



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



BI-BA- BOXENSTOPP



Pu-Pu Pitstop • Vroom vroom !
Pitsstop • Parada en Boxes
Pam Pum Pit stop

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019



Bi-Ba-Boxenstopp

... einmal rum mit viel Gebrumm



Ein abgefahrenes Würfelspiel für 2-4 Kinder von 3 -99 Jahren

Autor: Heinz Meister
Illustration: Sabine Kraushaar
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 10 min



Wrummm, wrummm, wrummmmmm – laut donnern die Motoren! Jeden Moment startet das große Rennen von Hügelhausen. Die Helferhasen sind schon ganz aufgeregt, denn die Strecke ist lang und nur ein gut eingespieltes Team hat die Chance auf den ersten Platz. Welches Hasenteam bringt seinen kleinen Flitzer am schnellsten durch alle Boxenstopps? Schnell noch die Schrauben festschrauben, dann muss noch getankt werden und ... - oh nein, was ist da passiert – auch noch ein platter Reifen! Auf die Schrauben, tanken, Luuufft!

Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Autos, 36 Boxenstopp-Plättchen (je 9 in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb), 2 Farbwürfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan und die 2 Farbwürfel für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt ein Auto. Stellt die Autos in den Startbereich nebeneinander auf die Stellplätze vor dem ersten Boxenstopp. Dabei ist die Reihenfolge der Autos nicht wichtig. Nehmt euch die zu eurer Autofarbe passenden Boxenstopp-Plättchen und legt sie vor euch.

Legt nicht verwendete Autos und Boxenstopp-Plättchen wieder zurück in die Spielschachtel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer das lauteste Motoren-
geräusch machen kann, darf beginnen und würfelt mit beiden
Würfeln.

Das Würfelergebnis gilt für **alle** Spieler und jeder überprüft:

Zeigt der Würfel deine Farbe?

- **Ja?** Super!

Schau genau, an welchem Boxenstopp dein Auto gerade steht. Lege das passende Boxenstopp-Plättchen aus deinem Vorrat auf dein Farbfeld in der Box. Liegt dort bereits ein Boxenstopp-Plättchen? Dann lege es einfach darauf.

Zeigen beide Würfel deine Farbe darfst du sogar 2 passende Boxenstopp-Plättchen ablegen.

Solltest du nur noch ein passendes Plättchen haben, dann legst du nur dieses in die Box.

- **Nein?** Schade, deine Helferhasen brauchen wohl eine Pause. Am Ende des Spielzugs überprüft jeder Spieler, ob seine Helferhasen schon fertig sind:

Liegen in der aktuellen Box drei eigene Boxenstopp-Plättchen?

Dann ziehe dein Auto auf der Rennstrecke im Uhrzeigersinn bis zum nächsten Boxenstopp.



Anna, der das rote Auto gehört, würfelt Gelb und Grün. Das gelbe Auto von Tim steht in der Box zum Tanken. Tim darf also ein Boxenstopp-Plättchen mit dem Benzinkanister aus seinem Vorrat in die Box legen. Das grüne Auto von Lena steht vor der Box der Werkstatt. Lena darf eines ihrer Boxenstopp-Plättchen mit dem Werkzeug in die Box legen. Da beim grünen Auto nun drei Boxenstopp-Plättchen in der Box liegen, darf es jetzt bis zur nächsten Box neben das gelbe Auto fahren.

Anschließend ist dein Spielzug vorbei und der nächste Spieler an der Reihe. Auch weiterhin gilt: **Einer würfelt, alle spielen mit!**

Spielende

Das Spiel endet sobald das erste Auto alle 3 Boxenstopps absolviert hat und damit die Ziellinie überquert. Hügelhausen hat sein bestes Hasenhelferteam gefunden! Überqueren innerhalb eines Zuges mehrere Autos die Ziellinie, so gewinnen diese Spieler gemeinsam das Spiel.

Pu-Pu Pitstop

... zooming around the track



A frantic dice game for 2-4 children aged 3 to 99 years.

Game Designer: Heinz Meister
Illustration: Sabine Kraushaar
Editor: Markus Singer
Playtime: approx. 10 min



ENGLISH



Vroom, vroom, vroom – listen to the roar of the engines!
Any moment now, the Hillhouse Grand Prix will begin. The bunny pit crews are in a state of high alert, because the race is over a long distance and only a team that works like a well-oiled machine has a chance of coming first. Which bunny pit crew can service its car fastest? Quickly, tighten up the bolts, top up the fuel tank and... oh no, what's happened here? It's a flat tire!
Tighten up the bolts, top up the fuel and go!

