

Jeu Habermaß N° 4416

# MONZA

Une course de voitures pour  
2 à 6 joueurs futés de  
5 à 99 ans, où il faut  
user de tactique.



**Idée :** Jürgen P. K. Grunau  
**Illustration :** Haralds Klavinius  
**Durée du jeu :** env. 10 – 15 minutes

Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez futé pour les combiner avancera très vite.

## Contenu du jeu

---

- 6 voitures de course
- 6 dés multicolores
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Qui va être assez malin et pouvoir utiliser toutes les couleurs des dés pour amener en premier sa voiture sur la ligne d'arrivée ?

## Préparatifs

---

*déplier le plateau de  
jeu, mettre les  
voitures sur la  
case-départ*

*dés*

Déplier le plateau de jeu et le poser au milieu des joueurs. Chaque joueur prend une voiture de course et la pose sur la zone de départ indiquée par des flèches.

S'il y a moins de six joueurs, les voitures en trop restent dans la boîte. Préparer les six dés dont les couleurs des points correspondent aux six couleurs des cases du circuit de course.

## Déroulement du jeu

*jouer avec les 6 dés*

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence : Lancer les six dés à la fois en les prenant dans les deux mains.

*comparer les couleurs, avancer*

Essaie alors d'avancer ta voiture en repérant la couleur des dés. Pour cela, compare la couleur des dés avec celle des cases qui se trouvent directement devant ta voiture de course.

**Est-ce que la couleur des dés correspond à la couleur des cases ?  
Est-ce qu'il y a même plusieurs couleurs qui correspondent successivement à la couleur des cases ?**

*avancer 6 cases au maximum*

→ Réfléchis bien pour savoir dans quel ordre tu vas avancer sur les cases. Déplace ta voiture de course de manière correspondante. A chaque fois que tu avances d'une case, retire le dé correspondant.

→ Si tu as de la chance et si tu as bien réfléchi, tu pourras peut-être avancer ta voiture de six cases !

→ Tu ne peux pas utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celles des cases ? C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

*seulement dans le sens de la marche*

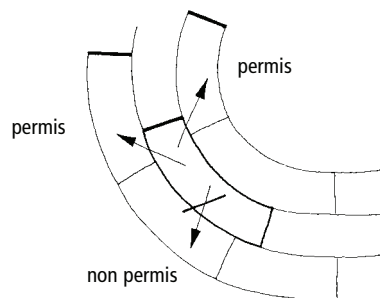
### Attention :

- Depuis la case de départ, tu as le droit d'aller sur la case bleue ou sur la case blanche.
- Tu dois avancer ta voiture seulement dans le sens de la marche.

*changer de voie*

### Il faudra aussi respecter les règles ci-dessous :

→ On ne peut changer de voie que si le bord avant de la case avoisinante est décalé vers l'avant par rapport à la case sur laquelle se trouve la voiture. Si un joueur change de voie, il devra toujours le faire dans le sens de la marche.



<i>éviter les obstacles</i>	→ On n'a pas le droit de circuler dans les cases-obstacles (pneus).
<i>il est permis de doubler, faire reculer une autre voiture</i>	→ Pendant que tu joues, tu as le droit de passer sur une ou plusieurs cases où se trouvent d'autres voitures de course. Si tu t'arrêtes cependant sur une case où il y a déjà une autre voiture, celle-ci sera reculée sur la première case libre de la même voie. Attention : ne pas l'amener sur une case-obstacle !
<i>être obligé de jouer</i>	→ Tu dois toujours avancer le plus loin possible en tenant compte de toutes les couleurs des dés.

## Fin du jeu

*Arrivé au but ?  
Terminer la partie*

Dès que la première voiture de course arrive sur l'une des deux cases d'arrivée, les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la partie. Au cours de cette partie, chaque joueur comptera combien de dés il a utilisé pour faire avancer sa voiture.

- Si à la fin de cette partie il n'y a qu'une seule voiture de course sur les cases d'arrivée, le joueur correspondant gagne la partie.
- S'il y a plusieurs voitures de course sur les cases d'arrivée à la fin de cette partie, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours de la dernière partie.

## Variante

A chaque fin de partie, la voiture de course dont la couleur correspond à la couleur du dernier dé utilisé a le droit d'être avancée d'une case. Elle peut être posée sur n'importe quelle case suivante qui est libre (un changement de voie étant aussi permis).

### **Exemple :**

*Jan a la voiture de course rouge.*

*Ses dés sont tombés sur rouge, rouge, jaune, jaune, jaune et vert.*

*Pour faire avancer sa voiture, il peut jouer dans l'ordre suivant : rouge, jaune, rouge, vert. Il ne peut pas se servir des deux dés jaunes.*

*La dernière couleur utilisée est le vert, c'est-à-dire qu'il va poser sa voiture sur une case verte.*

*Nina dont la voiture est verte aura alors le droit d'avancer sa voiture d'une case.*

Habermas-Spiel Nr. 4416

**MONZA**

Ein Auto-Rennspiel für 2 - 6 gewitzte Spieler von 5 - 99 Jahren, das erste taktische Überlegungen fördert.

**Spielidee:** Jürgen P. K. Grunau

**Illustration:** Haralds Klavinus

**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten



Sechs Rennwagen stehen am Start bereit für das große Rennen. Doch nur, wer die richtigen Farben würfelt und gewitzt kombiniert, kommt besonders schnell vorwärts.

