

WORLD GRAND PRIX

D

Ravensburger® Spiele Nr. 22 096 0

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Ronald Hofstätter

Lizenz: White Castle Games, www.whitecastle.at

Design: Paul Windle Design, UK



Inhalte:

- 1 Spielplan (bestehend aus 2 Teilen)
- 4 Cars-Spielfiguren + 4 große, durchsichtige Aufsteller
- 4 Cars-Chips
- 4 Cars-Gangschaltungen
- 16 „Räder“ aus Kunststoff (schwarze Aufsteller)
- 1 Stickerbogen mit Felgen für die Räder
- 4 Schaltknüppel
- 2 Straßenschilder + 2 runde, durchsichtige Aufsteller
- 4 Würfel



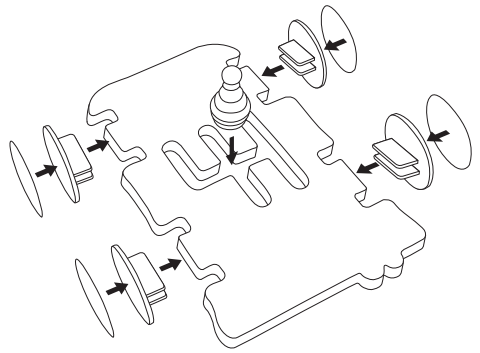
Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seiner Spielfigur nach 3 (oder 4) Runden über die Ziellinie zu fahren.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel müsst ihr die Spielfiguren, Chips, Straßenschilder (diese werden nur für die Profi-Variante benötigt) und die Gangschaltungen aus den Stanztafeln herauslösen. Entscheidet euch für eine Rennstrecke und legt den Spielplan (mit der gewünschten Rennstrecke oben) in die Tischmitte. Steckt die Cars-Spielfiguren in die großen, durchsichtigen Aufsteller. Jeder darf eine Cars-Spielfigur auswählen und diese hinter die schwarz/weiß karierte Start/Ziellinie auf dem Spielplan stellen. Zu jeder Spielfigur gibt es einen passenden Chip, mit dem ihr die gefahrenen Runden zählt. Jeder nimmt sich seinen Chip und legt diesen auf das bildgleiche Feld rechts unten auf dem Spielplan (= Rundenzähler).



Zuletzt erhält jeder Spieler die passende Gangschaltung zu seiner Spielfigur. Löst vorsichtig den überschüssigen Karton aus der Mitte heraus und setzt den Schaltknüppel in die Gangschaltung auf die Position 0. Steckt nun die 4 Räder an die Gangschaltungen und klebt die Felgen auf die Räder. Übrige Spielfiguren, Chips und Gangschaltungen legt ihr zurück in die Packung. Nun kann das große Rennen beginnen!



Auf die Plätze, fertig, los!

Der jüngste Spieler darf beginnen, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Immer wenn du am Zug bist, darfst du bei deiner Gangschaltung einen Gang nach oben oder nach unten schalten. Schau genau, welchen Gang du eingelegt hast, denn mit entsprechend vielen Würfeln darfst du nun würfeln!

(Beispiel: Du hast den ersten Gang eingelegt, dann darfst du mit einem Würfel würfeln. Du hast den zweiten Gang eingelegt, dann darfst du mit 2 Würfeln würfeln,...)

Ziehe mit deiner Spielfigur auf der Rennstrecke die gewürfelten Punkte voran. So geht es reihum weiter. Hast du eine Runde geschafft, so ziehst du deinen Chip auf dem Rundenzähler ein Feld weiter.



Achtung Unfall!

Im Laufe des Rennens passieren immer wieder kleine Unfälle: So kommen die Autos auf Ölpfützen ins Schleudern, oder sie werden von anderen angerempelt...

So ein kleiner Unfall ist nicht schlimm, aber er bleibt nicht ohne Folgen:

Endet dein Würfelzug auf einem Feld mit Ölpfütze, musst du in den 1. Gang schalten und verlierst eines deiner Räder.

Rempelt dich ein Mitspieler an, indem er seine Spielfigur auf das Feld zieht, auf dem dein Auto steht, musst du ebenfalls in den 1. Gang schalten und du verlierst eines deiner Räder.

Verlorene Räder werden in die Werkstatt (in der Mitte des Spielplans) gelegt.

Solange dein Auto (Gangschaltung) noch mindestens ein Rad besitzt, kannst du nach einem Unfall einfach weiterfahren, wenn du wieder an der Reihe bist: Schalte einen Gang hoch, würfle und ziehe deine Cars-Spielfigur auf der Rennstrecke voran.

Alle 4 Räder verloren?

In diesem Fall musst du einen kleinen Boxenstopp einlegen und 1x aussetzen. Stelle den Schalthebel auf die Position 0 und parke deine Cars-Spielfigur am Rand des Spielfeldes. In der nächsten Runde darfst du nicht weiterziehen, sondern holst dir deine 4 Räder in der Werkstatt und montierst sie an deine Cars-Gangschaltung. In der übernächsten Runde schickst du dein Auto wieder ins Rennen: 1. Gang einlegen, würfeln und voranziehen.

⇒ Autos, die am Rand parken um sich ihre Räder zurückzuholen, können nicht angerempelt werden!



Hook-Felder:

Hook ist ein treuer Freund! Endet dein Würfelzug bei Hook, so bekommst du ein Rad zurück!



High Speed Felder:

Du bist so richtig gut in Fahrt! Mit einem Würfel darfst du nochmals würfeln und entsprechend der gewürfelten Zahl voran ziehen!

Aufgepasst:

- Es müssen immer alle Würfelpunkte an einem Stück gezogen werden.
- Es darf nur in „Fahrtrichtung“ linksherum gezogen werden.
- Sonderfall: Wird ein Auto auf einer Ölpfütze von einem Mitspieler angerempelt, verlieren beide Autos ein Rad und müssen in den 1. Gang schalten.

