

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



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



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4557

Passt genau!

Perfect Fit! • Attention : stationnement interdit ! • Past precies!



HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

1/05
TL 68776

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Habermaab-Spiel Nr. 4557

Passt genau!

Ein LernSpiel zur Förderung des räumlichen Vorstellungsvermögens.
Für 2 - 6 Adleraugen von 5 - 99 Jahren.
Mit einer anspruchsvolleren Spielidee ab 7 Jahren.

Spielidee: Alain Rivollet
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Chaos auf dem Parkplatz!
Überall stehen die Fahrzeuge kreuz und quer auf dem Gelände. Das Hupen wird immer lauter und Petra Parkwächter kann ihr eigenes Wort nicht mehr verstehen.
Es gibt nur eine Lösung: Alle falsch geparkten Fahrzeuge müssen abgeschleppt werden!
Doch welche Fahrzeuge stehen eigentlich im Parkverbot?
Petra Parkwächter braucht eure Hilfe. Nur mit gutem Auge könnt ihr erkennen, welche Autos abgeschleppt werden dürfen.

Spielinhalt

- 1 Spielplan (= Parkplatz)
- 15 große Fahrzeuge
- 10 unterschiedliche Parkplatzrahmen (aus Pappe)
- 10 orange Mini-Autos (= Punkte)
- 1 Rahmenhalter
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

Achtung Falschparker!

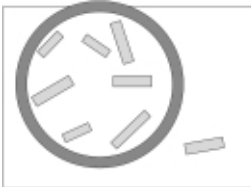
Ihr helft Petra Parkwächter bei ihrer Arbeit.
Im Spiel stehen die Fahrzeuge kreuz und quer auf dem Parkplatz.
Doch nicht überall ist das Parken erlaubt!
Um herauszufinden, welche Fahrzeuge falsch parken, sucht ihr euch einen der zehn Parkplatzrahmen aus und legt ihn über die auf dem Parkplatz stehenden Fahrzeuge.

- Alle Fahrzeuge, die der Rahmen berührt oder die sogar ganz außerhalb des Rahmens stehen, parken falsch!
- Alle Fahrzeuge, die im Rahmen stehen, sind richtig geparkt.

Beispiele:

Mit dem kreisrunden Parkplatzrahmen soll festgelegt werden, ob Fahrzeuge falsch parken.

A: Nicht alle Fahrzeuge passen in den Rahmen. Eines steht im Parkverbot.



B: Alle Fahrzeuge stehen im Rahmen. Keines steht im Parkverbot.



Es ist nicht vorgeschrieben, an welcher Stelle ihr den Rahmen über die Autos legt. Je nachdem, an welche Stelle ihr ihn legt, können ganz unterschiedliche Fahrzeuge im Parkverbot stehen.



1. Falsch geparkt!

Ein Schau-genau-Spiel für 2 - 6 kleine Parkplatzwächter ab 5 Jahren.
Chaos auf dem Parkplatz! Die Autofahrer haben ihre Fahrzeuge kreuz und quer abgestellt. Könnt ihr Petra Parkwächter helfen, die falsch geparkten Autos abzuschleppen?

Spielziel

Wer erkennt, dass kein Auto mehr falsch parkt, erhält ein Mini-Auto. Wer sammelt die meisten Mini-Autos?

Spielvorbereitung

Legt die orangen Mini-Autos in den Schachteldeckel und haltet den Würfel bereit.
Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Stellt die großen Fahrzeuge an beliebige Stellen des illustrierten Parkplatzes.

Wichtig: Die Fahrzeuge dürfen sich nicht berühren.

Stellt das Schachtelunterteil mit den 10 Parkplatzrahmen bereit.
Der Rahmenhalter wird für dieses Spiel nicht benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Wer zuletzt in einem Auto mitgefahren ist, darf beginnen.
Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler.
Suche dir einen Parkplatzrahmen aus und lege ihn direkt neben den Spielplan. Alle Spieler müssen ihn gut sehen können.

Würfle einmal.

Der Würfel zeigt dir, welches Fahrzeug du abschleppen und neben dem Spielplan abstellen darfst:

- **Den LKW**
Nimm einen LKW oder das Feuerwehrauto vom Spielplan.
- **Den Transporter**
Wähle einen Transporter aus.
- **Den PKW**
Entscheide dich für einen der PKWs.
- **Den Käfer**
Schleppe einen der Käfer ab.

Die meisten Mini-Autos sammeln

Mini-Autos, Spielplan und Würfel bereitlegen, Fahrzeuge auf Spielplan stellen

alle Parkplatzrahmen bereithalten

1 Parkplatzrahmen neben Spielplan legen

würfeln und entsprechendes Fahrzeug vom Spielplan nehmen

*kein passendes
Fahrzeug =
beliebiges Fahrzeug
nehmen*

*Vermutung: alle
Fahrzeuge passen
nicht in Rahmen =
Spielzug Ende*

*Vermutung: alle
Fahrzeuge passen in
Rahmen = „Passt
genau!“ rufen*

*Vermutung
kontrollieren*

*Vermutung falsch =
eine Runde
aussetzen*

*Vermutung richtig =
Mini-Auto als
Belohnung*

Hast du ein Symbol gewürfelt, zu dem sich kein passendes Fahrzeug mehr auf dem Spielplan befindet?

Entscheide selbst, welches Fahrzeug du abschleppen möchtest.

Sieh dir anschließend die Fahrzeuge an, die sich noch auf dem Parkplatz befinden, und vergleiche den Platz, den sie benötigen, mit dem bereitliegenden Parkplatzrahmen. Du darfst aufstehen, um dir den Parkplatz und den Rahmen von oben anzusehen und so einen besseren Überblick zu bekommen.

Wichtig:

Du darfst dir das Spielgeschehen nur ansehen! Den Rahmen darfst du nicht in die Hand nehmen. Auch die Fahrzeuge darfst du jetzt nicht mehr berühren.

- **Bist du der Meinung, dass der Rahmen noch nicht über alle Fahrzeuge gelegt werden kann?**

Dann endet dein Spielzug jetzt.

Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

- **Bist du der Meinung, dass alle Fahrzeuge in den Rahmen passen?**

Rufe: „Passt genau!“

Nun musst du deine Vermutung beweisen.

Nimm den Rahmen und lege ihn vorsichtig ab. Versuche ihn so zu legen, dass sich tatsächlich alle Fahrzeuge innerhalb des Rahmens befinden. Beim Ablegen darfst du keines der Fahrzeuge verschieben!

Stehen alle Fahrzeuge innerhalb des Parkplatzrahmens?

→ **Nein!**

Schade, es stehen doch noch Fahrzeuge im Parkverbot!

Du musst nun leider eine Runde aussetzen.

Lege den Parkplatzrahmen neben den Spielplan zurück.

Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Das Aussetzen

Nimm dir eines der neben dem Spielplan stehenden Fahrzeuge, lege es flach auf den Tisch vor dir ab.

Wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du kein Fahrzeug vom Spielplan nehmen und auch nicht „Passt genau!“ rufen.

Stattdessen stellst du das Fahrzeug wieder zurück neben den Spielplan. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

→ **Ja!**

Super, du hast wirklich ein gutes Auge! Dafür bekommst du ein oranges Mini-Auto als Belohnung. Lege den Parkplatzrahmen beiseite. Anschließend beginnt eine neue Runde.

neue Runde

Eine neue Runde beginnt

Verteilt wieder gemeinsam alle großen Fahrzeuge auf dem Parkplatz. Der Spieler, der gerade einen Punkt bekommen hat, nimmt einen neuen Rahmen aus dem Schachtelunterteil und legt ihn neben den Spielplan.

Er beginnt eine neue Runde, indem er würfelt und ein Fahrzeug abschleppt.

Wer in der letzten Runde aussetzen musste, darf jetzt sofort wieder mitspielen.

Spielende

Sind alle Mini-Autos verteilt, endet das Spiel.

Der Spieler mit den meisten Mini-Autos gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleich viele, gewinnen sie gemeinsam.

*alle Mini-Autos
verteilt = Spielende,
die meisten Mini-
Autos = Gewinner*

Varianten

- **Einfache Variante**

Spielt nur fünf Runden mit den fünf einfachsten Parkplatzrahmen. So wird das Spiel einfacher und die Spieldauer kürzer.

- **Schnelle Variante**

Nach dem Abschleppen eines Fahrzeuges darf jeder Spieler „Passt genau!“ rufen. Wer am Schnellsten ruft, bekommt den Parkplatzrahmen und muss seine Behauptung beweisen.

- **Taktische Variante**

Ihr spielt ohne den Würfel. Wer an der Reihe ist, darf ein beliebiges Fahrzeug abschleppen.

2. Der Parkplatzwächter

Ein verzwicktes Schau-genau-Spiel für 2 - 6 Parkplatzwächter ab 7 Jahren.

Sechs Uhr morgens, langsam füllt sich der Parkplatz. Noch steht kein Auto im Parkverbot. Doch Petra Parkwächter muss ganz schön aufpassen, damit sie sofort erkennt, wenn ein Fahrzeug falsch parkt.

Spielziel

Wer sofort erkennt, dass ein Fahrzeug falsch parkt, bekommt ein Mini-Auto als Belohnungspunkt. Wer kann die meisten Punkte sammeln?

Spielvorbereitung

Legt die orangen Mini-Autos in den Schachteldeckel.

Der Spielplan kommt in die Tischmitte.

Alle großen Fahrzeuge, der Würfel und der Rahmenhalter werden neben dem Spielplan abgelegt.

Stellt das Schachtelunterteil mit den 10 Parkplatzrahmen bereit.

Spielablauf

Wer zuletzt in einem Parkhaus war, darf beginnen.

Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der älteste Spieler.

Suche dir einen Parkplatzrahmen aus.

Stecke ihn in den Rahmenhalter und stelle den Halter neben dem Spielplan auf.



Würfele einmal.

Stelle ein passendes Fahrzeug an eine beliebige Stelle des Spielplanes. Versuche es so zu platzieren, dass es nicht im Parkverbot steht.

- **Den LKW**
Stelle einen LKW oder das Feuerwehrauto auf den Spielplan.
- **Den Transporter**
Wähle einen Transporter aus.
- **Den PKW**
Entscheide dich für einen der PKWs.
- **Den Käfer**
Stelle einen der Käfer ab.

*kein passendes
Fahrzeug =
beliebiges Fahrzeug
nehmen*

*Vermutung:
Fahrzeug steht im
Parkverbot =
„Abschleppen!“
rufen*

*Fahrzeugsteller darf
nicht rufen*

*Fahrzeugsteller kon-
trolliert Vermutung*

*Vermutung richtig =
Mini-Auto für Rufer*

*Vermutung falsch =
Mini-Auto für
Fahrzeugsteller*

Hast du ein Symbol gewürfelt, zu dem sich kein passendes Fahrzeug mehr neben dem Spielplan befindet?

Entscheide selbst, welches Fahrzeug du abstellen möchtest.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Wichtige Parkregeln:

- Du darfst den Rahmenhalter so drehen, dass du den Rahmen gut sehen kannst, bevor du das Fahrzeug platzierst.
- Beim Abstellen dürfen die anderen Fahrzeuge weder berührt noch verschoben werden.
- Kann der Rahmen nicht mehr über die platzierten Autos gelegt werden, steht eines oder stehen sogar mehrere Autos im Parkverbot.

Die Fahrzeuge werden so lange reihum weiter platziert, bis ein Spieler meint, dass ein Fahrzeug im Parkverbot steht. Sofort ruft er:

„Abschleppen!“

- Nur der schnellste Rufer kann ein Mini-Auto gewinnen.
- Es darf jederzeit „Abschleppen!“ gerufen werden.
- Der Spieler, der das letzte Fahrzeug auf den Parkplatz gestellt hat, darf als Einziger nicht „Abschleppen“ rufen.

Ein Spieler hat „Abschleppen!“ gerufen:

Jetzt wird kontrolliert, ob er Recht hat.

