



# MONZA



## Monza

Ein Auto-Rennspiel für **2 – 6 gewitzte Spieler von 5 – 99 Jahren**, das erste taktische Überlegungen fördert.

**Spielidee:** Jürgen P. K. Grunau

**Illustration:** Haralds Klavinus

**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten

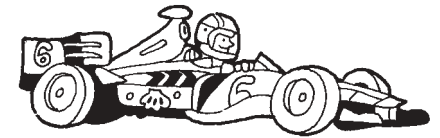
Sechs Rennwagen stehen am Start bereit für das große Rennen. Doch nur, wer die richtigen Farben würfelt und gewitzt kombiniert, kommt besonders schnell vorwärts.

### Spielinhalt:

6 Rennwagen

6 Farbwürfel

1 Spielplan



### Kurzanleitung:

#### Spielziel:

Wer kann mit etwas Überlegung möglichst viele der gewürfelten Farben einsetzen und so den eigenen Rennwagen zuerst ins Ziel fahren?

### Spielplan auslegen, Autos auf Start

#### Spielvorbereitung:

Klappt den **Spielplan** auf und legt ihn in die Mitte der Spielfläche. Jedes Kind sucht sich **einen Rennwagen** aus und stellt ihn in Fahrtrichtung auf die breite Startzone. Dort sind Pfeile abgebildet.

Spielen weniger als sechs Kinder, so bleiben die übrigen Rennwagen in der Schachtel.

### Würfel

Die sechs **Farbwürfel** liegen bereit: Sie zeigen jeweils die sechs Farben der Felder der Rennstrecke.

### mit 6 Würfeln spielen

#### Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das jüngste Kind beginnt:

Würfle einmal **mit allen sechs Würfeln** (nimm die Würfel am besten in beide Hände).

### Farben vergleichen, vorwärts ziehen

Nun versuchst du, dein Auto entsprechend der gewürfelten Farben vorwärts zu bewegen.

Vergleiche dazu die gewürfelten Farben mit den Farben der Rennfelder, die direkt vor deinem Rennwagen liegen.

maximal 6  
Felder ziehen

- **Gibt es eine farbliche Übereinstimmung?**  
Oder gibt es vielleicht sogar mehrere, aufeinander folgende Übereinstimmungen?
- Überlege dir, **in welcher Reihenfolge** du über die Felder fahren möchtest. Fahre deinen Rennwagen entsprechend weit vorwärts. Lege nach jedem Schritt den jeweils genutzten Würfel zur Seite.
- Wenn du etwas Glück hast und genau überlegst, kann es passieren, dass dein Auto **sechs Felder** weiter fahren darf!
- Kannst du gewürfelte Farben nicht verwenden, weil **kein farblich passendes Feld** vor deinem Rennwagen liegt? Dein Zug ist beendet. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt mit allen sechs Würfeln.

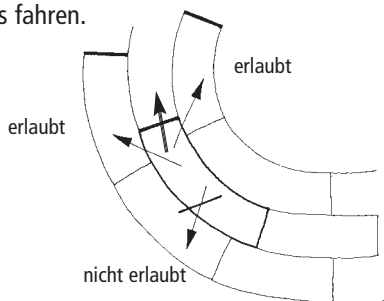
nur vorwärts

**Achtung:**  
Dein Rennwagen darf nur **vorwärts** fahren.  
**Rückwärtsfahren ist verboten.**

Spurwechsel

**Es gelten weiterhin folgende Rennregeln:**

- Ein **seitlicher Spurenwechsel** ist nur dann möglich, wenn der vordere Rand des angrenzenden Feldes **vor** dem Feld liegt, auf dem dein Rennwagen sich befindet. Auch in diesem Fall muss dein Wagen immer vorwärts fahren.



Hindernisse  
umfahren

- **Hindernisfelder** (mit Reifen) dürfen nie befahren werden.
- Während des Zuges darfst du über ein oder mehrere Felder ziehen, auf dem/denen **andere Wagen stehen**. Endet dein Zug jedoch auf einem besetzten Feld, so wird der dort stehende Wagen auf das nächste freie Feld in der gleichen Bahn zurückgesetzt. Achtung: nicht auf ein Hindernisfeld!

überholen  
möglich,  
Zugende: fremdes  
Auto verdrängen

Zugzwang

- Du darfst keine gewürfelten Farben verfallen lassen: Du musst immer so weit wie möglich nach vorne fahren.

**Ziel erreicht?  
Runde zu Ende  
spielen**

**Spielende:**

Erreicht der erste Rennwagen eines der beiden Zielfelder, so wird die **Runde** noch zu Ende gespielt.

In dieser Runde merkt sich jedes Kind, wie viele Würfel es zum Fahren genutzt hat.

- Ist am Ende dieser Runde nur ein Rennwagen im Ziel, so gewinnt diese RennfahrerIn/dieser Rennfahrer.
- Sind am Ende dieser Runde **mehrere Rennwagen** im Ziel angekommen, so gewinnt, wer in der letzten Runde die wenigsten Würfel genutzt hat.