Nicht vergessen: Immer wenn du eine Runde geschafft hast, ziehst du deinen Spielchip auf dem Rundenzähler weiter!

Spielende:

Wer nach 3 (oder 4) Runden als Erster über die Ziellinie fährt, ist der „Race Champion“ und gewinnt das Spiel! Die Mitspieler fahren ihr Rennen zu Ende, um Platz 2 und 3 zu ermitteln.

Spielvariante für Profi-Rennfahrer ab 6 Jahre:

Das Rennen für die Profis unter euch verläuft wie das Grundspiel, aber mit folgenden kleinen Änderungen:

Straßenschilder „Achtung 2. Gang“ / „Achtung 3. Gang“:



Bevor das Rennen beginnt stellt ihr die beiden Straßenschilder „Achtung 2“ und „Achtung 3“ auf je ein freies Spielfeld eurer Wahl. (Die beiden Schilder dürfen nicht nebeneinander stehen!) Diese Schilder markieren einen gefährlichen Streckenabschnitt. Wenn du **auf oder über diese Felder** ziehst, darfst du nicht schneller als im 2. Gang / bzw. im 3. Gang fahren. Hast Du einen höheren Gang eingelegt, schaffst Du diesen Streckenabschnitt nicht ohne Unfall... Du musst in diesem Fall ein Rad abgeben.

Wie ziehst du mit deinem Auto auf dem Spielplan voran?

Bist du an der Reihe, darfst du - wie im Grundspiel - bei deiner Gangschaltung einen Gang hoch oder runter schalten. Doch nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Du kannst (wie zuvor beschrieben) würfeln, um mit deiner Cars-Spielfigur auf der Rennstrecke vorwärts zu ziehen: Wer im 1. Gang fährt, darf mit einem Würfel würfeln, im 2. Gang mit zwei Würfeln, usw.
2. Oder du ziehst mit deiner Spielfigur genauso viele Felder vorwärts, wie die Gangschaltung zeigt: Bist du im 1. Gang, darfst du ein Feld vorwärts fahren, fährst du im 2. Gang, ziehst du zwei Felder weiter, im 3. Gang darfst du drei Felder vorwärts ziehen und im 4. Gang vier Felder. So kannst du gezielt fahren und die Felder erreichen, auf die du kommen willst.

Natürlich passieren auch im Profi-Rennen Unfälle auf Ölpfützen oder die Autos werden von anderen angerempelt: Wie im Grundspiel beschrieben, musst du bei einem Unfall in den 1. Gang schalten und verlierst ein Rad.

Endet dein Zug bei Hook, bekommst du ein Rad zurück. Landest du auf einem High Speed Feld, darfst du mit einem Würfel nochmals würfeln.

Wer nach 3 (oder 4) Runden als Erster über die Ziellinie fährt ist der „Profi Race Champion“ und gewinnt das Spiel.

Viel Spaß! Gib Gas!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Besonderer Dank gilt dem White Castle Autorenstammtisch und allen Testspielern.

WORLD GRAND PRIX

F

Jeux Ravensburger® n° 22 096 0

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Auteur : Ronald Hofstätter

Licence : White Castle Games, www.whitecastle.at

Design : Paul Windle Design, UK



Contenu :

- 1 plateau de jeu en 2 parties
- 4 pions Cars + 4 grands socles transparents
- 4 jetons Cars
- 4 boîtes de vitesses Cars
- 16 « roues » en plastique (socles noirs)
- 4 leviers de vitesse
- 2 panneaux + 2 socles transparents ronds
- 4 dés



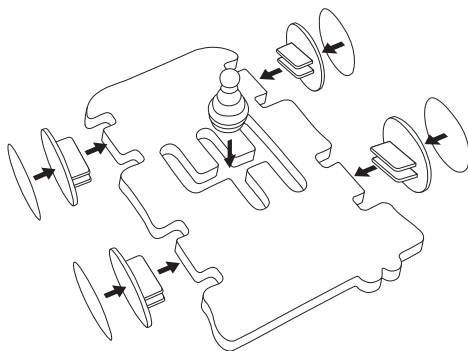
Le but du jeu consiste à franchir la ligne d'arrivée le premier avec son pion après 3 (ou 4) tours.

Préparation

Avant la première partie, détacher les pions, les jetons, les panneaux (utilisés uniquement pour la version avancée) et les boîtes de vitesses des planches prédécoupées. Choisir un circuit et installer le plateau au milieu de la table. Insérer les pions dans les grands socles transparents. Chacun en choisit un qu'il place derrière la ligne de départ/arrivée à damier noir et blanc sur le plateau. À chaque pion correspond un jeton servant à compter les tours. Chaque joueur place son pion sur la case identique, en bas à droite du plateau (= compteur de tours).



Enfin, chacun reçoit la boîte de vitesses correspondant à son pion. Détacher soigneusement la pièce en carton prédécoupée au centre pour y placer le levier de vitesse sur la position « 0 ». Fixer les 4 roues sur la boîte de vitesses et coller les enjoliveurs sur les roues. Les pions, jetons et boîtes de vitesses non utilisés sont remis dans la boîte. La grande course peut enfin commencer !



A vos marques... Prêts ?... Partez !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur peut augmenter ou diminuer la vitesse sur sa boîte de 1. Le joueur lance alors un nombre de dés égal à la vitesse enclenchée. (Exemple : Le joueur est en 1^{re} ; il peut donc lancer 1 dé. S'il est en 2^{de}, il peut lancer 2 dés,...) Il avance ensuite son pion sur la piste du nombre de cases obtenu au dé. La partie se poursuit de la même manière. À chaque fois qu'un joueur a effectué un tour, il avance son jeton d'1 case sur le compteur de tours.



Attention ! Accident !

