

... mit den Original
BIG-Bobby-Cars!

Das  **BIG-BOBBY-CAR**
Spiel



Das lustige Rennfahrer-Spiel für Kinder ab 3 Jahren



SPIELANLEITUNG



Spielanleitung

Zahl der Spieler:

2 – 4

Alter:

ab 3 Jahren

Inhalt:

Großer Spielplan (700 x 500 mm),
Vorderseite und Rückseite bedruckt,
4 Original BIG-BOBBY-CAR-Autos
als Spielfiguren,
Farb-Symbolwürfel,
Spielanleitung

Spielidee/Illustrationen

Michael & Heidemarie Rüttinger

Die Geschichte

Die Kinder können schon superschnell mit Ihrem BIG-BOBBY-CAR flitzen und beschließen ein kleines Wettrennen zu machen.



Schon stehen die vier tollen BIG-BOBBY-CARS nebeneinander ...

„Wir fahren im Kreis auf dem Weg durch den Garten bis wir wieder zurück sind“ ruft ein Kind.

„Wer zuerst zurück ist, hat gewonnen!“

Mutti warnt sofort: „Aber ja nicht auf die Straße! Das ist sehr gefährlich!“

„Auf die Plätze – fertig – los ...“

Das Rennen beginnt.

Jeder gibt sein Bestes. Doch was ist das?

Da ist doch Lisa glatt in den Sandkasten gefahren. Macht nichts, bald geht es weiter ...

Und Fritz war so schnell, dass er die Kurve nicht mehr gekriegt hat.

Und Martin ist aus Versehen gegen den Baum gefahren. Nichts passiert – aber das kostet wertvolle Zeit.

Da – schaut euch den Julian an – blitzschnell hat er alle anderen überholt und fährt jetzt an der Spitze.

Wer ist zuerst im ZIEL?

Spielvorbereitung

Jedes Kind bekommt ein **BIG-BOBBY-CAR** und stellt es auf das farblich passende Startfeld – dargestellt durch vier **BIG-BOBBY-CARS**, die nebeneinander stehen. Autos, die nicht benötigt werden, kommen zur Seite.

Auf dem STARTFELD steht bereits das gelbe BIG-BOBBY-CAR und das Kind, welches das rote BIG-BOBBY-CAR gewählt hat, stellt sein Auto gerade hin.



Wer darf mit dem Spiel beginnen?

Um festzustellen, wer mit dem Rennen beginnt, wird reihum gewürfelt. Der Würfel hat die Farben rot, gelb, grün, blau, orange und das Symbol „**BIG-BOBBY-CAR**“. Wer zuerst das Symbol „**BIG-BOBBY-CAR**“ würfelt, darf mit dem Spiel beginnen. Nun kann das Rennen beginnen ...

Spielverlauf

Es wird reihum gespielt.

Man kann auf dem Rundkurs – vom Start aus gesehen – rechts herum oder links herum fahren. Das entscheidet die Spielrunde vor Spielbeginn.

Während des Spiels darf die Richtung nicht mehr geändert werden.

Wer an der Reihe ist, hat einen Wurf mit dem Würfel.

Wer eine der fünf Farben des Würfels würfelt, darf mit seinem **BIG-BOBBY-CAR** bis zum nächsten farblich entsprechenden Farbfeld ziehen und sein Auto dort „parken“.

Erstes Beispiel:

Das Kind mit dem gelben BIG-BOBBY-CAR hat die Farbe „grün“ gewürfelt. Da es noch auf dem Startfeld stand, darf es bis zum nächsten grünen Feld vorrücken (man hatte sich entschieden rechts herum zu fahren).



Zweites Beispiel:

Das Kind mit dem blauen BIG-BOBBY-CAR hat die Farbe „rot“ gewürfelt. Es stand auf dem grünen Feld und darf es bis zum nächsten roten Feld vorrücken.



Was ist, wenn man das Würfel-Symbol „BIG-BOBBY-CAR“ würfelt?



Wer das Symbol „BIG-BOBBY-CAR“ würfelt, darf sich **anstelle des ersten** Fahrzeugs auf die Spitzenposition stellen. Das bisher führende Fahrzeug kommt **zurück zum Start** – großes Pech für den bisherigen Spitzenreiter ...

Hinweis: Wer schon an der Spitze steht und das Symbol würfelt, bleibt natürlich an der Spitze – das heißt, es ändert sich nichts.

Durch das Symbol „BIG-BOBBY-CAR“ überholt man alle Autos und ist blitzartig an der Spitze – doch für wie lange?

Der nächste Spieler, der dieses Symbol würfelt, bringt den Spitzenreiter wieder zurück an den Start – eine aufregende Sache ...

Die drei besonderen Hindernis-Felder

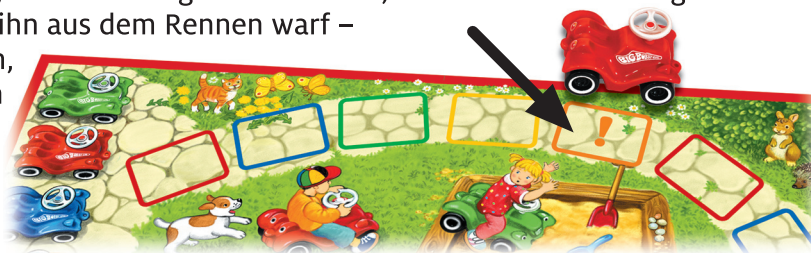
Es handelt sich um die drei orangefarbenen Felder mit dem Ausrufe-Zeichen.

