



MONZA



**target reached:
finish round**

End of the game:

When the first racing car reaches one of the two **target squares** the current **round** is played to the end.

In this round each player memorizes how many dice he/she used for moving.

- If at the end of the round there is only one racing car in the target area, the corresponding driver wins the race.
- If at the end of the round there is **more than one car** in the target area the driver who used less dice in this round wins the race.

Game Variation:

Once a move is finished, in addition the race car of the **color which was used last** may be moved ahead to any neighboring free square, even if in another lane.

Example:

The red racing car belongs to Jan.

His dice show the colors red, red, yellow, yellow, yellow and green.

For his move he uses the following order of colors: red, yellow, red, green.

The remaining two yellow dice cannot be used.

The last color used for the move was green with his car ending on a green square. Now Nina, to whom the green car belongs, can move her car ahead one square.

Règle résumée :

déplier le plateau
de jeu, mettre les
voitures sur la
case-départ

jouer avec
les 6 dés

comparer les
couleurs,
avancer

Jeu Habermaß N° 4416

Monza

Une course de voitures pour **2 à 6 joueurs futés de 5 à 99 ans**, où il faut user de tactique.

Idée : Jürgen P.K. Grunau

Illustration : Haralds Klavinus

Durée du jeu : env. 10 – 15 minutes

Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez futé pour les combiner avancera très vite.



Contenu du jeu :

6 voitures de course

6 dés multicolores

1 plateau de jeu

But du jeu :

Qui va être assez malin et pouvoir utiliser toutes les couleurs des dés pour amener en premier sa voiture sur la ligne d'arrivée ?

Préparatifs :

Déplier le **plateau de jeu** et le poser au milieu des joueurs. Chaque joueur prend **une voiture de course** et la pose sur la zone de départ indiquée par des flèches.

S'il y a moins de six joueurs, les voitures en trop restent dans la boîte.

Préparer les six **dés** dont les **couleurs** des points correspondent aux six couleurs des cases du circuit de course.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence :

Lancer les **six dés à la fois** en les prenant dans les deux mains.

Essaie alors d'avancer ta voiture en repérant la couleur des dés.

Pour cela, compare la couleur des dés avec celle des cases qui se trouvent directement devant ta voiture de course.

avancer 6 cases
au maximum

seulement dans
le sens de
la marche

changer de voie

éviter les
obstacles

il est permis de
doubler,
faire reculer une
autre voiture

être obligé de
jouer

- **Est-ce que la couleur des dés correspond à la couleur des cases ?**
Est-ce qu'il y a même plusieurs couleurs qui correspondent successivement à la couleur des cases ?
Réfléchis bien pour savoir **dans quel ordre** tu vas avancer sur les cases.
Déplace ta voiture de course de manière correspondante.
A chaque fois que tu avances d'une case, retire le dé correspondant.

Si tu as de la chance et si tu as bien réfléchi, tu pourras peut-être avancer ta voiture de **six cases** !

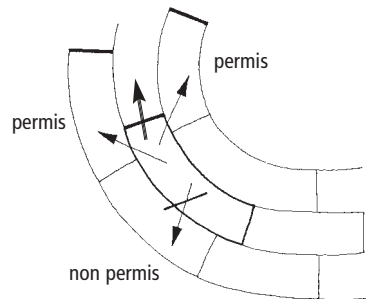
- **Tu ne peux pas utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celles des cases ?** C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

Attention :

Tu dois avancer ta voiture seulement dans **le sens de la marche**.
Il est interdit de la faire reculer.

Il faudra aussi respecter les règles ci-dessous :

- On ne peut changer de voie que si le bord avant de la case avoisinante est décalé vers l'avant par rapport à la case sur laquelle se trouve la voiture. Si un joueur change de voie, il devra toujours le faire dans le sens de la marche.



- On n'a pas le droit de circuler dans les **cases-obstacles** (pneus).
- Pendant que tu joues, tu as le droit de passer sur une ou plusieurs cases où **se trouvent d'autres voitures** de course.
Si tu t'arrêtes cependant sur une case où il y a déjà une autre voiture, celle-ci sera reculée sur la première case libre de la même voie.
Attention : ne pas l'amener sur une case-obstacle !
- Tu **dois** toujours **avancer** le plus loin possible en tenant compte de toutes les couleurs des dés.

Arrivé au but ? Terminer la partie

Fin du jeu :

Dès que la première voiture de course arrive sur l'une des deux **cases d'arrivée**, les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la **partie**.
Au cours de cette partie, chaque joueur comptera combien de dés il a utilisé pour faire avancer sa voiture.

- Si à la fin de cette partie il n'y a qu'une seule voiture de course sur les cases d'arrivée, le joueur correspondant gagne la partie.
- S'il y a **plusieurs voitures** de course sur les cases d'arrivée à la fin de cette partie, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours de la dernière partie.

Variante :

A chaque fin de partie, la voiture de course dont la couleur correspond à la **couleur du dernier dé utilisé** a le droit d'être avancée d'une case. Elle peut être posée sur n'importe quelle case suivante qui est libre (un changement de voie étant aussi permis).

Exemple :

Jan a la voiture de course rouge.

Ses dés sont tombés sur rouge, rouge, jaune, jaune, jaune et vert.

Pour faire avancer sa voiture, il peut jouer dans l'ordre suivant : rouge, jaune, rouge, vert. Il ne peut pas se servir des deux dés jaunes.

La **dernière couleur utilisée** est le vert, c'est-à-dire qu'il va poser sa voiture sur une case verte.

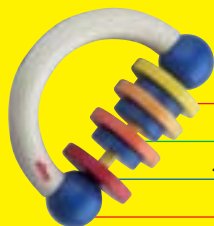
Nina dont la voiture est verte aura alors le droit d'avancer sa voiture d'une case.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **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, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **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 spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 60186