De petits incidents de course surviennent sans arrêt : les voitures dérapent sur des flaques d'huile, sont percutées par d'autres,... Ces petits incidents ne sont pas graves mais ont tout de même des conséquences :

Le joueur qui termine son déplacement sur une flaque d'huile, doit rétrograder en 1^{re} et perd une roue.

Si un joueur est percuté par un concurrent qui termine son déplacement sur la case qu'il occupe, il doit également rétrograder en 1^{re} et perd une de ses roues.

Les roues perdues sont placées à l'atelier (au milieu du plateau).

Tant que sa voiture (boîte de vitesses) possède encore une roue, le joueur peut continuer la course après un accident quand vient de nouveau son tour de jeu : Il enclenche la vitesse supérieure, lance le dé et avance son pion sur la piste.

4 roues perdues ?

Dans ce cas, le joueur doit s'arrêter aux stands et passer 1 tour. Il place son levier de vitesse sur « 0 » et range sa voiture au bord du plateau. Il ne pourra pas repartir au tour suivant mais récupérera ses 4 roues à l'atelier et les montera sur sa boîte de vitesses. Au tour suivant, sa voiture pourra reprendre la course : il passera la 1^{re}, lancera le dé et se déplacera.

⇒ Les voitures arrêtées au bord de la piste pour récupérer leurs roues ne peuvent pas être percutées.



Cases Martin :

Martin est un ami fidèle. Le joueur qui s'arrête sur sa case, récupère une roue.



Cases Turbo

Le joueur est un as du volant ! Il peut relancer 1 dé et avancer du nombre de cases correspondant.

Attention :

- Il est obligatoire d'utiliser tous les points obtenus au(x) dé(s).
- Une voiture ne peut se déplacer que dans le sens des aiguilles d'une montre sur le circuit.
- Cas particulier : Si une voiture sur une flaque d'huile est percutée par un adversaire, les deux concurrents perdent une roue et doivent rétrograder en 1^{re}.

Ne pas oublier : À la fin de chaque tour de piste, ne pas oublier d'avancer son jeton sur le compteur de tours !

Fin de la partie :

Le premier à franchir la ligne d'arrivée après 3 (ou 4) tours est le « Champion de la course » et remporte la partie ! Les autres concurrents terminent la course pour l'attribution des 2^e et 3^e places.

Variante pour les pros du volant à partir de 6 ans :

La course des pros se déroule de la même manière que dans la règle de base aux exceptions suivantes :

Panneaux « Attention, 2^e vitesse » / « Attention, 3^e vitesse » :



Avant le début de la course, placer les deux panneaux « Attention, 2^{de} » et « Attention, 3^e » sur une case libre du parcours au choix. (Les deux panneaux ne peuvent pas être l'un à côté de l'autre.) Ces panneaux signalent une portion dangereuse. Le joueur qui s'arrête sur ces cases ou les dépasse, ne doit pas avoir enclenché une vitesse respectivement supérieure à 2 ou à 3. Si la vitesse enclenchée sur la boîte est supérieure, le joueur ne peut éviter l'accident sur cette portion et perd une roue.

Progression sur le plateau

Quand vient son tour, le joueur peut augmenter ou diminuer sa vitesse de 1, comme dans le jeu de base. Mais il a maintenant 2 options :

1. Il peut (comme décrit précédemment) lancer le(s) dé(s) et avancer son pion sur la piste du résultat obtenu : celui qui est en 1^{re}, lancer 1 dé ; celui qui est en 2^{de}, lancer 2 dés,...
2. Ou bien avancer du nombre exact de cases indiqué par le levier de vitesse : Le joueur qui est en 1^{re} peut avancer d'1 case, celui qui est en 2^{de} de 2 cases, en 3^e de 3 cases et en 4^e de 4 cases. Il est ainsi plus facile de maîtriser sa conduite et de tomber sur les cases visées.

Bien sûr, dans cette version pro, il arrive également que les voitures soient victimes d'incidents sur des flaques d'huile ou qu'elles soient percutées par d'autres : comme expliqué précédemment, le joueur doit alors rétrograder en 1^{re} et perd une roue. Le joueur qui atterrit sur une case Martin récupère une roue. Celui qui tombe sur une case Turbo peut relancer un dé.

Le premier à franchir la ligne d'arrivée après 3 (ou 4 tours) est le « Champion professionnel de la course » et remporte la partie.

À vous les sensations en appuyant sur le champignon !

GRAN PREMIO MONDIALE



Gioco Ravensburger® n° 22 096 0

Un gioco per 2-4 bambini dai 5 anni in su

Autore: Ronald Hofstätter

Licenza: White Castle Games, www.whitecastle.at

Design: Paul Windle Design, UK

Contenuti:

- 1 tabellone (composto da 2 pezzi)
- 4 personaggi Cars + 4 grandi piedistalli trasparenti
- 4 gettoni contagiri
- 4 pianali d'auto con cambio marce
- 16 "ruote" in plastica (piedistalli neri)
- 1 foglio con cerchioni adesivi per le ruote
- 4 leve del cambio
- 2 segnali stradali + 2 piedistalli trasparenti tondi
- 4 dadi



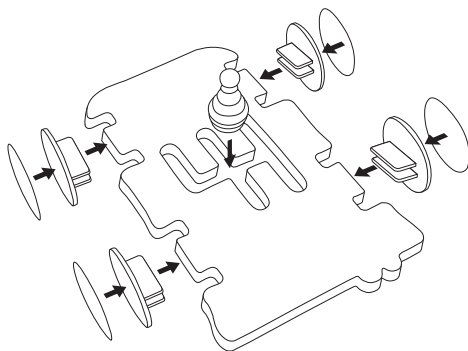
Obiettivo del gioco è quello di tagliare per primi la linea del traguardo con il proprio personaggio alla fine di 3 (o 4) giri.

