

D



GO Lightning McQUEEN

Ravensburger® Spiele Nr. 23 437 0
Ein temporeiches Wettlaufspiel
für 2–4 Spieler ab 5 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Ein herzliches Dankeschön an Ross Inglis
für seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels.

Design: Rettig Design

Inhalte:

- 4 Rennwagen (Lightning McQueen;
Cruz Ramirez; River Scott; Louise Nash)
- 4 transparente Aufsteller
- 4 Rennwagen-Kärtchen
- 1 Rennstrecke (bestehend aus 3 Teilen)
- 1 Spinner (bestehend aus Kartonscheibe,
Drehpfeil, Stecker und Kappe)



Lightning McQueen



Cruz Ramirez



River Scott



Louise Nash

Lightning McQueen muss sich gut auf die neue Renn-Saison vorbereiten, um sich gegen die starke Konkurrenz junger Rennwagen zu behaupten. Seine Teamkollegin Cruz Ramirez und die beiden Renn-Legenden River Scott und Louise Nash trainieren mit ihm und fordern ihn immer wieder zu spannenden Trainingsrennen heraus.

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Rennwagen als Erster das Ziel zu erreichen.

Vorbereitung

Löst die 4 Rennwagen aus der Stanztafel und steckt sie in die transparenten Aufsteller. Puzzelt die Rennstrecke zusammen, legt sie in die Tischmitte und stellt die 4 Rennwagen an den Start.

Baut nun den Spinner auf: Dazu steckt ihr den kleinen Stecker von unten durch das Loch in der Kartonscheibe, legt den Pfeil darauf und fixiert die Teile mit der durchsichtigen Kappe.

Legt den Spinner neben der Rennstrecke bereit. Zuletzt wählt jeder Spieler ein Rennwagen-Kärtchen und legt es offen vor sich ab. Das Kärtchen zeigt den Rennwagen mit dem du den Trainingslauf gewinnen möchtest! Bei weniger als 4 Spielern bleiben die übrigen Rennwagen-Kärtchen in der Schachtel; es nehmen aber immer alle 4 Rennwagen am Training teil.



Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, drehst du den Spinner und ziehst mit einem Rennwagen deiner Wahl so viele Felder auf der Rennstrecke voran, wie es der Spinner zeigt. Die meisten Felder auf der Rennstrecke sind zweigeteilt und zeigen rechts den Trainingsbereich (heller Asphalt) und links die Rennstrecke (dunkler Asphalt). Immer wenn du einen Rennwagen voranziehst, stellst du ihn rechts auf den Trainingsbereich des erreichten Feldes.

Danach ist der nächste Spieler am Zug. Auch er dreht den Spinner, zieht einen der Rennwagen entsprechend der angezeigten Zahl voran und stellt ihn auf den Trainingsbereich des erreichten Feldes.

Aber es können immer nur die Rennwagen gezogen werden, die auf der Rennstrecke und nicht im Trainingsbereich stehen! Somit wird die Auswahl der Rennwagen, die zu ziehen kannst immer geringer. Wenn jedoch alle 4 Rennwagen im Trainingsbereich stehen, werden sie alle auf ihrem Feld nach links auf die Rennstrecke verschoben. Der nächste Spieler hat nun wieder freie Auswahl.

Bei diesem Trainingslauf schubsen sich die Teilnehmer nicht gegenseitig aus dem Rennen, es können mehrere Rennwagen auf einem Feld stehen.



Rotes Feld 2 + Tacho

Wenn du „Tacho / 2“ auf dem Spinner drehst, darfst du einen beliebigen Rennwagen auf der Rennstrecke um 2 Felder vorwärts ziehen. Anschließend kommst du noch einmal an die Reihe, darfst den Spinner erneut drehen und mit einem Rennwagen ziehen.

Aktionsfelder

Es gibt auf der Rennstrecke viele Aktionsfelder, auf denen etwas Besonderes geschieht, wenn ein Rennwagen dort landet:

Trainingsbereich blockiert:

Erreichst du ein Feld, das rechts keinen Trainingsbereich hat, weil Reifen, Pylonen oder andere Fahrzeuge dort stehen, dann bleibt der Rennwagen auf der Rennstrecke und steht damit weiterhin zur Wahl, um in dieser Runde nochmals bewegt zu werden!



