



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Gib Gummi!



Hit the Throttle! • Pilotes de F1 • Geef gas!  
¡Pisale, pisale! • A tutta birra!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# 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?

## 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.



# 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



# Pilotes de F1



Une course à suspense avec des dés, pour 2 à 5 pilotes de course de 4 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl

**Illustration :** Thies Schwarz

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

FRANÇAIS

En faisant crisser leurs pneus, les voitures de course arrivent à toute vitesse dans le dernier virage. C'est une course serrée mais, avec un peu de chance, chacun peut encore remporter la victoire. Soudain, la voiture rouge déboîte et double les autres bolides. En quelques secondes, la course est jouée et la voiture de tête est déterminée ! Mais quel pilote se cache sous le casque du vainqueur et vient de gagner cette course rapide ?

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu en trois parties
- 6 voitures de course
- 15 cartes de mission
- 3 dés multicolores
- 1 règle du jeu



## Idée

Chaque joueur tire discrètement une carte de mission qui représente deux voitures de course de couleurs différentes, et essaye d'amener ces deux voitures en premier sur la ligne d'arrivée. Mais attention : chaque joueur peut déplacer les six voitures et personne ne sait quelles voitures les autres joueurs veulent faire arriver en premier.

Le but du jeu est de faire passer en premier sur la ligne d'arrivée les deux voitures de course indiquées par sa carte de mission.

## Préparatifs

Assembler le puzzle pour former le plateau de jeu et le poser au milieu de la table. Mettre les six voitures de course sur la première case représentée avec la flèche.

Mélanger les cartes de mission et en distribuer une, face cachée, à chaque joueur. Chacun regarde sur sa carte discrètement et la repose devant lui, face cachée. La carte de mission indique les couleurs des deux voitures de course qu'un joueur doit amener le plus rapidement possible à la ligne d'arrivée.

Les cartes de mission en trop sont remises dans la boîte sans avoir été regardées. Préparer les trois dés.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu une course de formule 1 en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord c'est le joueur le plus jeune qui commence.

## **Le tour d'un joueur comprend toujours les trois étapes suivantes :**

1. Lance d'abord les trois dés. Choisis un dé et mets-le de côté. Avance la voiture de course de la couleur correspondant à ce dé d'une case sur le plateau de jeu.
2. Ensuite, lance les deux dés restants. Choisis-en un, mets-le de côté et avance la voiture de course de cette couleur d'une case en direction de l'arrivée.
3. Maintenant, lance le troisième dé et avance aussi la voiture de course de la couleur correspondante d'une case.

Après ton tour, tu passes les dés au joueur suivant.

### **Règles importantes à suivre pendant la course :**

- Pendant la course, chaque joueur a le droit d'avancer chaque voiture.
- Si une voiture de course est déjà sur la ligne d'arrivée et si tu choisis un dé de la couleur de cette voiture, ce dé ne compte pas !

### **Fin de la partie**

La partie se termine lorsque les deux voitures d'un joueur arrivent sur la ligne d'arrivée. Ce joueur dit tout haut : « Stoppez le chrono! » et gagne la partie. Pour le prouver, il retourne sa carte de mission. Si plusieurs joueurs ont pu remplir leur mission en même temps, ils gagnent tous ensemble.





# Geef gas!



Een razendsnelle dobbelwedstrijd voor 2 – 5 autocoueurs van 4 – 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustraties:** Thies Schwarz

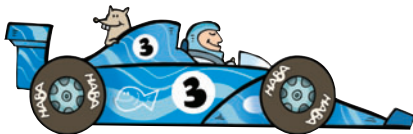
**Speelduur:** ca. 15 minuten

Met gierende banden razen de racewagens door de laatste bocht. Het is een nek-aan-nekrace maar met een beetje geluk kan iedere coureur de overwinning behalen. De rode auto wijkt plotseling uit en haalt de andere racewagens in. In een paar seconden wordt de wedstrijd beslist en staat vast welke wagen zegeviert. Maar wie zit er eigenlijk onder de helm van de kampioen verstoppt en heeft de spannende wedstrijd gewonnen?