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta, staccate dalle tavole prefustellate i personaggi, i gettoni contagiri, i segnali stradali (questi servono soltanto nella variante per esperti) e le automobili con il cambio delle marce. Scegliete una delle piste da corsa e disponete il tabellone al centro del tavolo (con la pista che avete scelto rivolta verso l'alto). Inserite quindi i personaggi Cars nei grandi piedistalli trasparenti. Ogni giocatore può scegliere uno dei personaggi e lo dispone quindi dietro alla linea di partenza/arrivo a quadretti bianchi e neri sul tabellone. Ogni partecipante possiede anche un relativo gettone, con il quale potrà contare i giri già percorsi. Questo gettone andrà posizionato sulla casella che rappresenta il suo personaggio, in basso a destra sul tabellone (=contagiri).



Infine, ogni giocatore ha diritto all'automobile con il cambio corrispondente al suo personaggio. Con cautela, staccate quindi il cartone in eccesso dal centro della automobile e inserite la leva del cambio sulla posizione 0. A questo punto, posizionate le 4 ruote sulle singole automobili con il cambio e incollate sulle ruote gli adesivi che raffigurano i cerchi. Riponete nella scatola le automobili con il cambio, i personaggi e i gettoni contagiri in eccesso. Ora la grande gara può iniziare!



Pronti, partenza, via!

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, sposta la tua leva del cambio di una marcia in più o in meno. Osserva con attenzione la marcia che hai inserito, poiché quel numero corrisponde al numero di dadi che potrai lanciare! (Per esempio: Hai inserito la prima marcia, allora puoi lanciare un dado. Se hai inserito la seconda, allora potrai lanciare 2 dadi...). Ora muovi il tuo personaggio sulla pista di un numero di caselle corrispondente al punteggio ottenuto con i dadi. Così procedono a turno tutti i giocatori. Una volta completato un giro di pista, potrai avanzare il tuo gettoni contagiri di una casella.



Attenzione, incidente!

Durante la gara, possono verificarsi piccoli incidenti: Per esempio, le macchine possono sbandare a causa di una chiazza d'olio sulla pista oppure essere tamponate da un altro veicolo... Un piccolo incidente di questo genere non è grave, ma ha comunque delle conseguenze:

Se termini la tua mossa su una casella con una chiazza d'olio, dovrai inserire la prima marcia e perderai allo stesso tempo una delle tue ruote.

Se un altro giocatore ti tampona, raggiungendo con il suo personaggio la casella sulla quale si trova il tuo personaggio, dovrai inserire la prima marcia e perderai una delle tue ruote.

Le ruote che perdete durante la gara vanno riposte nell'officina (al centro del tabellone).

Finché la tua automobile con il cambio marce possiede ancora almeno una ruota, dopo un incidente, quando arriverà il tuo turno, potrai continuare la tua corsa: inserisci la marcia successiva, lancia il dado e muovi il tuo personaggio Cars sul percorso di gara.

Hai perso tutte le 4 ruote?

In questo caso dovrai fare una piccola sosta ai box e saltare un giro. Posiziona quindi la tua leva del cambio sulla posizione 0 e parcheggia il tuo personaggio Cars sul bordo del tabellone di gioco. Nel giro successivo, non potrai muoverti, ma potrai riprenderti le tue 4 ruote dall'officina e montarle sulla tua automobile con il cambio di marce. Nel giro successivo, il tuo personaggio potrà partecipare di nuovo alla gara: inserisci la prima marcia, lancia il dado e muovi il tuo personaggio.

⇒ le auto parcheggiate sul bordo che devono recuperare le proprie ruote non possono essere tamponate!



Casella Carl Attrezzi:

Carl è un amico leale! Se alla fine della tua mossa raggiungi una casella con raffigurato Carl ottieni indietro una ruota!



Caselle Alta velocità:

Stai andando alla grande! Lancia ancora una volta un dado e avanza del numero di caselle che otterrai con quel lancio!

Attenzione!

- Ad ogni turno, dovrai sempre avanzare dell'esatto punteggio ottenuto con i dadi.
- L'unica "direzione di marcia" consentita è quella verso sinistra.
- Caso particolare: se un'auto viene tamponata da un'altra auto su una casella con la chiazza d'olio, entrambi i personaggi perderanno una ruota e dovranno scalare in prima.

Non dimenticate: Ad ogni giro compiuto, fate avanzare di una casella il vostro gettone sulla tavoletta contagiri!

Fine del gioco:

Chi taglierà la linea del traguardo per primo dopo 3 (o 4) giri, verrà proclamato "campione della corsa" e vincerà il gioco! Gli altri giocatori continuano la gara per aggiudicarsi il 2° e 3° posto.

Variante di gioco per piloti esperti a partire da 6 anni:

La corsa per piloti esperti si svolge allo stesso modo del gioco di base, ma con le seguenti piccole modifiche:

Cartelli “attenzione 2a marcia” / “attenzione 3a marcia“:



Prima di iniziare la gara, posizionate su una casella vuota di vostra scelta rispettivamente i due cartelli “attenzione 2” e “attenzione 3”. (I due cartelli non possono essere posizionati fianco a fianco!) Questi cartelli segnalano un tratto di pista pericoloso. Quando **passerai o ti fermerai su queste caselle**, non potrai andare più veloce della 2a o 3a marcia. Se, in quel momento, sul tuo cambio è inserita una marcia più alta, non riuscirai ad evitare un incidente... . Dovrai quindi consegnare una ruota.

Come muovere il proprio personaggio sul tabellone?

