

RALLYE



6-10 ans
à partir de 6 ans

Jeu de calcul et de stratégie
Game of calculation and strategy
Berechnung und Strategie-Spiel
Juego de calculo y estrategia

FR



Dès 6 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 45 cartes, 11 «pions-voitures», 2 dés



But du jeu : être le premier à remporter les 3 étapes du rallye, c'est à dire obtenir 3 «pions-voitures».



Règle du jeu : Chaque joueur reçoit 6 cartes.

Le reste constitue la pioche.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence et lance les dés.

Le nombre obtenu par la somme des 2 dés indique le nombre de kilomètres à parcourir (exemple : $3 + 6 = 9$ km).

Les chiffres sur les cartes représentent un nombre de kilomètres.

Le joueur qui a lancé les dés doit additionner et/ou soustraire les kilomètres de ses cartes pour obtenir le résultat demandé.

Il peut déposer 1, 2, ou 3 cartes maximum.

Exemple : Un joueur lance les dés.



Pour obtenir 5 (c'est à dire $2 + 3$), il peut déposer les cartes suivantes : $3 + 2$



Mais il peut aussi utiliser la combinaison à 3 cartes : $3 + 3 - 1$.



En découvrant ses cartes, le joueur doit annoncer le calcul qui lui permet d'obtenir le bon résultat.

Puis le joueur suivant annonce son propre calcul et ainsi de suite pour tous les joueurs. Si la combinaison est correcte, les cartes sont écartées du jeu.

A la fin de ce tour, un autre joueur lance les dés et annonce le nouveau nombre de kilomètres à parcourir... on fait de même jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes en main. Il gagne alors une étape du rallye et obtient un «pion-voiture».

Une nouvelle manche démarre et on distribue 6 nouvelles cartes à chaque joueur. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour.

Le premier joueur qui obtient 3 «pions-voitures» remporte la partie.

NB : les plus grands peuvent utiliser les 4 opérations : additions, soustractions, multiplications et divisions.



GB



6 years upwards



From 2 to 5 players



Contents: 45 cards, 11 «car pieces», 2 dices



Object: To be the first to win three rally rounds, or in other words obtain three «car pieces».



How to play: Each player receives six cards. The rest make up the stack. Players take it in turns to play in a clockwise direction. The youngest player starts and throws the two dice. The sum of the two dice indicates the number of kilometres to be covered (for example: $3 + 6 = 9$ km).

The numbers on the cards represent a number of kilometres. Once you have thrown the dice, add and/or subtract the kilometres on your cards to obtain the required result. You may use one, two or at most three cards.

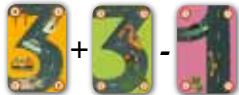
For example : you roll the dice.



To obtain 5 (in other words $2 + 3$), you can put down the following cards: $3 + 2$.



But you can also use a combination of 3 cards: $3 + 3 - 1$.



As you lay down your cards, announce the calculation by which you obtain the right result.

If a combination is correct, the cards are removed from the game. Continue in the same manner until one of the players runs out of cards. That player wins a rally round and a «car piece».

A new round begins and each player receives six new cards. If you cannot play, draw a card from the stack and miss a turn.

The first player to obtain three «car pieces» wins the game.

NB: Older children can use the four mathematical operations: adding, subtracting, multiplying and dividing.



D



Ab 6 Jahre



Für 2 bis 5 Spieler



Inhalt: 45 Spielkarten, 11 Auto-Spielfiguren,
2 Würfel



Ziel des Spiels: Gewinne als Erster die drei Etappen der Rallye und erhalte drei Auto-Spielfiguren.



Spielregeln: Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die restlichen Karten kommen auf einen Stapel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt zuerst. Die Augenzahl beider Würfel zusammenrechnet ergibt die Anzahl der Kilometer, die gefahren werden können (zum Beispiel: $3 + 6 = 9$ km).

Die Zahlen auf den Karten stehen für Kilometerzahlen. Der Spieler, der gewürfelt hat, bildet aus seinen Karten eine Rechenaufgabe, die das gewürfelte Ergebnis ergibt. Er kann dafür 1, 2 oder maximal 3 Karten benutzen.

Beispiel: Spieler A würfelt.



Um eine 5 (also $2 + 3$) zu erhalten, kann er zum Beispiel auslegen: $3 + 2$.

Oder er kombiniert drei Karten: $3 + 3 - 1$.



Beim Auslegen sagt der Spieler laut an, über welchen Rechenweg er das gewürfelte Ergebnis erhält.

Dann legt der nächste Spieler Karten für die gleiche Augenzahl aus und so weiter, bis alle gespielt haben. Ist die Rechenaufgabe richtig, werden die abgelegten Karten aus dem Spiel genommen. Haben alle ausgelegt, würfelt der nächste Spieler und gibt die neue Kilometeranzahl an. So geht es weiter, bis einer der Spieler keine Karten mehr hat. Er gewinnt damit eine Etappe der Rallye und erhält eine Auto-Spielfigur.

