



# Rally Run!

A tricky memory, matching game for 2 to 4 players ages 5 to 99 years.

**Game idea:** Katja & Markus Nikisch  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Game duration:** ca.15 minutes

## Contents

- 4 rally race cars
- 24 road tiles
- 1 pit stop tile
- 4 start-finish tiles
- 4 golden trophy tiles
- 1 set of instructions



## Game Idea

Engines roar! Everyone wants to win and be able to hold the coveted DaCart Rally trophy high above their heads! But the race track is tricky and constantly changing. So the drivers must try and remember the best route without getting trapped in a dead end! Who can steer their zooming racer as fast as possible over the pit stop and across the right finish line? The winner gets to take home the huge trophy and is the DaCart Rally champion, and has a truly good memory.

## Preparation of the Game

Place the pit stop tile in the center of the playing area. Shuffle the road tiles and place them face down in a 5 x 5 grid centered around the pit stop tile. The four start-finish tiles are placed on each corner of the grid. Take one trophy tile per player, shuffle them and place them face-up on top of the pit stop tile. Leftover trophy tiles will not be needed and should be put back in the box. Each player selects a rally car and places it on one of the start-finish tiles at the grid corners. For the time being, colors are of no importance.



## How to Play

The game proceeds clockwise. The youngest player begins and has two options:

Either...

- turn over a road tile and place the race car on top of it,
- or
- switch the places of two road tiles

### Turn over a road tile and place the race car on top of it:

You may turn over only one road tile each round. The tile you choose to turn over must border the tile on which your car is currently stopped. After you select the tile, turn it face up and look at it; decide which way to turn it so that it creates a road for your car to continue on. If there are several options, choose the one you prefer and place it back down, face-up where you got it. Exception: The player turning over a dead end tile in the first round may turn the opening to the dead end to face one of the bordering, face-down, tiles, but it may not border a start-finish tile.

Now place your car on top of this card, even if it leads in the wrong direction or is a dead end. Finally, turn back over the tile your car was just on so that it is face-down again.

If you like, you can drive your car onto a tile where another car already stands. But only, of course, when the tile borders the one you are on and the road leads to it. In this case, you do not turn over a new tile as the move is considered your turn.

**Important:** Always remember to turn the tile face down again once your car has left it, as long as no other car is still standing on it.

### Switch the places of two road tiles

Choose two face-down tiles and switch their places. You may not look at them.

**Important:** If the player before you just switched two tiles, you may not switch one of these tiles again.



## Pit stop

If you can move your car onto the pit stop tile, you may take the top trophy tile and place it in front of you. The background color of the tile now shows you which finish line you need to reach in order to win the trophy. The same game rules still apply.

## End of the Game

The first race car driver to reach the correct start-finish tile, that matches the trophy tile background, is the winner and receives the Champion's Trophy!

**Creative play:** Use the road tiles to build a race track, zooming along your cars to your heart's content.



# 玩转拉力赛

这是一个复杂的记忆游戏，适于 2-5 名 5-99 周岁的玩家。

**游戏方案:** Katja & Markus Nikisch  
**插图:** Thies Schwarz  
**游戏时长:** 约 15 分钟

## 游戏内容

- 4 辆拉力赛车
- 24 张路牌
- 1 张维修站牌
- 4 张起点-终点牌
- 4 张油箱牌
- 1 份游戏指南



## 游戏方案

发动机轰鸣！人人都想赢得 DaCart 拉力赛的奖杯。但是赛道漫无头绪而且反复变化。这意味着要记住最佳路径，而且不钻进死胡同！谁会操纵自己疾驰的赛车尽快通过维修站驶入正确的终点？获胜者会捧着硕大的奖杯回家并且

## 游戏准备

将维修站牌放到桌子中间。打乱正面朝下的道路牌，并将其背面朝上围绕维修站牌放在桌子中间的一个 5x5 格子里。四张起点-终点牌各被放到游戏板的四个角处，因此它们不彼此邻接。每个对手拿出一张油箱牌，将其正面朝下打乱，接着以油箱面朝上将它们放在维修站牌上。可能的剩余油箱牌已无用处，并退出游戏。每个玩家拿取一辆拉力赛车，并把它放在格子角落的处的起点-终点牌上。颜色起初不起作用



## 游戏过程

你们以顺时针方向进行游戏。年纪最小的玩家开局。轮到的玩家可以从两个选项中选择一个：他可以要么.....

