

Sê o primeiro a chegar à metal

PT

Nº de jogadores: de 2 a 4.

Tipo de jogo: competitivo.

Duração do jogo: aproximadamente 10 minutos.

Conteúdo: Tabuleiro-puzzle de 9 peças, oficina de mecânica 3D, taça, 4 carros, 1 arco de meta, 1 dado numérico e 1 dado semáforo de madeira.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a chegar à meta.

Preparação do jogo:

Monta o tabuleiro-puzzle, a oficina, a taça, e coloca as peças seguindo as imagens de montagem. (A taça é colocada em cima da estrela do pódio 1).

Cada jogador escolhe um carro e coloca-o na casa de partida.

Decidir quem começa: cada jogador lança o dado do semáforo. O jogador que tirar a cor verde começa. A corrida está aberta para todos! O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

Como jogar: a vez, lança-se o dado numérico avança-se o número de casas indicado. Pode haver dois ou mais carros na mesma casa.

O que acontece se caíres nas seguintes casas:



Pneu furado: tens um pneu furado, vai para a oficina e passa a vez ao jogador seguinte.



Semáforo: lança o dado semáforo.

Vermelho: Para! Não podes avançar até à tua próxima vez.

Laranja: lança novamente o dado numérico e avança o número de casas indicado no dado.

Verde: salta para o semáforo seguinte. (Se caíres no último semáforo e este ficar verde, passas a meta!)



Túnel: vai de túnel a túnel e passa a vez ao jogador seguinte.



Accidente: regressa à casa de partida. Lança o dado numérico no seu próximo turno.

O primeiro jogador a chegar à meta ganha a taça e ocupa o primeiro lugar no pódio. Não é necessário chegar com o número exato à meta. Os restantes jogadores podem continuar a corrida para ver quem fica em segundo e terceiro. Todos ganham!

Nas primeiras partidas é aconselhável acompanhar a criança no jogo, para a ajudar a familiarizar-se com os componentes e as regras.

Sigues el primer a arribar a la metal

CA

Nombre de jugadores: de 2 a 4.

Tipus de joc: competitiu.

Durada del joc: aproximadament 10 minuts.

Contingut: tauler-puzle de 9 peces, taller de reparacions 3D, copa, 4 cotxes, 1 arc de meta, 1 dau amb números i 1 dau semàfor de fusta.

Objectiu del joc: sigues el primer a arribar a la meta.

Preparació del joc:

Es munta el tauler-puzle, s'acobla el taller, la copa, i es col·loquen les peces seguint les fotos del muntatge. (Cal posar la copa damunt l'estrella del pòdium 1).

Cada jugador tria un cotxe i el col·loca a la casella de sortida.

Decidiu qui comença: cadascú llença el dau del semàfor. El jugador que tregui verd serà el primer. Comença la cursa per a tothom! El joc continua en el sentit de les agulles del rellotge.

Com s'hi juga:

Per torns, es llença el dau de números i avancem el nombre de caselles que indiqui. Dos o més cotxes poden coincidir a la mateixa casella.

Què passa si caus en qualsevol d'aquestes caselles:



Punxada: has punxat una roda, cal que vagis al taller de reparacions. El torn passa al següent jugador.



Semàfor: tires el dau semàfor.

Vermell: Stop! No avances fins al torn següent.

Taronja: tornes a tirar el dau amb els números i avances el número que indica el dau.

Verd: saltes al següent semàfor. (Si caus a l'últim semàfor i surt verd, creues la línia de la meta!)



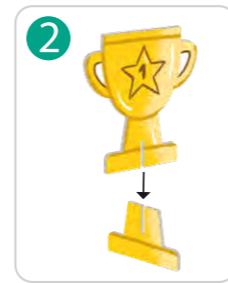
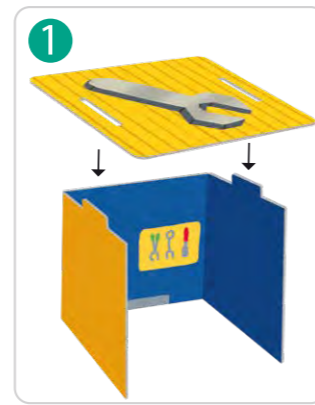
Túnel: avances de túnel a túnel i passa el torn al següent jugador.