Eine neue Runde beginnt und es werden 6 neue Karten an jeden Spieler verteilt.

Kann ein Spieler nicht ausspielen, zieht er eine Karte vom Stapel und gibt an den nächsten Spieler weiter.

Wer zuerst drei Auto-Spielfiguren hat, gewinnt die Partie.

Anm.: Die größeren Kinder können alle vier

Rechenarten einsetzen: Addition, Subtraktion,

Multiplikation und Division.



E



A partir de 6 años



De 2 a 5 jugadores



Contenido: 45 cartas, 11 fichas «coche»,
2 dados



Objetivo del juego: ser el primero en ganar tres etapas del rally,
es decir, obtener tres fichas «coche».



Reglas del juego: cada jugador recibe 6 cartas.

El resto constituye el mazo.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador más joven empieza y lanza los dados.

El número obtenido por la suma de los dos dados indica el número
de kilómetros a recorrer (ejemplo: $3+6 = 9$ km).

Las cifras que aparecen en las cartas representan un número de
kilómetros. El jugador que ha lanzado los dados debe sumar o restar
los kilómetros de sus cartas para obtener el mismo resultado.
Puede depositar 1, 2 o 3 cartas como máximo.

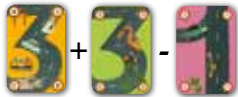
Ejemplo: un jugador lanza los dados.



Para obtener 5 (es decir, $2 + 3$)
puede depositar las cartas siguientes: 3 y 2.



Pero también puede utilizar la combinación
de tres cartas: $3 + 3 - 1$.



Al descubrir sus cartas, el jugador debe anunciar el cálculo que le permite obtener el resultado correcto.

A continuación, el jugador siguiente anuncia su propio cálculo y así sucesivamente para todos los jugadores.

Si la combinación es correcta, las cartas se retiran del juego.

Al final de esta ronda, otro jugador lanza los dados y anuncia el nuevo número de kilómetros a recorrer...

y hacemos lo mismo hasta que uno de los jugadores se quede sin cartas.

Entonces gana una etapa del rally y obtiene una ficha «coche».

Comienza una nueva mano y se reparten seis cartas nuevas a cada jugador.

Si un jugador no puede jugar, retira una carta del mazo y pierde el turno. El primer jugador que obtenga tres fichas «coche» gana la partida.

Nota: Los mayores pueden utilizar las cuatro operaciones: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.



I



Da 6 anni in su.



Da 2 a 5 giocatori.



Contenuto: 45 carte, 11 "pedine-auto", 2 dadi



Scopo del gioco: conquistare per primo 3 tappe del rally, cioè ottenere 3 "pedine-auto".



Regola del gioco: ogni giocatore riceve 6 carte. Il resto costituisce il mazzo da cui pescare.

Si gioca in senso orario. Il giocatore più giovane lancia i dadi per primo. Il numero ottenuto sommando i 2 dadi indica il numero di chilometri da percorrere (esempio: $3 + 6 = 9$ km).

I numeri riportati sulle carte rappresentano il numero di chilometri. Il giocatore che ha lanciato i dadi deve sommare e/o sottrarre i chilometri delle sue carte per ottenere il risultato richiesto. Può disporre davanti a sé 1, 2 o 3 carte al massimo.

Esempio: un giocatore lancia i dadi.



Per fare 5 (cioè $2 + 3$), può disporre davanti a sé le carte seguenti: $3 + 2$.



Ma può anche utilizzare la combinazione a 3 carte: $3 + 3 - 1$.



Scoprendo le carte, il giocatore deve dichiarare il calcolo che gli consente di ottenere il risultato corretto.

Poi il giocatore successivo dichiara il proprio calcolo e così via con gli altri giocatori. Se la combinazione è corretta, le carte sono scartate dal gioco. Alla fine del giro, un altro giocatore lancia i dadi e dichiara il nuovo numero di chilometri da percorrere... si continua così finché uno dei giocatori non avrà più carte in mano. Allora vincerà una tappa del rally e otterrà una “pedina-auto”.

Se un giocatore non può giocare, pesca una carta dal mazzo e passa il turno. Vince la partita il giocatore che ottiene per primo 3 “pedine-auto”.

N.B. - I più grandicelli possono utilizzare le 4 operazioni: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni.



P



A partir dos 6 anos.



De 2 a 5 jogadores.



Conteúdo: 45 cartas, 11 “peões/automóveis”,
2 dados.



Objetivo do jogo: ser o primeiro a vencer as 3 etapas do rali, ou seja, obter 3 “peões/automóveis”.



