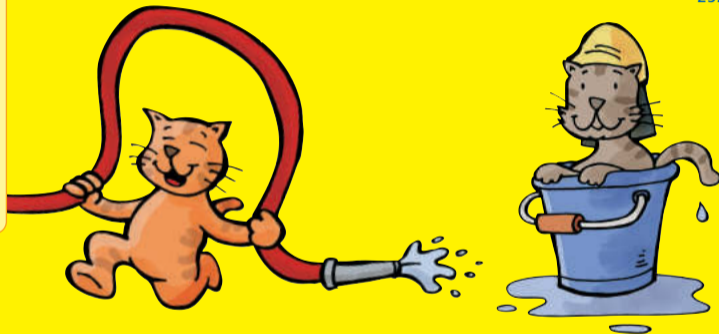


Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

# Tatü-Tata – Das Feuerwehrspiel

2521



Dingalingaling! – The fire brigade game · Pin-pon, pin-pon – Les pompiers  
Tatu-tatu – Het brandweerspel · Tl-to-Tl-to – El juego de los bomberos  
Attenzione, attenzione – pompieri in azione

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

Habermaaß-Spiel Nr. 2521

# Tatü-Tata

## Das Feuerwehrspiel

Ein feuriges Spiel für 2 - 4 Feuerwehrleute von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Gunter Baars  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten



Alarm! Die Feuerwehr wird zu einem neuen Einsatz gerufen und du bist dabei! Doch welche Aufgabe erwartet die Feuerwehr heute? Muss sie ein brennendes Haus löschen oder eine Katze vom Baum retten? Jetzt sind starke Nerven, eine ruhige Hand und ein gutes Gedächtnis gefragt, um den Einsatz erfolgreich abzuschließen.

## Spielinhalt

- 1 Feuerwehrwagen aus Metall
- 16 Feuerwehrleute (magnetische Karten in vier Farben)
- 4 Einsatzorte
- 4 Schläuche (in vier Längen)
- 7 Leiterkärtchen (zweiseitig bedruckt)
- 4 Fenster
- 1 blaue Holzscheibe (= Wasser)
- 11 Feuerwehrabzeichen
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

In jeder Runde versucht ein Spieler einen Feuerwehreinsatz erfolgreich abzuschließen. Dabei werden je nach Einsatzort unterschiedliche Anforderungen gestellt. Der Spieler kann sich bei jedem Einsatz bis zu drei Abzeichen verdienen. Im Tausch gegen drei Abzeichen darf er einen seiner Feuerwehrleute an das Feuerwehrauto heften.

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster die eigenen Feuerwehrleute an das Feuerwehrauto zu heften.

## Spielvorbereitung

Legt die vier Einsatzorte zu einem Kreuz in der Tischmitte aus. Die Feuerwehrabzeichen und den Würfel legt ihr in die Mitte des Kreuzes. Stellt das Feuerwehrauto vor einen beliebigen Einsatzort.

### **Verteilt das Spielmaterial wie folgt auf die vier Einsatzorte:**

#### **Einsatzort 1: „Wasser marsch!“**

Legt die blaue Holzscheibe (= Wasser) auf den Einsatzort.

#### **Einsatzort 2: „Wo brennt's denn?“**

Mischt die vier Fensterkarten und legt sie mit der Fensterseite nach oben auf die vier Rauchwolken.

#### **Einsatzort 3: „Schlauch braucht man auch!“**

Legt die vier Schläuche auf den Einsatzort.

#### **Einsatzort 4: „Ohne Leiter geht's nicht weiter!“**

Legt die sieben Leiterteile mit der hellblauen Seite nach oben auf den Einsatzort.

Anschließend nimmt sich jeder Spieler vier Feuerwehrleute einer Farbe und legt sie vor sich.

### **Spielablauf**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt ein Feuerwehrauto gesehen hat, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

#### **Was zeigt der Würfel?**

- **Einen, zwei oder drei Punkte?**  
Fahre das Feuerwehrauto im Uhrzeigersinn so viele Einsatzorte weiter, wie du Punkte gewürfelt hast.
- **Das Blaulicht?**  
Du darfst dir aussuchen, zu welchem Einsatzort das Feuerwehrauto fahren soll.