Der Spieler, der das letzte Fahrzeug auf den Parkplatz gestellt hat, nimmt den Parkplatzrahmen aus dem Halter.

Er versucht den Rahmen so auf den Spielplan zu legen, dass alle Fahrzeuge hineinpassen.

- **Schafft er es nicht?**
Befinden sich eines oder mehrere Fahrzeuge nicht oder nicht ganz im Rahmen, wurde ein Falschparker erwischt! Zur Belohnung bekommt der Spieler, der „Abschleppen!“ gerufen hat, ein Mini-Auto.
- **Schafft er es?**
Stehen alle Fahrzeuge im Rahmen, steht kein Fahrzeug im Parkverbot.. Das Mini-Auto erhält der Spieler, der gerade den Parkplatzrahmen gelegt hat: Er hat bewiesen, dass zu Unrecht „Abschleppen!“ gerufen wurde.

neue Runde

Nun beginnt eine neue Runde.

Der Parkplatzrahmen wird beiseite gelegt. Alle großen Fahrzeuge legt ihr wieder neben den Spielplan. Der Spieler, der das letzte Mini-Auto bekommen hat, nimmt einen neuen Rahmen aus der Schachtel und steckt ihn in den Halter. Danach würfelt er und stellt das erste Fahrzeug auf den Spielplan.

Spielende

Sind alle zehn Mini-Autos verteilt, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Mini-Autos gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

alle Mini-Autos verteilt = Spielende,
die meisten Mini-Autos = Gewinner

Varianten

- **Einfachere Variante**
Nur der Spieler, der gerade mit Würfeln an der Reihe ist, darf „Abschleppen!“ rufen. Er muss vor dem Würfeln rufen.
- **Taktische Variante**
Ihr spielt ohne Würfel. Wer an der Reihe ist, darf ein beliebiges Fahrzeug platzieren.

Petra Parkwächter wünscht allen eine gute Fahrt!

Habermaab game nr. 4557

Perfect Fit!

An educational game which fosters spatial thinking.
For 2 - 6 eagle eyes ages 5 - 99.
With more demanding game idea for players ages 7+.

Author: Alain Rivollet
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the Game: Approx 15 minutes.

Chaos in the parking lot!
There are cars all over the place.
The hooting becomes so loud that Audrey, the car park attendant can't hear herself speak. There is only one solution; all cars wrongly parked must be towed away!
But which cars are stationed where they are not allowed to park?
Audrey needs your help. You need a sharp eye to see which cars may be towed away.



ENGLISH

Contents

- 1 game board (= car park)
- 15 big vehicles
- 10 different car park frames (cardboard)
- 10 orange miniature cars (= points)
- 1 stand for the frame
- 1 die with symbols
- set of game instructions

Watch out! Incorrectly parked cars!

Help attendant Audrey do her job; during the game there will be vehicles all over the car park.
But it is not legal to park just anywhere!

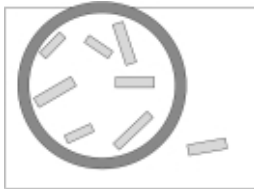
In order to find out which vehicles are incorrectly parked you choose any of the ten car park frames and put it over the vehicles on the car park.

- All cars touched by the frame or even standing outside the frame, are wrongly parked!
- All cars inside the frame were parked correctly!

Examples:

With the circle shaped car park frame determine if there are incorrectly parked vehicles.

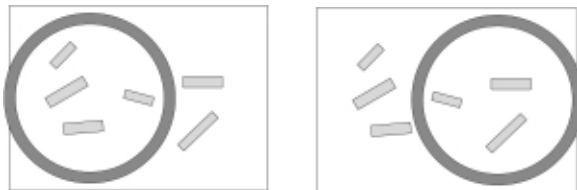
*A: Not all vehicles fit into the frame.
One of them stands in the forbidden zone.*



*B: All vehicles are inside the frame;
they all were parked correctly.*



You are free to place the frame where you want over the vehicles.
Depending on where you put the frame, different vehicles will be considered to be Esther wrongly or correctly parked.



1. Wrongly parked!

A game of close observation for 2-6 little car park attendants ages 5+. Chaos in the car park! The drivers have parked their vehicles all over the place. Can you help attendant Audrey to tow away the wrongly parked vehicles?

Aim of the Game

The player who recognizes that no more vehicles are wrongly parked, gets a miniature car. Who will collect the most miniature cars?

Preparation of the Game

Put the orange miniature cars in the lid of the box and get the die ready. Put the game board in the center of the table. Place the big vehicles on any spot on the car park game board.

Important: The vehicles may not touch each other.

Get the bottom part of the box ready and also the ten car park frames. You don't need the frame stand for this variation.

How to Play

Play in a clockwise direction.

Whoever has been driven by car most recently starts the game. If you can't agree it's the youngest player who starts.

Choose a car park frame and put it next to the game board so that all players can clearly see it.

Roll the Die.

The die shows which car you can tow away and place next to the game board.

- **The HGV** (Heavy Goods Vehicle)
Take a lorry or the fire engine from the game board.
- **The van**
Choose a van
- **The car**
Choose a car
- **The beetle**
Tow the beetle away.

*collect most
miniature cars*

*miniature cars,
game board and die,
place vehicles on
game board*

get ready all frames

*place 1st frame next
to game board*

*roll die and take cor-
responding vehicle
off the
game board*

*no corresponding
vehicle = take any
vehicle*

*guess: not all
vehicles fit into the
frame = end of turn*

*guess: all vehicles fit
into frame = shout
"Perfect fit"*

check guess

*wrong guess =
skip a round*

*right guess =
miniature car as
reward*

If for a symbol there is no corresponding vehicle left in the car park, then you choose any vehicle you want to tow away.

Then take a look at the vehicles still on the car park and compare the space they occupy with the car park frame you have selected before. You can stand up in order to see better and to get a birds-eye view over the car park and the frame.

Important!

You can only look! You can not pick the frame up nor touch the vehicles.

- **Do you think that the frame can not yet be placed over all the vehicles?**

In this case your turn is over and the next player rolls the die.

