

好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

追求创意; 激发好奇

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Erfinder für Kinder*

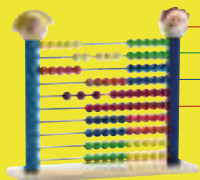


幼児のおもちゃ

婴儿玩具

*Infant Toys*

*Baby & Kleinkind*



ギフト

礼品

*Gifts*

*Geschenken*



子供のジュエリー

儿童首饰

*Children's jewelry*

*Kinderschmuck*



子供部屋

儿童房间

*Children's room*

*Kinderzimmer*



ゲーム説明書・説明書・Instructions・Spielanleitung



# チャンピオンは誰？



子供達は遊びながら世界を理解します。HABAは好奇心をくすぐるおもちゃやゲーム、ファンタジーに溢れた家具、楽しいアクセサリやギフトによって子供達の成長をサポートしています。HABAは小さな探検家の素晴らしいアイデアを応援しています。

孩子们通过玩耍了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

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.

踩住油门! • Hit the Throttle! • Gib Gummi!

Copyright **HABA**® ゲーム Bad Rodach 2011

**HABA**®

Habermaß GmbH • August-Grosch-Strasse 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 79243 1/11 4927



# チャンピオンは誰？

2～5人の手に汗握るエキサイティングなレーシングゲーム。  
4歳～9歳まで。

**作者：** Wolfgang Dirscherl  
**イラスト：** Thies Schwarz  
**所要時間：** 約15分

タイヤが轟音と共に、先頭集団が最後のカーブを曲がって来ました。そのどれもが横並びで、レースの行方はまったくわかりません。ほんの少しの運を味方につけたドライバーがこの大会の勝者となるのでしょうか。そのとき突然、赤いレースカーが飛び出し、他のライバル達を抜き去りました。そのほんの数秒後、レースは終了し、勝者が決まりました。ヘルメットの中で勝利を手にしたのは果たして誰なのでしょうか？

## 内容物

ゲームボード 1枚（3つのパーツに分かれています）  
レースカー 6個  
目的カード 15枚  
カラーサイコロ 3個  
ルールブック 1冊





## ゲームの概要

各自、他の人には見せないようにして目的カードを1枚取ります。このカードには2色のレースカーが描かれています。皆さんは、自分のカードに描かれている色のレースカーをいち早くゴールさせることを目指してください。ただし！動かすことのできる6つのレースカーの中で、あなたがどれをゴールさせたがっているか、気づかれないようにしなくてはなりません。ゲームの目的は、自分の目的カードに描かれたレースカーをより速くゴールさせることです。

## ゲームの準備

ゲームボードを組み立てて、テーブルの中央に置きます。6個のレースカーをボード上の最初のマス（矢印のあるマス）に置きます。目的カードをよく混ぜ、全員の前に1枚ずつ伏せて配ります。各自、自分の目的カードに描かれている車の色を秘密裏に確認し、その後は自分の前に伏せたままにして置いてください。各自、自分の目的カードに描かれていた色のレースカーがよりゴールに近づくよう進めるようにしてください。残った目的カードはその内容を見ることなく、箱に戻してください。3つのカラーサイコロを用意したら準備は完了です。

## 遊び方

時計回りの順番で進めていきます。最も最近にF1レースを観た人から手番を始めます。もしそれで決められない場合は、一番年下の人から手番を始めてください。

レースカーの移動は以下のように3ステップで行われます：

1. 最初に3つすべてのサイコロを振ります。その中から1つの出目を選び、その色に対応するレースカーを1マス分前に進めてください。選んだサイコロは脇に避けておきます。
2. 残った2つのサイコロを振ります。今回もその中から1つの出目を選び、対応するレースカーを1マス分前に進めてください。選んだサイコロは脇に避けておきます。
3. 最後に残ったサイコロを振り、出た色のレースカーを1マス分前に進めてください。

以上の手番が終わったら、次の人にサイコロを渡して手番を終了してください。

## レースの重要なルール

- もちろんですが、自分がゴールさせたい色でないレースカーでも、選んで進めることができます。
- もしあなたの選んだ出目に対応するレースカーが既にゴールしていた時は、何も起こりません。