## An welchem Einsatzort steht das Feuerwehrauto jetzt?

- **Einsatzort 1: „Wasser marsch!“**

Drei Feuer lodern aus den Fenstern. Wie viele kannst du mit dem Wasser löschen?

Lege die blaue Holzscheibe (= Wasser) auf die abgebildete Katze. Schnippe sie dann in Richtung der Fenster: Dort, wo sie liegen bleibt, soll sie möglichst viele Fenster berühren. Du darfst bis zu dreimal schnippen. Nach jedem Versuch musst du entscheiden, ob du diesen Versuch werten oder neu schnippen möchtest. Du kannst aber immer nur den letzten Versuch werten: Für jedes berührte Fenster darfst du dir ein Abzeichen nehmen!

- **Einsatzort 2: „Wo brennt's denn?“**

Aus allen vier Fenstern steigt Rauch. Aber wo muss die Feuerwehr zuerst eingreifen?

Entscheide dich für ein Fenster und drehe es um. Wie gefährlich war das Feuer wirklich? Nimm dir so viele Abzeichen, wie auf der Fensterrückseite zu sehen sind. Es kann auch sein, dass du dir gar kein Abzeichen nehmen darfst. Danach drehst du das Fenster wieder um.

## Wichtig:

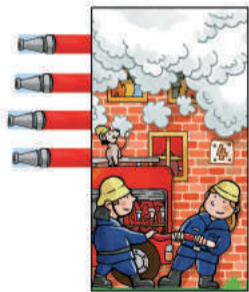
Wenn du das Fenster mit den drei Abzeichen aufdeckst, werden anschließend alle Fenster wieder kräftig gemischt.

- **Einsatzort 3: „Schlauch braucht man auch!“**

Hier brennt das Feuer ganz weit oben. Um es zu löschen, brauchst du einen möglichst langen Schlauch.

Halte dir die Augen zu. Dein linker Nachbar nimmt die vier Schläuche und schiebt sie so unter den Einsatzort, dass die Schlauchspitzen beliebig weit hervorschauen. Danach gibt er das Kommando „Wasser marsch!“

Öffne die Augen, entscheide dich für einen Schlauch und ziehe ihn hervor. Nimm dir so viele Abzeichen, wie auf diesem Schlauch zu sehen sind. Je länger der Schlauch ist, umso mehr Abzeichen bekommst du. Hast du den kürzesten Schlauch gewählt, darfst du dir kein Abzeichen nehmen.



- **Einsatzort 4: „Ohne Leiter geht's nicht weiter!“**

Das Kätzchen traut sich nicht allein vom Baum. Um es zu retten, musst du schnell die große Leiter aus sieben Einzelteilen zusammenbauen.

Drehe vor der Rettungsaktion alle Leiterteile auf die andere Farbseite. Dann geht es los: Lege die Leiterkärtchen so aneinander, dass die Farbmarkierungen an den Leiterenden genau übereinstimmen.



Falsch!



Richtig!

Gleichzeitig versuchen die anderen Spieler, reihum und so schnell wie möglich, dreimal das Blaulichtsymbol zu würfeln. Dabei zählen sie die gewürfelten Blaulichter laut mit. Haben sie das Symbol dreimal gewürfelt, ist deine Zeit abgelaufen.



## Wie viele passende Leiterstücke hast du zusammengelegt?

- **3 - 4 Leiterteile:**  
Nicht schlecht! Du bekommst ein Abzeichen!
- **5 - 6 Leiterteile:**  
Das war gut! Zur Belohnung darfst du zwei Abzeichen nehmen!
- **7 Leiterteile:**  
Super! Dafür bekommst du drei Abzeichen!

### Tipp:

Eine Übersicht der Abzeichenverteilung seht ihr auch auf dem Einsatzort.

### **Dein Einsatz ist beendet?**

Lege die Abzeichen für deinen Einsatz vor dir ab. Du kannst jederzeit drei davon in die Mitte zurücklegen und dafür einen deiner Feuerwehrleute an das Feuerwehrauto heften.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

### **Spielende**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine vier Feuerwehrleute an das Feuerwehrauto geheftet hat und somit gewinnt.



Habermaaß game nr. 2521

# Dingalinging! The fire brigade game



A fiery game for 2 - 4 firemen ages 5 - 99.

