



Instructions · ゲーム説明書

MONZA

カーレース

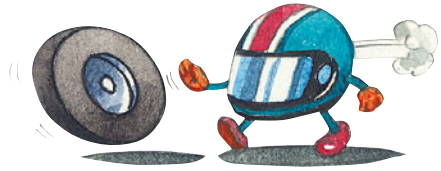


Copyright **HABA**[®] ゲーム Bad Rodach 2000

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
- Set of game instructions



*spread game board,
cars on starting grid*

dice

throw all six dice

*compare colors,
move ahead*

six squares maximum

only forward

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.

Do the colors coincide? Or are there even more, subsequent matching colors?

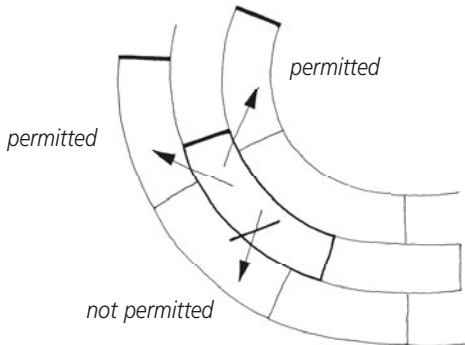
- Think carefully about the order in which you want to use the obtained colors and move your car ahead on the corresponding color squares. After each single move, put aside the corresponding die.
- If you are lucky and think fast you might be able to move your car ahead six squares!
- If you cannot use 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:

- From the starting square you may move on to the blue or the white square.
- You can only move your car ahead.

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.



change of lanes

- 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.

bypass obstacles

*overtaking possible,
end of move:
ousting other cars*

obligation to move

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.

*target reached:
finish round*

- 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.

カーレース

2～6人の賢い子供たちによる戦略的なレースゲーム。
5歳～9歳まで。

作者： Jürgen P. K. Grunau
イラスト： Haralds Klavinius
所要時間： 約10～15分



6台のレーシングカーがスタートラインについています。みなさんが転がすサイコロには、コースに対応した色がついています。出た色を的確に組み合わせて、自分の車をできる限り前に進ませるようにしましょう。

内容物

レーシングカー 6台
色付きサイコロ 6個
ゲームボード 1枚
ルールブック 1冊



ゲームボードを広げる
レーシングカーをスタートマスにおく

サイコロ

6個のサイコロを全
て振る

色が同じなら
前に進める

進めるのは最大で6
マス

ゲームの目的

サイコロで出た色を上手に組み合わせ、できるだけ前に自分のレーシングカーを進めてください。いちばん最初にゴールできる賢いドライバーは果たしてだれでしょうか？

ゲームの準備

ゲームボードを遊ぶ場所の中央においてください。全員、自分の運転するレーシングカーを決めて、ゲームボード上の矢印の書かれた大きなスタートマスにおきます。もし5人以下で遊ぶ場合は、残ったレーシングカーは使用しませんので、箱に戻してください。6個の色付きサイコロを用意したら準備は完了です。サイコロの色は、マスの色に対応しています。

