

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

AUTOLIHO



Nr. 4399



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 1999

Autolino

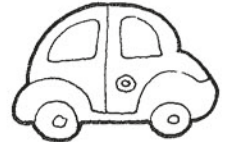
Ein Reisespiel für **2 - 4 Kinder ab 4 Jahren**.

Spieldauer: ca. 10 Minuten
Spielidee: Susanne Walter
Illustration: Hartmut Bieber

Die Wichtel wollen mit dem Autolino verreisen. Nun heißt es: Geschwind die Koffer gepackt, den Reiseproviant geschnappt und los geht es! Jede/r will besonders schnell ins Autolino springen, um den besten Platz zu ergattern. Aber halt: Zuvor müssen Zelt, Boot und Sonnenschirm eingeladen werden. Und das geht nur zu zweit!

Spielinhalt:

3 Spielkarten (Schlauchboot, Zelt, Schirm)
4 Wichtel
1 Spielplan
1 Auto-Drehscheibe



Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer ist als erste/r im Autolino und kann sich so den besten Platz aussuchen?

Spielplan, Karten

Spielvorbereitung:

Der **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die **drei Spielkarten** „Zelt“, „Schlauchboot“ und „Sonnenschirm“ werden neben der jeweiligen Stelle des Spielplanes (= Aktionsfelder) offen abgelegt.

Wichtel, Drehscheibe

Jedes Kind wählt sich **einen Wichtel** aus. Seht euch nun die **Auto-Drehscheibe** an: Sie zeigt drei unterschiedliche Muster und ein Wichtelfeld für Reiseproviant. Reihum nehmen die Kinder die **Drehscheibe** und drehen je einmal am Pfeil, solange bis er bei einem Kind auf den Abschnitt „Reiseproviant“ zeigt.

Achtung: Bei jedem Dreh muss der Pfeil mindestens einmal im Kreis herumsausen! Ist dies nicht der Fall, so wird der Pfeil gleich noch einmal angeschubst.

Drehen für Startposition

Das Kind, das gedreht hat, ist **Startwichtel** und stellt die eigene Spielfigur direkt **vor das erste Lauffeld des Spielplanes (vor den Spielplan)**. Die anderen im Uhrzeigersinn folgenden

Kinder stellen ihre Wichtel in **einer Reihe hinter** dem ersten Wichtel ab.

Spielablauf:

Das Kind, dem der Startwichtel gehört, nimmt die **Auto-Drehscheibe** und schubst den Pfeil **1 x kräftig an**.

Auf welchem Abschnitt bleibt der Pfeil stehen?

1 x drehen

Muster:
Vorrücken bis zum nächsten freien Feld

Aktionsfelder beachten!

2 Wichtel =
Aktion

Karte neben
Autolino?

Reiseproviand:
nur 1 Feld vor

Wer steigt
zuerst ins
Autolino?

- **Auf einem Abschnitt mit Muster:**
Der Wichtel darf **bis zum nächsten freien Feld dieses Musters** vorwärts gerückt werden. Genauso gemusterte, besetzte Felder werden übersprungen.

Achtung: Die Aktionsfelder dürfen dabei nicht übersprungen werden. Sie bedeuten: Zuerst müssen zwei Wichtel Schlauchboot, Zelt oder Sonnenschirm einladen, bevor es weitergeht!

- Liegt das nächste freie Feld des gerade ertretenen Musters **hinter einem Aktionsfeld**? In diesem Fall darf die betreffende Spielfigur nur bis zum nächsten Aktionsfeld laufen. Dort bleibt sie stehen.
- Auf dem Aktionsfeld muss auf die **Hilfe eines zweiten Wichtels** gewartet werden. Stehen nach einem Spielzug **zwei Wichtel auf einem Aktionsfeld**, so nehmen sie gemeinsam die **dazugehörige Karte und rufen:** "Zuuuusammen laden wir das Schlauchboot (... das Zelt, ... den Sonnenschirm) ein."
Die Karte legen sie nun neben dem Autolino am Spielplanrand ab. In der nächsten Runde dürfen diese Wichtel weiterziehen. Alle nachfolgenden Wichtel dürfen dieses Feld nun überspringen, ohne stehen zu bleiben.

