# DAS SPIEL

SPIELANLEITUNG

Spieler: 2-4 | Alter: ab 3 Jahren
Inhalt: Spielplan, 4 Original BIG-BOBBY-CARS, Farbwürfel, Spielanleitung

## SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich ein **BIG-BOBBY-CAR** und stellt es auf das farblich passende Startfeld. Autos, die nicht benötigt werden, legt ihr zurück in die Schachtel.

Um festzustellen, wer mit dem Rennen beginnt, wird reihum gewürfelt. Wer zuerst das **BIG-BOBBY-CAR-Symbol** gewürfelt hat, darf als erster losfahren. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.





*Hinweis:*
*Die folgenden Spielregeln sind für Kinder ab 3 Jahren gedacht. Kinder, die das Spiel bereits gut kennen oder ältere Freunde und Geschwister können sich in den **„Spielvarianten“** Anregungen holen, um das Spiel schwieriger zu gestalten.*

## SPIELVERLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Zeigt der Würfel die Farben: **Rot, Gelb, Blau** oder **Grün**, darf der Spieler mit seinem BIG-BOBBY-CAR in Pfeilrichtung bis zum nächsten **farblich entsprechenden Farbfeld** fahren und sein Auto dort „parken“

Paul mit dem gelben BIG-BOBBY-CAR hat die Farbe **„Grün“** gewürfelt. Da er noch auf dem Startfeld stand, darf er bis zum nächsten **grünen Feld** vorrücken.



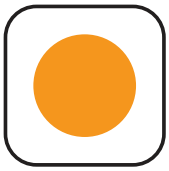
Johanna mit dem blauen BIG-BOBBY-CAR hat die Farbe **„Rot“** gewürfelt. Sie stand auf dem grünen Feld und darf bis zum nächsten **roten Feld** vorrücken.





### Was passiert, wenn das BIG-BOBBY-CAR–Symbol gewürfelt wird?

Wer das BIG-BOBBY-CAR–Symbol würfelt, darf sich **vor das erste Fahrzeug** auf die Spitzenposition stellen. Wer schon an der Spitze steht und das Symbol würfelt, bleibt natürlich an der Spitze – das heißt, es ändert sich nichts.



### Was passiert, wenn die Farbe „Orange" gewürfelt wird?

Würfelt man die Farbe **„Orange"**, muss man auf das nächste orangene Feld **hinter** seinem BIG-BOBBY-CAR zurückfahren. Gibt es kein orangefarbiges Feld hinter dem eigenen BIG-BOBBY-CAR, weil man das Spiel gerade begonnen hat, muss man mit seinem BIG-BOBBY-CAR wieder zurück auf das Startfeld fahren und von vorne beginnen.

### Was passiert, wenn auf meinem Zielfeld schon ein BIG-BOBBY-CAR steht?

Kein Problem, es dürfen mehrere BIG-BOBBY-CARS nebeneinander stehen.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn die Spieler den Rundweg einmal herumgefahren sind und mit ihrem BIG-BOBBY-CAR wieder auf dem Startfeld angekommen sind. Das Startfeld ist gleichzeitig das Zielfeld. Um das Zielfeld zu erreichen, muss die Farbe eines abgebildeten BOBBY-CARS (Rot, Grün, Blau, Gelb) gewürfelt werden. Wem dies zuerst gelingt, der gewinnt das Spiel.



Anton hat **„Grün"** gewürfelt und darf sich mit seinem roten BIG-BOBBY-CAR auf das grüne abgebildete BIG-BOBBY-CAR stellen. Damit hat er das Spiel gewonnen.

## SPIELVARIANTEN

Hier finden Kinder, die das Spiel bereits gut kennen oder ältere Freunde und Geschwister Anregungen, um das Spiel interessanter und schwieriger zu gestalten.

### 1. Das BIG-BOBBY-CAR-Symbol



Wer das BIG-BOBBY-CAR-Symbol würfelt, darf sich jetzt **anstelle des ersten Fahrzeugs auf die Spitzenposition stellen**. Das bisher führende Fahrzeug kommt zurück zum Start. Wenn das Symbol von einem Spieler gewürfelt wird, der bereits an der Spitze steht, passiert nichts.

### 2. Die orangefarbenen Hindernisfelder



Wer auf einem dieser drei Hindernis-Felder zum Stehen kommt, muss jetzt sein BIG-BOBBY-CAR so lange **zur Seite stellen**, bis alle Mitspieler an ihm vorbei gefahren sind. Erst dann darf er weiterfahren.
Ausnahme: Er würfelt das BIG-BOBBY-CAR-Symbol , dann ist er unmittelbar an der Spitzenposition zurück im Rennen. Denn obwohl der Spieler neben dem orangefarbenen Feld an der Seite der Rennstrecke steht, darf er würfeln.