- **Do you think that all the vehicles fit into the frame?**

Shout: "Perfect fit!"

Now you have to verify your guess..

Take the frame and place it down carefully. Try to position it so that all the vehicles really are inside the frame. While placing the frame you may not nudge any vehicle!

All vehicles are inside the frame?

→ **No!**

Pity, there are still some vehicles badly parked!

You have to skip your turn.

Place the frame back next to the game board.

It's the next player's turn to roll the die.

Skipping

Take one of the vehicles next to the game board, turn it on its side and place it in front of you on the table.

When it's your turn again you can not take a vehicle from the game board, nor shout "Perfect fit!". Instead you have to place the vehicle back next to the game board and it's the turn of the next player.

→ **Yes!**

Bingo! You really have a sharp eye! You get an orange miniature car as a reward. Put the frame aside and a new round starts.

new round

A New Round Starts

Together, distribute all the big vehicles on the car park.

The player who just scored a point takes a new frame from the bottom part of the box and puts it next to the game board, and starts a new round by rolling the die and towing a vehicle away.

If a player had to skip the round, they can join in again.

End of the Game

Once all the miniature cars have been distributed, the game is over.

The player with the most miniature cars, wins the game.

If various players have the same amount of cars, they win together.

Variations

- **Simpler variation**

Play just five rounds with the 5 less complicated car park frames. Thus the game gets easier and takes less time.

- **Quicker variation**

After towing away a vehicle any player can shout "Perfect fit!". The quickest to shout gets the car park frame and has to verify their guess.

- **Tactical variation**

Play without the die. Whoever's turn it is can tow away any vehicle they choose.

*all miniature cars dis-
tributed =
end of game,
most miniature
cars = winner*

2. The Car Park Attendant

A tricky game of close observaton for 2 - 6 car park attendants ages 7+.

Six o' clock in the morning. Minute by minute the car park fills up. Yet, no car stands in the no parking zone. But attendant Audrey has to be attentive to spot immediately when a car is wrongly parked.

Aim of the Game

Who sees a wrongly parked vehicle, gets a miniature car as a reward.
Who will collect the most points?

Preparation of the Game

Put the orange miniature cars into the lid of the box.
Put the game board in the center of the table.
Get all the big vehicles ready, the die and the frame stand next to the game board. Get the bottom part of the box ready with the ten car park frames.

How to Play

Whoever has been in a parking lot most recently, may start.
If you can't agree, the oldest player starts.

Choose a frame.
Stick it in the stand and place it next to the game board.



Roll the die

Put a corresponding vehicle on any spot of the game board. Try to position it in such a way that it won't stand where it is not allowed to park.

- **The HGV**
Put a lorry or the fire engine on the game board.
- **The van**
Choose a van
- **The car**
Choose a car
- **The beetle**
Place a beetle.

*no corresponding
vehicle = take any
vehicle of your
choice*

*guess: vehicle wron-
gly parked = shout
"Tow away!"*

*player who
posi-tioned vehicle
may not shout*

*player who
posi-tioned controls
guesses*

*right guess =
miniature car for
player who shouted*

*wrong guess =
miniature car for
player who
positioned last car*

new round

If you rolled a symbol for which there is no corresponding vehicle next to the game board, you choose any vehicle you want to put on the game board.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

Important Parking Rules:

- Before positioning your vehicle, you can turn the stand with the frame round so that you can see the frame well.
- When placing your vehicle no other vehicle may be touched or nudged.
- If the frame can not be placed over the parked vehicles, one or even more vehicles stands in the no parking zone.

Continue positioning vehicles one by one until a player thinks that a vehicle stands where it is not allowed to park. They immediately shout "tow away!".

- Only the quickest player in shouting wins a miniature car.
- "Tow away!" can be shouted at any time.
- Only the player who put the last vehicle on the car park may not shout "Tow away".

A player has shouted "Tow away!"

Now you check if they were right.
The last player to position a vehicle takes the frame from the stand.
They try to position the frame over the vehicles so that they all fit in.

- **The player can not place the frame?**
If one or more vehicles don't fit into the frame, the driver of a wrongly parked vehicle has been caught! The player who shouted "Tow away!" gets a miniature car as a reward.
- **The player can place the frame?**
If all vehicles stand inside the frame, none of them has been wrongly parked. The player who positioned the frame gets the miniature car as they just proved that it was a mistake to shout "Tow away!"

A new round starts.

Put aside the car park frame.
Place all the big vehicles next to the game board. The player who won the last miniature car takes a new frame from the box and sticks it in the stand.
Then they roll the die and place the first vehicle on the game board.

*recognize first wron-
gly parked car*

*get ready miniature
cars, game board,
vehicles, die, frame,
stand and frames*

*choose frame and
stick in stand*

*roll die and put cor-
responding vehicle
on game board*

*all mini cars distributed =
end of game
most mini cars =
winner*

End of the Game

As soon as all miniature cars have been distributed, the game ends. The player who collected most miniature cars, wins the game. In case of a draw, there are various winners.

Variations

- **Easier variation**
Only the player who just rolled the die may shout "Tow away!", but has to do it before rolling the die.
- **Tactical variation**
Play without the die. Whose turn it is may position any vehicle of their choice.

Attendant Audrey wishes you all a safe journey!

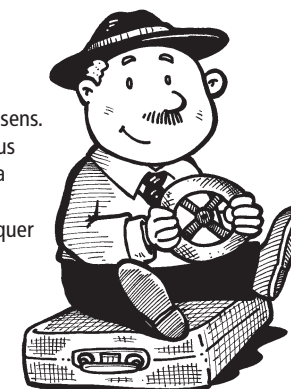
Jeu Habermas n° 4557

Attention : stationnement interdit !

Un jeu éducatif destiné à développer la perception dans l'espace.
Pour 2 à 6 joueurs attentifs de 5 à 99 ans.
Avec une suggestion de jeu plus difficile dès 7 ans.