Accident: recules fins a la casella de sortida. Tires el dau de números en el teu següent torn.

El primer jugador a arribar a la meta guanya la copa i es col·loca a la posició 1 del pòdium. No cal arribar amb el número exacte a la meta. La resta de jugadors poden seguir la cursa per veure qui queda en segona i tercera posició. Tots hi guanyem!

En les primeres partides es recomana acompanyar l'infant en el joc, per tal d'ajudar-lo a que es familiaritzi amb els components i les regles.



3



Coches
Cars
Voitures
Autos
Auto's
Auto
Carros
Cotxes

Salida
Start
Départ
Start
Start
Partenza
Partida
Sortida



Dado semáforo
Traffic light die
Dé de feux de circulation
Ampelwürfel
Dobbelsteen met verkeerslichtkleuren
Dado semaforo
Dado semáfor
Dau semàfor



Dado de números
Number die
Dé numéroté
Zahlenwürfel
Dobbelsteen met nummers
Dado con numeri
Dado numérico
Dau de números

Preparación del juego • Getting ready to play • Préparation du jeu
Spielvorbereitung • Voorbereiding van het spel • Preparazione del gioco
Preparação do jogo • Preparació del joc

Taller mecánico
Pitgarage
Stand de réparation
Werkstatt
Pitgarage
Box dei meccanici
Oficina de mecànica
Taller de reparacions

Copa
Cup
Coupe
Pokal
Beker
Coppa
Taça
Copa

Arco de meta
Finish arch
Arche d'arrivée
Zielbogen
Finishboog
Arco del traguardo
Arco de meta
Arc de meta

My First Race

Instrucciones de juego Règles de jeu Playing instructions Spielanleitung

Spelregels Istruzioni di gioco Instruções de jogo Instruccions de joc



1110700210



© Goula is a registered trademark of Diset, S.A.

© 2023 Diset, S.A. A Jumbo Group company.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España). jumboplay.com

¡Sé el primero en llegar a la meta!



Nº de jugadores: de 2 a 4.

Tipo de juego: competitivo.

Duración del juego: aproximadamente 10 minutos.

Contenido: tablero-puzle de 9 piezas, taller mecánico 3D, copa, 4 coches, 1 arco de meta, 1 dado de números y 1 dado semáforo de madera.

Objetivo del juego: ser el primero en llegar a la meta.

Preparación del juego: montar el tablero-puzle, ensamblar el taller, la copa y colocar las piezas siguiendo las fotos de montaje. (La copa se sitúa sobre la estrella del pódium 1). Cada jugador escoge un coche y lo coloca en la casilla de salida. Decidir quién empieza: cada uno tira el dado del semáforo. El jugador que saque verde será el primero. ¡Empieza la carrera para todos! El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar: por turnos, se tira el dado de números y avanzamos el número de casillas que indique. Dos o más coches pueden coincidir en la misma casilla.

Qué ocurre si caes en las siguientes casillas:



Pinchazo: has pinchado una rueda, te diriges al taller mecánico y pasa el turno al siguiente jugador.



Semáforo: lanzas el dado semáforo.
Rojo: Stop! No avanzas hasta tu siguiente turno.
Naranja: vuelves a lanzar el dado de números y avanzas el número de casillas que indica el dado.
Verde: saltas al siguiente semáforo. (Si caes en el último semáforo y sale verde, ¡cruzas la línea de meta!)



Túnel: de túnel a túnel y pasa el turno al siguiente jugador.



Accidente: retrocedes a la casilla de salida. Tiras el dado de números en tu siguiente turno.

