

# Gib Gas!

Ein Memo-Würfelbecherspiel für 2 - 4 Rennfahrer von 4 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Thies Schwarz

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Nervös stehen die Fahrer mit ihren Rennautos in den Startlöchern. Es sind nur noch wenige Sekunden bis zum Startschuss. Kann Michael Motorschaden seinen Titel verteidigen und wieder vor seinen stärksten Konkurrenten Kimi Kollision, Ralf Raser und Fernando Fehlzündung die Ziellinie überqueren? Die Spannung steigt ...

## Spielinhalt

---

- 1 Würfelbecher mit zwei Würfeln
- 4 Autos (in vier Farben)
- 9 Fahrzeugkarten
- 10 Streckenkarten
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer kommt mit seinem Auto als Erster ins Ziel und gewinnt das Rennen?

## Spielvorbereitung

Legt die neun Fahrzeugkarten verdeckt in die Tischmitte. Aus den zehn Streckenkarten baut ihr eine gerade Rennstrecke. Die Karte mit der Ziellinie ist dabei die letzte Karte. Jeder Spieler wählt ein Auto und stellt es vor die erste Karte der Rennstrecke.



## Spielablauf

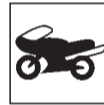
Der Startschuss ist gefallen! Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und schüttelt den Würfelbecher.

**Wichtig:** Sollten die Würfel übereinander liegen, wird der Würfelbecher sofort noch einmal geschüttelt.

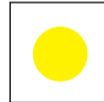
Decke anschließend eine Fahrzeugkarte auf. Die beiden Würfel zeigen dir, welches Auto die Fahrzeugkarte zeigen muss:

- Der **Fahrzeugwürfel** gibt dir die gesuchte Fahrzeugart an: Formel-1-Auto, Rallye-Auto oder Motorrad.
- Der **Farbwürfel** zeigt die gesuchte Farbe des Fahrzeugs: gelb, rot oder blau.

*Beispiel:*



+



Decke die Fahrzeugkarte auf, von der du glaubst, sie sei die richtige.

## Welche Fahrzeugkarte hast du aufgedeckt?

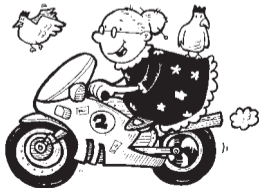
- **Nicht die gesuchte Fahrzeugkarte?**  
Schade! Leider darfst du dieses Mal dein Auto nicht vorwärts ziehen.
- **Die gesuchte Fahrzeugkarte?**  
Sehr gut! Du darfst dein Auto ein Feld auf der Rennstrecke vorwärts fahren.

Drehe die aufgedeckte Fahrzeugkarte wieder um, nachdem alle anderen sie gesehen haben. Der nächste Spieler ist jetzt an der Reihe.

## Spielende

---

Wer als Erster mit seinem Auto die letzte Karte erreicht, gewinnt dieses rasante Rennen.



## Rev up!

A memory and dice game for 2 - 4 racing drivers ages 4 - 99.

**Author:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Thies Schwarz

**Length of the game:** approx. 10 minutes

Nervously the drivers wait in their racing cars on the starting grid. There are just a few seconds left before the start signal. Will Michael Motorman defend his title and pass the target line once again in front of his strongest competitors Kimi Collidor, Ralf Reverberator and Fernando Fastracker? The suspense grows ...

## Contents

---

- 1 tumbler with two dice
- 4 cars (in four colors)
- 9 car cards
- 10 track cards
- 1 set of game instructions

## Aim of the game

---

Who will be the first to pass the finish line thus winning the race?

## Preparation

---

Place the nine car cards face down in the center of the table. To make the racetrack, arrange the ten track cards in a row, with the finish line card at the end. Each player chooses a car and places it in front of the first card of the track.



## How to play

---

The start signal is given! Play in a clockwise direction. The youngest player starts by shaking the tumbler.

**Important:** If the die fall, lying on top of each other, shake the tumbler again.

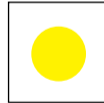
The two dice indicate what kind of car you should search for:

- The **car die** indicates the type of car you need: Formula One racing car, Rally car or Motorcycle.
- The **color die** indicates the color of the car searched for: yellow, red or blue.

*Example:*



+



Uncover the car card which you think is the right one.

Which car have you uncovered?

- **It isn't the one you searched for?**

Pity! You may not move your car.

- **Is it the right one?**

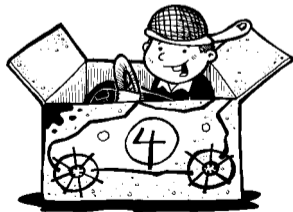
Well done! You may move your car one square ahead.

Let everybody see the car card and cover it up again. It is the turn of the next player.

## End of the game

---

Whoever reaches the last track card first, wins this zippy race.