Quando sarà il tuo turno, potrai salire o scendere di una marcia sul tuo cambio – come nel gioco di base. Ma, a questo punto, avrai due possibilità:

1. Puoi lanciare i dadi (come già descritto) per avanzare con il tuo personaggio Cars sulla pista da corsa: chi viaggia in 1a, può lanciare un dado, chi viaggia in 2a può lanciare due dadi e così via.
2. Oppure, puoi fare avanzare il tuo personaggio sul tabellone del numero di caselle corrispondente alla marcia che hai inserito: se hai inserito la 1a, puoi avanzare di una casella, se sei in 2a, puoi avanzare di due caselle, se hai inserito la 3a avvanzerai di tre caselle, e in 4a di quattro caselle. In questo modo, potrai viaggiare con maggiore precisione e raggiungere le caselle che vorrai.

Naturalmente, anche nelle gare con piloti esperti possono succedere degli incidenti a causa di chiazze d’olio o tamponamenti: come descritto nel gioco di base, in caso di incidente dovrai scalare in prima e perderai una ruota.

Se, alla fine della tua mossa, ti fermi su una casella con raffigurato Carl Attrezzi, ottieni indietro una ruota. Se invece capiterai su una casella Alta velocità, potrai lanciare un dado un’altra volta.

Chi taglierà la linea del traguardo per primo dopo 3 (o 4) giri, verrà proclamato “campione professionista” e vincerà il gioco!

Buon divertimento! Premi l’acceleratore!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spielverlag

Un ringraziamento particolare alla tavolata di autori di White Castle e a tutti i collaudatori del gioco.

WORLD GRAND PRIX

NL

Ravensburger® spel nr. 22 096 0

Een spel voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar

Auteur: Ronald Hofstätter

Licentie: White Castle Games, www.whitecastle.at

Design: Paul Windle Design, UK



Inhoud:

- 1 spelbord (bestaande uit twee delen)
- 4 Cars-speelfiguren + 4 grote, doorzichtige opzetvoetjes
- 4 Cars-fiches
- 4 Cars-versnellingsbakken
- 16 zwarte "wielen" van kunststof
- 1 stickervel met de velgen voor de wielen
- 4 versnellingspoken
- 2 waarschuwborden + 2 ronde doorzichtige opzetvoetjes
- 4 dobbelstenen



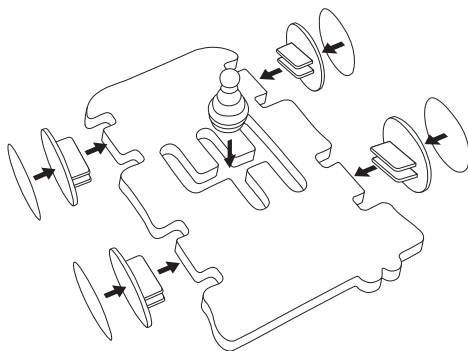
Doel van het spel is om als eerste met je speelfiguur na 3 (of 4) ronden over de finishlijn te rijden.

Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten de speelfiguren, fiches, verkeersborden (zijn alleen voor de variant voor geroutineerde coureurs nodig) en de versnellingsbakken voorzichtig uit het karton worden losgemaakt. Kies een parcours en leg het spelbord (met het gekozen parcours) in het midden van de tafel. Druk de Cars-speelfiguren op de grote doorzichtige opzetvoetjes. Iedere speler kiest een Cars-speelfiguur en zet die achter de zwart/wit geblokte start/finishlijn op het spelbord. Bij elke speelfiguur hoort een fiche waarmee de afgelegde ronden worden geteld. Ieder neemt zijn eigen fiche en legt hem op het bijbehorende veld, rechtsonder op het spelbord (= rondenteller).



Tenslotte krijgt elke speler de bij zijn speelfiguur horende versnellingsbak. Verwijder voorzichtig ook het overbodige karton in het midden en zet de versnellingspook in stand 0 (in zijn vrije stand). Druk nu de 4 wielen op de versnellingsbak en plak de velgen op de wielen. Niet gebruikte speelfiguren, rondentellices en versnellingsbakken worden in de doos teruggelegd. De grote race kan nu beginnen!



Aan de start, klaar? AF!

De jongste coureur begint. Daarna gaat het linksom verder. Steeds als je aan de beurt bent, mag je één versnelling hoger of lager schakelen. Kijk goed in welke versnelling je nu rijdt want je mag met evenveel dobbelstenen gooien! (Voorbeeld: je rijdt in de eerste versnelling, dan mag je met één dobbelsteen gooien. Als je in de tweede versnelling rijdt, mag je met twee dobbelstenen gooien, enzovoort...). Het totale aantal gegooidde ogen bepaalt hoeveel velden op het parcours je jouw speelfiguur vooruit moet zetten. Zo gaat het om de beurt verder. Als je een ronde hebt afgelegd, zet je jouw fiche op de rondenteller één veld hoger.



Pas op, ongeluk!

Tijdens de race gebeuren voortdurend kleine ongelukken: zo raken auto's in een slip als er olie op de weg ligt of ze worden door anderen aangereden... Zulke ongelukjes zijn niet erg maar ook weer niet zonder gevolgen:

Als een zet op een veld met een olieplas eindigt, moet je naar de eerste versnelling terugschakelen en je verliest een wiel.

Word je door een medespeler aangereden doordat hij met zijn speelfiguur op het veld eindigt waarop ook jouw auto staat, moet je eveneens naar de eerste versnelling terugschakelen en ook dan verlies je een wiel.

Verloren wielen worden in de Pit (in het midden van het spelbord) gelegd.

Zolang je auto (versnellingsbak) nog tenminste één wiel heeft kun je, als je weer aan de beurt bent, na een ongeval gewoon verder rijden: schakel naar de volgende versnelling, gooi met de dobbelsteen en zet je Cars-speelfiguur vooruit.

Alle vier je wielen verloren?

In dat geval moet je dringend een kleine Pitstop inlassen en een beurt overslaan. Zet de versnelling in z'n vrije stand (0) en parkeer je Cars-speelfiguur naast het speelveld. Als je weer aan de beurt bent, mag je niet verder rijden maar je pakt vier wielen uit de Pit en monteert ze weer aan je Cars-versnellingsbak. Bij de daaropvolgende beurt breng je jouw auto weer in de race: schakel naar de eerste versnelling, dobbelsteen gooien en zetten.