Idée : Alain Rivollet
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 15 minutes

C'est le chaos total sur le parking ! Il y a des voitures garées dans tous les sens. Le concert de klaxons est de plus en plus bruyant et Michèle, la gardienne a de la peine à s'entendre parler. Il ne reste plus qu'une solution : remorquer tous les véhicules mal stationnés et les mettre à la fourrière. Mais il reste à savoir lesquels sont en stationnement interdit. Michèle a besoin de votre aide. C'est seulement avec de bons yeux que vous pourrez reconnaître quelles voitures doivent être enlevées.



Contenu

- 1 plateau de jeu (= parking)
- 15 grands véhicules
- 10 différents cadres de parking (en carton)
- 10 mini voitures orange (= points)
- 1 support de cadre
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

Attention, voitures mal garées !

Vous allez aider Michèle, la gardienne du parking, à trouver les véhicules en stationnement interdit.

Dans le jeu, les véhicules sont garés dans tous les sens.

Mais il n'est cependant pas permis de stationner partout !

Pour constater quels véhicules sont mal garés, prenez l'un des dix cadres de parking et posez-le sur les véhicules garés sur le parking.

- Tous les véhicules que le cadre touche ou qui sont en dehors du cadre sont en stationnement interdit !
- Tous les véhicules qui tiennent à l'intérieur du cadre sont bien garés.

Exemples :

Avec le cadre rond, on va contrôler si des véhicules sont mal garés.

A: Les véhicules ne rentrent pas tous dans le cadre. Il y en a un en stationnement interdit.



B: Tous les véhicules sont à l'intérieur du cadre. Il sont tous bien garés.



Vous pourrez poser le cadre à n'importe quel endroit du plateau de jeu.

Selon l'endroit où il sera posé, il pourra y avoir différents véhicules en stationnement interdit.



1. Mal garé !

Un jeu où il faut bien regarder, pour 2 à 6 petits gardiens de parking dès 5 ans.

Quel chaos sur le parking ! Les automobilistes ont garé leurs voitures dans tous les sens. Pouvez-vous aider la gardienne Michèle à enlever les voitures en stationnement interdit ?

But du jeu

Celui qui aura constaté qu'il n'y a plus aucune voiture en stationnement interdit prend une mini voiture. Quel joueur récupérera le plus de mini voitures ?

Préparatifs

Mettre les mini voitures oranges dans le couvercle de la boîte et préparer le dé.

Mettre le plateau de jeu au milieu de la table. Poser les grands véhicules n'importe où sur le parking dessiné sur le plateau de jeu.

N.B. : les véhicules ne doivent pas se toucher.

Préparer la partie inférieure de la boîte avec les 10 cadres de parking. Le support de cadre ne sera pas nécessaire pour ce jeu.

Déroulement de la partie

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sera monté en dernier dans une voiture commence.

Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Prends l'un des cadres de parking et pose-le directement à côté du plateau de jeu. Tous les joueurs doivent pouvoir bien le voir.

Lance le dé une fois.

Le dé indique quel véhicule tu vas enlever et poser à côté du plateau de jeu :

- **Le camion**
Retire un camion ou la voiture de pompier.
- **La fourgonnette**
Choisis une fourgonnette.
- **La voiture**
Choisis l'une des voitures.
- **La coccinelle**
Retire l'une des coccinelles.

pas de véhicule correspondant = prendre n'importe quel véhicule

supposition : tous les véhicules ne tiennent pas à l'intérieur du cadre = tour fini

supposition : tous les véhicules rentrent dans le cadre = dire « tous les véhicules tiennent à l'intérieur du parking! », vérifier la supposition

mauvaise supposition = ne pas jouer pendant un tour

bonne supposition = une mini voiture en récompense

Si le dé est tombé sur un symbole dont il n'y a plus de véhicule correspondant sur le plateau de jeu, choisis toi-même quel véhicule tu veux enlever.

Observe alors les véhicules qui se trouvent encore sur le parking et compare la place qu'ils prennent avec le cadre de parking que tu as choisi. Tu as le droit de te mettre debout pour observer le parking et le cadre de plus haut et pour avoir une meilleure vue d'ensemble.

N.B. :

Tu as juste le droit de regarder. Tu n'as pas le droit de prendre le cadre, ni de toucher les véhicules.

• **Penses-tu que le cadre ne peut pas encore être posé sur tous les véhicules ?**

C'est alors la fin de ton tour.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

• **Estimes-tu que tous les véhicules vont rentrer dans le cadre ?**

Dis alors tout fort : « Oui, ils tiennent tous à l'intérieur du parking ! ». Tu vas devoir en donner la preuve.

Prends le cadre et pose-le avec précaution. Essaie de le poser de manière à ce que tous les véhicules rentrent dedans. En le posant, tu ne dois toucher aucun véhicule !

Tous les véhicules sont-ils à l'intérieur du cadre ?

→ **Non !**

Dommage, il y a encore des véhicules en stationnement interdit !

Tu devras passer une fois ton tour.

Remets le cadre du parking à côté du plateau de jeu.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Passer son tour

Prends l'un des véhicules posés à côté du plateau de jeu et pose-le devant toi en le couchant sur le côté.

Quand ce sera à nouveau à ton tour de jouer, tu n'auras pas le droit de prendre de véhicule posé sur le plateau de jeu, ni de dire : « Oui, ils tiennent tous à l'intérieur du parking ! ». Au lieu de cela, tu remettras le véhicule à côté du plateau de jeu. Et ce sera au tour du joueur suivant.

→ **Oui !**

Super, tu as vraiment de bons yeux ! Tu prends une mini voiture orange en récompense. Mets le cadre de côté. Ensuite, un nouveau tour commence.

nouveau tour

toutes les mini voitures distribuées = fin de la partie le plus de mini voitures = gagnant

Un nouveau tour commence

Tous ensemble, répartissez de nouveau les véhicules sur le parking. Le joueur qui vient de récupérer un point prend un nouveau cadre dans la partie inférieure de la boîte et le pose à côté du plateau de jeu.

Il commence un nouveau tour en lançant le dé et en retirant un véhicule.

Si un joueur a dû passer son tour pendant le tour précédent, il a à nouveau le droit de jouer.

Fin de la partie

Dès que toutes les mini voitures ont été distribuées, la partie est finie.