Contents:

4 cars, 36 pitstop tiles (9 each in blue, red, green and yellow),
1 game board, 2 color dice, 1 rulebook

Preparing the Game:

Place the board and the two-colored dice in the middle of the table where everyone can reach them. Each player chooses a car. Players then place their car on the starting grid in front of the first pit entrance. The order of the cars is not important. Take the matching pitstop tiles for the color of your car and place them in front of you.

Return any unused cars and pitstop tiles to the game box.



How to Play:

The game is played in a clockwise direction. The player who can make the loudest engine noise starts by rolling both dice. The result applies to **all** players, so everyone needs to look:

Does the dice show your color?

- **Yes?** Excellent!

Look carefully to see which box your car is currently sitting on. Put the matching pitstop tile from your pile onto the square showing your color in the box. Is there already a pitstop tile there? Then just put it on top.

If both dice come up with your color, you can even put down two matching pitstop tiles

If you only have one matching tile, then this is all you can put down in the box.

- **No?** A pity, your bunny pit crew need a break.

At the end of the round, each player checks to see if their bunny pit crew has finished. Are there three of their own pitstop tiles in the current box? If so, the player moves their car clockwise on the racetrack to the next pit stop.



Anna, who has the red car, rolls yellow and green. The yellow car of Tim is in the box for refueling. Tim is allowed to take a pitstop tile showing the fuel canister from his pile and place it in the box. Lena's green car is standing in front of the workshop box. Lena is allowed to put down one of her pitstop tiles showing the wrench and screwdriver. Because the green car now has three pitstop tiles in the box, it can proceed to the next box where it joins the yellow car.

After that, the round is over and it's the next player's turn. Don't forget! When one player rolls the dice, everyone is involved in what happens next.

End of the Game:

The game ends as soon as a car has completed all three pit stops, which means it has also crossed the finish line. Hillhouse has found its best bunny pit crew! If more than one car finishes on the same turn, it is a tie between those players.

Vroum vroum !

... un tour de circuit à pleins gaz



Un amusant jeu de dés pour 2 à 4 enfants de 3 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Sabine Kraushaar
Rédaction : Markus Singer
Durée de la partie : env. 10 min



FRANÇAIS

Vroum, vroum, vroum – les moteurs vrombissent ! La grande course de Collineville va démarrer d'un moment à l'autre ! Les lapins mécaniciens sont inquiets. Ils savent que le circuit est long et que seule une équipe bien rodée pourra monter sur la première place du podium. Quelle équipe de mécaniciens réussira à faire repartir son petit bolide le plus rapidement à chaque arrêt au stand ? Vite, il faut encore serrer des boulons, faire le plein et...oh non, que se passe-t-il...un pneu à plat ! Hop, les boulons, l'essence...et de l'air, vite !

Contenu du jeu :

4 autos, 36 plaquettes-stand de ravitaillement (9 bleues, 9 rouges, 9 vertes et 9 jaunes), 1 plateau de jeu, 2 dés de couleur, 1 règle du jeu.

Préparation du jeu :

Posez le plateau de jeu et les 2 dés de couleur au centre de la table de manière à être facilement accessibles par tous. Chaque joueur choisit une voiture. Posez les voitures l'une à côté de l'autre sur la ligne de départ, sur les emplacements devant le premier stand de ravitaillement. L'ordre des voitures n'est pas important ici. Prenez les plaquettes-stands assorties à la couleur de votre voiture et posez-les devant vous. Remettez les voitures et les plaquettes non

Legt nicht verwendete Autos und Boxenstopp-Plättchen wieder zurück in die Spielschachtel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer das lauteste Motoren-
geräusch machen kann, darf beginnen und würfelt mit beiden
Würfeln.

Das Würfelergebnis gilt für **alle** Spieler und jeder überprüft:

Zeigt der Würfel deine Farbe?

- **Ja?** Super!

Schau genau, an welchem Boxenstopp dein Auto gerade steht. Lege das passende Boxenstopp-Plättchen aus deinem Vorrat auf dein Farbfeld in der Box. Liegt dort bereits ein Boxenstopp-Plättchen? Dann lege es einfach darauf.

Zeigen beide Würfel deine Farbe darfst du sogar 2 passende Boxenstopp-Plättchen ablegen.

Solltest du nur noch ein passendes Plättchen haben, dann legst du nur dieses in die Box.

- **Nein?** Schade, deine Helferhasen brauchen wohl eine Pause. Am Ende des Spielzugs überprüft jeder Spieler, ob seine Helferhasen schon fertig sind:

It's
playtime!



Art. Nr.: 305260 TL A106136 1/19



**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de