## Spelinhoud

- 1 driedelig speelbord
- 6 racewagens
- 15 opdrachtkaarten
- 3 kleurendobbelstenen spelgels



## Spelidee

Iedere speler trekt ongezien een opdrachtkaart waarop twee gekleurde racewagens staan afgebeeld en probeert met deze twee racewagens als eerste de eindstreep te halen. Maar let op: iedere speler mag alle zes auto's verzetten en niemand weet welke racewagens de medespelers als eerste over de finish willen laten rijden.

Het doel van het spel is om als eerste beide racewagens van de eigen opdrachtkaart over de finish te sturen.

## Spelvoorbereiding

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Zet alle zes racewagens op het eerste veld met de pijl.

Schud de opdrachtkaarten en geef aan iedere speler een verdekte kaart. Iedereen bekijkt ongezien zijn/haar kaart en legt hem vervolgens verdekt voor zich neer. Op de opdrachtkaart staan beide racewagens die de speler zo snel mogelijk naar de finish moet rijden.

Overgebleven opdrachtkaarten worden ongezien in de doos teruggelegd. Leg de drie kleurendobbelstenen klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een Formule 1-wedstrijd heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.



## Iedere beurt bestaat altijd uit de volgende drie stappen:

1. Gooi eerst met alle drie de dobbelstenen. Kies één van de dobbelstenen uit en leg hem opzij. Daarna zet je de racewagen met deze kleur één veld op het speelbord vooruit.
2. Daarna gooi je met de beide overgebleven dobbelstenen. Ook nu kies je weer een dobbelsteen uit, legt hem opzij en zet de racewagen met dezelfde kleur één veld in de richting van de finish.
3. Nu gooi je met de derde dobbelsteen en zet de racewagen met de betreffende kleur één veld vooruit.

Als je beurt voorbij is, geef je de drie dobbelstenen aan de volgende speler.

### Belangrijke raceregels:

- Elke speler mag tijdens de race iedere racewagen bewegen.
- Als een van de racewagens al over de finish is en je kiest een dobbelsteen met dezelfde kleur, vervalt deze dobbelsteen!

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als beide racewagens van een speler over de finish zijn gegaan. Deze speler roept luid: „Geef gas!“ en wint de race. Als bewijs draait hij/zij zijn/haar opdrachtkaart om. Als meerdere spelers tegelijk de opdracht van hun kaarten hebben vervuld, hebben deze spelers gezamenlijk gewonnen.





# ¡Písale, písale!



Una rapidísima carrera de dados para 2 – 5 pilotos de carreras de 4 a 99 años.

**Autor:** Wolfgang Dirscherl  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

Los coches de carreras pasan a toda velocidad por la última curva haciendo rechinar los neumáticos. Es una carrera codo con codo, pero, con un poco de suerte, cada jugador puede hacerse con el triunfo. El coche rojo se sale de pronto de la fila y adelanta a los demás bólidos. ¡En pocos segundos queda la carrera decidida y se proclama el coche ganador! Pero ¿quién se esconde realmente bajo el casco de campeón y resulta ser el ganador de esta emocionante carrera?

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego en tres piezas
- 6 coches de carreras
- 15 cartas de objetivos
- 3 dados de colores
- 1 instrucciones del juego



## El juego

Cada jugador coge una carta de objetivos sin que se la vean los demás, en la que hay dibujados dos coches de carreras de diferentes colores, e intenta ser el primero en llevar a la meta sus dos coches.

Pero atención: cada jugador puede mover cada uno de los seis coches y nadie sabe qué coches son los que quieren llevar a la meta los demás contrincantes.

El objetivo del juego es ser el primero en pilotar a la meta los dos coches propios que han salido en la carta de objetivos.

## Preparativos

Montad el tablero de juego y colocadlo en el centro de la mesa.

Poned los seis coches de carreras en la primera casilla marcada con una flecha.

Barajad las cartas de objetivos y repartid una, boca abajo, a cada jugador. Cada uno mira su carta sin que se la vean los demás y se la coloca después delante: la carta de objetivos muestra los colores de los dos coches de carreras que un jugador debe conducir hasta la meta lo más rápidamente posible.

