

Boxenstopp

Ein rasantes Autopuzzle-Spiel für 2 - 4 Spieler
von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Markus Nikisch

Illustration: Stefan Seidel

Spielinhalt

- 5 Rennautos
- 24 Puzzleteile (4 Autopuzzles in 4 Farben)
- 4 Autokarten
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer puzzelt schnell und sammelt als Erster zwei Rennautos?

Spielvorbereitung

Mischt verdeckt die vier farbigen Autokarten. Jeder zieht eine Autokarte und legt sie offen vor sich ab. Bei weniger als vier Spielern kommen nicht benötigte Autokarten aus dem Spiel. Anschließend mischt ihr alle 24 Puzzleteile und breitet sie verdeckt in der Tischmitte aus. Haltet die Rennautos bereit.

Spielablauf

Der jüngste Spieler gibt das Startkommando: „Achtung, fertig, los!“.

Ihr spielt alle gleichzeitig. Jeder Spieler deckt schnell ein Puzzleteil auf und vergleicht es mit der Farbe seiner Autokarte.

- **Hat das Puzzleteil die gleiche Farbe?**
Nimm dieses Puzzleteil zu dir.
- **Hat das Puzzleteil die falsche Farbe?**
Verdecke das Puzzleteil schnell wieder.

Jeder Spieler sucht weiter, bis er alle sechs Teile seines Puzzles gefunden und zusammengepuzzelt hat.

Rundenende

Hat ein Spieler sein Auto fertig gepuzzelt, ruft er sofort „Boxenstopp“. Alle Mitspieler hören auf zu suchen bzw. zu puzzeln und kontrollieren das Puzzle.

Ist das Auto richtig zusammengepuzzelt?

- **Ja?**
Prima, der Spieler gewinnt diese Runde und erhält als Belohnung ein Rennauto.
- **Nein?**
Schade, der Spieler ist in dieser Runde ausgeschieden. Seine Puzzleteile werden verdeckt zurück in die Tischmitte gelegt und mit den übrigen Puzzleteilen gemischt. Alle anderen Spieler suchen bzw. puzzeln weiter.

Neue Runde

Alle Puzzleteile werden wieder gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler zwei Rennautos vor sich stehen hat. Er gewinnt das Spiel und lädt die anderen zu einer rasanten Spritztour ein.

Pit Stop

A speedy jigsaw game for 2 to 4 players ages 4-99.

Author: Markus Nikisch

Illustrations: Stefan Seidel

Contents

- 5 racing cars
- 24 jigsaw pieces (to compose 4 cars in 4 colors)
- 4 car cards
- Set of game instructions

Aim of the Game

Who is good at puzzles and is the first to get 2 racing cars?

Preparation of the Game

Shuffle the four car cards and place them face down. Each player takes a card and places it face up in front of them. If there are less than four players the extra cards are put aside. Then shuffle the 24 jigsaw pieces and spread them face down in the center of the table. Get the racing cars ready.

How to Play

The youngest player gives the starting signal: "Ready, steady, go!".

You all play at once, quickly uncovering a jigsaw piece and comparing it with the color of your car.

- **Do the colors match?**
Yes, then take the jigsaw piece.
- **The colors don't match?**
Quickly cover up the jigsaw piece.

The players go on searching until they have found and assembled all six pieces of their jigsaw.

End of a Round

As soon as a player has finished the jigsaw they immediately yell "Pit stop!" The other players stop searching or assembling and check to see if their companion has assembled the jigsaw of the car correctly.

- **Yes?**
Great, this player wins the round and receives a racing car as a reward.
- **No?**
Pity, this player drops out of this round. The jigsaw pieces are placed back, face down, in the center and mixed up with the rest of the pieces. The other players go on searching and fit together the jigsaws.

New round

The jigsaw pieces are shuffled and placed face down in the center, and a new round begins.

End of the Game

The game ends as soon as a player has obtained two racing cars. The winner of the game then invites the other players to go for a jaunt.

Arrêt au stand !

Un puzzle d'autos pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Stefan Seidel

Contenu

- 5 voitures de course
- 24 pièces de puzzle (4 puzzles d'autos de 4 couleurs différentes)
- 4 cartes « auto »
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui sera le plus rapide au puzzle et récupérera en premier deux voitures de course ?

