



fischertechnik®

3 to 6

**Baustelle
Building site
Travaux publics
Bouwterrein**

„Ferien-Ratgeber“
Für 2–4 Ferien-Experten ab 3 Jahren.

“The holiday expert's game”
For 2–4 holiday experts over 3 years.

«Le jeu vacances-loisirs»
Pour 2 à 4 gentils organisateurs
à partir de 3 ans.

„Autospel“
veilig op vakantie met de auto.
Voor 2–4 autokenners, vanaf 3 jaar.

Zum Spiel gehören:
1 Spielfeld
4 Führerhäuschen
4 Spielfiguren
1 Würfel

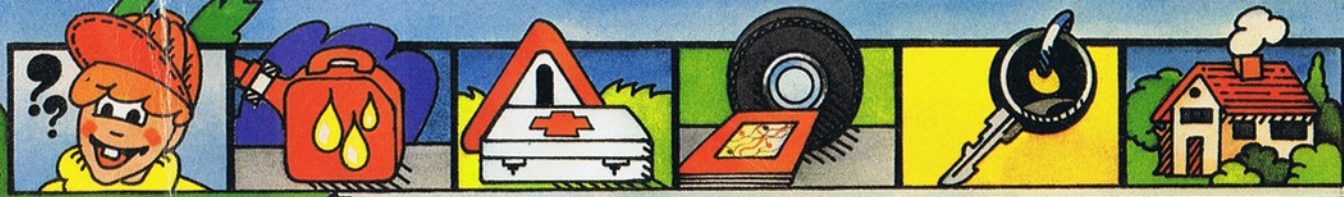
You need:
1 board
4 driver's cabs
with figures
1 dice



Le jeu comprend:
1 aire de jeu
4 maisonnettes
4 personnages
1 dé

Het spel bestaat uit:
1 speelbord
4 auto's
4 pionnen
1 dobbelsteen

Art.-Nr.
6 39013 1



Spielregeln

- Juchuhhhh, endlich sind die Ferien da! Baden, schwimmen, schnorcheln – toll! Aber damit die große Fahrt kein Reinfall wird, prüfen richtige Ferien-Experten noch einmal vor der Abfahrt, ob sie auch alle wichtigen Dinge dabei haben bzw. in Ordnung sind. Und so wird's gemacht:
- ☒ Die Führerhäuschen mit den Figuren werden am Start (zuhaus) aufgestellt. Und es wird reihum gewürfelt.
 - ☒ Hast Du die Autoschlüssel auch nicht vergessen? Nur wer eine (1) würfelt, hat dran gedacht und rückt auf Feld ☐ vor.
 - ☒ Liegt die Autokarte im Handschuhfach und hat der Reservereifen im Kofferraum auch noch genug Profil? Nur wer eine (2) würfelt, hat auch daran gedacht und alles kontrolliert. Errückt auf Feld ☐ vor.
 - ☒ Wichtig! – Sind der vorgeschriebene Verbandskasten und das Warndreieck an einer Stelle untergebracht, wo sie notfalls sofort greifbar sind? Eine (3) bedeutet: Verbandskasten und das Warndreieck komplett und am richtigen Platz. Du rückt auf Feld ☐ vor.
 - ☒ Wenn der Motor streikt, fällt Dein ganzer Ferien-Spaß ins Wasser. Deshalb: Ist genügend Benzin im Tank? Ölstand nachgesehen? Kühlwasser geprüft? Würfelst Du eine (4) ist der Motor startklar und Du rückt auf Feld ☐.
 - ☒ Hast Du wirklich an alles gedacht? Nichts vergessen? Während Du versuchst, eine (5) zu würfeln, kannst Du noch einmal scharf überlegen. Hast Du dann die (5) gewürfelt, kann die große Fahrt beginnen und Du rückt vor auf das Feld ☐.
 - ☒ Jetzt brauchst Du „nur noch“ eine (6) und Du bist Ferien-Sieger, wenn Du als Erster dort ankommst.
- Aber Achtung!
Gelingt es Dir nicht auf Anhieb, eine (6) zu würfeln, mußt Du leider Deinen Ferien-Spaß noch ein wenig verschieben. Denn dann mußt Du um die Punktezahl zurück gehen, die Du gerade gewürfelt hast. Im schlimmsten Fall zurück bis zum Start. Ein Beispiel: Wenn Du auf ☐ stehst und nur eine (4) würfelst, dann mußt Du zurück auf ☐. – Alles klar? Na, dann viel Spaß

The rules of the game

- Hurray, it's holiday time, at last!
Sun-bathing, swimming, snorkelling - great!
Real holiday experts always check again before leaving to see that they have remembered all the important things, so that the long journey is not a disappointment.
And this is how it's done:
- ☒ The driver's cabs with figures are positioned at the start. The dice is thrown in turn.
 - ☒ Have you remembered the car keys? Only those who throw a (1) have, and may move to square ☐.
 - ☒ Is the road-map in the glove compartment and has the spare tyre in the boot enough tread? Only those who throw a (2) have remembered. They may move to square ☐.
 - ☒ Important: Is the first aid kit and warning triangle within easy reach? A (3) means that they are and you may move to square ☐.
 - ☒ Your holiday fun will be spoilt if the car is not roadworthy. Therefore: Is there enough petrol in the tank? Has the oil and water been checked? If you throw (4) the engine is ready to start and you may move to square ☐.
 - ☒ Have you really remembered everything? Nothing has been forgotten? Whilst you are trying to throw (5) you may have another think. If you throw a (5) the long journey can begin and you may move to square ☐.
 - ☒ Now you only need a (6) and if you arrive first you are the winner of the holiday race.
- Take care:
If you do not manage to throw a (6) at the first attempt you must postpone your holiday fun a little. You must move back the number of squares you have just thrown. At the worst back to "start". Example: If you are at ☐ and you only throw a (4) then you must return to ☐.
Everything clear? Well: In that case have lots of fun.