El primer jugador en llegar a la meta gana la copa y se sitúa en la posición 1 del pódium. No es necesario llegar con el número exacto a la meta.

Los demás jugadores pueden seguir la carrera para ver quién queda segundo y tercero. ¡Todos ganamos!

En las primeras partidas, se recomienda acompañar al niño en el juego para ayudar a que se familiarice con los componentes y sus reglas.

Be the first to get to the finish line!



No. of players: From 2 to 4.

Type of game: Competitive.

Duration of the game: Approximately 10 minutes.

Contents: 9-piece puzzle board, 3D pit garage, cup, 4 cars, 1 finish arch, 1 number die and 1 traffic light die.

Aim: Be the first to get to the finish line.

Set up: Assemble the puzzle board, the pit garage and the cup. Position the pieces as shown in the assembly pictures. Place the cup on top of the star on podium step 1. Each player chooses a car and places it on the start space. Decide who will start: each roll the traffic light die. The player who rolls green gets to go first. The race is on! Play continues clockwise.

How to play: On your turn, roll the number die and move forward the matching number of spaces. Two or more cars can share the same space.

Landing on the different spaces:



Flat tyre: You have a flat tyre! Go to the pit garage and end your turn. The next player to your left rolls the number die.



Traffic light: Roll the traffic light die. If you roll...
Red: Stop! Do not move forward until your next turn.
Orange: Roll the number die again and move forward the matching number of spaces.
Green: Jump to the next traffic light. (If you land on the last traffic light and roll green, cross the finish line!)



Tunnel: Move forward (or backwards) to the other tunnel and end your turn.



Accident: Go back to the start space. You can roll the number die on your next turn.

The first player to reach the finish line under the arch wins the cup and takes first place on the podium! You don't have to reach the finish line by exact count.
The other players can keep racing to see who comes second and third.

Play the first few games with your child so they become familiar with the pieces and the rules.

Franchis le premier la ligne d'arrivée !



Nombre de joueurs : 2 à 4.

Type de jeu : compétitif.

Durée du jeu : environ 10 minutes.

Contenu : plateau-puzzle de 9 pièces, stand de réparation 3D, coupe, 4 voitures, 1 arche d'arrivée, 1 dé numéroté et 1 dé de feux de circulation.

Objectif : franchir le premier la ligne d'arrivée.

Avant de commencer : assemble les pièces du plateau, le stand de réparation et la coupe. Positionne les pièces comme indiqué sur l'illustration. Pose la coupe sur l'étoile sur la plus haute marche du podium. Chaque joueur choisit maintenant une voiture et la place sur la ligne de départ.

Les joueurs décident ensuite qui peut partir en premier. Pour cela, ils lancent à tour de rôle le dé des feux de circulation et c'est le premier joueur qui lance la couleur verte qui part le premier. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu : à tour de rôle, les joueurs lancent le dé numéroté et avancent du nombre de cases correspondant. Plusieurs voitures peuvent partager la même case.

Signification des différentes cases :



Pneu crevé : tu as un pneu crevé ! Tu dois faire un arrêt au stand et ton tour est donc terminé. C'est maintenant au joueur qui est à ta gauche de lancer le dé numéroté.



Feu de circulation : lance le dé des feux de circulation. Si tu lances la couleur...
Rouge : stop ! Tu n'as pas le droit d'avancer jusqu'à ton prochain tour.
Orange : lance de nouveau le dé numéroté et avance du nombre de cases correspondant.
Vert : va directement jusqu'au prochain feu de circulation. Si tu atterris sur le dernier feu de circulation et que tu lances la couleur verte, tu franchis la ligne d'arrivée !



Tunnel : avance (ou recule) jusqu'à l'autre tunnel. Ton tour est maintenant terminé.



Accident : retourne à la case départ. Tu dois attendre ton prochain tour pour lancer le dé numéroté.