Préparatifs

Mélanger les quatre cartes « auto » faces cachées. Chacun tire une carte « auto » et la pose devant lui face visible. S'il y a moins de quatre joueurs, les cartes « auto » en trop sont retirées du jeu. Mélanger les 24 pièces de puzzle et les répartir sur la table, faces cachées. Préparer les voitures de course.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune donne le signal de départ : « Attention, prêts, partez ! ». Vous jouez tous ensemble.

Chaque joueur retourne rapidement une pièce du puzzle et la compare à la couleur de sa carte « auto ».

- **La pièce du puzzle a la même couleur ?**
Tu remportes cette pièce.
- **La pièce du puzzle n'a pas la bonne couleur ?**
Retourne vite la pièce du puzzle.

Chaque joueur continue de chercher jusqu'à ce qu'il ait trouvé les six pièces de son puzzle et qu'il les ait assemblées.

Fin du tour

Dès qu'un joueur a assemblé sa voiture de course avec les pièces du puzzle, il dit : « arrêt au stand ! ». Les autres joueurs s'arrêtent de jouer et vérifient le puzzle.

La voiture est bien assemblée ?

- **Oui ?**
Bravo ! Le joueur gagne ce tour et prend une voiture de course en récompense.
- **Non ?**
Dommage, ce joueur n'a plus le droit de jouer pendant ce tour. Ses pièces de puzzle sont remises dans le jeu au milieu de la table, faces cachées. Les autres joueurs continuent de jouer et d'assembler leur puzzle.

Nouveau tour

Toutes les pièces de puzzle sont de nouveau mélangées et posées au milieu de la table, faces cachées. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré deux voitures de course. Il gagne la partie et invite les autres joueurs à venir faire un tour avec sa voiture.

Pitsstop

Een razendsnel autopuzzelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch

Illustraties: Stefan Seidel

Spelinhoud

5 raceauto's

24 puzzelstukken (4 autopuzzels in 4 kleuren)

4 autokaarten

spelregels

Doel van het spel

Wie puzzelt snel en verzamelt als eerste twee raceauto's?

Spelvoorbereiding

Schud verdekt de vier gekleurde autokaarten. Iedereen trekt een autokaart en legt hem open voor zich neer. Bij minder dan vier spelers worden de overgebleven autokaarten uit het spel genomen. Vervolgens schudden jullie alle 24 puzzelstukken en spreiden ze over het midden van de tafel uit. Houd de racewagens klaar.

Spelverloop

De jongste speler geeft het startsein: „Opgelet, klaar, af!“.

Iedereen speelt tegelijk. Elke speler draait snel een puzzelstuk om en vergelijkt het met de kleur van zijn autokaart.

- **Heeft het puzzelstuk dezelfde kleur?**
Pak het puzzelstuk en leg het voor je.
- **Heeft het puzzelstuk een andere kleur?**
Keer het puzzelstuk snel weer om.

Iedere speler zoekt net zo lang tot hij/ zij de zes stukken van zijn puzzel heeft gevonden en in elkaar heeft gelegd.

Einde van de ronde

Als een van de spelers zijn puzzel klaar heeft, roept hij/ zij onmiddellijk „Pitsstop!“ . Alle medespelers stoppen met zoeken en controleren de puzzel.

Is de auto goed in elkaar gelegd?

- **Ja?**
Goed zo, de speler wint de ronde en krijgt als beloning een raceauto.
- **Nee?**
Helaas, de speler doet deze ronde niet meer mee. Zijn puzzelstukken worden in het midden van de tafel teruggelegd en met de overige puzzelstukken geschud. Alle andere spelers zoeken en puzzelen verder.

Nieuwe ronde

Alle puzzelstukken worden opnieuw geschud en verdekt in het midden van de tafel gelegd. Er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers twee raceauto's voor zich heeft staan. Hij/ zij wint het spel en nodigt de anderen uit voor een razendsnel plezierritje.

Parada en boxes

Un vertiginoso juego de coches para 2 - 4 pilotos de 4 a 99 años.

Autor: Markus Nikisch

Ilustraciones: Stefan Seidel

Contenido:

5 coches de carreras

24 piezas de puzzle (4 puzzles de coches en 4 colores)

4 cartas de coches

Instrucciones de juego

Objetivo del juego

¿Quién será el más rápido en montar puzzles y el primero en reunir dos coches de carreras?