**Spielvariante:**

Immer wenn ein Zug beendet ist, darf zusätzlich der Rennwagen, der die zuletzt genutzte Würfelfarbe hat, ein Feld vorwärts fahren. Er darf auf ein beliebiges, direkt angrenzendes, freies Feld ziehen – auch ein Spurwechsel ist erlaubt.

**Beispiel:**

*Jan gehört der rote Rennwagen.*

*Er hat die Farben rot, rot, gelb, gelb, gelb und grün gewürfelt.*

*Für seinen Zug kann er sie in dieser Reihenfolge verwenden: rot, gelb, rot, grün. Die beiden gelben Würfel kann Jan nicht nutzen.*

**Seine zuletzt genutzte Farbe** ist grün, d.h. sein Rennwagen landet auf einem grünen Feld.

*Nun darf Nina, der das grüne Auto gehört, ihren Rennwagen ein Feld vorwärts ziehen.*

# Monza

A car racing game which encourages tactical thinking for **2 to 6 clever players ages 5 to 99**.

**Author:** Jürgen P.K. Grunau  
**Illustrations:** Haralds Klavinus  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes approx.

Six racing cars are standing on the starting grid, prepared for the big race. But only the player who gets the right colors with the dice and makes clever combinations will be able to move rapidly ahead.

**Contents:**  
6 racing cars  
6 color dice  
1 game board



**Aim of the game:**  
Who will make clever combinations and thus use as many colors as thrown with the dice in order to get his or her racing car over the finishing line first?

**Preparation of the game:**  
Spread the **game board** and put it in the center of the playing surface. Each player chooses **a racing car** and puts it facing the circuit on the wide starting grid where arrows are shown on the board. If there are less than 6 players the remaining race cars stay in the box. Get the six **colored dice** ready. Each die shows the six colors of the circuit.

**How to play:**  
You play in a clockwise direction.  
The youngest player starts.  
Throw all **six dice** (you can take the dice in both hands).

Now try to move your car according to the colors obtained. You have to compare the colors of the dice with the colors of the squares directly ahead of your car.

Short instructions:

spread game board, cars on starting grid

dice

throw all six dice

compare colors, move ahead

six squares maximum

only forward

change of lanes

bypass obstacles

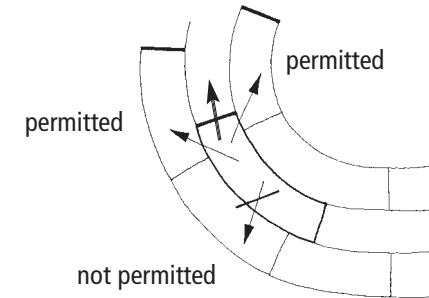
overtaking possible, end of move: ousting other cars

obligation to move

- **Do the colors coincide?**  
Or are there even more, subsequent matching colors?
- Think carefully about the **order** in which you want to use the obtained colors and move your car ahead on the corresponding color squares. After each single move, put aside the corresponding die.
- If you are lucky and think fast you might be able to move your car ahead **six squares!**
- If you cannot use certain colors because there are **no squares of the corresponding color** in front of your car, your turn is over. It's the next player's turn to throw all six dice.

**Watch out:**  
You can only move your car **ahead**.  
**It is not permitted to move backwards.**

**In addition, the following racing rules apply:**  
• A change of lane is only possible if the far end of the neighboring square is situated **ahead** of the square where your car is at the moment. In this case too, you are always obliged to move your car ahead.



- **Obstacle squares** (tires) may never be entered.
- While you move your car you may pass over squares with **other cars** on them.
- However, if your move ends on a square with a car on it, this car is moved back to the next free square in the same lane. Watch out: it cannot be moved back to an obstacle square!
- Whenever it is possible to move you are **obliged** to do so: you always have to move on as far as possible.

**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.

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

**Règle résumée :**

**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** !

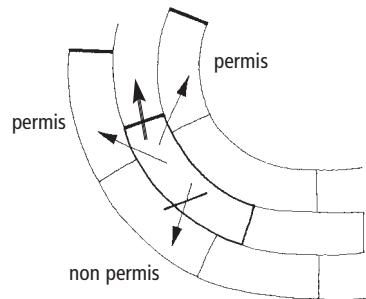
- **Tu ne peux pas utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celles des cases ?** C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

#### 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.

# Monza

Een autoracespel voor **2 – 6 slimme spelers van 5 – 99 jaar**, dat eerste tactische overwegingen bevordert.

**Spelidee:** Jürgen P.K. Grunau

**Illustraties:** Haralds Klavinus

**Speelduur:** ca. 10 - 15 minuten

Zes raceauto's staan klaar aan de start voor de grote wedstrijd. Maar alleen wie de juiste kleuren gooit en slim combineert, rijdt met grote snelheid vooruit.



## Spelinhoud:

- 6 raceauto's
- 6 gekleurde dobbelstenen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding

## Doel van het spel:

Wie kan met een beetje nadenken zo veel mogelijk van de gegooiden kleuren gebruiken en zo z'n eigen raceauto als eerste naar de finish rijden?