**Author:** Gunter Baars  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** 10 - 15 minute

Raise the alarm! The fire brigade is called out once again and you are one of the team. What kind of task awaits the brigade today? Will they have to put out a house fire or save a cat from high up in a tree? All you need are strong nerves, a steady hand and a good memory in order to complete the operation successfully.



ENGLISH

## Contents

- 1 tin fire engine
- 16 fire fighters (magnetic cards, in four colors)
- 4 places of action
- 4 hoses (in four lengths)
- 7 ladder cards (printed on both sides)
- 4 windows
- 1 blue wooden disk (=water)
- 11 fire fighter badges
- 1 die with symbols
- Set of game instructions



## Game Idea

The aim of the game is to be the first to have attached your four fire fighters to the fire engine.

In each round a player tries to complete an operation successfully. Depending on the place of action, the tasks will be of a different nature. A player can be awarded up to



three badges for each operation. In exchange for three badges you can attach a fire fighter to the fire engine.

## Preparation of the Game

Arrange the four places of action to form a cross in the center of the table. Put the badges and the die in the middle of the cross. Place the fire engine outside the cross next to any place of action.

**Place the game material as follows on the four places of action:**

**Place of action 1: "Charge the hose line!"**

Put the blue wooden disk (=water) on the place of action.

**Place of action 2: "Where's the fire?"**

Shuffle the four windows and place them on the four clouds of smoke, the side with the illustration of the window facing-up.

**Place of action 3: "Not without the hose!"**

Place the four hoses on the place of action.

**Place of action 4: "Even better, get the ladder! "**

The seven parts of the ladder have different background colors. Put the parts showing the light blue background face-up on the place.

Then each player takes four fire fighters of one color and keeps them in front of him.

**How to Play**

Play in a clockwise direction. The player who most recently has seen a fire engine starts. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

**On the die appears?**

- **One, two or three dots?**  
Move the engine, in a clockwise direction, as many places of action as dots shown.
- **The blue light?**  
Move the engine to a place of your choice.



## Where does the engine stand now?

- **Place 1: "Charge the hose line!"**

Three flames are blazing from the windows. How many can you put out?

First place the disk (water) on the cat shown there, and then flick it with one finger towards the windows. The goal is to have the disk touching as many windows as possible when it stops.

You can flick the disk up to three times. After each try you have to decide if you want to score this attempt or if you want to have another try. But it's always the last try that is scored! Each window touched scores one badge.

- **Place of action number 2: "Where's the fire?"**

Flames are blazing from all four windows. But where should the fire fighters operate first?

Decide on one window and turn it over. How dangerous has the fire actually been? Take as many badges as shown on the back of the window. If you are unlucky, maybe you can't take any.

Then turn the window back over again.



**Important:**

If you turn over the window showing three badges, please shuffle the window cards well before continuing play.

- **Place of action 3: "Not without the hose!"**

The fire is burning really high up. In order to put it out you need the longest hose possible.

Close your eyes. Your neighbor on the left takes the four hoses and slides them underneath the place of action with only the tips of the hoses poking out. Then he gives the command "Charge the hose line!".

Open your eyes and decide on one hose, pull it out and take as many badges as are shown. The longer the hose, the more badges you get. If you choose the shortest hose, you don't get a badge.



- **Place of action 4: "Even better, get the ladder!"**

The kitten is too frightened to come down on its own. In order to save her as quickly as possible, you have to put together a long ladder of seven pieces.

Before starting your rescue mission turn round all the pieces to show the other colors. Now you join the pieces so that the color marks at the ends of the ladder poles coincide.



Wrong!



Right!

At the same time, the other players one by one roll the die trying to roll the symbol of the blue light three times. They count out loud the number of blue lights appearing. Once they have rolled it three times your time has lapsed.

## How many pieces of the ladder have you been able to join correctly?

- **3 - 4 pieces:**  
Not bad! You merit a badge!
- **5 - 6 pieces:**  
Quite good! As a reward you take two badges!
- **7 pieces:**  
Well done! You get three badges!

### Hint:

On the place of action you can see how many badges you get according to the length of ladder you have assembled.



### **Mission completed?**

Count up your badges. If you have three or more you return three of them to the center of the cross and in exchange you can stick one of your magnetic fire fighters to the fire engine. Then it's the turn of the next player to roll the die.