Regras do jogo: cada jogador recebe 6 cartas.

As restantes cartas constituem o baralho. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa o jogo e lança os dados. A soma obtida pela soma dos dois dados indica o número de quilómetros a percorrer (por exemplo $3 + 6 = 9$ quilómetros).

Os algarismos em cima das cartas representam o número de quilómetros. O jogador que lançou os dados deve adicionar/ou subtrair os quilómetros das suas cartas para obter o resultado pretendido. Pode apresentar 1, 2 ou 3 cartas no máximo.

Exemplo: O jogador lançou os dados.



Para obter 5 (ou seja, $2 + 3$),
pode apresentar as seguintes cartas $3 + 2$;



Pode, igualmente,
utilizar a combinação de 3 cartas: $3 + 3 - 1$:



Ao mostrar as suas cartas, o jogador deve anunciar o cálculo que lhe permitiu obter o resultado correto. Depois, o jogador seguinte revela o seu próprio cálculo e assim sucessivamente para todos os jogadores.

Se a combinação estiver correta, as cartas são retiradas do jogo.

No final desta jogada, um outro jogador lança os dados e anuncia o novo número de quilómetros a percorrer... e assim sucessivamente até que um dos jogadores não tenha mais cartas na mão. Esse jogador ganha, nessa altura, uma etapa do rali e obtém um “peão/automóvel”.

Uma nova mão começa e são distribuídas 6 novas cartas a cada jogador.

Se um jogador não puder jogar, retira uma carta do baralho e passa a vez.

O primeiro jogador que obtiver 3 peões/automóveis,
vence a partida,

*Nota: Os mais crescidos podem utilizar as 4 operações :
adição, subtração, multiplicação e divisão.*





Vanaf 6 jaar.



2 tot 5 spelers.



Inhoud: 45 kaarten, 11 pionnen in de vorm van autootjes, 2 dobbelstenen



Doel van het spel: als eerste de 3 etappes van de rally winnen door 3 autootjes binnen te halen.



Spelregels: Elke speler krijgt 6 kaarten. De rest van de kaarten vormt de pot. Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit de dobbelstenen.

Het totaal van de 2 dobbelstenen geeft aan hoeveel kilometers de spelers moeten afleggen (bijvoorbeeld: $3 + 6 = 9$ km).

De cijfers op de kaarten geven een aantal kilometers aan.

De speler die de dobbelstenen gegooit heeft, moet de kilometers van zijn kaarten optellen of aftrekken om het gewenste resultaat te bereiken. Hij kan 1, 2 of hooguit 3 kaarten neerleggen.

Bijvoorbeeld: Een speler gooit de dobbelstenen.



Om 5 te krijgen (namelijk $2 + 3$), kan hij de volgende kaarten neerleggen: $3 + 2$.



Maar hij kan ook 3 kaarten combineren: $3 + 3 - 1$.

De speler laat deze kaarten zien en vertelt hoe hij het gewenste resultaat bereikt heeft. Vervolgens laten de andere spelers één voor één hun eigen kaartencombinatie en berekening zien. Als de combinaties goed zijn, worden deze kaarten opzij gelegd. Na afloop van deze beurt gooit een andere speler de dobbelstenen en zegt hoeveel kilometers er nu afgelegd moeten worden. Het spel gaat op deze manier verder totdat een van de spelers geen kaarten meer heeft. Deze wint de etappe van de rally en krijgt een autootje.

Dan begint er een nieuwe slag voor de volgende etappe en krijgt elke speler 6 nieuwe kaarten.

Wanneer een speler niet de juiste kaarten heeft, moet hij een kaart uit de pot pakken en slaat hij een beurt over. De speler die als eerste 3 autootjes heeft, heeft gewonnen.

Opmerking: grotere kinderen kunnen gebruikmaken van de 4 hoofdbewerkingen: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen.



S



Från 6 år.



2 till 5 spelare.



Innehåll: 45 kort, 11 «bilbrickor», 2 tärningar.



Spelets mål: att vara den första som vinner 3 rallytapper, det vill säga få 3 «bilbrickor».



Spelregler: varje spelare får 6 kort. Resten bildar talongen.

Spelet spelas medurs. Den yngsta spelaren börjar genom att slå med tärningarna.

Det sammanlagda antalet prickar på de 2 tärningarna talar om hur många kilometer som ska köras (exempel: $3 + 6 = 9$ km).

Siffrorna på korten står för ett visst antal kilometer. Spelaren som har slagit med tärningarna ska nu lägga ihop / eller dra ifrån antalet kilometer på sina kort för att komma fram till det önskade antalet. Spelaren får lägga 1, 2 eller maximalt 3 kort.

Exempel: en spelare slår med tärningen.