- **Auf dem Abschnitt mit dem Reiseproviand:**
Bleibt der Pfeil hier stehen, so muss dieser Wichtel zuerst Proviand holen und kommt darum langsamer vorwärts. Er rückt nur bis auf das nächste freie Feld vor.

Spielende:

Steht ein Wichtel kurz vor dem Autolino und die Drehscheibe zeigt ein **Muster, das nicht mehr vor ihm** liegt, so gewinnt er den Wettlauf: Denn nun darf er - schwupps - **ins Autolino einsteigen** und sich seinen Lieblingsplatz aussuchen.

Wollt ihr noch weiterspielen, bis alle Wichtel im Autolino sitzen? Dann ergattern die nachfolgenden Wichtel so den zwei-

ten bzw. dritten oder vierten Platz beim Wichtelrennen. Und anschließend fahren sie gemeinsam in den Urlaub. Was meint ihr, wo fahren sie hin?

Spielvariante mit echtem Reiseproviand:

Ihr könnt auch mit **echtem Reiseproviand** (Gummibärchen, Gebäck, Brote, Getränke) spielen. Als Vorrat benötigt ihr für jedes mitspielende Kind zwei Teile.

Das Grundspiel verläuft wie bereits beschrieben.

Zusätzliche Regeln:

Immer dann, wenn die Drehscheibe auf den Abschnitt „Reiseproviand“ zeigt, darf der Wichtel sich zuerst ein **Provianteilchen aus dem Vorrat** aussuchen und anschließend bis auf das nächste freie Feld ziehen.

Hat ein Wichtel **bereits 2 Provianteilchen** ergattert und der Zeiger zeigt erneut auf den Reiseproviand, so **verschenkt** er ein Proviandstückchen aus dem Vorrat an ein beliebiges Kind. Bei dieser Variante darf **nur ins Autolino einsteigen, wer zwei Provianteile mitbringt**.

Nach dem Ende des Spieles macht ihr gemeinsam Pause und verzehrt euren gesammelten Reiseproviand.

Für Ältere:
Risiko ...
2 Drehversuche

Spielvariante für ältere Kinder:

Das Grundspiel verläuft wie bereits beschrieben.

Du hast den Pfeil gedreht? Das Ergebnis gefällt dir nicht?

Du darfst einen neuen Dreh wagen.

Achtung: Auch wenn dir der zweite Dreh noch schlechter gefällt - du musst ihn ausführen!

Also:

- Du hast die Wahl: Drehe einmal und führe den Zug aus. Oder:
- Lass dich auf ein Risiko ein, drehe ein zweites Mal und ziehe anschließend.

Tipp:

Spielt dieses Spiel überall dort, wo es mehrere Bewerber/innen für besonders beliebte Plätze gibt. Z.B.: Wer darf im Zug am Fenster sitzen? Wer darf sich den Platz im Etagenbett, im Zelt, im Strandcafé aussuchen?

Wer den eigenen Wichtel zuerst ins Autolino setzen kann und so das Spiel gewinnt, darf sich auch zuerst einen Platz aussuchen.

Autolino

A travel game for 2 - 4 players aged 4 and up.

Length of the game: 10 minutes approx.

Game idea by: Susanne Walter

Illustrations: Hartmut Bieber

The goblins would like to travel by autolino. That means they must quickly pack their bags, grab some food for the journey, and off they go! Of course, everybody wants to jump into the autolino first in order to get the best place. But hang on: first they have to load up the tent, dinghy and sun-shade. This only can be done by two persons!

Contents:

- 4 goblins
- 3 game cards (rubber dinghy, tent, sun-shade)
- 1 game board
- 1 car with spinning arrow



Short instructions:

Aim of the game:

Who will be the first to sit in the autolino and so choose the best place?

game board, cards

Preparation:

Put the **game board** in the center of the table. The **three game cards** - "tent", "rubber dinghy" and "sun-shade" - are placed face up next to the corresponding squares (= action squares) on the game board.

goblin, spinning arrow

Each player gets a **goblin**.

