

SPIELANLEITUNG:

DEIN ZIEL:

Stelle alle 8 Spielfiguren an ihre richtige Position auf der Spielfläche und fahre dann mit dem roten Auto durch das Labyrinth und die Rampe hinunter

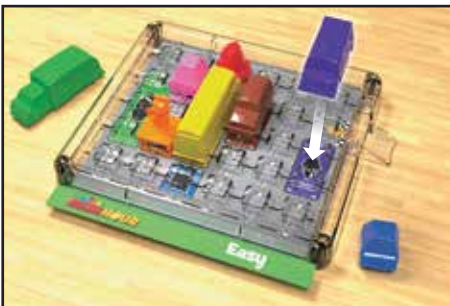
SO WIRD GESPIELT:

1. Wähle eine Aufgabenkarte und schiebe sie unter die transparente Spielfläche.

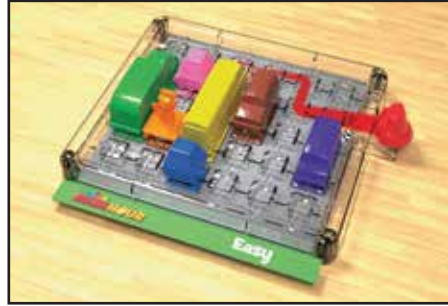


Die Aufgaben sind mit einem Farbcode versehen, um die einfachen, mittelschweren und schwierigen Aufgaben voneinander zu unterscheiden. Sie werden von 1 bis 30 immer anspruchsvoller.

2. Beachte die Angaben zu Farben und Formen auf der Aufgabenkarte, um zu erkennen, wo welche der 8 Spielfiguren auf der Spielfläche platziert wird.
3. Stelle die Spielfiguren auf die Spielfläche, sodass ein Labyrinth entsteht. Das rote Auto muss nun durch dieses Labyrinth gesteuert werden.



4. Anschnallen, und los geht's! Lenke das rote Auto durch das Verkehrs-Labyrinth und die Rampe hinunter – dann hast du **GEWONNEN!**



SPIELREGELN:

- Die Spielfiguren müssen so auf die Spielfläche gestellt werden, dass die Angaben zu Formen und Farben auf der Aufgabenkarte alle berücksichtigt werden.

Form-Hinweis:

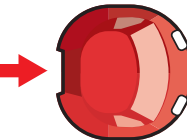
Kreis



Der Form-Hinweis zeigt an, welche Form auf der Spielfigur zu sehen ist, die auf diese Stelle der Spielfläche gehört.

Farb-Hinweis:

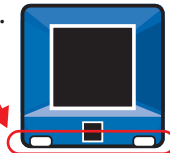
Rot



Der Farb-Hinweis zeigt an, welche Farbe die Spielfigur haben muss, die auf diese Stelle der Spielfläche gehört.

- Achte außerdem darauf, dass die Fahrzeuge in der richtigen Ausrichtung auf der Spielfläche stehen.

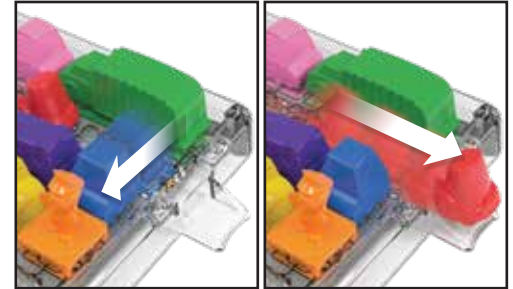
TIPP: Sieh dir die Scheinwerfer des Fahrzeugs an.



- Du musst das rote Auto durch das Labyrinth fahren, indem du es entlang der Straßen verschiebst und abbiegen lässt, ohne mit den anderen Spielfiguren zusammenzustoßen.
- Du darfst die anderen Autos nicht hochheben!

SCHWIERIGE AUFGABEN (21–30):

Bei den schwierigen Aufgaben musst du 1 oder 2 Spielfiguren beiseiteschieben, um dem roten Auto den Weg zur Rampe zu bahnen.



Einige der Figuren können sich bewegen und verschoben werden, andere nicht (siehe die Erläuterungen in der „Bewegungsübersicht“).

ÜBER DEN AUTOR:

„My First Rush Hour®“ wurde von Peggy Brown Creative erfunden – einem Studio, in dem Hunderte von Spielen, Spielwaren und Geduldspielen von Künstlern, Illustratoren und Designern entwickelt werden. Ihr Motto lautet: „Wenn es keinen Spaß macht, ist es nichts für uns!“

ENTHÄLT:

- Parkplatz-Spielfläche mit Rampe
- 1 rotes Auto • 6 Wagen • 1 Lotse
- 15 doppelseitig bedruckte Aufgabenkarten (von einfach bis schwierig)

LEGENDE:

ROTES AUTO



Kreis



Bewegung:

Das rote Auto kann sich vorwärts und rückwärts bewegen. Es ist die **EINZIGE** Figur, die abbiegen kann. Wenn das rote Auto abbiegen soll, ziehst du es auf ein beliebiges Feld und drehst es in die Richtung, in die du weiterfahren möchtest.



LOTSE



Achteck

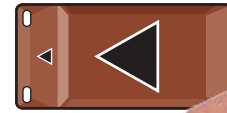


Bewegung:

Der orangefarbene Lotse kann sich vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegen.



SUV



Dreieck



Bewegung:

Der braune SUV kann nicht bewegt werden. Nachdem er an der Stelle, die auf der Aufgabenkarte vorgegeben ist, auf die Spielfläche gestellt wurde, bleibt er dort stehen, bis die Aufgabe gelöst ist.



KOMPAKTWAGEN



Quadrat



Bewegung:

Der blaue Kompaktwagen darf nur vorwärts oder rückwärts bewegt werden. Er kann weder abbiegen noch seitwärts geschoben werden.



KLEINWAGEN



Stern

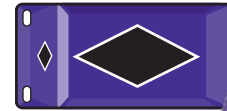


Bewegung:

Der rosafarbene Kleinwagen darf nur vorwärts oder rückwärts bewegt werden. Er kann weder abbiegen noch seitwärts geschoben werden.



LIEFERWAGEN



Raute



Bewegung:

Der violette Lieferwagen kann nicht bewegt werden. Nachdem er an der Stelle, die auf der Aufgabenkarte vorgegeben ist, auf die Spielfläche gestellt wurde, bleibt er dort stehen, bis die Aufgabe gelöst ist.



MÜLLWAGEN



Oval



Bewegung:

Der grüne Müllwagen kann nicht bewegt werden. Nachdem er an der Stelle, die auf der Aufgabenkarte vorgegeben ist, auf die Spielfläche gestellt wurde, bleibt er dort stehen, bis die Aufgabe gelöst ist.



SCHULBUS



Rechteck



Bewegung:

Der gelbe Schulbus kann nicht bewegt werden. Nachdem er an der Stelle, die auf der Aufgabenkarte vorgegeben ist, auf die Spielfläche gestellt wurde, bleibt er dort stehen, bis die Aufgabe gelöst ist.