⇒ Auto's die aan de kant staan om nieuwe wielen te monteren, kunnen niet aangereden worden!



Takel-velden:

Takel is een trouwe vriend! Telkens als je zet bij Takel eindigt, krijg je een wiel terug!



High Speed-velden:

Je hebt de vaart er goed in! Je mag met één dobbelsteen nog een keer gooien en het gegooid aantal velden vooruit rijden.

Let op:

- Het aantal gegooide dobbelsteenogen moet in één keer gezet worden.
- Er mag uitsluitend in de rijrichting, linksom gereden worden.
- Uitzondering: als een auto door een medespeler wordt aangereden op een olieplas-veld, verliezen beide auto's een wiel en moeten beiden naar de eerste versnelling terugschakelen.

Niet vergeten: Telkens als een ronde gereden is, schuif je jouw fiche op de rondenteller één veld hoger!

Eind van het spel:

Wie na 3 (of 4) ronden als eerste over de finish rijdt, is de Kampioen en wint het spel! De andere spelers racen verder om de tweede en derde plaats.

Spelvariant voor geroutineerde coureurs vanaf 6 jaar:

De race voor de routiniers onder jullie verloopt als het basisspel maar met de volgende kleine veranderingen:

Waarschuwingsborden “Let op: 2de versnelling” / “Let op: 3de versnelling”:



Voor de race begint, worden de beide verkeersborden “2” en “3” elk op een vrij veld naar keuze gezet (de beide borden mogen niet naast elkaar staan!). Deze borden waarschuwen voor een gevaarlijk weggedeelte. Wanneer je op of over deze velden rijdt, moet je in je 2de resp. 3de versnelling rijden. Rijdt je toch in een hogere versnelling, red je dat niet zonder ongelukken ... en moet je in dat geval een wiel afgeven.

Hoe zet je jouw auto op het spelbord vooruit?

Als je aan de beurt bent, mag je – net als bij de basisregels – naar een hogere of lagere versnelling schakelen. Maar nu zijn er twee mogelijkheden:

1. Je kunt (zoals eerder beschreven) dobbelen om met je Cars-speelfiguur op het parcours vooruit te komen: wie in de eerste versnelling rijdt, gooit met één dobbelsteen, in de tweede versnelling met twee dobbelstenen, enzovoort.
2. Of je zet je speelfiguur precies zoveel velden vooruit als de hoogte van de versnelling waarin je rijdt: dus in de eerste versnelling rijdt je één veld vooruit, rijdt je in de tweede versnelling dan moet je twee velden vooruit, in de derde versnelling moet je drie velden verder gaan en in de vierde versnelling vier velden. Op deze manier rijdt je heel doelgericht en kun je de velden bereiken waarop je ook komen wilt.

Natuurlijk gebeuren er ook bij de routiniers ongelukken door gladde olieplassen en worden auto's aangereiden: net als bij de basisregels moet je bij een ongeval naar de eerste versnelling terugschakelen en verlies je een wiel. Als je zet eindigt bij Takel krijg je een wiel terug. Wanneer je op een High Speed-veld belandt, mag je met één dobbelsteen nog een keer gooien.

Wie na 3 (of 4) ronden als eerste over de finishlijn rijdt, is Wereldkampioen en wint het spel.

Veel plezier! Vol gas!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Bijzondere dank geldt de White Castle Autorenstammtisch en alle testrijders.

GRAN PREMIO MUNDIAL

E

Juego Ravensburger® N° 22 096 0

Un juego para 2-4 niños a partir de 5 años

Autor: Ronald Hofstätter

Licencia: White Castle Games, www.whitecastle.at

Diseño: Paul Windle Design, UK



Contenidos:

- 1 tablero (compuesto por 2 piezas)
- 4 personajes Cars + 4 pedestales transparentes de gran tamaño
- 4 chips cuentavueeltas (tacómetro)
- 4 coches con cambio manual (de marchas)
- 16 "ruedas" de plástico (pedestales negros)
- 1 hoja con llantas adhesivas para las ruedas
- 4 palancas de cambio
- 2 señales viales + 2 pedestales redondos transparentes
- 4 dados



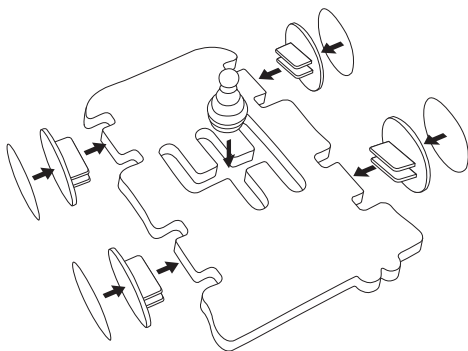
Objetivo del juego: Ser el primero en llegar a la meta con el propio personaje al final de 3 ó 4 vueltas.

Preparaciones

Antes de jugar por primera vez, separad del soporte los personajes, los chips cuenta-vueeltas, las señales viales (éstas solamente sirven para expertos) y los coches con cambio de marchas. Elegid una de las pistas de carreras y colocad el tablero en el centro de la mesa (con la pista que habéis elegido boca arriba). A continuación, introducís los personajes Cars en los grandes pedestales transparentes. Cada jugador elige un personaje y lo coloca detrás de la línea de salida / llegada de cuadros blancos y negros del tablero. También, cada participante posee un chip, con el que podrá contar las vueltas recorridas y tendrá que posicionarlo sobre la casilla que representa su personaje (ubicado en la parte inferior derecha del tablero- cuenta vueltas).



