kaart: van wit naar groen
derde kaart: van groen naar paars*

Dat wil zeggen dat de paarse raceauto de wedstrijd wint!



Als alle spelers een raceauto in hun hand hebben of van mening zijn dat de juiste auto al gepakt is, wordt de uitkomst gezamenlijk gecontroleerd.

Heeft één van de spelers de juiste raceauto gevonden?

- **Ja?**
Over de finish! Als beloning mag je één van de omgedraaide kaarten pakken en voor je leggen. De overige kaarten worden onderop de stapel gelegd.
- **Nee?**
Ingehaald! Alle omgedraaide kaarten worden onderop de stapel gelegd.

Vervolgens zetten jullie de raceauto's weer in het midden van de tafel en draaien jullie drie nieuwe kaarten van de stapel om. De speler die kloksgewijs aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers drie kaarten voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

Tip:

*natuurlijk kunnen jullie ook langere racebanen uitleggen.
Probeer het bijvoorbeeld ook eens met vijf kaarten!*



Juego Habermaaß núm. 3617

¡A toda mecha!



Un velocísimo juego de cartas para 2 - 4 pilotos de carreras de 5 a 99 años.

Autor: Roberto Fraga
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

¡Brumm, bruum! En breves instantes dará comienzo el Gran Premio de San Roberto. Los pilotos esperan impacientes el pistoletazo de salida y hacen zumbir los motores de sus bólidos. Todos quieren conseguir un arranque fulgurante y ganar la carrera "a toda mecha".



Contenido del juego

- 16 cartas amarillas (variante sencilla)
- 16 cartas rojas (variante compleja)
- 6 coches de carrera
- 1 dado de colores
- Instrucciones del juego

16 cartas
amarillas



16 cartas rojas



El juego

Se presentan tres cartas. Éstas muestran un laberinto de tramos del recorrido con muchas curvas y diferentes bóldos al comienzo y al final. El dado de colores indica qué coche es el que lidera la carrera al principio. Pero esto va cambiando de carta a carta. Quien descubra el color del coche vencedor en este laberinto de curvas, tiene que coger el coche correspondiente del centro de la mesa y recibirá una carta de premio. La meta del juego es ser el primero en reunir tres cartas.

Preparativos

Poned los seis bóldos en el centro de la mesa. Procurad que haya espacio entre los coches y que éstos estén al alcance de todos los jugadores.

Antes de comenzar, poneos de acuerdo en el juego de cartas que vais a utilizar y tenedlo preparado:

- El juego de cartas amarillas es apropiado para principiantes.
- El juego de cartas rojas está pensado para los expertos que ya conocen bien el juego.

Volved a poner en la caja el juego de cartas que no vayáis a utilizar y tened preparado el dado de colores.



Cómo se juega

Comienza el jugador que mejor imite el zumbido de un coche de carreras. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador de más edad descubriendo tres cartas del mazo y poniéndolas en fila junto al mazo de manera que estén bien visibles para todos. A continuación tira el dado de colores.

Ahora hay que estar muy atento porque todos buscáis al mismo tiempo el coche ganador.

El coche ganador lo encontráis de la siguiente manera:

- El color del dado muestra el coche que lidera la prueba en la salida.
- Mirad el recorrido de este coche en la primera de las tres cartas. El recorrido conduce a otro coche que pasa entonces a liderar la carrera.
- El color de este bólido es el color inicial del recorrido de la segunda carta, etc.
- En la tercera carta, el recorrido lleva hasta el coche ganador. Cuando un jugador descubre el coche ganador, tiene que coger entonces el bólido del correspondiente color del centro de la mesa.
- Si otro jugador opina que ése no es el bólido válido, puede seguir buscando. Cada jugador sólo puede coger un bólido en cada ronda.

Ejemplo:

Ha salido el color «rojo» en el dado y se da entonces el siguiente recorrido:



*primera carta: del rojo al blanco
segunda carta: del blanco al verde
tercera carta: del verde al lila*

Esto significa que el coche de color lila es el ganador de la carrera.



¿Tienen todos los jugadores un bólide en la mano o piensan que alguien ya cogió el bólide válido? Bien, entonces pasáis a controlar todos juntos quién es el ganador.

¿Ha encontrado un jugador el bólide válido?