Preparación

Se mezclan las 4 cartas de coches boca abajo. Cada jugador coge una y la deja delante suyo boca arriba. Cuando hay menos de 4 jugadores las cartas que no se necesitan, se dejan fuera del juego. A continuación se mezclan las 24 piezas del puzzle y se ponen esparcidas en el centro de la mesa boca abajo. Se preparan los coches de carrera.

Cómo se juega

El jugador más joven da la señal de salida: "preparados, listos... ¡ya!".

Entonces empezáis a jugar todos a la vez. Cada jugador coge rápidamente una pieza de puzzle y la compara con el color de su carta.

- **Si la pieza de puzzle tiene el mismo color ...**
¡Te quedas con la pieza!
- **Si la pieza de puzzle tiene un color diferente ...**
... oh, vuelves a poner la pieza enseguida boca abajo.

Los jugadores siguen buscando, hasta que encuentren las 6 piezas que forman su puzzle y consiguen montarlo.

Fin de la ronda

Cuando un jugador ha completado su puzzle de coche, dice rápidamente "Parada en boxes". Los otros jugadores dejan de buscar y de montar sus puzzles, y controlan que el puzzle recién acabado esté correcto.

¿Está bien hecho?

- **¿Sí?** ¡Genial! El jugador gana la ronda y recibe como premio un coche de carreras.
- **¿No?** Qué pena, el jugador queda eliminado para esta ronda. Sus piezas de puzzle se vuelven a poner boca abajo en el centro de la mesa y se mezclan con las otras piezas. Los demás jugadores siguen buscando y haciendo sus puzzles.

Nueva ronda

Todas las piezas de puzzle se mezclan de nuevo y se colocan boca abajo en el centro de la mesa. Empieza una nueva ronda.

Fin del juego

El juego finaliza cuando un jugador consigue reunir 2 coches de carrera. Gana la partida e invita a los otros jugadores a dar una vertiginooooosa vuelta!

Pit Stop!

Un puzzle automobilistico in forma di gioco mozzafiato per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Ideazione: Markus Nikisch

Illustrazioni: Stefan Seidel

Contenuto del gioco

- 5 auto da corsa
- 24 tasselli puzzle (4 puzzle di automobili in 4 colori)
- 4 carte automobile
- Istruzioni per giocare

Finalità del gioco

Chi è il più rapido ad assemblare i tasselli, ricevendo così per primo due auto da corsa?

Preparativi del gioco

Mescolate coperte le 4 carte automobile colorate. Estrarre una carta e metterla scoperta davanti a se. Se giocate in meno di 4 le carte automobili non utilizzate vengono rimesse nella scatola. Mescolate poi i 24 tasselli puzzle e disponeteli coperti al centro del tavolo. Preparate le auto da corsa.

Svolgimento del gioco

Il più piccolo dà l'ordine di partenza: "Pronti, via!".

Giocate tutti contemporaneamente. Ognuno scopre veloce un pezzo del puzzle e lo confronta con il colore della sua carta automobile.

- **Il tassello del puzzle ha lo stesso colore?**
Prenditi il pezzo.
- **Il tassello del puzzle no ha lo stesso colore?**
Ricopri veloce il pezzo.

Ognuno cercherà fintanto che avrà trovato e montato tutti i tasselli del suo puzzle.

Conclusione dei turni di gioco

Quando un giocatore ha montato il puzzle della sua automobile, grida "Pit stop!" e tutti gli altri interrompono la ricerca e controllano se il puzzle è corretto.

L'automobile è montata correttamente?

- **Sì?**
Perfetto, il giocatore vince questo turno di gioco e riceve in premio un'auto da corsa.
- **No?**
Peccato, il giocatore è eliminato da questo turno di gioco. I suoi tasselli tornano coperti al centro del tavolo e mescolati con gli altri. Gli altri continuano la propria ricerca.

Nuovo turno di gioco

Si mescolano di nuovo tutti i tasselli e si dispongono al centro del tavolo. Ha inizio un nuovo turno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore possiede due auto da corsa: ha vinto e invita gli altri ad una corsa a tutta velocità.