A cada jugador le corresponde su personaje. Con cautela, separáis el cartón sobrante del centro del coche e insertáis la palanca del cambio manual en la posición 0. A este punto, posicionáis las 4 ruedas en cada coche y pegáis las pegatinas que representan las llantas. Reponéis en la caja los coches con las marchas, los personajes y los chips cuentavueltas en exceso. ¡Ahora la gran carrera puede comenzar!



¡Preparados, listos, fuera!

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en sentido del reloj. Cuando sea tu turno, mueve la palanca de cambio a una marcha más o una menos. Fíjate bien la marcha que has puesto ya que ese número corresponde al número de dados que podrás lanzar. (Por ejemplo: ¿Has puesto la primera marcha? Entonces, puedes tirar un dado. Pero, si has puesto la segunda marcha, podrás tirar 2 dados ...). Ahora, mueve tu personaje en la pista tantas casillas como corresponda la puntuación que obtuviste con los dados. Así proceden por turno todos los jugadores. Una vez completada una vuelta a la pista, podrás avanzar tu chip cuentavueltas de una casilla.



¡Atención, accidente!

Durante la carrera, pueden producirse pequeños accidentes: Por ejemplo, las máquinas pueden derrapar por culpa de una mancha de aceite sobre la pista o bien porque otro vehículo choque contigo... Un accidente como éste no es grave, pero de todas formas tiene consecuencias:

Si acabas tu desplazamiento sobre una casilla con una mancha de aceite, tendrás que poner primera y al mismo tiempo perderás una de tus ruedas.

Si otro jugador choca contigo, alcanzando con su personaje la casilla donde se encuentra tu personaje, pones tu coche en primera y perderás una de tus ruedas.

Las ruedas que perdéis durante la competición deben reponerse en el taller (en el centro del tablero).

Mientras que tu automóvil con el cambio de marchas todavía tenga al menos una rueda después de un accidente, cuando llegue tu turno, podrás continuar tu carrera: pones la siguiente marcha, lanza el dado y mueves tu personaje Cars en la dirección del recorrido de la carrera.

¿Has perdido las 4 ruedas?

En este caso tendrás que hacer una pequeña parada en el box y saltar una vuelta. Para esto, tendrás que poner la palanca de cambio sobre la posición 0 y aparcar tu personaje Cars en el borde del tablero de juego. En la siguiente vuelta, no podrás moverte pero podrás recuperar las 4 ruedas del taller y montarlas sobre tu automóvil con el cambio de marchas. En la próxima vuelta, tu personaje podrá de nuevo participar en la carrera: pones la primera marcha, tiras los dados y mueves tu personaje.
⇒ ¡ Con los coches aparcados al borde del tablero (que tienen que recuperar las propias ruedas), no se puede chocar!



La casilla de Mate:

¡Mate es un amigo leal! ¡Si al final de tu movimiento alcanzas una casilla representada por Mate, consigues una rueda!



Casillas Alta velocidad:

¡Lo estás haciendo muy bien! ¡Lanza una vez más un dado y avanza tantas casillas como indique el número del dado!

¡Atención!

- En cada turno, siempre tendrás que avanzar exactamente como indica la puntuación conseguida con los dados.
- Únicamente se permite hacer el recorrido hacia la izquierda. Caso particular: si un coche choca contra otro sobre una casilla con la mancha de aceite, ambos personajes perderán una rueda y deberán bajar marcha (a primera).

No olvidéis: ¡Por cada vuelta acabada, avanzar contemporáneamente de una casilla con vuestro chip sobre el tablero cuentavueltas!

Finalidad del juego:

¡El primero que llegará a la meta después de 3 ó 4 vueltas, será proclamado el „campeón de la carrera“ y ganará el juego! Los otros jugadores continúan la carrera para adjudicarse el 2º y 3º puesto.

Variante del juego para pilotos expertos a partir de 6 años:

La carrera para pilotos expertos se desarrolla del mismo modo que en el juego inicial, pero con pequeñas modificaciones:

Carteles „atención 2a marcha „/ „atención 3a marcha „:



Antes de comenzar la carrera, situad sobre una casilla vacía de vuestra elección los dos carteles „atención 2“ y „atención 3“. (Los dos carteles no se pueden colocar uno al lado del otro). Estos carteles señalan un tramo peligroso de la pista. Cuando **pases o te pares sobre estas casillas**, no podrás ir más rápido y tendrás que mantenerte entre la 2a ó 3a marcha. Si, en ese momento, tu palanca de cambio se encuentra en una marcha más alta, no lograrás evitar un accidente... Tendrás que entre-gar una rueda.

¿Cómo mover el propio personaje sobre el tablero?

Cuando sea tu turno, podrás subir o bajar una marcha en tu cambio - como en el juego inicial. Pero, a este punto, tendrás dos posibilidades:

1. Puedes lanzar los dados (como descrito anteriormente) para avanzar con tu personaje Cars sobre la pista de carrera: quien viaje en 1a, puede tirar un dado, quien viaje en 2a puede lanzar dos dados y así sucesivamente.
2. O bien, puedes avanzar tu personaje sobre el tablero tantas casillas como corresponda la marcha que hayas puesto: si has puesto la 1a, puedes avanzar una casilla, si estás en 2a, puedes avanzar dos casillas, si has metido la 3a avanzarás tres casillas; y en 4a, cuatro casillas. De este modo, podrás viajar con mayor precisión y alcanzar las casillas que querrás.

Naturalmente, también en las carreras con pilotos expertos pueden suceder accidentes por culpa de manchas de aceite o choques traseros: como descrito en el juego inicial; en caso de accidente, deberás bajar a primera y perderás una rueda. Si, al final de tu movimiento, te paras sobre una casilla representada por Mate, recuperas una rueda. Si cayeras sobre una casilla Alta velocidad, podrás tirar otra vez con un dado.

¡Quien llega en primer lugar a la meta después de 3 ó 4 vueltas, será proclamado “campeón profesional” y será el ganador del juego!