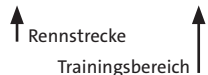
+1 / +3:

Du gibst richtig Gas und bist mit Höchstgeschwindigkeit unterwegs! Folge dem grünen Pfeil und stelle den Rennwagen auf den Trainingsbereich des so erreichten Feldes.



Öl auf der Rennstrecke:

Oh je! Der Rennwagen gerät ins Schleudern! Folge dem schwarzen Pfeil und stelle den Rennwagen auf den Trainingsbereich des so erreichten Feldes.





Plattfuß:

So ein Pech – jetzt geht es nur noch langsam voran, bis der Rennwagen Guido & Luigis Werkstatt erreicht hat! Landet ein Rennwagen auf einem Plattfuß-Feld, stellst du ihn rechts auf den Trainingsbereich. Befindet sich der Rennwagen später wieder auf der Rennstrecke, darfst du diesen Rennwagen nur 1 Feld vorwärts ziehen solange er auf einem Plattfuß-Feld steht - egal welche Zahl der Spinner zeigt. Erst wenn die Werkstatt erreicht ist und der Rennwagen von dort neu bewegt wird, darf er wieder mit voller Geschwindigkeit fahren.



Tanken:

Kurz vor dem Ziel wird das Benzin knapp, der Rennwagen muss benzinsparend fahren! Landet ein Rennwagen auf einem „Tanken-Feld“, stellst du ihn wie gewohnt auf den Trainingsbereich. Ist er später wieder auf der Rennstrecke, darf der Rennwagen immer nur ein Feld weniger vorwärts ziehen wie auf dem Spinner angegeben, solange er auf einem „Tanken-Feld“ steht. (Beispiel: Zeigt der Spinner die Zahl 3, darf er nur 2 Felder ziehen; Zeigt der Spinner die Zahl 1, kann der Rennwagen nicht aufs nächste Feld voranziehen, er wird aber dennoch auf den Trainingsbereich gezogen.)

Das Spiel endet, wenn ein Rennwagen das Zielfeld erreicht. Der Spieler, dem dieser Rennwagen gehört, ist der **Sieger**.

Es kann auch passieren, dass keinem von euch der siegreiche Rennwagen gehört (bei weniger als 4 Spielern), dann spielt ihr noch einmal und fährt noch eine Trainingsrunde!

Spielvariante

Zu Beginn des Spiels werden die Rennwagen-Kärtchen verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält ein Kärtchen, das nur der Spieler selbst anschauen darf. Die Rennwagen-Kärtchen bleiben bis zum Spielende verdeckt. Dann erst werden sie aufgedeckt um zu sehen, welchem Spieler der siegreiche Rennwagen gehört.





GO Flash McQUEEN

Jeux Ravensburger® n° 23 437 0

Une course rythmée pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Un grand merci à Ross Inglis pour sa contribution au développement de ce jeu

Design : Rettig Design

Contenu :

- 4 voitures de course (Flash McQueen, Cruz Ramirez, River Scott, Louise Nash)
- 4 socles transparents
- 4 tuiles Voiture
- 1 circuit (en 3 parties)
- 1 roue (composée d'un disque, d'une flèche, d'un axe et d'un embout)



Flash McQueen



Cruz Ramirez



River Scott



Louise Nash

Flash McQueen doit bien se préparer pour affronter la nouvelle saison et la forte concurrence de la jeune génération de bolides. Cruz Ramirez, sa partenaire et mécanicienne, ainsi que les deux légendes River Scott et Louise Nash s'entraînent avec lui et le défient dans des courses plus passionnantes les unes que les autres.

Le but du jeu consiste à franchir la ligne d'arrivée le premier avec sa voiture.

Mise en place

Détacher les 4 voitures de la planche prédécoupée et les insérer dans un socle. Assembler le circuit, l'installer au milieu de la table et placer les 4 voitures au départ.

Monter ensuite la roue : glisser l'axe par en dessous dans le trou du disque, enfiler la flèche dessus, puis bloquer l'ensemble avec l'embout transparent. Garder la roue à proximité du circuit. Chaque joueur commence par choisir une tuile Voiture qu'il place devant lui, face visible. Elle indique la voiture que le joueur veut faire gagner ! À moins de 4 joueurs, les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte ; par contre, toutes les voitures participent toujours à la course.