Règle du jeu

- Youpi, enfin les vacances!
On peut se baigner, nager, plonger – c'est formidable!
Mais il ne faut pas que le grand voyage tourne mal... pour cela, avant le départ, les «gentils organisateurs» vérifient qu'il ne manque aucun objet indispensable et que tout est en ordre.
- ☒ Les maisonnettes et les personnages sont placés sur les cases de départ. Puis chacun jette le dé.
 - ☒ N'as-tu pas oublié les clés de voiture? Le joueur qui tire le (1) va le vérifier et se place sur la case ☐.
 - ☒ La carte routière est-elle dans la boîte à gants et la roue de secours qui est dans le coffre est-elle en bon état?
 - ☒ Le joueur qui tire le (2) n'oublie pas de le vérifier. Il se place sur la case ☐.
 - ☒ Important! La trousse de secours et le triangle de signalisation sont-ils placés à un endroit facile à atteindre en cas d'urgence? Si le trois sort, cela signifie que tout est en ordre et au bon endroit. Tu te places sur la case ☐.
 - ☒ Si la voiture tombe en panne, tes vacances tombent à l'eau. Réfléchis: y-a-t-il assez d'essence dans le réservoir? Le niveau d'huile a-t-il été vérifié? Et l'eau dans le radiateur? Si tu tires le (4), pas de problème, tu te places sur la case ☐.
 - ☒ As-tu vraiment pensé à tout? N'as-tu rien oublié? Essaie de tirer le cinq, pendant que tu réfléchis. Si tu tires le (5), le grand voyage peut commencer, tu te places sur la case ☐.
 - ☒ Maintenant il ne te reste plus qu'à tirer le (6) pour gagner si tu atteins l'arrivée le premier.
- Mais attention!
Si tu ne tires pas le (6) du premier coup, il faudra que tu attendes encore un peu pour profiter de tes vacances. Tu dois reculer du nombre de cases correspondant au chiffre tiré et si tu n'as vraiment pas de chance, tu peux même revenir au départ. Exemple: Si tu es sur la case ☐ et que tu tires un (4), tu dois retourner sur le ☐. Tout est bien compris? Alors amuse-toi bien!

Spelregels

- Hoi, eindelijk gaan we met vakantie! Lekker in de zon liggen, zwemmen, duiken met een snorkel. Maar om te voorkomen dat de vakantie in het water valt moet je eerst controleren of alles voor de grote reis in orde is. Of de auto tip top is en je niets bent vergeten. Dat gaat zo:
- ☒ De auto's met de pionnen worden op START gezet. Om de beurt wordt met de dobbelsteen gegooid.
 - ☒ Heb je de autosleuteltjes niet vergeten? Alleen wie een (1) gooit heeft daaraan gedacht en mag naar veld ☐ met zijn pion.
 - ☒ Ligt de autokaart in het handschoenenvakje en heeft de reserveband voldoende profiel en druk? Alleen wie een (2) gooit heeft daaraan gedacht en alles gecontroleerd. Hij mag naar veld ☐.
 - ☒ Belangrijk! Heb je de verplichte verbandsdoos en waarschuwingsdriehoek in de auto? Zo voor het grijpen bij een noodgeval? Een (3) betekent dat verbandsdoos en waarschuwingsdriehoek op de juiste plaats liggen. Je mag naar veld ☐.
 - ☒ Wanneer de motor het vertikt valt de hele vakantie in het water. Daarom: zit er genoeg benzine in de tank? Heb je de olie nagegekeken? En hoe staat het met het koelwater in de radiator? Wie een (4) gooit heeft zijn motor startklaar en mag naar veld ☐.
 - ☒ Heb je werkelijk aan alles gedacht? Niets vergeten? Terwijl je probeert een (5) te gooien kun je alles nog eens goed nagaan. Gooi je een (5) dan kan de grote reis beginnen en mag je naar veld ☐.
 - ☒ Nu behoef je alleen nog maar een (6) te gooien om vakantie-winnaar te worden, tenminste als je als eerste aankomt.
- Maar let op!
Wanneer je niet meteen een (6) gooit moet je helaas je vakantie nog even uitstellen. Je moet dan het aantal ogen dat je hebt gegooid, terug. In het ergste geval naar start. Voorbeeld: sta je op ☐ en gooi je een (4) dan moet je terug naar ☐ en opnieuw alle voorbereidingen treffen. Alles duidelijk? Veel plezier.