Now look at the **car with the spinning arrow**: there are three different patterns and one section for travel provisions. One by one the players **spin the arrow** until it stops on the section "travel provisions".

Watch out: Each time the arrow is spun it has to turn a full circle at least once. If this is not the case, the arrow is pushed again immediately.

starting position

The player who has arrived at the "travel provisions" section is the **starting goblin** and puts his/her game counter **next to the game board, in front of the first square**. The other players, in a clockwise direction, put their goblins in a **row behind the first goblin**.

push spinning arrow

pattern: move to next free square

watch out for "action squares"

2 goblins = action

place card next to autolino

travel provisions: move to next free square

Who gets first into the autolino?

How to play:

The player who owns the starting goblin gets the **car with spinning arrow** and gives the arrow a **firm push**.

On which section does the arrow come to a standstill?

• On a section with a pattern:

The goblin can be placed **on the next free square with this pattern**. If squares of the same kind are occupied the goblin jumps over them.

Watch out: The goblin may not jump over "action" squares. Here two goblins have to load up a rubber dinghy, tent or sun-shade before they can move on!

- Does the next free square of the pattern shown **come after an "action" square**? Then the goblin can only go as far as the action square and then has to wait there.
- On the action square it has to wait for the **help of a second goblin**. If after a move **two goblins stand on an action square** they must take the **corresponding card and yell**: "To-geeeeether we're loading the rubber dinghy (... the tent, ... the sun-shade)."

The card is placed next to the autolino at the edge of the game board. In the next round these goblins can move on. The following goblins can now jump over this action square without having to stop there.

• On the section with the travel provisions:

If the arrow comes to a standstill on this section this means that the goblin first has to get provisions and therefore has to move on slowly. It can only move to the next free square.

End of the game:

If a goblin stands close to the autolino and the car with spinning arrow shows a **pattern which is no longer free**, this goblin wins the competition. It may then - hey presto - **get into the autolino** and choose its favourite place.

You may go on playing until all the goblins are sitting in the autolino and in this way all the following goblins get the second, third and fourth place in this goblin competition. And then they all go off together on vacation.

Where do you think they travel to?

2 times real provisions

Variant with real travel provisions:

You also can play with **real provisions** (jelly-babies, cookies, sandwiches, soft drinks). You need two food items for each player. The basic game proceeds as described above.

Additional rules:

Each time the spinning arrow comes to a standstill on the section "travel provisions" the goblin can first choose an **item from the provisions** and then move to the next free square.

If a goblin has **already picked up two food items** and the arrow again points to the section with the provisions, the goblin must **give away** an item from the provisions of the store to one of the other players.

In this variant **only those goblins holding two food items can get into the autolino**.

After the game you can have a rest and eat your collected provisions.

for older players: risk... spinning once more

Game variant for older players:

The basic game proceeds as described.

Have you spun the arrow and don't like the result?

Then you may take another turn.

But watch out: Even if you like the second turn less, you still have to make your move!

So:

- It is your choice: Spin the arrow once and make your move,
Or:
- Take a risk, spin it a second time and make your move.

Hint:

Play this game when there are various candidates for especially popular places. For example: Who may sit next to the window in the train? Who may choose his/ her place in a bunk bed, a tent, a café?

The player who can sit his/ her goblin first into the autolino - so winning the game - may also choose his/ her place first.

Jeu Habermajaß N° 4399

Autolino

Un jeu de voyages, pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans**.

Durée du jeu : env. 10 minutes

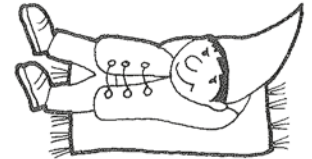
Idée : Susanne Walter

Illustration : Hartmut Bieber

Les lutins ont décidé de partir en voyage avec l'autolino. Vite, il faut faire les valises, prendre les provisions pour le voyage et en route tout le monde ! Chacun d'eux veut monter le plus vite possible dans l'autolino pour avoir la meilleure place. Mais stop : il faut d'abord charger la tente, le bateau et le parasol. Et cela n'est possible qu'à deux !