Top départ !

Le plus jeune joueur commence ; les autres suivront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur fait tourner la flèche puis avance la voiture de son choix sur le circuit du nombre de cases indiquées. La plupart des cases sont divisées en deux : à droite, la piste d'entraînement (revêtement gris clair) ; à gauche, le circuit de course (revêtement gris foncé). À chaque fois qu'un joueur a fini d'avancer sa voiture, il la place sur la partie droite, la piste d'entraînement, de la case atteinte. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il fait à son tour tourner la flèche, déplace sa voiture selon le nombre indiqué et la place sur la piste d'entraînement de la case atteinte.

Pour pouvoir avancer, une voiture doit obligatoirement se trouver sur le circuit et pas sur la piste d'entraînement ! Le choix parmi les voitures pouvant être déplacées se réduit donc considérablement au fur et à mesure. Cependant, dès que les 4 voitures se trouvent sur la piste d'entraînement, elles sont toutes décalées vers la gauche sur le circuit. Le joueur suivant a alors de nouveau le choix parmi les 4 voitures.

Dans cette course d'échauffement, les participants ne peuvent pas s'éjecter mutuellement hors du circuit ; il peut y avoir plusieurs voitures sur la même case.



Secteur rouge 2 + compteur

Si la roue indique « Compteur / 2 », le joueur peut faire avancer la voiture de son choix de 2 cases sur le circuit. Il peut ensuite rejouer : il peut relancer la flèche et déplacer de nouveau une voiture.

Cases Action

Il existe de nombreuses cases Action sur le circuit qui indiquent un événement spécial à chaque fois qu'une voiture s'y arrête :

Pas d'arrêt aux stands :

Si le joueur atteint une case sur la droite de laquelle il n'y a pas de piste d'entraînement, la voiture reste sur le circuit et pourra donc de nouveau être déplacée durant ce tour.



+1 / +3:

Le joueur accélère à fond ! Il va jusqu'au bout de la flèche verte et place sa voiture sur la piste d'entraînement de la case atteinte.



Flaque d'huile :

Oh, non ! La voiture part en tête à queue ! Le joueur va au bout de la flèche noire et s'arrête sur la piste d'entraînement de la case atteinte.



↑ le circuit

↑
la piste
d'entraînement



Crevaison :

Quelle malchance ! La voiture avance au ralenti jusqu'à ce qu'elle ait atteint l'atelier de Guido et Luigi ! Si une voiture atterrit sur une case Crevaison, elle se gare sur la droite, sur la piste d'entraînement. Lorsque la voiture rejoindra le circuit, elle ne pourra avancer que d'1 seule case, tant qu'elle sera sur une case Crevaison, peu importe ce qu'indiquera la roue. Ce n'est qu'après avoir atteint l'atelier et être revenu sur le circuit que la voiture pourra de nouveau rouler à pleine vitesse.

Plein d'essence :

À l'approche de l'arrivée, l'essence commence à manquer : le joueur doit donc économiser son carburant ! Si une voiture atteint une case « Plein d'essence », elle est placée sur la piste d'entraînement, comme d'habitude. Si elle revient sur le circuit, la voiture avance d'1 case de moins qu'indiqué par la roue, tant qu'elle se trouve sur une case « Plein d'essence ». (Exemple : Si la roue indique « 3 », la voiture ne peut avancer que de 2 cases ; si la roue indique 1, la voiture ne peut pas avancer jusqu'à la prochaine case mais doit quand même se ranger sur la piste d'entraînement.)

La partie prend fin lorsqu'une voiture franchit la ligne d'arrivée. Le propriétaire de cette voiture **remporte la course**.

Il peut arriver que la voiture victorieuse n'appartienne à personne (à moins de 4 joueurs). Les joueurs rejouent alors et refont un tour d'échauffement !

Variante

En début de partie, les tuiles Voiture sont mélangées face cachée. Chaque joueur en pioche une sans la montrer aux autres. Ces tuiles restent cachées jusqu'à la fin de la partie. Elles ne seront dévoilées que pour vérifier à qui appartient la voiture victorieuse.





VAI Saetta McQUEEN

Gioco Ravensburger® n° 23 437 0
Un partita a tutto gas
per 2-4 giocatori dai 5 anni in su.