- 掀开一张道路牌并将其汽车置于其上或
- 相互交换两张道路牌

### 掀开一张道路牌并将汽车拖放到它的上面

每轮最多可以掀开一张牌，即与汽车所在牌直接相邻的那张牌。将已掀开的牌放回相同的位置。你可以同时来回转动牌，使你的道路向前延伸。还有几种方法，你可以自己挑选。例外情况：在第一轮中掀开了一张维修站牌的玩家可以转动这张牌，使路段与两张相邻（仍正面朝下）牌中的一张牌相接触，而不接触起点-终点牌。

接着，必须把你的汽车拖放到这张牌上，即使它已驶入错误的方向或死胡同。最后使你的汽车刚好离开的那张道路牌正面向下。

如果你愿意，还可以移动到一张其上已放有另一辆汽车的正面向上的牌上。当然，只有这张牌紧邻你的汽车并且道路通到那里才行。在此情况下，请不要掀牌。

**重要提示：**一定要记住，只要其上没有站立另一辆汽车，就立即使你的汽车刚好离开的那张牌正面向下。

### 互换两张道路牌

互换两张任意的正面朝下的道路牌。同时，你不可以查看这两张牌。

**重要提示：**如果前面的玩家刚好互换了这两张道路牌，你就不应在你的步骤中将这两张牌用于交换。



### 加油停车位

将汽车移动到维修站牌上，你可以掀开最上面的油箱牌并将之放在你的面前。背景的颜色显示，为了赢得奖杯，你现在必须操纵哪张终点牌。移动规则如前所述。

## 游戏结束

在收到油箱牌后率先达到相应终点的赛车驾驶员赢得游戏并获得奖杯。

**自由游戏：**使用道路牌并建立一个环道，接着你们就可以用汽车在上面随心所欲地到处驰骋了。



# Memo-Car-Race

Ein verzwicktes Gedächtnisspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Katja & Markus Nikisch  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** ca.15 Minuten

## Spielinhalt

- 4 Rallyeautos
- 24 Straßen-Plättchen
- 1 Boxengassen-Plättchen
- 4 Start-Ziel-Plättchen
- 4 Kanister-Plättchen
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

Die Motoren heulen auf! Alle wollen den Pokal der Rallye DaCart gewinnen. Doch die Rennstrecke ist unübersichtlich und verändert sich immer wieder. Da heißt es sich den besten Weg merken und bloß nicht in eine Sackgasse fahren! Wer lotst seinen rasanten Flitzer schnellstmöglich über die Boxengasse ins passende Ziel? Der Gewinner nimmt den großen Pokal mit nach Hause und ist der Sieger der Rallye DaCart.

## Spielvorbereitung

Legt das Boxengassen-Plättchen in die Tischmitte. Mischt die Straßen-Plättchen verdeckt und legt sie mit der Rückseite nach oben in einem Raster von 5 x 5 in der Tischmitte um das Boxengassen-Plättchen herum aus. Die vier Start-Ziel-Plättchen werden jeweils an eine der vier Ecken des Spielplans gelegt, sodass sie nicht aneinandergrenzen. Nehmt pro Mitspieler ein Kanister-Plättchen, mischt sie verdeckt und legt sie mit der Kanisterseite nach oben auf das Boxengassen-Plättchen. Eventuell übrige Kanister-Plättchen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler nimmt sich ein Rallyeauto und stellt es auf eins der Start-Ziel-Plättchen an den Ecken des Rasters. Die Farbe spielt dabei zunächst keine Rolle.



## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, darf eine von zwei Möglichkeiten wählen: Er darf entweder ...

- ein Straßen-Plättchen aufdecken und sein Auto darauf ziehen
- oder
- zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauschen

### Ein Straßen-Plättchen aufdecken und das Auto darauf ziehen

Du darfst pro Runde maximal ein Plättchen aufdecken, das an das Plättchen angrenzt, auf dem du gerade mit deinem Auto stehst. Lege das aufgedeckte Plättchen auf denselben Platz zurück. Du darfst es dabei so herum drehen, dass sich dein Weg fortsetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten, darfst du dir eine aussuchen. Ausnahme: Wer in der ersten Runde eine Sackgasse aufgedeckt hat, darf das Plättchen so drehen, dass das Wegstück an eine der beiden angrenzenden (noch verdeckten) Plättchen anliegt und nicht an das Start-Ziel-Plättchen.

Anschließend musst du dein Auto auf dieses Plättchen ziehen, auch wenn es in die falsche Richtung führt oder eine Sackgasse ist. Verdecke zum Schluss das Straßen-Plättchen, das dein Auto gerade verlassen hat.

Wenn du möchtest, kannst du auch auf ein offenes Plättchen ziehen, auf dem bereits ein anderes Auto steht. Natürlich nur, wenn es sich direkt neben deinem Auto befindet und der Weg dorthin führt. In diesem Fall deckst du keine Karte auf.

**Wichtig:** Denke immer daran, die Karte, die dein Auto gerade verlassen hat, sofort zu verdecken, sofern kein anderes Auto darauf steht.

### Zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauschen

Vertausche zwei beliebige, verdeckte Straßen-Plättchen miteinander. Du darfst dir die Plättchen dabei nicht ansehen.

**Wichtig:** Hat der vorhergehende Spieler gerade zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauscht, darfst du keines dieser beiden Plättchen in deinem Zug für das Vertauschen verwenden.



## Boxenstopp

Ziehst du dein Auto auf das Boxengassen-Plättchen, darfst du das oberste Kanister-Plättchen aufdecken und vor dir ablegen. Die Farbe des Hintergrundes zeigt dir an, welches Zielplättchen du jetzt ansteuern musst, um den Pokal zu gewinnen. Es gelten die Zugregeln wie vorher beschrieben.

## Spielende

Der Rennpilot, der nach dem Erhalt des Kanister-Plättchens als Erster das entsprechende Ziel erreicht hat, gewinnt das Spiel und bekommt den Siegerpokal.

**Freies Spiel:** Nutzt die Straßen-Plättchen und baut euch einen Rundkurs, auf dem ihr dann mit den Autos nach Herzenslust umherbrausen könnt.



# Rallye Mémo

Un jeu de mémoire et de course automobile palpitant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Katja & Markus Nikisch  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

## Contenu du jeu

- 4 voitures de rallye
- 24 plaquettes pistes
- 1 plaquette stand
- 4 plaquettes départ/arrivée
- 4 plaquettes jerrican
- 1 règle du jeu



## Idée

Les moteurs s'emballent ! Tous les pilotes veulent remporter la coupe du célèbre rallye « Mémo ». Mais la piste est difficile à anticiper et change constamment. Pas d'autre solution que de mémoriser le meilleur chemin et d'essayer de ne pas finir dans une impasse ! Qui conduira son bolide le plus vite possible jusqu'au stand, puis réussira à atteindre la bonne arrivée en premier ? Le gagnant remporte la grosse coupe et sera le grand vainqueur du rallye « Mémo ».

