



# Memo-Car-Race

Ein verzwicktes Gedächtnisspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Katja & Markus Nikisch  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** ca.15 Minuten

## Spielinhalt

- 4 Rallyeautos
- 24 Straßen-Plättchen
- 1 Boxengassen-Plättchen
- 4 Start-Ziel-Plättchen
- 4 Kanister-Plättchen
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

Die Motoren heulen auf! Alle wollen den Pokal der Rallye DaCart gewinnen. Doch die Rennstrecke ist unübersichtlich und verändert sich immer wieder. Da heißt es sich den besten Weg merken und bloß nicht in eine Sackgasse fahren! Wer lotst seinen rasanten Flitzer schnellstmöglich über die Boxengasse ins passende Ziel? Der Gewinner nimmt den großen Pokal mit nach Hause und ist der Sieger der Rallye DaCart.

## Spielvorbereitung

Legt das Boxengassen-Plättchen in die Tischmitte. Mischt die Straßen-Plättchen verdeckt und legt sie mit der Rückseite nach oben in einem Raster von 5 x 5 in der Tischmitte um das Boxengassen-Plättchen herum aus. Die vier Start-Ziel-Plättchen werden jeweils an eine der vier Ecken des Spielplans gelegt, sodass sie nicht aneinandergrenzen. Nehmt pro Mitspieler ein Kanister-Plättchen, mischt sie verdeckt und legt sie mit der Kanisterseite nach oben auf das Boxengassen-Plättchen. Eventuell übrige Kanister-Plättchen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler nimmt sich ein Rallyeauto und stellt es auf eins der Start-Ziel-Plättchen an den Ecken des Rasters. Die Farbe spielt dabei zunächst keine Rolle.



## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, darf eine von zwei Möglichkeiten wählen: Er darf entweder ...

- ein Straßen-Plättchen aufdecken und sein Auto darauf ziehen

oder

- zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauschen

### Ein Straßen-Plättchen aufdecken und das Auto darauf ziehen

Du darfst pro Runde maximal ein Plättchen aufdecken, das an das Plättchen angrenzt, auf dem du gerade mit deinem Auto stehst. Lege das aufgedeckte Plättchen auf denselben Platz zurück. Du darfst es dabei so herum drehen, dass sich dein Weg fortsetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten, darfst du dir eine aussuchen. Ausnahme: Wer in der ersten Runde eine Sackgasse aufgedeckt hat, darf das Plättchen so drehen, dass das Wegstück an eine der beiden angrenzenden (noch verdeckten) Plättchen anliegt und nicht an das Start-Ziel-Plättchen.

Anschließend musst du dein Auto auf dieses Plättchen ziehen, auch wenn es in die falsche Richtung führt oder eine Sackgasse ist. Verdecke zum Schluss das Straßen-Plättchen, das dein Auto gerade verlassen hat.

Wenn du möchtest, kannst du auch auf ein offenes Plättchen ziehen, auf dem bereits ein anderes Auto steht. Natürlich nur, wenn es sich direkt neben deinem Auto befindet und der Weg dorthin führt. In diesem Fall deckst du keine Karte auf.

**Wichtig:** Denke immer daran, die Karte, die dein Auto gerade verlassen hat, sofort zu verdecken, sofern kein anderes Auto darauf steht.

### Zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauschen

Vertausche zwei beliebige, verdeckte Straßen-Plättchen miteinander. Du darfst dir die Plättchen dabei nicht ansehen.

**Wichtig:** Hat der vorhergehende Spieler gerade zwei Straßen-Plättchen miteinander vertauscht, darfst du keines dieser beiden Plättchen in deinem Zug für das Vertauschen verwenden.



### Boxenstopp

Ziehst du dein Auto auf das Boxengassen-Plättchen, darfst du das oberste Kanister-Plättchen aufdecken und vor dir ablegen. Die Farbe des Hintergrundes zeigt dir an, welches Zielplättchen du jetzt ansteuern musst, um den Pokal zu gewinnen. Es gelten die Zugregeln wie vorher beschrieben.

## Spielende

Der Rennpilot, der nach dem Erhalt des Kanister-Plättchens als Erster das entsprechende Ziel erreicht hat, gewinnt das Spiel und bekommt den Siegerpokal.