Le joueur qui franchit le premier la ligne d'arrivée en passant sous l'arche remporte la coupe et monte sur la première marche du podium. Pour franchir la ligne d'arrivée, tu n'as pas besoin de lancer le nombre exact. Les autres joueurs continuent à faire la course pour savoir qui arrive en deuxième et troisième position.

Il est conseillé aux parents de jouer les premières parties avec leur enfant pour les aider à se familiariser avec les différentes pièces et les règles du jeu.

Überquere als Erster die Ziellinie!



Anzahl Spieler: 2 bis 4 Spieler.

Art des Spiels: kompetitives Rennspiel.

Spieldauer: etwa 10 Minuten

Inhalt: aus 9 Teilen bestehendes Puzzle-Spielplan, 3-D-Werkstatt, Pokal, 4 Autos, 1 Zielbogen, 1 Zahlenwürfel und 1 Ampelwürfel

Ziel des Spiels: als Erster die Ziellinie überqueren

Vor Spielbeginn: Setze das Puzzlefeld, die Werkstatt und den Pokal zusammen. Die Spielfiguren werden so aufgestellt, wie in den Abbildungen dargestellt. Der Pokal wird auf den Stern auf der obersten Stufe des Podiums gestellt.

Jeder Spieler wählt ein Auto aus und stellt es auf das Startfeld. Dann wird entschieden, wer anfängt: Jeder Spieler würfelt mit dem Ampelwürfel. Der Spieler, der als Erster die Farbe Grün würfelt, darf anfangen. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielverlauf: Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er mit dem Zahlenwürfel und zieht sein Auto um so viele Felder vorwärts wie die gewürfelte Zahl angibt. Auf einem Feld können zwei oder mehr Autos stehen.

Die verschiedenen Spielfelder:



Reifenpanne: Du hast eine Reifenpanne! Du musst in die Werkstatt und deinen Spielzug beenden. Dein linker Nachbar ist an der Reihe.



Ampel: Würfele mit dem Ampelwürfel. Welche Farbe hast du gewürfelt?
Rot: Stopp! Dein Auto muss stehen bleiben und darf erst bei deinem nächsten Spielzug weiterfahren.
Orange: Würfele noch einmal mit dem Zahlenwürfel und lass dein Auto so viele Felder vorrücken, wie der Würfel angibt.
Grün: Springe vorwärts bis zur nächsten Ampel. (Wenn du an der letzten Ampel landest und Grün würfelst, darfst du über die Ziellinie fahren!)



Tunnel: Fahre nach vorne (oder nach hinten) zum anderen Tunnel; dann endet dein Spielzug.



Unfall: Fahre zurück zum Startfeld. Bei deinem nächsten Spielzug darfst du mit dem Zahlenwürfel würfeln.

Der Spieler, der als Erster die Ziellinie unter dem Bogen überquert gewinnt den Pokal und steht als Erster auf dem Podium! Es ist nicht nötig, mit der gewürfelten Zahl genau die Ziellinie zu erreichen. Die anderen Spieler setzen das Rennen fort, um zu entscheiden, wer Zweiter und Dritter wird.

Wenn das Spiel noch neu ist, sollten Sie bei den ersten Partien mitspielen und dem Kind dabei helfen, die Spielsteine und die Spielregeln kennenzulernen.

Ga als eerste over de finish!



Aantal spelers: 2 tot 4 spelers.

Spelsoort: Competitief.

Duur van het spel: Ongeveer 10 minuten.

Inhoud: Puzzelbord met 9 stukken, 3D-pitgarage, beker, 4 autootjes, 1 finishboog, 1 dobbelsteen met nummers en 1 dobbelsteen met verkeerslichtkleuren.

Doel: Ga als eerste over de finish.

Opzet: Zet het puzzelbord, de pitgarage en de beker in elkaar. Plaats de onderdelen zoals op de afbeelding te zien is. Zet de beker op de ster op de eerste plaats van het podium.

Iedere speler kiest een auto en zet die neer op het startvak. Bepaal wie er begint door de spelers te laten dobbelen met de gekleurde dobbelsteen. Zo gauw een speler groen gooit, begint het spel. Deze speler mag eerst, waarna het spel vervolgens met de klok mee verloopt.