## Préparatifs

Posez la plaquette stand au centre de la table. Mélangez les plaquettes pistes faces cachées, puis disposez-les toujours faces cachées au centre de la table autour de la plaquette stand en formant des rangées de 5 x 5 plaquettes. Les quatre plaquettes départ/arrivée sont posées à chaque coin du plan de jeu pour qu'elles ne se retrouvent pas les unes à côté des autres. Prenez une plaquette jerrican par joueur, mélangez-les faces cachées et posez-les sur la plaquette stand face jerrican visible. Les plaquettes jerrican éventuellement restantes ne seront pas utilisées et doivent être retirées du jeu. Chaque joueur prend une voiture de rallye et la pose sur une des plaquettes départ/arrivée disposées aux coins de la grille. La couleur n'a, dans un premier temps, pas d'importance.



## Déroulement de la partie

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il a deux possibilités :

- retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus
- ou
- échanger deux plaquettes pistes entre elles.

### Retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus

Tu ne peux retourner qu'une seule plaquette par tour et cela ne peut être qu'une des plaquettes disposées à côté de celle sur laquelle se trouve ta voiture. Repose la plaquette retournée au même endroit. Tu peux la tourner de manière à ce que ton chemin puisse se poursuivre. Si plusieurs possibilités se présentent, à toi d'en choisir une. Exception : si un joueur retourne une impasse au premier tour, il peut tourner la plaquette pour que le morceau de chemin se retrouve à côté d'une des deux plaquettes avoisinantes (encore non retournées) et non pas du côté de la plaquette départ/arrivée.

Tu dois ensuite avancer ta voiture sur cette plaquette même si elle te mène dans la mauvaise direction ou dans une impasse. Retourne ensuite de nouveau face cachée la plaquette piste que tu viens de quitter.

Si tu veux, tu peux également te déplacer sur une plaquette face visible sur laquelle se trouve déjà une autre voiture. Seulement bien sûr si cette plaquette se trouve directement à côté de ta voiture et si ton chemin peut t'y mener. Dans ce cas, tu ne retournes aucune carte.

**Important :** n'oublie pas de retourner tout de suite face cachée la plaquette que ta voiture vient de quitter, si aucune voiture ne se trouve dessus.

### Echanger deux plaquettes pistes entre elles

Intervertis deux plaquettes pistes non retournées de ton choix entre elles. Tu n'as pas le droit de regarder le chemin qui se cache en dessous.

**Important :** si le joueur précédent vient d'échanger deux plaquettes pistes entre elles, tu n'as pas le droit d'intervertir une de ces plaquettes pendant ton tour.



### Arrêt aux stands

Si ta voiture arrive à la plaquette stand, tu peux retourner la première plaquette jerrican et la poser devant toi. La couleur du fond t'indique maintenant la plaquette d'arrivée vers laquelle tu dois te diriger pour remporter la coupe. Le jeu continue selon les règles précédemment expliquées.

## Fin de la partie

Le premier pilote automobile à atteindre son arrivée après avoir obtenu la plaquette jerrican remporte la partie et repart avec la coupe du grand vainqueur.

**Jeu libre :** utilisez les plaquettes pistes pour construire un circuit automobile sur lequel vos voitures rouleront à toute vitesse et s'en donneront à cœur joie.



# Memo Carrera de coches

Un enrevesado juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

**Propuesta de juego:** Katja y Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

## Contenido del juego

- 4 coches de carreras
- 24 fichas de pista
- 1 ficha de recta de boxes
- 4 fichas de salida-meta
- 4 fichas de bidón
- 1 instrucciones del juego



## El juego

¡Los motores rugen! Todos quieren ganar la copa del rally DaCart. Pero el circuito es complicado y va cambiando de forma una y otra vez. ¡Lo importante es memorizar la mejor ruta y no meterse en un callejón sin salida! ¿Quién es capaz de pilotar su bólido lo más rápidamente posible por la recta de boxes hasta llegar a la meta correspondiente? El ganador se llevará a casa esta gran copa y será el ganador del rally DaCart.