Autore: Reiner Knizia

Un ringraziamento speciale a Ross Inglis per il suo contributo allo sviluppo di questo gioco.

Design: Rettig Design

Contenuto:

- 4 automobili da corsa (Saetta McQueen; Cruz Ramirez; River Scott; Louise Nash)
- 4 piedistalli trasparenti
- 4 carte-auto da corsa
- 1 pista (composta da 3 pezzi)
- 1 cronometro (composto da disco in cartone, freccia girevole, innesto e calotta)



Saetta McQueen



Cruz Ramirez



River Scott



Louise Nash

Saetta McQueen deve allenarsi molto bene per affrontare la prossima stagione competitiva: solo così potrà avere qualche chance durante le corse contro le auto più giovani, concorrenti agguerritissime. Cruz Ramirez e le leggendarie River Scott e Louise Nash, che fanno parte del team, aiutano Saetta sfidandolo a cimentarsi in gare d'allenamento sempre diverse ed emozionanti.

Scopo del gioco è raggiungere per primo l'arrivo con la propria auto da corsa.

Preparazione

Staccate le 4 automobili da corsa dalla tavola prefustellata e infilatele nei piedistalli trasparenti. Componete il puzzle della pista, poi mettetelo al centro del tavolo e sistemate le 4 automobili da corsa sulla casella di partenza.

Ora assemblate il cronometro: dal basso, infilate il piccolo innesto attraverso il foro del disco in cartone, appoggiatevi sopra la freccia e fissate le parti utilizzando la calotta trasparente. Tenete pronto il cronometro accanto alla pista. Infine, ogni giocatore deve scegliere una carta-auto da corsa e metterla, scoperta, davanti a sé: l'automobile da corsa che vedi raffigurata sulla tua carta è quella con la quale devi vincere la gara! Se siete in meno di 4 giocatori, mettete le restanti carte-auto da corsa all'interno della scatola; in ogni caso, devono sempre partecipare tutte e 4 le automobiline.



Pronti?... Via!

Inizia il giocatore più giovane, quindi si procede a turno, in senso orario. Quando tocca a te, fai girare il cronometro, poi scegli un'automobile da corsa e falla avanzare sulla pista. Il numero indicato dalla freccia sul cronometro ti mostra di quante caselle puoi procedere. La maggior parte delle caselle sono suddivise in due parti: la zona a destra (asfalto chiaro) è dedicata all'allenamento, mentre la zona a sinistra (asfalto scuro) è la pista sulla quale si svolge la gara. Quando fai avanzare un'automobile da corsa, devi sempre metterla sulla destra della casella raggiunta, nella zona dedicata all'allenamento. Il turno passa poi al giocatore successivo. Anche lui dovrà far girare il cronometro, prendere una delle automobiline da corsa, farla avanzare del numero di caselle corrispondente a quello indicato dalla freccia e poi, raggiunta la casella, mettere l'auto da corsa sulla zona dedicata all'allenamento.

Attenzione: puoi spostare solamente le automobiline da corsa che si trovano sulla pista della gara e non quelle che si trovano nella zona dedicata all'allenamento! A mano a mano che la partita procede, le automobiline da corsa che potrai fare avanzare saranno perciò sempre meno. Nel caso in cui tutte e 4 le automobiline da corsa si trovino sulla zona dell'allenamento, spostatele tutte a sinistra, sulla pista della gara, mantenendole sulle caselle nelle quali si trovano. Il prossimo giocatore sarà quindi di nuovo libero di scegliere.

Durante l'allenamento, sulla stessa casella possono sostare anche più automobiline.



Casella rossa 2 + tachimetro

Se sul cronometro appare "Tachimetro/2", puoi far avanzare di 2 caselle una macchina da corsa a scelta sulla pista dedicata alla gara. Dopodiché è ancora il tuo turno: fai girare di nuovo il cronometro e poi avanza con un'automobile da corsa.

Caselle azione

Lungo la pista troverai molte caselle azione: quando un'automobile si ferma su una di queste, accade sempre qualche cosa ...

Manca la corsia di emergenza:

se raggiungi una casella che a destra non ha la zona d'allenamento, allora l'automobile da corsa resta sulla pista e può essere scelta di nuovo per farla avanzare!



+1 / +3:

stai dando gas e viaggi ad altissima velocità! Segui la freccia verde e metti l'auto da corsa sulla zona d'allenamento della casella raggiunta.