## ゲームの終了

誰かが自分の担当する2色のレースカーの両方をゴールさせたとき、ゲームは即座に終了します。その人は「アクセルを踏め！」と叫んでこのレースの勝者となります。その後、自分の目的カードを表向きにし、間違いなくゴールしていることを証明してください。もし複数の人が同時に目的カードの内容を達成したら、その全員が勝者になります。



# 踩住油门!

中文

一个使用骰子的敏捷环绕游戏，适合2~5个赛车手一起游戏，  
适宜年龄4~99岁

**作者：** 郎刚。迪切斯特

**图解：** 俄斯。斯沃琪

**游戏时间：** 大约15分钟

在轮胎刺耳的尖叫声中，参与比赛的卡车猛的划出了最后的弧线。这是一场不分上下的比赛，但是每个司机都有可能有机会赢得比赛。突然，一个红色的赛车冲了出来超过了其他的车辆。而离比赛结束只剩下不到几秒的时间了，即将赢得比赛的红色赛车就要到达终点线了，然而谁将会是最后的赢家呢？

## 游戏所需材料

1个 游戏板

6个 比赛的赛车

15个 任务卡

3个 不同颜色的骰子

1份 游戏说明书





## 游戏目的

每一个玩家拿到一个游戏任务卡，但是不可以让其他的玩家看到。这张卡将会有两个颜色的比赛赛车，每个玩家试着开着他们任务卡上所出现的两辆车最先到达终点线。但是小心，玩家允许移动六辆赛车中的任何一辆，所以没有人知道，谁的赛车将会第一个到达终点。游戏的目的在于玩家要开着自己任务卡上出现的两辆车最先到达终点线。

## 游戏准备

把游戏板拿出来放在桌子中间。把任务卡重新洗牌，正面向下的放在桌子上，每个玩家都拿一个。玩家偷偷的看一下自己任务卡上的赛车是什么颜色，再把任务卡正面向下的放在自己面前。任务卡上出现的两辆车是玩家要开着最先到达终点线的，剩下的任务卡放回游戏盒子里。把三个不同颜色的骰子准备好。

## 游戏玩法

按照顺时针方向进行游戏，任何一个最近观看了F1赛车比赛的玩家最先开始游戏。如果有人不同意，年纪最小的玩家最先开始游戏。

赛车的每一次移动都必须按照下面3个步骤进行：

- 1、最先扔出三个骰子，选择一个颜色的骰子把它放在一边。玩家把和选出的骰子颜色一样的赛车向前移动一个方格。
- 2、然后投掷剩下的2个骰子，在选出一个颜色的骰子放在一边。玩家把和选出的骰子颜色一样的赛车向前移动一个方格。
- 3、现在投掷第三个骰子，把相应的赛车向前移动一个方格。

在每个玩家完成自己的轮流以后，就要将骰子递给顺时针方向上的下一个玩家。

## 重要的比赛规则

- 1、玩家可以移动任何他们想要移动的赛车
- 2、如果和你选的骰子颜色一致的赛车已经到达了终点线，你必须放弃那个骰子。

## 游戏结束

一旦有玩家的两辆赛车都到达了终点线，游戏结束。该玩家大声喊叫：踩紧油门！赢得游戏。然后把自己的任务卡拿出来证明自己的胜利，如果有玩家的两辆赛车同时到达了终点线，他们同时赢得游戏。



# Hit the Throttle!

A zippy circuit competition with dice for 2 – 5 racing drivers  
ages 4 – 99.

**Author:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** approx. 15 minutes



With screeching tires, the racing cars dash around the last curve. It's a neck-and-neck race. But with some luck each driver can still win the competition. Suddenly the red car pulls out and passes the other speedsters. There are only a few seconds left until the race is over and the winning car declared! But who is really hidden beneath the champion's helmet and has won this exciting race?

## Contents

- 1 game board (in three parts)
- 6 racing cars
- 15 assignment cards
- 3 color dice
- Set of game instructions



## Game Idea

Each player draws an assignment card but should not allow the others to see it. This card shows two colored racing cars. Each player tries to drive the two racing cars shown on their assignment card over the target line first. But watch out! The players are allowed to move any of the six cars so no one really knows which racing cars their opponents want to get to the target first.

The aim of the game is to be the first to drive the two racing cars on one's assignment card up to the target.