## Appuie sur le champignon !

Un jeu de mémoire qui se joue avec des dés dans un gobelet, pour 2 à 4 pilotes de course de 4 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl

**Illustration :** Thies Schwarz

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

Impatients et nerveux, les pilotes sont prêts à prendre le départ. Il ne reste que quelques secondes avant le signal du départ. Est-ce que Michael Conduisvite va pouvoir défendre son titre et dépasser en premier la ligne d'arrivée, avant ses concurrents les plus forts Kimi Collision, Ralf Rapido et Fernando Laflèche ? La tension monte ...

## Contenu

---

- 1 gobelet avec deux dés
- 4 voitures (de quatre couleurs différentes)
- 9 cartes de véhicules
- 10 cartes de circuit
- 1 règle du jeu

## But du jeu

Qui conduira sa voiture en premier jusqu'à l'arrivée ?

## Préparatifs

Poser les neuf cartes de véhicules au milieu de la table, faces cachées. Avec les dix cartes de circuit, faire un circuit de course. La carte avec la ligne d'arrivée est posée en dernier. Chaque joueur choisit une voiture et la pose devant la première carte du circuit de course.



## Déroulement de la partie

Le signal de départ est donné ! Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et secoue le gobelet.

**N.B.:** si les dés sont posés les uns sur les autres, on secoue le encore une fois gobelet.

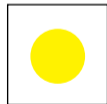
Ensuite, il devra retourner une carte de véhicule. Les deux dés indiquent au joueur quelle véhicule doit se trouver sur la carte de véhicule :

- Le dé « **véhicules** » indique le type du véhicule recherché : voiture de formule 1, voiture de rallye ou moto.
- Le dé de **couleurs** indique la couleur du véhicule recherché : jaune, rouge ou bleue.

Exemple :



+



Après avoir bien observé les dés, retourne la carte de véhicule qui te semble correspondre.

## Quelle carte as-tu retournée ?

- **Pas la carte recherchée ?**

Domage ! Tu n'as pas le droit d'avancer ta voiture cette fois-ci.

- **La carte de véhicule recherchée ?**

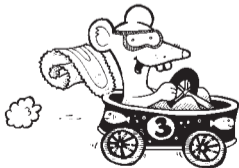
Très bien ! Tu as le droit d'avancer ta voiture d'une case sur le circuit de course.

Retourne la carte de véhicule de nouveau face cachée, après que tous les autres l'aient vue. C'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

---

Celui qui arrive en premier sur la dernière carte du circuit gagne la course.



## Geef gas!

Een geheugen- en dobbelbeperspel voor 2 - 4 coureurs van 4 - 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustraties:** Thies Schwarz

**Speelduur:** ca. 10 minuten

Zenuwachtig staan de coureurs met hun racewagens in de startblokken. Er ontbreken nog maar een paar seconden voor het startschot. Kan Michael Motorpech zijn titel verdedigen en opnieuw voor zijn sterkste rivalen Kimi Krukas, Ralf Remspoor en Fernando Fietsstuur over de eindstreep gaan? De spanning stijgt ...

## Spelinhoud

---

- 1 dobbelbeperspel met twee dobbelstenen
- 4 auto's (in vier kleuren)
- 9 voertuigkaarten
- 10 parcourskaarten
- spelregels

## Doel van het spel

Wie komt met zijn wagen als eerste op de finish terecht en wint de race?

## Spelvoorbereiding

Leg de negen voertuigkaarten omgekeerd in het midden van de tafel. Maak met de tien parcourskaarten een rechte racebaan. De kaart met de finishlijn is de laatste kaart. Iedere speler kiest een auto en zet hem voor de eerste kaart van de racebaan.



## Spelverloop

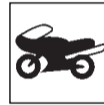
Het startschot is gevallen! Er wordt om de beurt kloksgewijs gespeeld. De jongste speler begint en schudt de dobbelbeker.

**Belangrijk:** Indien de dobbelstenen op elkaar liggen, wordt de dobbelbeker opnieuw geschud.

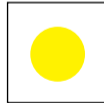
Draai vervolgens een voertuigkaart om. De beide dobbelstenen geven aan welke auto op de voertuigkaart moet zijn afgebeeld:

- De **voertuigdobbelsteen** geeft het soort voertuig aan dat gezocht moet worden: formule-1-wagen, rally auto of motorfiets.
- De **kleurendobbelsteen** geeft de gevraagde kleur van het voertuig aan: geel, rood of blauw.

*Voorbeeld:*



+



Draai de voertuigkaart om waarvan jij denkt dat het de juiste is.



## Welke voertuigkaart heb je omgedraaid?

- **Niet de gezochte voertuigkaart?**

Helaas! Je mag dit keer je auto jammer genoeg niet vooruit zetten.

- **De gezochte voertuigkaart?**

Heel goed! Je mag je auto één veld op de racebaan vooruit zetten.

Keer de omgedraaide voertuigkaart om, nadat iedereen hem heeft gezien. Nu is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

---

Wie met zijn auto het eerst de laatste kaart bereikt, wint de razendsnelle racewedstrijd.