Olio sulla pista:

Ehi, l'automobile da corsa sta slittando! Segui la freccia nera e metti l'auto da corsa sulla zona dell'allenamento della casella raggiunta.



↑ la pista

↑ la corsia di emergenza



Pneumatico sgonfio:

che sfortuna! Ora potrai procedere solo lentamente per raggiungere l'officina di Guido & Luigi! Quando un'auto da corsa finisce sulla casella "pneumatico sgonfio", mettila a destra, sulla zona dell'allenamento. Finché l'auto da corsa si trova su una casella "pneumatico sgonfio", anche nel caso in cui capiti sul lato della pista dedicata alla gara, puoi farla avanzare solamente di 1 casella, non importa quale numero è apparso sul cronometro. L'auto sarà riparata solamente dopo aver raggiunto l'officina: da lì potrà finalmente ripartire a tutto gas.



Rifornimento:

poco prima dell'arrivo, la benzina inizia a scarseggiare e sei costretto a procedere in modo da consumarne poca! Se un'automobile da corsa finisce su una "casella-rifornimento", mettila, come al solito, sulla zona dell'allenamento. Finché l'auto da corsa si trova su una "casella-rifornimento", anche nel caso in cui capiti sul lato della pista dedicata alla gara, dovrà procedere di una casella in meno rispetto al numero indicato sul cronometro. (Esempio: se il cronometro indica il numero 3, potrà procedere di solamente 2 caselle; se il cronometro indica il numero 1, l'automobile da corsa non potrà avanzare sulla casella successiva, ma verrà spostata nella zona dell'allenamento.)

La partita termina quando un'auto da corsa raggiunge l'arrivo. **Vince** il giocatore al quale appartiene questa automobile.

Può anche capitare che l'automobile da corsa vincente non appartenga a nessuno (se siete meno di 4 giocatori), allora allenatevi ancora e sfidatevi in un'altra partita!

Variante di gioco

All'inizio della partita, mescolate, tenendole coperte, le carte-auto da corsa. Ogni giocatore riceve una carta, che può guardare solamente lui. Le carte-auto da corsa restano coperte fino alla fine della partita. Le scoprirete solamente per vedere a chi appartiene l'automobile da corsa che ha raggiunto per prima l'arrivo..





GO Lightning McQUEEN

Ravensburger® spel nr. 23 437 0
Een wedstrijdspel met tempo
voor 2–4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Hartelijk dank aan Oss Inglis voor zijn
bijdrage aan de ontwikkeling van dit spel.

Design: Rettig Design

Inhoud:

- 4 racewagens (Lightning McQueen,
Cruz Ramirez, River Scott, Louise Nash)
- 4 doorzichtige opzetvoetjes
- 4 racewagen-kaartjes
- 1 1 racebaan (bestaand uit 3 delen)
- 1 draaischijf (bestaand uit kartonnen
schijf, draaipijl, steker en kapje)



Lightning McQueen



Cruz Ramirez



River Scott



Louise Nash

Lightning McQueen moet zich goed voorbereiden op het nieuwe race-seizoen, om zich staande te houden tegen de sterke concurrentie van jonge racewagens. Zijn teammaat Cruz Ramirez en de beide racelegenden River Scott en Louise Nash trainen met hem en dagen hem steeds weer uit tot spannende trainingen.

Doel van het spel is, met je racewagen als eerste de finish te bereiken.

Vorbereiding

Haal de 4 racewagens uit het karton en steek ze in de doorzichtige opzetvoetjes. Puzzel de racebaan in elkaar, leg hem in het midden op tafel en zet de 4 racewagens aan de start.

Zet nu de draaischijf in elkaar: steek daarvoor de kleine steker van onderaf door het gat in de kartonnen schijf, leg de pijl erop en maak de delen vast met het doorzichtige kapje. Leg de draaischijf klaar naast de racebaan. Als laatste kiest iedere speler een racewagen-kaartje en legt het open voor zich neer. Op het kaartje staat de racewagen waarmee je de trainingsronde wilt winnen! Bij minder dan 4 spelers blijven de overige racewagen-kaartjes in de doos; maar wel alle racewagens doen mee aan de training.



Het gaat beginnen!