## Preparation of the Game

Assemble the game board and place it in the center of the table. Then put the six racing cars on the first square showing the arrow. Shuffle the assignment cards and deal them face down, one to each player. The players secretly look at the cards and then keep them face down in front of them. The assignment card shows the colors of the two racing cars which a player has to drive up to the target finish line.

Without looking at them, the remaining assignment cards are returned to the game box. Get ready the three color dice.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a Formula 1 race may start. If you cannot agree the youngest player starts.

## A move always consists of the following three steps:

1. First roll the three dice. Choose one of the color dice and put it aside. Move the racing car, of that color die chosen, and move one square ahead.
2. Then roll the two remaining dice. Again choose a color die, put it aside and move the racing car of that color one square towards the target.
3. Now roll the third die and move the corresponding racing car one square.

Once you have finished your turn, you pass the dice on to the next player.

## Important racing rules:

- The players can move whatever racing car they want.
- If you choose a die showing the color of a racing car that has already reached the target you have to renounce on that die!

## End of the Game

The game ends as soon as both of a player's racing cars have reached the target. This player yells "Hit the throttle" and wins the race. He then shows his assignment card to prove it. If various players fulfil their assignment at the same time, they win together



# Gib Gummi!

Ein rasantes Würfelwettrennen für 2 – 5 Rennfahrer von 4 – 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Thies Schwarz

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Mit quietschenden Reifen rasen die Rennwagen in die letzte Kurve. Es ist ein Kopf-an-Kopf-Rennen, doch mit ein wenig Glück kann noch jeder Fahrer den Sieg erringen. Das rote Auto schert plötzlich aus und überholt die anderen Flitzer. In wenigen Sekunden ist das Wettrennen entschieden und das Siegerauto steht fest! Doch wer steckt eigentlich unter dem Helm des Champions und hat dieses spannende Rennen gewonnen?

DEUTSCH



## Spielinhalt

- 1 dreiteiliger Spielplan
- 6 Rennwagen
- 15 Auftragskarten
- 3 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

Jeder Spieler zieht geheim eine Auftragskarte, auf der zwei farbige Rennautos zu sehen sind. Diese beiden Rennwagen versucht jeder als Erster ins Ziel zu fahren. Aber Achtung: Jeder Spieler kann alle sechs Autos bewegen und niemand weiß, welche Rennwagen die Mitspieler zuerst ins Ziel fahren wollen.

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster die beiden Rennwagen seiner Auftragskarte ins Ziel zu steuern.

## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte.

Stellt alle sechs Rennwagen auf das erste Feld mit dem Pfeil.

Mischt alle Auftragskarten und teilt an jeden Spieler verdeckt eine Karte aus. Jeder sieht sich seine Karte geheim an und legt sie danach verdeckt vor sich ab: Die Auftragskarte zeigt die Farben der beiden Rennwagen, die der Spieler schnell ins Ziel fahren will.

Überzählige Auftragskarten kommen unbesehen in die Schachtel zurück. Haltet die drei Farbwürfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Formel-1-Rennen gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

## Ein Spielzug besteht immer aus folgenden drei Schritten:

1. Würfle zuerst alle drei Würfel. Anschließend wählst du einen Würfel aus und legst ihn zur Seite. Ziehe dann sofort den Rennwagen der entsprechenden Farbe um ein Feld auf dem Spielplan vorwärts.
2. Danach würfelst du die beiden übrigen Würfel. Auch jetzt wählst du wieder einen Würfel aus, legst ihn zur Seite und ziehst den Rennwagen dieser Farbe ein Feld in Richtung Ziel.
3. Jetzt würfelst du mit dem dritten Würfel und ziehst den Rennwagen der entsprechenden Farbe um ein Feld auf dem Spielplan vorwärts.

Nach deinem Spielzug gibst du die drei Würfel an den nächsten Spieler weiter.

## Wichtige Rennregeln:

- Jeder Spieler darf während des Rennens jedes Auto bewegen.
- Ist ein Rennwagen bereits im Ziel und du wählst einen Würfel der entsprechenden Farbe, kann der Spielzug nicht ausgeführt werden!

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn die beiden Rennwagen eines Spielers das Ziel erreicht haben. Dieser Spieler ruft laut „Gib Gummi!“ und gewinnt das Rennen. Zum Beweis deckt er seine Auftragskarte auf. Können mehrere Spieler gleichzeitig ihre Auftragskarten erfüllen, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