### 3. Nur ein BIG-BOBBY-Car pro Feld

Ist das gewürfelte Zielfeld bereits besetzt, kann man nicht ziehen, denn es dürfen jetzt **nie mehrere** BIG-BOBBY-CARS nebeneinander auf einem Farbfeld stehen.
AUSNAHME: Auf einem orangefarbenen Hindernisfeld dürfen mehrere Autos stehen – sie stehen ja an der Seite! (siehe Punkt 2. der Spielvarianten)

### 4. Spielende

Das Ziel ist das Startfeld. Um zu gewinnen braucht man jetzt **die Farbe des eigenen BIG-BOBBY-CARs.** Wer also mit einem roten BIG-BOBBY-CAR fährt, braucht **„Rot“**, um ins Ziel zu kommen. Wer vor dem Ziel die falsche Farbe oder das BIG-BOBBY-CAR-Symbol würfelt, muss auf den nächsten Würfelwurf warten.

Das rote BIG-BOBBY-CAR steht auf dem letzten roten Feld vor dem Ziel. Anton muss jetzt die Farbe **„Rot“** würfeln, damit das Auto ins Ziel (Startfeld) gestellt werden kann.



### 5. Spielverlängerung

Wenn die Spieler länger spielen möchten, können sie mehrere Runden fahren.

### 6. Neue Ideen

Alle Mitspieler sind herzlich eingeladen, die bestehenden Regeln selbst abzuändern oder neu zu gestalten.

## DIE RÜCKSEITE DES SPIELPLANS

Die Rückseite des Spielplans können die Kinder verwenden, um mit ihren tollen BIG-BOBBY-CARS ohne Spielregeln einfach herumzufahren.

Viel Spaß dabei!



# BIG-BOBBY-CAR

## DAS SPIEL

## HOW TO PLAY

Players: 2-4 | Age: 3 years and up
Content: game board, 4 original BIG-BOBBY-CARS, color-symbol dice, instructions

## GAME SET-UP

Place the game board in the middle of the table. Each player takes a **BIG-BOBBY-CAR** and places it on the matching color starting field. Place cars that are not used back in the box.

To determine who starts the race, the dice is rolled in turn. Whoever throws the first **BIG-BOBBY-CAR symbol** starts the race. The other players follow clockwise.



*Note:*
*The following rules are designed for children from 3 years. Children who already know the game well or older friends and siblings can get suggestions from the **„game variations“** to make the game more challenging.*

## GAMEPLAY

The player whose turn it is, rolls. If the dice shows the colors: **red, yellow, blue** or **green**, the player may move his BIG-BOBBY-CAR in the indicated direction to the next **color field on the board** and „park“ it there

Paul with the yellow BIG-BOBBY-CAR has rolled the color **„green“**. Since he was still on the starting grid, he may advance to the next **green field**.

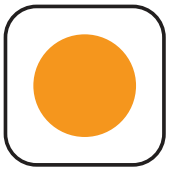


Johanna with the blue BIG-BOBBY-CAR has rolled the color **„red“**. She was on the green field and may now advance to the next **red field**.



### What happens when the BIG-BOBBY-CAR symbol is rolled symbol?

Whoever rolls the BIG-BOBBY-CAR symbol can move **in front of the car in first place**. Whoever is already in first place and rolls the symbol remains, of course, in the lead position - that means, nothing changes.



### What if the color „orange" is rolled?

If you roll the color „orange", you must go back to the next orange field behind your BIG-BOBBY-CAR. If there is no orange field behind your BIG-BOBBY-CAR because you have just started the game, you have to move your BIG-BOBBY-CAR back to the starting grid and start over.

### What if another BIG-BOBBY-CAR is already on my target field?

No problem, more than one BIG-BOBBY-CAR may be parked next to each other on the same field.

## END OF THE GAME

The game ends when the players have driven one lap, and arrived back at the starting grid with their BIG-BOBBY-CARS. The starting grid is simultaneously the finish line.
To reach the finish line, the color of a pictured BOBBY-CAR (red, green, blue, yellow) must be thrown. Whoever succeeds first wins the game.



Anton has rolled green and is allowed to move with his red BIG-BOBBY-CAR onto the green pictured BIG-BOBBY-CAR. He has won the game.

## GAME VARIATIONS

Here, children who already know the game well or older friends and siblings can get suggestions to make the game more interesting and challenging.