## Spielinhalt

- 6 Rennwagen
- 6 Farbwürfel
- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer kann mit etwas Überlegung möglichst viele der gewürfelten Farben einsetzen und so den eigenen Rennwagen zuerst ins Ziel fahren?

## Spielvorbereitung

*Spielplan auslegen,  
Autos auf Start*

Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Mitte der Spielfläche. Jedes Kind sucht sich einen Rennwagen aus und stellt ihn in Fahrtrichtung auf die breite Startzone. Dort sind Pfeile abgebildet. Spielen weniger als sechs Kinder, so bleiben die übrigen Rennwagen in der Schachtel.

*Würfel*

Die sechs Farbwürfel liegen bereit: Sie zeigen jeweils die sechs Farben der Felder der Rennstrecke.

## Spielablauf

*mit 6 Würfeln  
spielen*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt:  
Würfle einmal mit allen sechs Würfeln (nimm die Würfel am besten in beide Hände).

*Farben vergleichen,  
vorwärts ziehen*

Nun versuchst du, dein Auto entsprechend der gewürfelten Farben vorwärts zu bewegen.  
Vergleiche dazu die gewürfelten Farben mit den Farben der Rennfelder, die direkt vor deinem Rennwagen liegen.

**Gibt es eine farbliche Übereinstimmung? Oder gibt es vielleicht sogar mehrere, aufeinander folgende Übereinstimmungen?**

- Überlege dir, in welcher Reihenfolge du über die Felder fahren möchtest. Fahre deinen Rennwagen entsprechend weit vorwärts. Lege nach jedem Schritt den jeweils genutzten Würfel zur Seite.
- Wenn du etwas Glück hast und genau überlegst, kann es passieren, dass dein Auto sechs Felder weiter fahren darf!
- Kannst du gewürfelte Farben nicht verwenden, weil kein farblich passendes Feld vor deinem Rennwagen liegt? Dein Zug ist beendet. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt mit allen sechs Würfeln.

*maximal 6  
Felder ziehen*

*nur vorwärts*

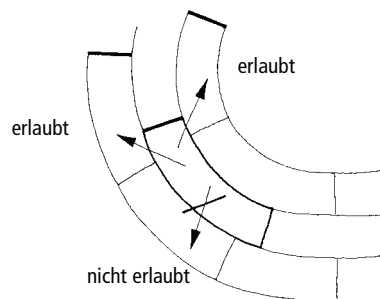
### Achtung:

- Vom Startfeld darfst du auf das blaue oder weiße Feld fahren.
- Dein Rennwagen darf nur vorwärts fahren.

*Spurwechsel*

### Es gelten weiterhin folgende Rennregeln:

- Ein seitlicher Spurenwechsel ist nur dann möglich, wenn der vordere Rand des angrenzenden Feldes vor dem Feld liegt, auf dem dein Rennwagen sich befindet. Auch in diesem Fall muss dein Wagen immer vorwärts fahren.



*Hindernisse umfahren*

→ Hindernisfelder (mit Reifen) dürfen nie befahren werden.

*überholen möglich,  
Zugende: fremdes  
Auto verdrängen*

→ Während des Zuges darfst du über ein oder mehrere Felder ziehen, auf dem/denen andere Wagen stehen. Endet dein Zug jedoch auf einem besetzten Feld, so wird der dort stehende Wagen auf das nächste freie Feld in der gleichen Bahn zurückgesetzt. Achtung: nicht auf ein Hindernisfeld!

*Zugzwang*

→ Du darfst keine gewürfelte Farben verfallen lassen:  
Du musst immer so weit wie möglich nach vorne fahren.

*Ziel erreicht?  
Runde zu Ende  
spielen*

## Spielende

Erreicht der erste Rennwagen eines der beiden Zielfelder, so wird die Runde noch zu Ende gespielt.

In dieser Runde merkt sich jedes Kind, wie viele Würfel es zum Fahren genutzt hat.

- Ist am Ende dieser Runde nur ein Rennwagen im Ziel, so gewinnt diese Rennfahrerin/dieser Rennfahrer.
- Sind am Ende dieser Runde mehrere Rennwagen im Ziel angekommen, so gewinnt, wer in der letzten Runde die wenigsten Würfel genutzt hat.

## Spielvariante

Immer wenn ein Zug beendet ist, darf zusätzlich der Rennwagen, der die zuletzt genutzte Würfelfarbe hat, ein Feld vorwärts fahren. Er darf auf ein beliebiges, direkt angrenzendes, freies Feld ziehen – auch ein Spurwechsel ist erlaubt.

### **Beispiel:**

*Jan gehört der rote Rennwagen.*

*Er hat die Farben rot, rot, gelb, gelb, gelb und grün gewürfelt.*

*Für seinen Zug kann er sie in dieser Reihenfolge verwenden: rot, gelb, rot, grün. Die beiden gelben Würfel kann Jan nicht nutzen.*

*Seine zuletzt genutzte Farbe ist grün, d.h. sein Rennwagen landet auf einem grünen Feld.*

*Nun darf Nina, der das grüne Auto gehört, ihren Rennwagen ein Feld vorwärts ziehen.*