遊び方

時計回りの順番で進めていきます。一番年下の人からはじめてください。自分の番になったら、6個のサイコロを全て振ります。（両手を使ってもかまいません。）

サイコロを振ったら、出た色に応じて自分のレーシングカーを動かすことができます。サイコロで出た色と、レーシングカーのすぐ前にあるマスの色を比べてください。

出た色とマスの色が同じでしたか？さらに、その後にあるマスとも同じ色がありましたか？

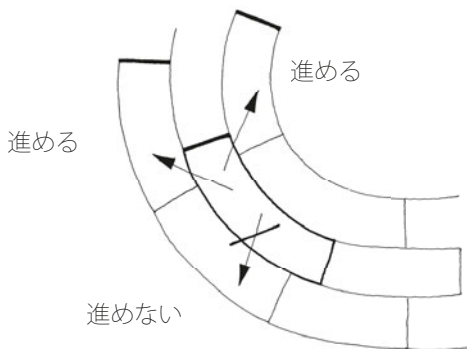
- サイコロを1つ使用することで、すぐ前にある同じ色のマスにレーシングカーを進ませることができます。レーシングカーを1マス進めるごとに、使用したサイコロを横によけていきます。サイコロを使う順番は良く考えてから決めるのがよいでしょう。
- とても運が良く、かつサイコロを使う順番を上手に決めることができたなら、レーシングカーを6マス進められることもあるでしょう。
- もしまだ使っていないサイコロと同じ色のマスが自分のレーシングカーのすぐ前にない場合は、残念ながら今回の番はそこでストップです。順番が次の人にうつり、ふたたび6個のサイコロが振られます。

注意：

- スタートラインからは、青か白のマスに移動しなければならないことになります。
- レーシングカーは前方向にしか進めることができません。

そのほか、次のようなレースのルールを守ってください。

- レーンを変えて移動したい場合は、移動する先のマスが今いるマスよりも前になければなりません。よってこの場合でも、レーシングカーは前方向へ進むことになります。



- 障害物のマス（タイヤ）にはレーシングカーが入ることはできません。
- レーシングカーを進めるとき、その途中で他のレーシングカーがいるマスを通ってもかまいません。ただし、移動が終わるマスに他のレーシングカーがいる場合は、そのレーシングカーをおなじレーンで次に空いているマスまで後退させます。
注意：障害物のマスに後退させることはできません。
- レーシングカーを前に進ませることが可能であるならば、できる限り進ませなければなりません。：つまり、できる限り前に進めるようにしなければならぬのです。

前方向にしか進めない

レーンを変える

障害物を迂回する

他の車を通過することが
できる
同じ場所で止まった
場合：
他の車を後ろへ押し
のける

できる限り進む

ゴールに到着する
最後の回を行う

ゲームの終了

2つあるゴールマスのどちらかに最初のレーシングカーが到着したら、その他の人が1回ずつ自分の番を行い、ゲームは終了します。最後の1回だけは、自分が何個のサイコロを使ってレーシングカーを進ませたか覚えて置いてください。

- 最後の1回を行い、ゴールマスに到着しているレーシングカーが1台だけであれば、そのレーシングカーのドライバーが優勝です。
- 最後の1回を行い、ゴールマスに到着しているレーシングカーが2台以上ある場合は、その中で最後に使ったサイコロの数がもっとも少ない人が優勝です。

バリエーションルール

誰かの移動が終了した時点で、追加の移動が発生します。誰かの移動で最後に使用した色（ストップした場所の色）のレーシングカーは、前方向に1マス進むことができます。このときレーンが変わってもかまいません。

例：

ジャンは赤いレーシングカーを動かしています。彼がサイコロを転がすと、赤・赤・黄・黄・黄・緑が出ましたので、赤・黄・赤・緑の順番で4つのサイコロを使用しました。残った2つのサイコロは使用できませんでした。

最後に使用された色は緑です。これにより、緑のレーシングカーを動かしていたニーナが、自分のレーシングカーを1マス前に進めることができます。


Inventive Playthings for Inquisitive Minds

好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する



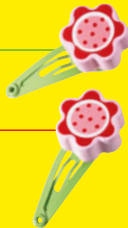
Infant Toys


幼児のおもちゃ

 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.

Children's jewelry

子供のジュエリー



 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理解を深めるサポートをしています。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。

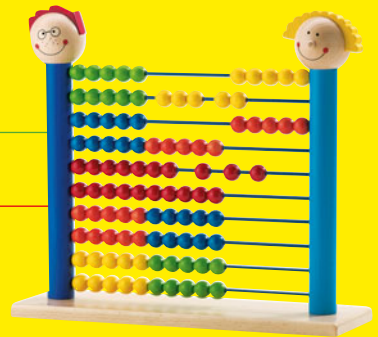


Children's room

子供部屋

Gifts

ギフト



HABA[®]

Habermaas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de