Wer auf einem dieser drei Hindernis-Felder zum Stehen kommt, muss sein BIG-BOBBY-CAR so lange zur Seite stellen, bis alle anderen an ihm vorbei gefahren sind. Erst dann geht es weiter – **es sei denn:**

Er würfelt das „BIG-BOBBY-CAR“-Symbol.

Denn er darf – obwohl er an der Seite der Rennstrecke steht – dennoch würfeln, wenn er an der Reihe ist. Farben gelten dabei nichts. Jedoch das „BIG-BOBBY-CAR“-Symbol bringt ihn schlagartig wieder an die Spitze des Rennens.

Wenn er das begehrte Symbol allerdings nicht würfelt, darf er von dem orangefarbenen Hindernisfeld aus – das ihn aus dem Rennen warf – erst wieder weiterfahren, wenn alle Spieler an ihm vorbeigezogen sind.



In unserem Beispiel hat das Kind mit dem roten „BIG-BOBBY-CAR“ die Farbe „orange“ gewürfelt und ist auf dem orange-farbenen Hindernis-feld gelandet. Es muss sein Auto zur Seite stellen, bis alle anderen Spieler an ihm vorbeigefahren sind.
Oder das Kind würfelt das Symbol „BIG-BOBBY-CAR“ und ist sofort wieder im Rennen – und zwar an der Spitze ...

Was ist, wenn auf dem nächsten Farbfeld, dessen Farbe man gewürfelt hat, schon ein BIG-BOBBY-CAR steht?

In diesem Fall kann man nicht ziehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
Denn zwei BIG-BOBBY-CARS dürfen nicht nebeneinander auf einem Feld stehen und man darf auch nicht auf das übernächste Farbfeld springen!

Ausnahme: Auf einem orangefarbenen Hindernis-Feld dürfen mehrere Autos stehen – sie stehen ja an der Seite!

Überholen ist erlaubt!

Natürlich darf man eines oder mehrere BIG-BOBBY-CARS überholen, wenn das **nächste** (es geht immer um das nächste, nicht um des übernächste) Farbfeld, dessen Farbe man gewürfelt hatte, vor einem BIG-BOBBY-CAR liegt und **frei** ist.



Ende des Spieles

Am Ende des Rennens wird es spannend:

Man braucht jetzt die Farbe, die dem eigenen BIG-BOBBY-CAR entspricht.
Wer also mit dem roten BIG-BOBBY-CAR fährt, braucht „rot“, um ins ZIEL zu kommen.

Und was ist das ZIEL?

Es ist das STARTFELD, also die vier BIG-BOBBY-CARS von denen aus man gestartet ist.
Wer vor dem ZIEL die falsche Farbe oder das Symbol „BIG-BOBBY-CAR“ würfelt, muss bis zum nächsten Wurf warten.

Das rote BIG-BOBBY-CAR steht auf dem letzten roten Feld vor dem ZIEL. Das Kind muss jetzt die Farbe „rot“ würfeln, damit das Auto ins ZIEL (= STARTFELD) gestellt werden kann.

Wer zuerst wieder auf seinem Startplatz steht, hat das Rennen gewonnen.

Aber schon startet das nächste Rennen ...

Alternative für ein längeres Rennen:

Zwei oder mehr Runden fahren ...



Spielvarianten

Es ist jederzeit erlaubt, die bestehenden Regeln selbst abzuändern und z.B. zu gestatten, dass man auch auf das übernächste Feld springen darf, wenn das nächste schon besetzt ist.

Oder man lässt die Regel mit den orangefarbenen Hindernis-Feldern ganz weg. Dann sind die orangefarbenen Felder ganz normale Felder usw.

Die Rückseite des Spielplanes

Die Rückseite des Spielplanes können die Kinder verwenden, um mit ihren tollen BIG-BOBBY-CARS einfach umherzufahren.

Ohne Spielregel ...

... durch die Wiese auf dem gemähten Streifen, über den Pflasterweg, über „Stock und Stein“ usw. Das macht einfach Spaß und man kann auch ganz alleine mit allen vier BIG-BOBBY-CARS spielen.





Und nun viel Spaß beim „BIG-BOBBY-CAR-Spiel!“

Spiele macht Spaß!

Das BIG-BOBBY-CAR Spiel

Mit vier originalgetreuen BIG-BOBBY-CARS ein lustiges und aufregendes Brettspiel zu spielen – was gibt es Schöneres für Kinder? Jedes Kind bekommt ein BIG-BOBBY-CAR und versucht so schnell wie möglich eine Runde zu fahren. Aber da gibt es einige Hindernisse zu meistern. Wer ist zuerst im Ziel?



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co.KG
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth · Germany
Adresse bitte aufbewahren.
www.noris-spiele.de Art.Nr. 60 601 3790