### 1. The BIG-BOBBY-CAR symbol



Whoever rolls the BIG-BOBBY-CAR symbol **can take the lead position from the car in first place**. The previous leading vehicle comes back to the start. If the symbol is rolled by a player already in first place, nothing changes.

### 2. The orange obstacle fields



Whoever comes to a stop on one of these three obstacles fields, must now park his BIG-BOBBY-CAR **at the side** until all players have gone past him. Only then can he continue.
Exception: He rolls the BIG-BOBBY-CAR symbol , he goes right back to the front of the race. Because: even though the player is standing next to the orange field on the side of the track, he can still roll the dice.

### 3. Just one BIG-BOBBY-CAR per field

If the target field rolled is already occupied, you can't move your car, because now **never more than one** BIG-BOBBY-CAR can be on any given field at any time.
EXCEPTION: On an orange obstacle field several cars are allowed - actually, they are parked on the side! (see number 2 of the game variations)

### 4. End of the game

The finsh line is the starting grid. To win you now need to roll the color of your own BIG-BOBBY-CAR. So, whoever is driving a red BIG-BOBBY-CAR needs „red" to finish. Who rolls the wrong color or the BIG-BOBBY-CAR symbol must wait for their next turn.

The red BIG-BOBBY-CAR is on the last red field in front of the finish line. Anton now has to roll the color „red", so she can place her car on the pictured BIG-BOBBY-CAR (starting box).



### 5. Extra time

If the players want to play longer, they can race two or more laps.

### 6. New ideas

All players are welcome to modify or even redesign existing rules.

## THE BACK OF THE BOARD

The back of the board can be used by children to just drive around with their great BIG-BOBBY-CARS, without any rules.

Enjoy!



# DAS SPIEL

REGLE DU JEU

Joueurs : 2-4 | Age : dès 3 ans
Contenu: plan de jeu, 4 grandes autos originales BIG-BOBBY-CARS , 1 dé à couleurs, règle du jeu

## PRÉPARATION DU JEU

Placez le plan de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit une **BIG-BOBBY-CAR** et la place sur la case départ selon la couleur correspondante. Les voitures non utilisées sont remises dans la boîte.

Pour savoir qui débute la course, chacun jette un dé à tour de rôle. Le premier qui obtient le **symbole BIG-BOBBY-CAR** peut partir en premier. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



*Remarque :*
*Les règles suivantes sont pour les enfants à partir de 3 ans. Les enfants qui connaissent déjà bien le jeu ou ont des frères et sœurs avec qui ils jouent souvent, peuvent voir dans* ***"Variantes de jeu"*** *quelques idées pour rendre le jeu plus palpitant et difficile.*

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour jette son dé. Si le dé montre les couleurs **rouge/jaune/bleu** ou **vert**, le joueur avance sa BIG-BOBBY-CAR dans le sens de la flèche jusqu'à la prochaine case de la **couleur correspondante** où il "gare" sa voiture.

Paul qui a la BIG-BOBBY-CAR jaune a obtenu la couleur **verte** sur le dé. Comme il est sur case départ, il peut avancer jusqu'à la prochaine **case verte**.

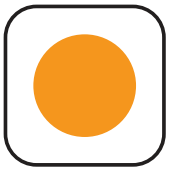


Johanna qui a la BIG-BOBBY-CAR bleue a obtenu la couleur **rouge**. Elle était sur la case verte et peut avancer jusqu'à la prochaine **case rouge**.



**Que se passe-t-il quand le symbole BIG-BOBBY-CAR sort lors du lancer de dé ?**

Le joueur qui obtient le symbole BIG-BOBBY-CAR **peut se mettre devant la première voiture en tête de la course**. Celui qui est déjà en tête de la course et obtient ce symbole reste bien sûr en tête de la course – c-à-d : rien de change.



**Que se passe-t-il quand la couleur « orange » sort lors du lancer de dé ?**

Si on obtient la couleur « orange », on doit retourner sur la première case orange derrière sa propre BIG-BOBBY-CAR. S'il n'y a a pas de case de couleur orange derrière sa propre BIG-BOBBY-CAR parce que le jeu vient de débuter, on doit retourner avec sa propre BIG-BOBBY-CAR sur la case départ et recommencer depuis le début.

**Que se passe-t-il si la case sur laquelle j'arrive est déjà occupée par une autre BIG-BOBBY-CAR ?**
Pas de problème, plusieurs BIG-BOBBY-CARS peuvent se trouver les unes à côté des autres.