¡Qué os divirtáis jugando! ¡Pisad el acelerador!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Un agradecimiento especial al grupo de autores de White Castle y a todos los probadores del juego.

WORLD GRAND PRIX

GB

Ravensburger® Game No. 22 096 0

A game for 2-4 children aged 5 years and up

Author: Ronald Hofstätter

Licence: White Castle Games, www.whitecastle.at

Design: Paul Windle Design, UK



Contents:

- 1 playing board (consisting of 2 pieces)
- 4 Cars figures + 4 large transparent stands
- 4 Cars tokens
- 4 Cars gear shifts
- 16 plastic "wheels" (black stands)
- 1 sheet of stickers with rims for the wheels
- 4 gear sticks
- 2 road signs + 2 round transparent stands
- 4 dice

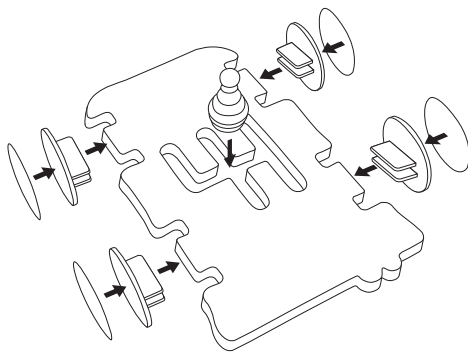
The aim of the game is to be the first player to drive their figure over the finish line after 3 (or 4) laps.

Preparation

Before playing for the very first time, remove the figures, tokens, road signs (which are only used in the "pro" version of the game) and gear switches from the perforated boards. Choose a course, and put the playing board (with the desired course on top) on the table. Now put the Cars figures in the large transparent stands. Each player chooses a Cars figure and puts it on the playing board behind the black-and-white checkered start/finish line. Each figure has a matching token for counting the laps on completion. Each player takes his token and places it on the field with the matching picture at the bottom right of the playing board (lap counter).



Finally, each player takes the gear shift to match his token. Carefully remove the excess cardboard from the middle and put the gear stick in the gear shift in position 0. Now attach the 4 wheels to the gear shifts and stick the rims to the wheels. Put any figures, tokens and gear shifts that are not required back in the box. And now the race can begin!



On your marks, get set, go!

The youngest player goes first, then continue playing in a clockwise direction. Whenever it is your turn, you may move your gear shift by one gear up or down. Look carefully to see which gear you have selected, because you may now throw that number of dice. (Example: If you have selected first gear you can throw one dice. If you are in second gear, then you may throw two dice etc.) Now move your figure along the race track by the number of points thrown. Continue playing like this in turn. Whenever you complete a lap move your token along one square on the lap counter.



Warning – accident!

Little accidents happen throughout the course of the race. Cars may skid on an oil puddle, or be bumped into by another car ... and although nothing serious ever happens, there are always consequences.

If your car ends on a field with an oil puddle then you must shift down to first gear, and you lose one of your wheels.

If another player bumps into you by moving his figure onto the field where your car is, then you must also shift down to first gear, and you lose one of your wheels.

Lost wheels go into the workshop (in the middle of the playing board).

As long as your car (gear shift) still has one wheel, you can continue driving after an accident when it is your turn. Shift up a gear, throw the dice and move your Cars figure along the race track.

Lost all 4 wheels?

Then it's time for a little pit stop – you miss one turn. Put the gear shift in 0 and park your Cars figure on the edge of the playing field. You cannot move in the next round, but instead take your 4 wheels out of the workshop and attach them to your Cars gear shift. You can put your car back in the race in the lap after the next one. Put it in first gear, throw the dice and move.

⇒ Cars that are parked at the edge to retrieve their wheels cannot be hit by other cars.



Mater fields:

Mater is a loyal friend! If your throw ends on Mater, then one wheel is returned to you.



High-speed fields:

You're really on a roll! You may throw one dice once more and move along the board by the number thrown.

Watch out:

- You must always move by the number of points in one go.
- You may only move in the “direction of travel”, to the left.
- Exception: If a car is hit by another player on an oil puddle, both cars will lose a wheel and have to shift down to first gear.

Don't forget: Whenever you complete a lap, move your token on the lap counter.

The end of the game:

The first player to cross the finish line after 3 (or 4) laps is the “Race Champion” and wins the game! The other players complete the race to come second and third.

Version for “professional” drivers from age 6:

The race for “professional” drivers is driven in the same way as the basic version, but with the following minor changes.

Road signs “Warning – 2nd gear” / “Warning – 3rd gear”:



Before starting the race, put the two road signs “Warning 2” and “Warning 3” on an empty playing field of your choice. (You cannot put the two signs beside each other.) These signs indicate a dangerous section on the course. If you move onto or over these fields, you must not do so in a higher gear than second or third. If you are in a higher gear, you will not manage this section without an accident ... and will have to part with one wheel.

How do you move your car along the playing board?

When it is your turn you may, as in the basic version of the game, move your gear shift up or down one gear. There are two options:

1. You can (as described before) throw the dice to move your Cars figure forwards along the race track. A player in first gear throws one dice, in second gear two dice, and so on.
2. Or you move your figure along by the number of fields indicated on the gear shift. If you are in first gear you may move along one field; if you are in second by two fields, if you are in third gear by three fields, and if you are in fourth gear you move along by four fields. This means you can drive so that you reach the fields you want to get to.

Of course, accidents in the form of oil puddles or being bumped into by another car can also happen in the “pros” race. As described in the basic version of the game, if you are involved in an accident you must move down into first gear, and you lose a wheel. If your turn ends on Mater, then one wheel is returned to you. If you land on a High-speed field then you may throw one dice one more time.

The first player to cross the finish line after 3 (or 4) laps is the “Pros’ Race Champion” and wins the game!

Have fun! Step on it!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Special thanks to the White Castle team of authors and all test players.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

229128