**Freies Spiel:** Nutzt die Straßen-Plättchen und baut euch einen Rundkurs, auf dem ihr dann mit den Autos nach Herzenslust umherbrausen könnt.



# Rally Run!

A tricky memory, matching game for 2 to 4 players ages 5 to 99 years.

**Game idea:** Katja & Markus Nikisch  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Game duration:** ca.15 minutes

## Contents

- 4 rally race cars
- 24 road tiles
- 1 pit stop tile
- 4 tart-finish tiles
- 4 golden trophy tiles
- 1 set of instructions



## Game Idea

Engines roar! Everyone wants to win and be able to hold the coveted DaCart Rally trophy high above their heads! But the race track is tricky and constantly changing. So the drivers must try and remember the best route without getting trapped in a dead end! Who can steer their zooming racer as fast as possible over the pit stop and across the right finish line? The winner gets to take home the huge trophy and is the DaCart Rally champion, and has a truly good memory.

## Preparation of the Game

Place the pit stop tile in the center of the playing area. Shuffle the road tiles and place them face down in a 5 x 5 grid centered around the pit stop tile. The four start-finish tiles are placed on each corner of the grid. Take one trophy tile per player, shuffle them and place them face-up on top of the pit stop tile. Leftover trophy tiles will not be needed and should be put back in the box. Each player selects a rally car and places it on one of the start-finish tiles at the grid corners. For the time being, colors are of no importance.



## How to Play

The game proceeds clockwise. The youngest player begins and has two options:

Either...

- turn over a road tile and place the race car on top of it,

or

- switch the places of two road tiles

### Turn over a road tile and place the race car on top of it

You may turn over only one road tile each round. The tile you choose to turn over must border the tile on which your car is standing. After you select the tile, turn it face up and look at it; decide which way to turn it so that it creates a road for your car to continue on. If there are several options, choose the one you prefer and place it back down, face-up where you got it. Exception: The player turning over a dead end tile in the first round may turn the opening to the dead end to face one of the bordering, face-down, tiles, but it may not border a start-finish tile.

Now place your car on top of this card, even if it leads in the wrong direction or is a dead end. Finally, turn back over the tile your car was just on so that it is face-down again.

If you like, you can drive your car onto a tile where another car already stands. But only, of course, when the tile borders the one you are on and the road leads to it. In this case, you do not turn over a new tile as the move is considered your turn.

**Important:** Always remember to turn the tile face down again once your car has left it, as long as no other car is still standing on it.

### Switch the places of two road tiles

Choose two face-down tiles and switch their places. You may not look at them.

**Important:** If the player before you just switched two tiles, you may not switch one of these tiles again.



### Pit stop

If you can move your car onto the pit stop tile, you may take the top trophy tile and place it in front of you. The background color of the canister tile now shows you which finish line you need to reach in order to win the trophy. The same game rules still apply.

## End of the Game

The first race car driver to reach the correct start-finish tile, that matches the trophy tile background, is the winner and receives the Champion's Trophy!

**Creative play:** Use the road tiles to build a race track, zooming along your cars to your heart's content.



# Rallye Mémo

Un jeu de mémoire et de course automobile palpitant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Katja & Markus Nikisch  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

## Contenu du jeu

- 4 voitures de rallye
- 24 plaquettes pistes
- 1 plaquette stand
- 4 plaquettes départ/arrivée
- 4 plaquettes jerrican
- 1 règle du jeu

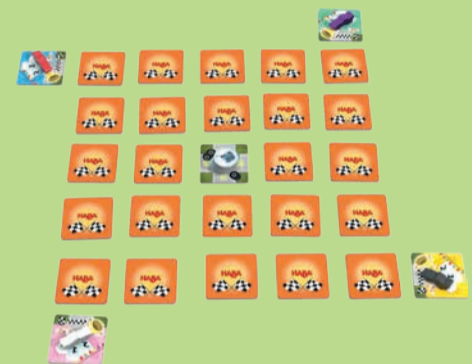


## Idée

Les moteurs s'emballent ! Tous les pilotes veulent remporter la coupe du célèbre rallye « Mémo ». Mais la piste est difficile à anticiper et change constamment. Pas d'autre solution que de mémoriser le meilleur chemin et d'essayer de ne pas finir dans une impasse ! Qui conduira son bolide le plus vite possible jusqu'au stand, puis réussira à atteindre la bonne arrivée en premier ? Le gagnant remporte la grosse coupe et sera le grand vainqueur du rallye « Mémo ».