## FIN DU JEU

Le jeu est terminé quand les joueurs ont effectué un tour complet et sont arrivés à nouveau sur la case départ avec leur BIG-BOBBY-CAR. La case départ est aussi l'arrivée. Pour atteindre la case arrivée, la couleur d'une des BOBBY-CARS dessinées sur la case doit être sortie au lancer de dé (rouge, vert, bleu, jaune). Celui qui y parvient en premier, est le gagnant.



Antoine a obtenu la couleur verte au lancer de dé et il peut donc placer sa voiture rouge sur la BIG-BOBBY-CAR verte dessinée. Il a alors gagné le jeu.

## VARIANTES DE JEU

Ici les enfants qui connaissent déjà bien le jeu ou les frères et sœurs trouveront des variantes palpitantes qui rendront le jeu plus complexe et intéressant.

### 1. Le symbole BIG-BOBBY-CAR



Celui qui obtient le symbole BIG-BOBBY-CAR lors du lancer de dé, **peut se placer à la tête de la course à la place de la première voiture**. La voiture qui menait alors la course retourne au départ. Si un joueur obtient ce symbole lors du lancer de dé et que ce joueur est déjà en première position, il ne se passe rien.

### 2. Les cases obstacles de couleur orange



Le joueur qui arrive sur ces trois cases obstacles doit mettre sa BIG-BOBBY-CAR de côté, jusqu'à ce que les autres joueurs l'aient dépassé. Il ne peut redémarrer qu'après le passage de tous les joueurs.
Exception : il obtient le symbole BIG-BOBBY-CAR , il se replace directement en tête de la course. Car bien que le joueur soit arrêté à côté de la case de couleur orange, il peut lancer le dé.

### 3. Une BIG-BOBBY-CAR seulement par case.

Si la case est déjà occupée, on **ne peut se mettre à plusieurs** BIG-BOBBY-CARS par case.
Exception : Sur les cases obstacles de couleur orange, il peut y avoir plusieurs voitures – étant donné qu'elles sont garées sur le côté de la case ! (voir Point 2. des variantes de jeu)

### 4. Fin du jeu

L'arrivée est la case départ. Pour gagner, il faut obtenir désormais la **couleur de sa propre BIG-BOBBY-CARS**. Celui qui conduit une BIG-BOBBY-CAR rouge a besoin de la couleur rouge pour pouvoir passer l'arrivée. Celui qui obtient la mauvaise couleur ou le symbole BIG-BOBBY-CAR doit attendre le tour suivant.

La BIG-BOBBY-CAR rouge est sur dernière case rouge avant l'arrivée. Antoine doit maintenant obtenir la couleur rouge lors du lancer de dé pour pouvoir placer sa voiture sur la case « arrivée » (case départ).



### 5. Prolongation du jeu

Si les joueurs veulent jouer plus longtemps, ils peuvent effectuer plusieurs tours.

### 6. Nouvelles idées

Tous les joueurs sont libres de changer les règles existantes ou d'en inventer de nouvelles.

## LE VERSO DU PLAN DE JEU

Sur le verso du plan de jeu se trouve un petit circuit pour les plus jeunes conducteurs de BIG-BOBBY-CARS où ils peuvent faire rouler leurs bolides comme bon leur semble sans suivre de règles.

Bon amusement !



# DAS SPIEL

ISTRUZIONI DI GIOCO

Giocatori: 2-4 | Età: a partire da 3 anni
Contenuto: tabellone di gioco, 4 auto originali BIG BOBBY CARS, un dado con diversi colori, istruzioni di gioco

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mettete il piano di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore prende una **BIG BOBBY CAR** e la mette sulla casella di partenza del colore adeguato. Le auto che non sono necessarie vengono rimesse nella scatola.

Per decidere chi inizia la corsa si getta il dado a turno in cerchio. Chi getta per primo il **simbolo della BIG BOBBY CAR**, può partire per primo. Gli altri giocatori seguono in senso orario.



*Nota:*
*Le seguenti regole di gioco sono destinate a bambini a partire dai 3 anni. I bambini che conoscono già bene il gioco o gli amici e i fratelli più grandi possono rendere più stimolante il gioco con le **„varianti di gioco“** che rendono il gioco più difficile.*

## PROCEDIMENTO

Il giocatore che è di turno getta il dado. Se la faccia del dado indica i colori: **rosso, giallo, azzurro** o **verde**, il giocatore può andare con la sua BIG BOBBY CAR fino alla prossima casella **del relativo colore** spostandosi in direzione della freccia e „parcheggiare“ lì la sua auto.