Las cartas restantes de objetivos se devuelven a la caja sin mirarlas. Tened preparados los tres dados de colores.



## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya visto recientemente una carrera de Fórmula 1. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven.

## Una tirada consiste siempre en los siguientes tres pasos:

1. Tira primero los tres dados. Elige un dado y ponlo a un lado. A continuación, adelanta una casilla el coche de carreras del color correspondiente.
2. Luego vuelves a tirar los dos dados restantes. De nuevo vuelves a elegir un dado, lo pones a un lado y adelantas el coche correspondiente una casilla en dirección a la meta.
3. Ahora tiras el tercer dado y adelantas una casilla el coche de carreras del color correspondiente.

Tras tu tirada le das los tres dados al siguiente jugador.

### Importantes reglas para la carrera:

- Durante la carrera, cada jugador puede mover cualquiera de los coches.
- Si un coche de carreras ya ha llegado a la meta y eliges un dado de ese color, ¡no vale ese dado!

## Final del juego

La partida acaba cuando los dos coches de carreras de un jugador han alcanzado la meta. Este jugador exclama en voz alta «¡Písale, písale!» y gana la carrera. Como prueba, le da la vuelta a su carta de objetivos.

Si se da el caso de que varios jugadores cumplen al mismo tiempo con los objetivos marcados en sus cartas, esos jugadores serán, conjuntamente, los ganadores.





# A tutta birra!



Una gara mozzafiato di dadi per 2 – 5 corridori da 4 – 99 anni.

**Ideazione:** Wolfgang Dirscherl

**Illustrazioni:** Thies Schwarz

**Durata del gioco:** 15 minuti circa

Sgommando i bolidi affrontano l'ultima curva. Si corre testa a testa, ma con un pizzico di fortuna ogni giocatore può ancora strappare la vittoria agli avversari. Ed ecco, con audace manovra, l'auto rossa si mette al comando superando gli altri bolidi. In pochi secondi la gara si risolve e il pilota dell'auto rossa è il vincitore! Ma chi c'è sotto il casco del campione? Chi avrà vinto questa avvincente gara?

## Contenuto del gioco

- Tabellone in tre parti
- 6 auto da corsa
- 15 carte obiettivo
- 3 dadi a colori
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

Ogni giocatore pesca in segreto una carta obiettivo su cui ci sono due auto da corsa colorate e cerca di guidare questi due bolidi per primo al traguardo. Attenzione, però: ogni giocatore può muovere tutte le sei auto e nessuno sa quale auto gli altri compagni di gioco vogliono guidare per prima fino al traguardo.

Scopo del gioco è guidare al traguardo per primi le due auto da corsa della propria carta obiettivo.

## Preparativi del gioco

Assemblate le tre parti del tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Collocate le sei auto da corsa sulla prima casella con la freccia.

Mescolate le carte e distribuite una carta coperta per giocatore. Ognuno controlla di nascosto la propria carta e poi la mette coperta davanti a sé: la carta obiettivo indica i colori dei due bolidi con cui un giocatore deve arrivare rapidissimo al traguardo. Le carte che avanzano tornano nella scatola senza esser viste. Preparate i tre dadi.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto una gara di Formula 1. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più piccolo.

## Un turno di gioco consiste nel seguire questi tre passi:

1. Tira i tre dadi, scegline uno e mettilo da parte. Avanza poi sul tabellone di una casella il bolide del colore corrispondente.
2. Tira poi i restanti due dadi. Anche in questo caso scegli un dado, lo metti da parte e avanzi il bolide di questo colore di una casella in direzione traguardo.
3. Adesso tiri il terzo dado e avanzi di una casella il bolide di corrispondente colore.

Concluso il tuo turno di gioco passi i dadi al giocatore seguente.

### Importanti regole di gara:

- Durante la corsa ogni giocatore può muovere tutte le auto.
- Se un bolide ha già tagliato il traguardo e scegli un dado del colore corrispondente, questo tiro non è più valido.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando i due bolidi di un giocatore hanno raggiunto il traguardo. Questo giocatore esclama allora "A tutta birra!" e vince la gara. Esibirà come prova la sua carta obiettivo.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 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, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 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 spelen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

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