Contenu du jeu :

- 4 lutins
- 3 cartes (bateau, tente, parasol)
- 1 plateau de jeu
- 1 auto avec flèche tournante



Règle résumée :

But du jeu :

Qui va monter en premier dans l'autolino pour prendre la meilleure place ?

plateau de jeu,
cartes

Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table.

Poser les **trois cartes** "tente", "bateau" et "parasol" à côté de chaque emplacement respectif du plateau de jeu (= cases d'action), le motif des cartes devant être visible.

Chaque joueur choisit **un lutin**.

Regardez l'**auto avec la flèche tournante** : trois motifs différents et une case pour les provisions y figurent dessus.

Chaque joueur prend l'auto à tour de rôle et fait **tourner la flèche** une fois, jusqu'à ce que l'un des joueurs fasse tomber la flèche sur la case "provisions".

lutins,
auto

Attention : A chaque fois que l'on fait tourner la flèche, la flèche doit faire au moins un tour ! Si ce n'est pas le cas, faire tourner la flèche encore une fois.

tourner pour la position de départ

Le **joueur** qui fait tomber la flèche sur la case provision **commence le jeu avec son lutin**. Il le pose directement **devant la**

première case du plateau de jeu (devant le plateau de jeu). Les autres joueurs qui joueront dans le sens des aiguilles d'une montre posent chacun leur lutin l'un derrière l'autre, derrière le premier lutin.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui commence en premier prend l'auto avec la flèche tournante et fait tourner la flèche un tour de toutes ses forces.

Sur quel motif tombe la flèche ?

- **Sur une case avec un motif :**

Le joueur a le droit d'avancer son lutin jusqu'à la prochaine case libre correspondant à ce motif. Si des cases avec ce motif sont déjà occupées, il a le droit de sauter par dessus.

Attention : il n'a pas le droit de sauter par dessus les cases-action. Il faut d'abord que deux lutins chargent le bateau, la tente ou le parasol avant de pouvoir continuer le jeu !

- Si la prochaine case libre avec le motif sur lequel la flèche vient de tomber se trouve à côté d'une case-action, il n'avancera son lutin que jusqu'à la prochaine case-action sur laquelle il devra rester.
- Il devra attendre le renfort d'un deuxième lutin. Si, après un tour, il y a deux lutins sur une case-action, les joueurs prennent tous les deux la carte correspondante à la case-action et disent en chœur : "Nous chargeons le bateau (...la tente, le parasol)". Ils posent la carte à côté de l'autolino, au bord du jeu. Au tour suivant, ces joueurs auront le droit de faire avancer leur lutin. Tous les autres joueurs ont le droit de sauter par dessus cette case et ne doivent plus s'y arrêter.

- **Sur la case provisions de voyage :**

Si la flèche tombe sur cette case, le joueur doit d'abord aller chercher des provisions de voyage et il avancera donc plus lentement. Il n'avancera que jusqu'à la prochaine case libre.

Fin du jeu :

Si un lutin est presque arrivé à l'autolino et si la flèche tombe sur un motif qui n'est plus représenté sur le jeu avant d'arriver au but, il gagne la course : il a le droit de monter - vite, vite - dans l'autolino et de choisir sa place préférée.

Vous voulez continuer le jeu jusqu'à ce que les lutins soient tous dans l'autolino ? Les autres joueurs continuent la course pour avoir la deuxième, troisième et quatrième place. Une fois installés, nos lutins partiront ensemble en vacances. A votre avis, où est-ce qu'ils iront ?

Variante avec des vraies provisions de voyage :

Vous pouvez aussi jouer avec de vraies provisions de voyage (bonbons, petits gâteaux, pain, boissons). Vous devez avoir au moins deux denrées par joueur en réserve. Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus.

Règles supplémentaires :

Chaque fois que la flèche tombe sur la case "provisions de voyage", le joueur a le droit de choisir d'abord une denrée parmi les provisions avant d'avancer jusqu'à la prochaine case libre.

Si un lutin a déjà récupéré deux denrées et que la flèche tombe à nouveau sur la case provisions de voyage, il devra donner une denrée de la réserve à l'un des joueurs.