- **¿Sí?**
¡Recta final! Puedes coger una de las cartas destapadas como premio y ponerla delante tuyo. Las otras dos cartas vuelven al mazo.
- **¿No?**
¡Frenada! Todas las cartas destapadas vuelven al mazo.

A continuación volvéis a colocar los bóldidos en el centro de la mesa y descubris tres cartas nuevas del mazo. Tira el dado el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj dando comienzo a una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador consigue reunir tres cartas, convirtiéndose así en el ganador.

Consejo:

Como es natural, podéis hacer que el recorrido sea más largo. Probad por ejemplo con cinco cartas.



Gioco Habermaaß nr.3329

A tutto gas!



Un gioco di carte mozzafiato per 2-4 piloti da 5 a 99 anni.

Ideazione: Roberto Fraga
Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: circa 10 minuti

Brumm, brumm! Dopo una spasmodica attesa, sta per aver inizio „Il Gran Premio San Roberto“. I piloti attendono impazienti il segnale di partenza con i motori ruggenti! Ognuno vuole raggiungere la miglior posizione di partenza e vincere così “A tutto gas!” la corsa mozzafiato!



Contenuto del gioco

- 16 carte gialle (variante di gioco facile)
- 16 carte rosse (variante di gioco più complessa)
- 6 auto da corsa
- Dado colorato
- Istruzioni per giocare

16 carte gialle



16 carte rosse



Ideazione

Sul tavolo ci sono tre carte che mostrano una massa intricata di curve con diverse auto da corsa all'inizio e alla fine. Il dado colorato indica quale automobile è in testa all'inizio del gioco, la posizione, però, varia di carta in carta. Il primo che in questo intrico di curve trova il colore dell'auto vincente, afferra rapido l'auto corrispondente dal centro del tavolo e riceve in premio una carta. Scopo del gioco è raccogliere per primi tre carte.

Preparativi del gioco

Mettete le sei auto da corsa al centro del tavolo distanziate tra loro e facilmente raggiungibili per tutti i giocatori.

Prima di iniziare scegliete uno dei mazzi di carte e preparatelo:

- Il mazzo giallo si usa per giocare le prime volte.
- Il mazzo rosso è invece per piloti professionisti, già esperti del gioco.

Rimettete nella scatola le carte che non vi servono e preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che imita meglio un'auto da corsa. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più grande. Scopre tre carte, le mette in fila vicino al mazzo in modo ben visibile a tutti e tira poi il dado.

Tutti adesso devono essere rapidissimi, perché bisogna cercare tutti insieme l'auto vincente.

La troverete così:

- Il dado mostra quale auto è in pole position.
- Osservate il percorso di quest'auto sulla prima carta (accanto al mazzo di carte). Il percorso porta ad un'altra auto che ora è in testa alla corsa.
- Il colore di quest' auto è il colore di partenza per il percorso della seconda carta e così via.
- Sulla terza carta il percorso porta all'auto vincente. Se un giocatore ha individuato l'auto vincente, afferra l'auto di corrispondente colore al centro del tavolo.
- Se un altro giocatore ritiene che non sia stata afferrata l'auto giusta, può continuare a cercare. Per ogni giro si può prendere solo un'auto.

Esempio:

Il dado indica il colore „rosso” e questo sarà dunque il percorso:



prima carta: dal rosso al bianco
seconda carta: dal bianco al verde
terza carta: dal verde al viola

Vince così la corsa l'auto viola!



Tutti i giocatori hanno in mano un'auto o pensano che l'auto corretta sia stata afferrata? Adesso si procede tutti insieme alla verifica.

Un giocatore ha trovato l'auto giusta?

- **Si?**
Che corsa ragazzi! In premio puoi prenderti una delle carte del mazzo che metterai davanti a te. Le carte restanti si infilano sotto il mazzo.
- **No?**
Bloccato in curva! Tutte le carte scoperte sono infilate sotto il mazzo.

Rimettete poi le auto da corsa al centro del tavolo e scoprite tre nuove carte del mazzo. Tira il dado il giocatore che segue in senso orario ed ha inizio un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha tre carte davanti a sé e vince così il gioco.

Consiglio:

*Potete naturalmente creare un percorso più lungo:
provate ad esempio con cinque carte!*



Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/09

TL 73650