Le joueur qui en aura le plus est le gagnant.

Si plusieurs joueurs en ont le même nombre, ils sont tous gagnants.

Variantes

• **Variante simple**

Jouer seulement cinq tours en prenant les cadres les plus faciles. Le jeu sera plus facile et durera moins longtemps.

• **Variante rapide**

Après avoir enlevé un véhicule, chaque joueur a le droit de dire : « Oui, ils tiennent tous à l'intérieur du parking ! ». Celui qui le dit le plus vite, prend le cadre et vérifie si son affirmation est vraie.

• **Variante tactique**

Jouer sans le dé. Celui dont c'est le tour a le droit d'enlever n'importe quel véhicule.

2. Le gardien de parking

Un jeu d'attention assez compliqué pour 2 à 6 gardiens de parking dès 7 ans.

Six heures du matin : les voitures commencent à rentrer dans le parking. Pour le moment, aucune n'est garée en stationnement interdit. Mais Michèle, la gardienne du parking, doit bien faire attention à ce que cela n'arrive pas.

But du jeu

Celui qui voit tout de suite qu'un véhicule est mal garé prend une mini voiture comme « bon point ». Qui aura le plus de « bons points » ?

Préparatifs

Mettre les mini voitures oranges dans le couvercle de la boîte.

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Poser les grands véhicules, le dé et le support de cadre à côté du plateau de jeu.

Préparer la partie inférieure de la boîte avec les 10 cadres de parking.

Déroulement de la partie

Celui qui est allé en dernier dans un parking couvert commence.

Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Choisis un cadre de parking.

Mets-le dans le support et pose le support à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'il soit debout.



Lance le dé une fois.

Pose un véhicule correspondant à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu. Essaie de le poser de manière à ce qu'il ne soit pas en stationnement interdit.

- **Le camion**
Pose un camion ou la voiture de pompier sur le plateau de jeu
- **La fourgonnette**
Choisis une fourgonnette.
- **La voiture**
Choisis l'une des voitures.
- **La coccinelle**
Gare une des coccinelles.

pas de véhicule correspondant = prendre n'importe quel véhicule

supposition : véhicule en stationnement interdit = dire « Remorquer ! »

*le joueur qui a posé le véhicule n'a pas le droit de dire « A la fourrière ! »
le joueur qui a posé le véhicule vérifie la supposition*

bonne supposition = mini voiture pour le joueur qui a dit « A la fourrière ! »

mauvaise supposition = mini voiture pour le joueur qui a posé le véhicule

nouveau tour

Si le dé est tombé sur un symbole dont il n'y a plus de véhicule correspondant à côté du plateau de jeu, décide toi-même quel véhicule tu vas poser sur le plateau de jeu.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Règles à suivre pour garer les véhicules :

- Avant de poser le véhicule, tu as le droit de tourner le support de cadre de manière à bien le voir.
- En posant le véhicule, tu ne dois ni toucher, ni pousser d'autres véhicules.
- Si le cadre ne peut plus être posé sur les voitures garées, il y a alors une ou plusieurs voitures en stationnement interdit.

Les voitures sont posées successivement jusqu'à ce que l'un des joueurs pense qu'un véhicule est en stationnement interdit. Il dit alors tout fort : « A la fourrière ! ».

- Seul le joueur qui le dira en premier gagne une mini voiture.
- On a le droit de dire « A la fourrière » à n'importe quel moment.
- Le joueur qui a posé en dernier un véhicule sur le parking est le seul qui n'a pas le droit de dire : « A la fourrière ! ».

Un joueur a dit : « A la fourrière ! » ?

On vérifie alors s'il a raison.

Le joueur qui a posé en dernier un véhicule sur le parking retire le cadre du support.

Il essaie de poser le cadre sur le plateau de jeu de manière à ce que tous les véhicules rentrent dedans.

• **L'autre joueur avait-il raison ?**

Si un ou plusieurs véhicules ne sont pas tout à fait à l'intérieur du cadre, un véhicule mal stationné a été découvert ! En récompense, le joueur qui a dit : « Remorquer ! » prend une mini voiture.

• **Avait-il tort ?**

Si tous les véhicules sont à l'intérieur du cadre, aucun n'était en stationnement interdit. Le joueur qui vient de poser le cadre prend la mini voiture : il a démontré qu'il n'y avait aucun véhicule à « A la fourrière ! ».

Un nouveau tour commence.

Mettre le cadre de côté.

Mettre tous les grands véhicules à nouveau à côté du plateau de jeu. Le joueur qui a récupéré en dernier une mini voiture prend un nouveau cadre dans la boîte et le pose sur le support.

Ensuite, il lance le dé et pose le premier véhicule sur le plateau de jeu.

*toutes les mini
voitures distribuées =
fin de la partie
le plus de mini
voitures = gagnant*

Fin de la partie

Dès que les dix mini voitures sont distribuées, la partie est finie. Le joueur qui en aura le plus est le gagnant. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Variantes

- **Variante simple**
Seul le joueur dont c'est le tour de lancer le dé a le droit de dire : « A la fourrière ! ». Il doit le dire avant de lancer le dé.
- **Variante tactique**
Jouer sans le dé. Celui dont c'est le tour a le droit de poser n'importe quel véhicule.

Michèle, la gardienne de parking, souhaite une bonne route à tous les joueurs.

Habermaaß-spel Nr. 4557

Past precies!

Een leerspel om het ruimtelijk voorstellingsvermogen te bevorderen. Voor 2 - 6 adelaarsogen van 5 - 99 jaar. Met een veeleisender spelidee vanaf 7 jaar.

Spelidee: Alain Rivollet
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 15 minuten



Chaos op de parkeerplaats!
Overall staan de voertuigen kriskras door elkaar op het terrein.
Er wordt steeds luider getoeterd en Petra Parkeerwachter kan haar eigen woorden niet meer verstaan. Er is maar één oplossing: alle fout geparkeerde voertuigen moeten worden weggesleept!
Maar welke voertuigen vallen er eigenlijk onder het parkeerverbod? Petra Parkeerwachter heeft jullie hulp nodig. Alleen met een scherpe blik kunnen jullie onderscheiden welke auto's weggesleept mogen worden.