För att få 5 (det vill säga $2 + 3$), ska spelaren lägga följande kort: $3 + 2$.



Men han/hon kan även använda en kombination av 3 kort: $3 + 3 - 1$.



Spelaren måste tala om vilken beräkning han/hon har gjort för att få rätt resultat. Därefter talar nästa spelare om vilken beräkning han/hon har gjort och så vidare för alla spelare. Om kombinationen är rätt tas korten ur spelet. Sedan slår en annan spelare med tärningarna och talar om det nya antalet kilometer som ska köras... man fortsätter likadant tills en av spelarna inte längre har några kort på hand. Den spelaren vinner rallyetappen och får en «bilbricka».

Ett nytt parti startar och man delar ut 6 nya kort till varje spelare.

Om en spelare inte kan spela, tar han/hon ett kort från talongen och hoppar över sin tur.

Den första spelaren som får 3 «bilbrickor» vinner rallyt.

OBS: de äldsta kan använda alla de fyra räknesätten: addition, subtraktion, multiplikation och division.



DK



Fra 6 år.



Fra 2 til 5 deltagere.



Indhold: 45 kort, 11 «brik-biler», 2 terninger.



Spillets formål: at være den første, der vinder de 3 rallyetaper dvs. der opnår 3 «brik-biler».



Spilleregler: Hver spiller får 6 kort. Resten udgør bunken.

Man spiller i retningen med uret. Den yngste deltager begynder og kaster terningerne.

Antallet, som opnås ved at lægge øjnene sammen på de 2 terninger, angiver det antal kilometer man må skal (eksempel: $3 + 6 = 9$ km).

Tallene på kortene repræsenterer et antal kilometer.

Spilleren, som har kastet terningerne, skal lægge kilometertallet fra sine kort til og/eller trække dem fra for at opnå det ønskede resultat. Han kan maksimalt lægge 1, 2 eller 3 kort.

Eksempel: Deltager A kaster terningerne.



For at opnå 5 (dvs. $2 + 3$) kan han lægge følgende kort: $3 + 2$.



Men han kan også bruge kombinationen med 3 kort: $3 + 3 - 1$.



Deltageren viser kortene og siger regnestykket, som giver ham ret til at opnå det korrekte resultat.

Derefter siger den følgende deltager sit regnestykke og så fremdeles for alle deltagerne. Hvis kombinationen er korrekt, bliver mine kort fjernet fra spillet. Ved slutningen af denne omgang kaster en anden deltager terningerne og siger antallet af kilometer, der skal køres og man fortsætter på denne måde, indtil spillerne ikke har flere kort på hånden. Han har så vundet en etape af rallyet og vinder en «brik-bil».

Hvis en deltager ikke kan spille, skal han tage etkort i bunken og vente til næste gang. Den første deltager der vinder 3 «brik-biler» har vundet.

NB: de største kan anvende de 4 regnearter: lægge sammen, trække fra, gange og dividere.



RUS



С 6 лет.



2–5 игроков.



В комплекте: 45 карточек,
11 фишек «машинка», 2 кубика.



Цель игры: первым выиграть три этапа ралли, то есть получить 3 фишки «машинка».



Правила игры: каждый игрок получает по 6 карточек. Остальные карточки следует выложить стопкой. Ход переходит по часовой стрелке. Игру начинает самый младший игрок. Он бросает кубики. Сумма чисел, выпавших на двух кубиках, означает количество километров, которые нужно проехать (например, $3 + 6 = 9$ км). Цифры на карточках означают количество километров. Игрок, бросивший кубики, должен получить нужное количество километров из чисел своих карточек, используя сложение и (или) вычитание. При этом он может использовать от 1 до 3 карточек.

Например. Игрок бросает кубики.



Чтобы получить число 5 (то есть $2 + 3$), он может выложить следующие карточки: $3 + 2$.



Но он также может использовать комбинацию из трех карточек: $3 + 3 - 1$.



Выкладывая карточки, игрок должен объяснить, какие арифметические действия он выполнил, чтобы получить нужное число.

Затем действия со своими карточками выполняет следующий игрок и так далее. Если расчет выполнен правильно, карточки выходят из игры. Когда все игроки выполнили свои расчеты, кубики бросает следующий игрок. Он объявляет новое количество километров, которые нужно проехать. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не использует все свои карточки. Он выигрывает этот этап ралли и получает фишку «машинка».

Начинается новый раунд, и каждый игрок вновь получает по 6 карточек.

Если игрок не может сделать ход, он берет карточку из стопки и пропускает ход.

Партию выигрывает тот, который первым набрал 3 фишки «машинка».



Примечание. Дети старшего возраста могут использовать все четыре действия: сложение, вычитание, умножение и деление.

RALLYE

DJ0846 I

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France