Dans cette variante, seul le lutin qui a récupéré deux denrées a le droit de monter dans l'autolino.

Une fois le jeu terminé, vous pouvez faire une pause et vous régaler en goûtant à vos provisions.

Variante pour enfants plus âgés :

Les règles de base sont les mêmes.

Tu as fait tourner la flèche ? Tu n'es pas content du résultat ?

Tu as le droit de la faire tourner encore une fois.

Attention : même si tu n'es pas non plus content la deuxième fois, tu devras quand même jouer !

En résumé :

- tu as le choix : fait tourner la flèche une fois et joue.
- Ou :
- tu tentes ta chance : tourne la flèche une seconde fois et joue ensuite.

Conseil :

Vous pouvez jouer ce jeu si vous êtes plusieurs à convoiter une certaine place, p. ex. qui aura la place à côté de la fenêtre dans le train, qui aura la place du haut dans le lit à étages, qui aura le droit de choisir sa place dans la tente, au café de la plage, etc

Celui qui placera en premier son lutin dans l'auto et qui donc gagne le jeu, aura le droit de choisir sa place.

tourner 1 x

motif :
avancer jusqu'à
la prochaine
case libre

respecter les
cases-action !

2 lutins =
action

poser la carte
à côté de
l'autolino

provisions de
voyage :
avancer d'une
seule case

Qui va monter
en premier dans
l'autolino

2 vraies réserves
par joueur

Pour les plus
grands :
tenter sa
chance ...
tourner la
flèche deux fois

Autolino

Een reisspel voor **2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar**.

Speelduur: ca. 10 minuten

Spelidee: Susanne Walter

Vormgeving: Hartmut Bieber

De kabouters willen met hun autolino op reis gaan. Daarom worden nu snel koffers gepakt, proviand ingeslagen en hup, de wijde wereld in. Allemaal rennen ze om het hardst om als eerste in hun autolino te springen en zo de beste plaats te bemachtigen. Maar wacht 's even: eerst moeten de tent, boot en parasol worden ingeladen. En dat kan alleen met z'n tweeën!

Spelinhoud:

4 kabouters

3 speelkaarten (rubberboot, tent, parasol)

1 speelbord

1 auto-draaischijf



Korte inleiding : Doel van het spel:

Wie komt als eerste bij de autolino en kan dus de beste plaats uitzoeken?

speelbord,
kaarten

Spelvoorbereiding:

Het **speelbord** wordt in het midden op tafel gelegd.

De **drie speelkaarten** 'tent', 'rubberboot' en 'parasol' worden bij de betreffende plaatsen (= handelingsvelden) naast het speelbord neergelegd.

kabouters,
draaischijf

Elk kind kiest een **kabouter** uit.

Nu moeten jullie 's goed de **autodraaischijf** bekijken: daar zijn drie verschillende patronen te zien plus een kabouterveld voor reisproviand.

Om de beurt pakken de kinderen de **draaischijf** en draaien elk één keer, net zolang totdat bij één van de kinderen de pijl op het gedeelte 'reisproviand' blijft staan.

Opgelet: Bij elke draai moet de pijl minstens één keer de hele cirkel rondsuisen! Wanneer dat niet het geval is, moet de pijl opnieuw een zetje worden gegeven.

draaien voor
startpositie

Het kind, dat het proviandvakje heeft gedraaid, wordt **startkabouter** en zet z'n kabouterpoppetje **vóór het eerste vakje**

van het speelbord (dus vóór het speelbord). De andere kinderen zetten kloksgewijs om de beurt hun kabouters **op een rij achter** de eerste kabouter.

Spelverloop:

Het kind met de startkabouter neemt de **autodraaischijf** en geeft de pijl **1 x een flinke zet**.

Op welk gedeelte blijft de pijl staan?

1 x draaien

patroon: verder naar het volgende vrije veld,

op handelingsvelden letten

2 kabouters = 1 actie

kaarten naast autolino

reisproviand: slechts 1 veld verder

Wie stapt als eerste autolino in?

• **Op een gedeelte met een patroon:**

De kabouter mag **naar het eerstvolgende vrije veld met hetzelfde patroon** lopen. Velden met hetzelfde patroon, die bezet zijn, worden overgeslagen.