Spelinhoud

- 1 speelbord (= parkeerplaats)
- 15 grote voertuigen
- 10 verschillende parkeerlijsten (van karton)
- 10 oranje miniauto's (= punten)
- 1 lijsthouder
- 1 speciale dobbelsteen
- spelregels

Foutparkeeders opgepast!

Jullie helpen Petra Parkeerwachter bij haar werk. Tijdens het spel staan de voertuigen kriskras door elkaar op de parkeerplaats.

Maar er mag niet overal geparkeerd worden!

Om er achter te komen welke voertuigen fout geparkeerd staan, kiezen jullie één van de tien parkeerlijsten uit en leggen deze over de voertuigen die op de parkeerplaats staan.

- Alle voertuigen die door de lijst worden aangeraakt of zelfs helemaal buiten de lijst staan, staan fout geparkeerd!
- Alle voertuigen die binnen de lijst staan, staan goed geparkeerd.

Voorbeelden:

Met de cirkelvormige parkeerlijst moet worden vastgesteld of er voertuigen fout staan geparkeerd.

A: Niet alle voertuigen passen binnen de lijst. Er staat er één fout geparkeerd.



B: Alle voertuigen staan binnen de lijst. Er staat er geen enkele fout geparkeerd.



Je mag zelf bepalen op welke plaats je de lijst over de auto's legt. Al naargelang de plaats waar je hem neerlegt, kunnen er heel andere voertuigen fout geparkeerd staan.



de meeste miniauto's verzamelen

miniauto's, speelbord en dobbelsteen klaarleggen, voertuigen op speelbord zetten

alle parkeerlijsten klaar houden

1 parkeerlijst naast het speelbord leggen

gooien en bijbehorend voertuig v/h speelbord pakken

1. Fout geparkeerd!

Een kijk-goed-spel voor 2 - 6 kleine parkeerwachters vanaf 5 jaar. Chaos op de parkeerplaats! De automobilisten hebben hun voertuigen kris kras door elkaar neergezet. Kunnen jullie Petra Parkeerwachter helpen om de verkeerd geparkeerde auto's weg te slepen?

Doel van het spel

Wie kan onderscheiden dat er geen enkele auto meer fout geparkeerd staat, krijgt een miniauto. Wie verzamelt de meeste miniauto's?

Spelvoorbereiding

Leg de oranje miniauto's in het deksel van de doos en houd de dobbelsteen klaar.

Het speelbord wordt in het midden op tafel gelegd. Zet de grote voertuigen willekeurig verspreid over de afgebeelde parkeerplaats.

Belangrijk: de voertuigen mogen elkaar niet aanraken.

Zet de bodem van de doos met de 10 parkeerlijsten klaar. De lijsthouder wordt bij dit spel niet gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie als laatste in een auto heeft meegereden, mag beginnen.

Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

Kies een van de parkeerlijsten uit en leg deze direct naast het speelbord. Alle spelers moeten hem goed kunnen zien.

Gooi één keer met de dobbelsteen.

De dobbelsteen geeft aan welk voertuig je mag wegslepen en naast het speelbord mag neerzetten:

- **De vrachtwagen**
Pak een vrachtwagen of de brandweerauto van het speelbord.
- **De bestelwagen**
Kies een bestelwagen uit.
- **De personenauto**
Kies één van de personenauto's uit.
- **De kever**
Sleep één van de kevers weg.

geen bijbehorend voertuig = voertuig naar keuze pakken

vermoeden: alle voertuigen passen niet in de lijst = beurt voorbij

vermoeden: alle voertuigen passen in de lijst = „Past precies!” roepen, vermoeden controleren

vermoeden onjuist = een ronde overslaan

vermoeden juist = miniauto als beloning

Heb je een afbeelding gegooid waarvan er zich geen bijbehorend voertuig meer op het speelbord bevindt?

Beslis nu zelf welk voertuig je weg zou willen slepen.

Bekijk vervolgens de voertuigen die zich nu nog op de parkeerplaats bevinden en vergelijk de ruimte die ze in beslag nemen met de parkeerlijst die klaarligt. Je mag opstaan om de parkeerplaats en de lijst van bovenaf te bekijken om zo een beter overzicht te krijgen.

Belangrijk:

Je mag het spelgebeuren alleen maar bekijken! Je mag de lijst niet in je hand nemen. Ook de voertuigen mag je nu niet meer aanraken.

- **Denk je dat de lijst nog niet over alle voertuigen kan worden gelegd?**

Dan is nu je beurt voorbij.

De volgende speler is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

- **Denk je dat alle voertuigen binnen de lijst passen?**

Roep dan: „Past precies!”.

Nu moet je je vermoeden bewijzen.

Pak de lijst en leg hem voorzichtig neer. Probeer hem zodanig neer te leggen dat alle voertuigen zich ook werkelijk binnen de lijst bevinden. Bij het neerleggen mag je geen enkel voertuig verschuiven!

Staan alle voertuigen binnen de parkeerlijst?

→ **Nee!**

Jammer, er staan nog steeds fout geparkeerde voertuigen!

Je moet nu helaas een ronde overslaan.

Leg de parkeerlijst naast het speelbord terug.

De volgende speler is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Een ronde overslaan

Pak een van de voertuigen die naast het speelbord staan en leg het plat voor je op tafel neer.

Als je weer aan de beurt bent, mag je geen voertuig van het speelbord pakken en ook niet „Past precies!” roepen. In plaats hiervan zet je het voertuig weer terug naast het speelbord. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

→ **Ja!**

Te gek, je hebt werkelijk een scherpe blik! Daarom krijg je een oranje miniauto als beloning. Leg de parkeerlijst aan de kant. Vervolgens begint er een nieuwe ronde.

nieuwe ronde

alle miniauto's verdeeld = einde v/h spel, de meeste miniauto's = winnaar

Er begint een nieuwe ronde

Verdeel opnieuw met z'n allen alle grote voertuigen over de parkeerplaats.