## Préparatifs

Posez la plaquette stand au centre de la table. Mélangez les plaquettes pistes faces cachées, puis disposez-les toujours faces cachées au centre de la table autour de la plaquette stand en formant des rangées de 5 x 5 plaquettes. Les quatre plaquettes départ/arrivée sont posées à chaque coin du plan de jeu pour qu'elles ne se retrouvent pas les unes à côté des autres. Prenez une plaquette jerrican par joueur, mélangez-les faces cachées et posez-les sur la plaquette stand face jerrican visible. Les plaquettes jerrican éventuellement restantes ne seront pas utilisées et doivent être retirées du jeu. Chaque joueur prend une voiture de rallye et la pose sur une des plaquettes départ/arrivée disposées aux coins de la grille. La couleur n'a, dans un premier temps, pas d'importance.



## Déroulement de la partie

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il a deux possibilités :

- retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus

ou

- échanger deux plaquettes pistes entre elles.

### Retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus

Tu ne peux retourner qu'une seule plaquette par tour et cela ne peut être qu'une des plaquettes disposées à côté de celle sur laquelle se trouve ta voiture. Repose la plaquette retournée au même endroit. Tu peux la tourner de manière à ce que ton chemin puisse se poursuivre. Si plusieurs possibilités se présentent, à toi d'en choisir une. Exception : si un joueur retourne une impasse au premier tour, il peut tourner la plaquette pour que le morceau de chemin se retrouve à côté d'une des deux plaquettes avoisinantes (encore non retournées) et non pas du côté de la plaquette départ/arrivée.

Tu dois ensuite avancer ta voiture sur cette plaquette même si elle te mène dans la mauvaise direction ou dans une impasse. Retourne ensuite de nouveau face cachée la plaquette piste que tu viens de quitter.

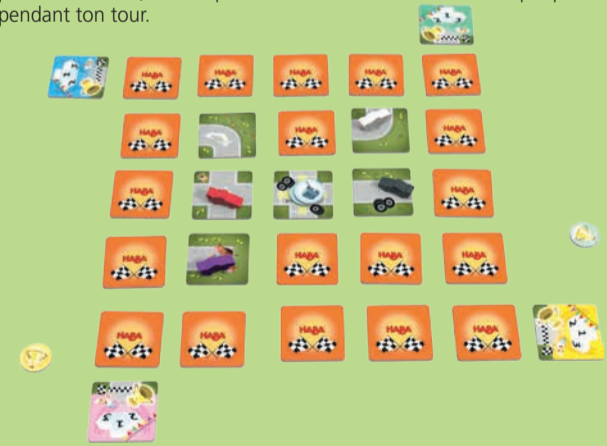
Si tu veux, tu peux également te déplacer sur une plaquette face visible sur laquelle se trouve déjà une autre voiture. Seulement bien sûr si cette plaquette se trouve directement à côté de ta voiture et si ton chemin peut t'y mener. Dans ce cas, tu ne retournes aucune carte.

**Important :** n'oublie pas de retourner tout de suite face cachée la plaquette que ta voiture vient de quitter, si aucune voiture ne se trouve dessus.

### Echanger deux plaquettes pistes entre elles

Intervient deux plaquettes pistes non retournées de ton choix entre elles. Tu n'as pas le droit de regarder le chemin qui se cache en dessous.

**Important :** si le joueur précédent vient d'échanger deux plaquettes pistes entre elles, tu n'as pas le droit d'intervenir une de ces plaquettes pendant ton tour.



### Arrêt aux stands

Si ta voiture arrive à la plaquette stand, tu peux retourner la première plaquette jerrican et la poser devant toi. La couleur du fond t'indique maintenant la plaquette d'arrivée vers laquelle tu dois te diriger pour remporter la coupe. Le jeu continue selon les règles précédemment expliquées.

## Fin de la partie

Le premier pilote automobile à atteindre son arrivée après avoir obtenu la plaquette jerrican remporte la partie et repart avec la coupe du grand vainqueur.

**Jeu libre :** utilisez les plaquettes pistes pour construire un circuit automobile sur lequel vos voitures rouleront à toute vitesse et s'en donneront à cœur joie.