Opgelet: de handelingsvelden mogen niet worden overgeslagen. Deze betekenen dat eerst de rubberboot, tent of parasol door twee kabouters in de wagen moet worden geladen, voordat verder mag worden gegaan!

• Ligt het eerstvolgende vrije veld van het zojuist gedraaide patroon **voorbij een handelingsveld**? In dat geval mag de betreffende kabouter niet verder dan dit handelingsveld lopen. Het blijft hierop staan.

• Op het handelingsveld moet worden gewacht op de **hulp van een tweede kabouter**. Als na een beurt **twee kabouters op een handelingsveld** staan, nemen beiden de **bijbehorende kaart en roepen**: "Met z'n tweeën laden we de rubberboot (... de tent; ... de parasol) in." De kaart mag vervolgens naast de autolino aan de rand van het speelbord worden weggelegd. In de volgende ronde mogen deze kabouters weer verder lopen. Alle achterliggende kabouters mogen dit vak nu overslaan zonder te hoeven blijven staan.

• **Op het gedeelte met de reisproviand:**

Als de pijl hierop blijft staan, moet deze kabouter eerst proviand halen en komt daarom slechts langzaam vooruit. Hij gaat slechts verder tot aan het eerstvolgende vrije veld.

Einde van het spel:

Staat een kabouter vlak voor de autolino en komt de pijl van de draaischijf op een **patroon** terecht dat **niet meer tussen** hem en de auto ligt, dan heeft hij de wedstrijd gewonnen. Nu mag hij - één, twee, hopla - **in de autolino springen** en zijn lievelingsplaatsje uitzoeken.

Willen jullie nog verder spelen, tot alle kabouters in de wagen

zitten? Dan behalen de volgende kabouters de tweede, respectievelijk derde en vierde plaats bij de kabouterwedstrijd. En vervolgens gaan ze vrolijk met z'n allen op vakantie.
Wat denken jullie?
Waar gaan ze naar toe?

2 x echte
proviand per
persoon

Spelvariant met echt proviand:

Jullie kunnen ook met **echt proviand** spelen (gombeertjes, koekjes, brood, drankjes). Als voorraad hebben jullie voor elk kind dat meedoet twee porties nodig.
Het basisspel verloopt zoals eerder is beschreven.

Aanvullende spelregels:

Telkens wanneer de draaischijf op het gedeelte 'reisproviand' terechtkomt, mag de kabouter eerst een **portie uit de proviandvoorraad** uitzoeken en vervolgens tot aan het eerstvolgende vrije vak verder lopen.

Heeft een kabouter al **twee porties uit de voorraad** gekregen en komt de wijzer opnieuw op het vakje voor de proviand terecht, dan **schenkt** hij uit de voorraad een stukje proviand aan een willekeurig kind.

Bij deze variant mag **pas worden ingestapt**, wanneer een kabouter **twee stukken proviand meebrengt**.

Als het spel is afgelopen, kan er eventjes worden gepauzeerd, zodat iedereen z'n bij elkaar verzamelde proviand kan oppuzelen.

Voor ouderen:
gokje wagen...
2 draaikansen

Spelvariant voor oudere kinderen:

Het basisspel verloopt zoals eerder is beschreven.

Heb je de pijl verdraaid? Bevalt het resultaat je niet?

Dan mag je het er nog een keertje op wagen.

Opgelet: wanneer het resultaat van de tweede keer je nog minder bevalt, moet je dit toch uitvoeren!

Dus:

- Je hebt de keuze: je draait éénmaal en je voert de zet uit.
Of:
- Je kunt een gokje wagen, nog eens draaien en vervolgens je kabouter verzetten.

Tip:

Je kunt dit spel overal spelen waar er meerdere kandidaten voor een bepaalde plaats zijn. B.v. wie mag er in de trein aan het raam zitten? Wie mag als eerste een plek in het stapelbed, de tent, het strandcafé uitkiezen?

Wie z'n eigen kabouter als eerste in de autolino krijgt en dus het spel heeft gewonnen, mag ook als eerste een plaats uitzoeken.