De speler die zojuist een punt gekregen heeft, pakt een nieuwe lijst uit de bodem van de doos en legt deze naast het speelbord.

Er begint een nieuwe ronde waarin de speler met de dobbelsteen gooit en een voertuig wegsleept.

Wie tijdens de vorige ronde een beurt moest overslaan, mag nu gewoon weer meespelen.

Einde van het spel

Als alle miniauto's verdeeld zijn, is het spel afgelopen.

De speler met de meeste miniauto's, heeft gewonnen.

Als meerdere spelers er evenveel hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

Varianten

- **Eenvoudige variant**

Er worden slechts vijf ronden met de eenvoudigste parkeerlijsten gespeeld. Zo wordt het spel eenvoudiger en duurt het spel minder lang.

- **Snelle variant**

Na het wegslepen van een voertuig mag iedere speler „Past precies!” roepen. Degene die als eerste roept, krijgt de parkeerlijst en moet zijn bewering waarmaken.

- **Tactische variant**

Er wordt zonder de dobbelsteen gespeeld. Degene die aan de beurt is, mag een voertuig naar keuze wegslepen.

2. De parkeerwachter

Een verdraaid lastig kijk-goed-spel voor 2 - 6 parkeerwachters vanaf 7 jaar.

Het is zes uur 's ochtends en langzaam stroomt de parkeerplaats vol. Nog steeds staat er geen enkele auto fout geparkeerd. Maar Petra Parkeerwachter moet heel goed opletten, zodat ze meteen ziet wanneer er een voertuig fout geparkeerd wordt.

Doel van het spel

Wie meteen merkt dat er een voertuig fout geparkeerd staat, krijgt een miniauto als beloningspunt. Wie kan de meeste punten verzamelen?

Spelvoorbereiding

Leg de oranje miniauto's in het deksel van de doos.

Het speelbord wordt midden op tafel gelegd.

Alle grote voertuigen, de dobbelsteen en de lijsthouder worden naast het speelbord neergelegd.

Zet de bodem van de doos met de 10 parkeerlijsten klaar.

Spelverloop

Degene die het laatst in een parkeergarage is geweest, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste speler.

Kies een van de parkeerlijsten uit. Steek hem op de lijsthouder en zet de houder naast het speelbord neer.



Gooi één keer met de dobbelsteen.

Zet één van de bijpassende voertuigen op een plek naar keuze op het speelbord. Probeer om het zodanig neer te zetten dat het niet fout geparkeerd staat.

- **De vrachtwagen**
Zet een vrachtwagen of de brandweerauto op het speelbord
- **De bestelwagen**
Kies een bestelwagen uit.
- **De personenauto**
Kies één van de personenauto's uit.
- **De kever**
Zet een van de kevers neer.

geen bijbehorend voertuig = voertuig naar keuze pakken

vermoeden: voertuig staat fout geparkeerd = „wegslepen!“ roepen

voertuigparkeerder mag niet roepen

voertuigparkeerder controleert vermoeden

vermoeden juist = miniauto voor roeper

vermoeden onjuist = miniauto voor voertuigparkeerder

Heb je een afbeelding gegooid waarvan er zich geen bijpassend voertuig meer naast het speelbord bevindt?

Beslis nu zelf welk voertuig je op het speelbord zou willen neerleggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Belangrijker parkeerregels:

- Om de lijst goed te kunnen bekijken, mag je de lijsthouder voordat je het voertuig neerlegt, ronddraaien.
- Bij het neerleggen mogen de andere voertuigen niet aangeraakt noch verschoven worden.
- Kan de lijst niet meer over de al eerder geplaatste auto's worden neergelegd, dan staan er één of meer auto's fout geparkeerd.

Om de beurt worden er net zo lang voertuigen neergezet tot een van de spelers denkt dat er een voertuig fout geparkeerd staat. Deze roept dan meteen: „wegslepen!“.

- Alleen wie het snelst roept, kan een miniauto winnen.
- Er mag te allen tijde „wegslepen!“ worden geroepen.
- De speler die het laatste voertuig op de parkeerplaats heeft gezet, mag als enige geen „wegslepen“ roepen.

Een van de spelers heeft „wegslepen!“ geroepen:

Nu wordt er gecontroleerd of hij het bij het rechte eind heeft. De speler die het laatste voertuig op de parkeerplaats heeft neergezet, pakt de parkeerlijst uit de houder. Hij probeert de lijst zodanig op het speelbord te leggen, dat alle voertuigen erin passen.

- **Lukt het hem niet?**
Als er een of meer voertuigen niet of niet helemaal in de lijst passen, is er een foutparkeerder gesnapt! Als beloning krijgt de speler die „wegslepen!“ geroepen heeft, een miniauto.
- **Lukt het hem wel?**
Als alle voertuigen binnen de lijst staan, staat er geen enkel voertuig fout geparkeerd. De speler die zojuist de parkeerlijst heeft neergelegd, krijgt nu de miniauto: hij heeft bewezen dat er ten onrechte „wegslepen!“ is geroepen.

nieuwe ronde

Nu begint er een nieuwe ronde.

De parkeerlijst wordt aan de kant gelegd.

Jullie leggen alle grote voertuigen opnieuw naast het speelbord. De speler die de laatste miniauto heeft gekregen, pakt een nieuwe lijst uit de doos en steekt hem in de houder.

Daarna gooit hij met de dobbelsteen en zet het eerste voertuig op het speelbord.

Einde van het spel

*alle miniauto's verdeeld =
einde van het spel
de meeste miniauto's
= winnaar*

Wanneer de tien miniauto's verdeeld zijn, is het spel afgelopen.

De speler met de meeste miniauto's heeft gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Varianten

- **Eenvoudigere variant**

Alleen de speler die op dit moment aan de beurt is met gooien, mag „wegslepen!“ roepen. Hij moet roepen voordat hij gegooid heeft.

- **Tactische variant**

Er wordt zonder dobbelsteen gespeeld. Degene die aan de beurt is, mag een voertuig naar keuze neerzetten.

Petra Parkwachter wenst iedereen een fijne rit!