## Spelvoorbereiding:

Klap het **spelbord** open en leg het midden op het speelveld. Elk kind kiest een **raceauto** uit en stelt hem in de rijrichting op de brede startzone op, die is aangegeven met pijlen.

Doen er minder dan zes kinderen mee, dan blijven de overgebleven raceauto's in de doos.

De zes **gekleurde dobbelstenen** liggen klaar: deze vertonen ieder telkens de zes kleuren van de vakjes op het circuit.

## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het jongste kind mag beginnen.

Gooi **met alle de zes dobbelstenen** tegelijk (het best kan je de dobbelstenen in beide handen nemen).

Nu probeer je, je auto overeenkomstig de gegooiden kleuren naar voren te verzetten.

## Korte inleiding :

## Spelbord uitleggen, auto's aan de start

## Dobbelstenen

## Met 6 dobbelstenen gooien

## Kleuren vergelijken, naar voren zetten

## Maximaal 6 vakken naar voren

## Alleen naar voren

## Baanwissel

## Hindernissen omzeilen

## Inhalen mag, einde beurt: andere auto verdringen

## Verplicht zetten

Hiervoor moet je de gegooiden kleuren vergelijken met de kleuren van de racevakjes die zich juist vóór je raceauto bevinden.

- **Bestaat er een overeenkomst tussen de kleuren?**  
Of zijn er misschien zelfs meerdere, op elkaar volgende overeenkomsten?
- **Bedenk, in welke volgorde** je over de vakken zou willen rijden. Rij met je raceauto net zover naar voren.  
Leg na elke stap de zojuist gebruikte dobbelsteen opzij.
- Als je een beetje geluk hebt en goed nadenkt, kan het gebeuren dat je auto wel **zes vakjes** naar voren mag rijden!
- Kan je de gegooiden kleuren niet gebruiken, omdat er **geen enkel vak van deze kleuren** vóór je raceauto ligt? Dan is je beurt voorbij. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de zes dobbelstenen.

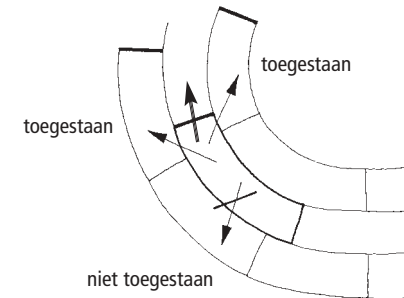
## Opgelet:

Je raceauto mag alleen naar voren rijden.

**Naar achter rijden is verboden.**

## Verder gelden de volgende spelregels:

- Het **zijwaarts van baan veranderen** is alleen mogelijk, wanneer de voorste rand van het aangrenzende vak **vóór** het vak ligt waarop jouw raceauto staat. Ook in dit geval moet je auto altijd naar voren rijden.



- Je mag niet over de **hindernisvakken** (banden) rijden.
- Tijdens je beurt mag je over één of meerdere vakken rijden waar al een **andere auto op staat**.  
Komt je auto aan het einde van je beurt op een bezet vak terecht, dan wordt de wagen die daar al staat naar het eerstvolgende vrije vak teruggezet van dezelfde baan. Opgelet: niet naar een hindernisvak!
- Je mag geen enkele van de bruikbare gegooiden kleuren laten **vervallen**.  
Je moet altijd zo ver mogelijk naar voren rijden.

## Finish bereikt? ronde uitspelen

### Einde van het spel:

Bereikt de eerste raceauto één van de beide **finishvakken**, dan wordt de **ronde** nog uitgespeeld.

In deze ronde let elk kind op, hoeveel dobbelstenen het voor de rit heeft nodig gehad.

- Staat er aan het eind van deze ronde maar één raceauto aan de finish, dan heeft deze coureur de race gewonnen.
- Zijn er aan het eind van deze ronde **meerdere racewagens** bij de finish aangekomen, dan wint degene die in de laatste ronde de minste dobbelstenen heeft gebruikt.

### Spelvariant:

Telkens wanneer een beurt is beëindigd, mag bovendien de raceauto van dezelfde kleur als de **laatste gebruikte kleur van de dobbelstenen**, een vak naar voren rijden. Hij mag naar een direct aangrenzend vrij vak naar keuze gaan - ook mag hij van baan wisselen.

### Voorbeeld:

*Jan heeft de rode racewagen.*

*Hij heeft de kleuren rood, rood, geel, geel, geel en groen gegooid. In zijn beurt kan hij deze volgorde gebruiken: rood, geel, rood, groen. De beide gele dobbelstenen kan Jan niet benutten.*

*Zijn als **laatste gebruikte kleur** is groen, d.w.z. zijn raceauto komt op een groen vak terecht.*

*Nu mag Nina, die de groene auto heeft, haar racewagen een vak naar voren zetten.*

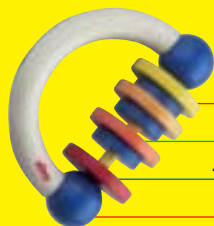


# Erfinder für Kinder

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