## Preparativos

Colocad la ficha de recta de boxes en el centro de la mesa. Mezclad las fichas de pista boca abajo y ponedlas con el dorso boca arriba formando una cuadrícula de 5 x 5 en el centro de la mesa, en torno a la ficha de recta de boxes. Las cuatro fichas de salida-meta van cada una de ellas en una de las cuatro esquinas del tablero de juego de modo que no tengan contacto entre ellas. Se coge una ficha de bidón para cada jugador, se mezclan boca abajo y se colocan encima de la ficha de recta de boxes mostrando la cara en la que figura el bidón. Se retiran del juego las fichas de bidón que puedan sobrar ya que no se necesitan. Cada jugador coge un coche de carreras y lo coloca encima de una de las fichas de salida-meta situadas en las esquinas de la cuadrícula. El color no importa por ahora.



## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador de menor edad.

Quien esté en posesión del turno elegirá una de estas dos posibilidades:

- dará la vuelta a una de las fichas de pista y pondrá su coche encima
- o
- cambiará dos fichas de pista

### Dar la vuelta a una de las fichas de pista y poner su coche encima

En cada turno sólo se permite dar la vuelta como máximo a una ficha que esté en contacto con la ficha sobre la que está tu coche en ese momento. Vuelve a poner en su sitio la ficha a la que has dado la vuelta, y muévela a tu antojo de modo que pueda dar continuación a tu pista. Si hay varias posibilidades tendrás que elegir una. Excepción: Quien haya dado la vuelta en la primera ronda a un callejón sin salida tendrá que girar la ficha de modo que la parte de la pista esté en contacto con una de ambas fichas limítrofes (que todavía están sin girar) y no con la ficha de salida-meta.

A continuación tienes que poner tu coche encima de esta ficha, aunque conduzca en la dirección equivocada o lleve a un callejón sin salida. Para finalizar, darás la vuelta a la ficha de pista que acaba de dejar tu coche.

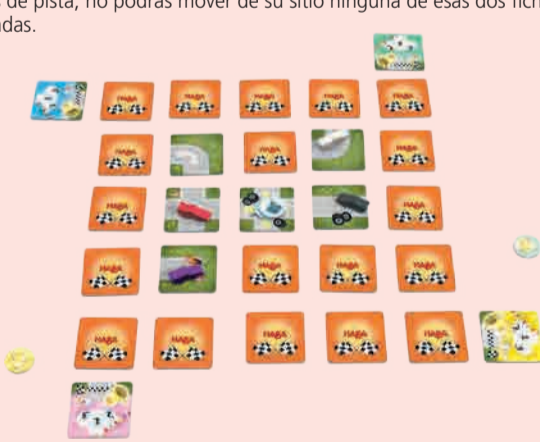
Si quieres, también puedes poner tu coche en una ficha abierta en la que ya haya otro coche. Como es natural, sólo podrás hacerlo si se encuentra directamente junto a tu coche y el recorrido te conduce ahí. En este caso no tendrás que dar la vuelta a ninguna ficha.

**Importante:** Piensa siempre en dar la vuelta inmediatamente a la ficha que acaba de dejar tu coche, siempre y cuando no haya ningún otro coche en ella.

### Cambiar dos fichas de pista

Cambia de lugar dos fichas cualesquiera que estén boca abajo. Al hacerlo, no debes mirar las fichas.

**Importante:** si el jugador anterior acaba de cambiar la posición de dos fichas de pista, no podrás mover de su sitio ninguna de esas dos fichas utilizadas.



### Parada en boxes

Cuando llegues con tu coche a la ficha de recta de boxes, tendrás que dar la vuelta a la primera ficha de bidón y colocártela delante. El color del fondo te muestra hacia qué ficha de meta tienes que poner rumbo para ganar la copa. Son válidas las reglas descritas anteriormente para moverse.

## Final del juego

Ganará la partida y recibirá la copa de los ganadores aquel jugador que después de obtener la ficha de bidón sea el primero en alcanzar la meta.

**Juego libre:** Aprovechad las fichas de pista y construid un circuito en el que podáis circular a toda velocidad y a vuestro antojo con los coches.