Paul con la BIG BOBBY CAR gialla ha ottenuto il colore **„verde“** gettando il dado. Dato che si trova ancora sulla casella di partenza può avanzare fino alla **casella verde** più vicina.

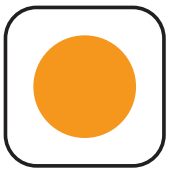


Johanna con la BIG BOBBY CAR azzurra ha ottenuto il colore **„rosso“** gettando il dado. Si trova sulla casella verde e può avanzare fino alla **casella rossa** più vicina.



### Cosa succede se si ottiene il simbolo BIG BOBBY CAR gettando il dado?

Chi ha ottenuto il simbolo BIG BOBBY CAR può posizionarsi in testa **davanti alla prima vettura**. Chi è già in testa e ottiene il simbolo resta naturalmente in testa ovvero per lui non cambia nulla.



**Cosa succede se si ottiene il colore „arancione“ gettando il dado?**

Se si ottiene il colore „arancione“ si deve ritornare alla prima casella arancione dietro la propria BIG BOBBY CAR. Se non vi è nessuna casella arancione dietro la propria BIG BOBBY CAR perché si è appena iniziato il gioco, bisogna ritornare con la propria BIG BOBBY CAR alla casella di partenza e ricominciare da capo.

**Cosa succede se sulla mia casella d'arrivo c'è già una BIG BOBBY CAR ?**
Non è un problema. Possono starci più BIG BOBBY CAR una vicino all'altra.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce se i giocatori hanno percorso il cerchio una volta e con la loro BIG BOBBY CAR sono ritornati alla casella di partenza. La casella di partenza è anche la casella d'arrivo.
Per raggiungere la casella d'arrivo bisogna ottenere con il dado il colore di una BOBBY CARS raffigurata (rosso, verde, azzurro, giallo). Vince chi riesce a farlo per primo.



Anton ha ottenuto il colore verde gettando il dado e può mettersi sulla figura verde della BIG BOBBY CAR con la sua BIG BOBBY CAR rossa. In questo modo ha vinto il gioco.

## VARIANTI DI GIOCO

Qui i bambini che conoscono già bene il gioco o amici e fratelli più grandi troveranno nuove idee per rendere il gioco più interessante e per renderlo più difficile.

### 1. Il simbolo BIG BOBBY CAR



Chi ha ottenuto il simbolo BIG BOBBY CAR gettando il dado può posizionarsi in testa **al posto della prima vettura**. La vettura sinora in testa ritorna alla partenza. Se gettando il dado si ottiene il simbolo di un giocatore che è già in testa non cambia nulla.

### 2. I campi handicap arancione



Chi arriva a una di queste tre caselle handicap deve **parcheggiare a lato la** sua BIG BOBBY CAR fino a quando tutti gli altri giocatori sono passati davanti a lui. Dopodiché può continuare la guida.
Eccezione: ottiene il simbolo della BIG BOBBY CAR gettando il dado ; in questo caso è di nuovo in testa e può continuare la corsa. Perché anche se il giocatore è fermo vicino alla casella arancione del circuito può continuare a gettare il dado.

### 3. Solo una BIG BOBBY CAR per ogni casella

Se la casella del traguardo ottenuta gettando il dado è già occupata, non si può gettare il dado un'altra volta, perché adesso in una casella colorata non possono mai esserci più BIG BOBBY CAR una vicino all'altra. ECCEZIONE: su una casella handicap arancione possono trovarsi più auto - sono poste a lato! (vedere punto 2 delle varianti di gioco)

### 4. Fine del gioco

Il traguardo è la casella di partenza. Per vincere bisogna gettare ora **il colore della propria BIG BOBBY CAR**. Chi guida una BIG BOBBY CAR rossa deve quindi gettare il colore rosso per poter arrivare al traguardo. Chi ottiene con il dado il colore sbagliato o il simbolo della BIG BOBBY CAR prima del traguardo deve aspettare il prossimo turno per gettare il dado.

La BIG BOBBY CAR rossa è ferma sull'ultima casella rossa prima del traguardo. Anton deve ora ottenere il colore „rosso" con il dado per poter mettere l'auto nella casella del traguardo (casella di partenza).



### 5. Prolungare il gioco

Se i giocatori desiderano continuare a giocare possono percorre due o più giri.

### 6. Nuove idee

Ogni giocatore è invitato a cambiare le regole o a crearne di nuove.

## IL RETRO DEL TABELLONE DI GIOCO

I bambini possono utilizzare il retro del tabellone di gioco per percorrere il circuito con le loro splendide BIG BOBBY CAR senza osservare le regole del gioco.

Buon divertimento!