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel om de beurt met de klok mee verder. Als je aan de beurt bent, draai je met de draaischijf en zet je een racewagen van je keuze zoveel velden vooruit als de draaischijf aangeeft. De meeste velden op de racebaan zijn in tweeën verdeeld en hebben rechts de trainingsbaan (lichte asfalt) en links de racebaan (donker asfalt). Steeds als je een racewagen vooruitzet, zet je hem rechts op de trainingsbaan van het bereikte veld. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Ook hij draait met de draaischijf, zet een racewagen het aangegeven aantal vooruit en zet hem op het trainingsveld van het bereikte veld.

Maar er kunnen altijd alleen maar de racewagens gezet worden die op de racebaan staan en niet op de trainingsbaan! Zo wordt de keuze van de racewagens die je kunt zetten steeds kleiner. Als echter alle 4 de racewagens op de trainingsbaan staan, worden ze allemaal op hun veld naar links op de racebaan geschoven. De volgende speler heeft nu weer genoeg keuze.

Bij deze trainingsronde duwen de deelnemers elkaar niet van de baan, er mogen meer racewagens op een veld staan.



Rood veld 2 + snelheidsmeter

Als je "snelheidsmeter/2" op de draaischijf draait, mag je een willekeurige racewagen op de racebaan 2 velden vooruitzetten. Vervolgens ben je nog een keer aan de beurt, mag je de draaischijf nog een keer draaien en met een racewagen zetten.

Actievelden

Er zijn op de racebaan veel actievelden waarop iets bijzonders gebeurt, als een racewagen erop komt:

Geen pechstrook:

kom je op een veld dat rechts geen trainingsbaan heeft, dan blijft de racewagen op de racebaan en heeft daarmee bovendien de keuze om in deze ronde nog een keer te worden gezet!



+1 / +3:

je geeft echt gas en bent met topsnelheid onderweg! Volg de groene pijl en zet de racewagen op de trainingsbaan op het veld waar je zo komt.



Olie op de baan:

Oh jee! De racewagen begint te slingeren! Volg de zwarte pijl en zet de racewagen op de trainingsbaan waar je terecht komt.



Lekke band:

wat een pech – nu ga je nog maar langzaam vooruit, tot de racewagen de werkplaats van Guido & Luigi heeft bereikt! Komt een racewagen op een veld met een lekke band, dan zet je hem rechts op de trainingsbaan.



↑ racebaan
↑ trainingsbaan

Als de racewagen zich later weer op de racebaan bevindt, mag je deze racewagen maar 1 veld vooruitzetten zolang hij op een veld met een lekke band staat – het maakt niet uit welk getal de draaischijf aanwijst. Pas als de werkplaats bereikt is en de racewagen van daaruit weer wordt gezet, mag hij weer in volle vaart rijden.



Tanken:

vlak voor de finish is de benzine bijna op, je moet “benzine sparend” rijden! Komt een racewagen op een “tanken-veld” dan zet je hem zoals gewoonlijk op de trainingsbaan. Is hij later weer op de racebaan, dan mag de racewagen nog steeds maar een veld minder vooruit dan op de draaischijf is aangegeven, zolang hij op een “tanken-veld” staat. (Voorbeeld: wijst de draaischijf het getal 3 aan, dan mag hij maar 2 velden zetten; wijst de draaischijf het getal 1 aan, dan kan de racewagen niet naar het volgende veld, hij wordt echter toch op de trainingsbaan gezet.)

Het spel is afgelopen, als een racewagen de finish bereikt. De speler van wie deze racewagen is, is de **winnaar**.

Het kan ook gebeuren, dat de winnende racewagen bij niemand hoort (bij minder dan 4 spelers), dan spelen jullie nog een keer en rijden dan nog een trainingsronde!

Spelvariant

In het begin van het spel worden de racewagen-kaartjes blind geschud. Iedere speler krijgt een kaartje dat alleen de speler zelf mag zien. De racewagen-kaartjes blijven tot het einde van het spel omgekeerd. Dan pas worden ze omgedraaid om te kijken van welke speler de winnende racewagen is.

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

© 2017 Ravensburger Spieleverlag
©Disney/Pixar. www.disney.com

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

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach • F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger B.V.
Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl

Ravensburger S.p.A.
Via E. Fermi, 20 • I-20090 Assago (MI)