Spelinstructies: Als het jouw beurt is, werp je de genummerde dobbelsteen en ga je het aantal vakjes vooruit dat je hebt gegooid. Er mogen twee of meer auto's op hetzelfde vakje staan.

Uitleg van de vakjes met een symbol:



Lekke band: Als je hierop terecht komt, heb je een lekke band! Zet je autootje in de pitgarage. Dit is het einde van je beurt. De speler links van jou mag nu de genummerde dobbelsteen gooien.



Verkeerslicht: Als je autootje hierop staat, werp je de gekleurde dobbelsteen. Gooi je...
rood: Stop! Je mag pas verder tijdens je volgende beurt.
oranje: Werp de genummerde dobbelsteen opnieuw en ga het aantal vakjes vooruit dat je hebt gegooid.
groen: Spring naar het volgende verkeerslicht. (Als je op het laatste verkeerslicht terecht komt en groen gooit, mag je over de finish!)



Tunnel: Ga naar voren (of terug) naar de andere tunnel. Je beurt is voorbij.



Ongeluk: Ga terug naar het startvak. Als je weer aan de beurt bent, mag je weer met de genummerde dobbelsteen gooien.

De eerste speler die de finish onder de boog bereikt, wint de beker en mag op de eerste plaats op het podium gaan staan! Ook als je meer vakjes gooit dan je ervoor nodig hebt, mag je over de finish. De andere spelers kunnen doorgaan met de race om te kijken wie tweede en derde worden.

Speel de eerste paar keer mee met je kind zodat hij of zij het spel begrijpt.

Arriva per primo al traguardo!



N. di giocatori: da 2 a 4.

Tipo di gioco: competitivo.

Durata del gioco: circa 10 minuti.

Contenuto: tabellone puzzle da 9 pezzi, box dei meccanici 3D, coppa, 4 auto, 1 arco del traguardo, 1 dado con numeri e 1 dado semaforo in legno.

Obiettivo del gioco: arrivare per primo al traguardo.

Preparazione: monta il tabellone puzzle, sistema il box, la coppa e disponi i pezzi seguendo le foto del montaggio. Colloca la coppa sopra la stella del gradino più alto del podio.

Ogni giocatore sceglie un'auto e la posiziona sulla casella iniziale. Per decidere chi inizia il gioco, ciascun giocatore lancia il dado semaforo. Il giocatore che trova per primo il verde, inizia il gioco. La gara è iniziata! Si procede poi a turno in senso orario.

Come si gioca: a turno, si tira il dado con numeri e si avanza del numero di caselle indicato. Due o più auto possono trovarsi sulla stessa casella.

Cosa succede se si arriva sulle seguenti caselle:



Gomma a terra: hai una gomma a terra! Devi rientrare al box e il tuo turno termina. Il giocatore alla tua sinistra tira il dado con numeri.



Semaforo: tira il dado semaforo. Se esce...
Rosso: stop! Non avanzi fino al prossimo turno.
Arancione: tira di nuovo il dado con numeri e avanza del numero di caselle indicato sul dado.
Verde: vai al semaforo successivo. (Se arrivi all'ultimo semaforo e con il dado ti esce il verde, taglia il traguardo!)



Tunnel: ti sposti al tunnel successivo (o precedente) e il tuo turno termina.



Incidente: ritorni alla griglia di partenza. Potrai tirare il dado con numeri al prossimo turno.

Il primo giocatore che taglia la linea del traguardo sotto l'arco vince la coppa e sale sul gradino più alto del podio. Non è necessario tagliare il traguardo con il numero esatto di caselle.

Gli altri giocatori possono proseguire la gara per vedere chi arriva secondo e terzo.

Per le prime partite, si raccomanda di assistere il bambino nel gioco per aiutarlo a familiarizzare con i suoi componenti e le sue regole.