### **End of the Game**

The game ends as soon as a player has stuck his four fire fighters to the fire engine thus winning the game.



# Pin-pon, pin-pon Les pompiers

Un jeu enflammé pour 2 à 4 pompiers de 5 à 99 ans.

**Idée :** Gunter Baars  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes



Alerte ! Les pompiers ont été appelés pour une nouvelle intervention et tu fais partie de l'équipe ! Mais quelle mission attend les pompiers aujourd'hui ? Devront-ils éteindre un incendie ou sauver un chat perché en haut d'un arbre ? Il s'agit maintenant d'avoir des nerfs d'acier, de la dextérité et une bonne mémoire pour maîtriser avec succès la situation.

## Contenu du jeu

- 1 voiture de pompiers en fer-blanc
- 16 pompiers (cartes magnétiques de quatre couleurs différentes)
- 4 lieux d'intervention
- 4 tuyaux (de quatre longueurs différentes)
- 7 cartes d'échelle (imprimées sur les deux faces)
- 4 fenêtres
- 1 plaquette en bois de couleur bleue (= eau)
- 11 médailles de pompier
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



## Idée

A chaque tour, un joueur essaye de terminer avec succès une intervention. Différentes activités seront demandées selon le lieu de l'intervention. Le joueur peut remporter jusqu'à trois médailles pour chaque intervention. En échange de trois médailles, il a le droit de « coller » un de ses pompiers sur la voiture de pompiers.

Le but du jeu est de poser en premier tous ses pompiers sur la voiture de pompiers.

## Préparatifs

Poser les quatre lieux d'intervention en croix au milieu de la table.

Poser les médailles de pompier et le dé au centre de la croix.

Mettre la voiture de pompiers devant n'importe quel lieu d'intervention.

### **Répartir les accessoires de jeu sur les quatre lieux d'intervention comme indiqué ci-dessous :**

#### **Lieu d'intervention 1 : « C'est de l'eau qu'il faut ! »**

Poser la plaquette bleue (= eau) sur le lieu d'intervention.

#### **Lieu d'intervention 2 : « Pas de fumée sans feu ! »**

Mélanger les quatre cartes de fenêtre et les poser, faces visibles, sur les quatre nuages de fumée.

#### **Lieu d'intervention 3 : « Des tuyaux pour l'eau ! »**

Poser les quatre tuyaux sur le lieu d'intervention.





### Lieu d'intervention 4 : « Des échelles pour donner des ailes »

Poser les sept pièces d'échelle sur ce lieu, avec la face bleu clair tournée vers le haut.

Chaque joueur prend ensuite quatre pompiers d'une couleur et les pose devant lui.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu une voiture de pompiers en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

### Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Un, deux ou trois points ?**

Avance la voiture de pompiers dans le sens des aiguilles d'une montre du même nombre de lieux d'intervention que de points sur le dé.

- **Le gyrophare ?**

Tu as le droit de choisir le lieu d'intervention sur lequel tu vas avancer la voiture de pompiers.

## Sur quel lieu d'intervention se trouve maintenant la voiture de pompiers ?

- **Lieu d'intervention 1 : « C'est de l'eau qu'il faut ! »**

Il y a trois incendies dont les flammes sont visibles derrière les fenêtres.  
Combien peux-tu en éteindre avec l'eau ?

Pose la plaquette bleue (= eau) sur le chat illustré. Fais une pichenette (comme avec une bille) pour déplacer la plaquette vers les fenêtres : le but est de la faire toucher le plus de fenêtres possible.

Tu as droit à trois essais. Après chaque essai, tu décides si tu le comptes ou si tu continues. Seul le dernier essai compte. Pour chaque fenêtre touchée, tu récupères une médaille !

- **Lieu d'intervention 2 : « Pas de fumée sans feu ! »**

De la fumée s'échappe des quatre fenêtres. Où les pompiers doivent-ils intervenir en premier ?

Choisis une fenêtre et retourne-la. L'intervention a été difficile ? Tu vas le savoir en prenant le même nombre de médailles qu'il y en a de dessinées au dos de la fenêtre. Parfois, il n'y a pas de médailles à récupérer ! Repose la fenêtre comme avant.



**N. B. :**

Si tu as retourné la fenêtre avec les trois médailles, il faut alors bien mélanger toutes les fenêtres.

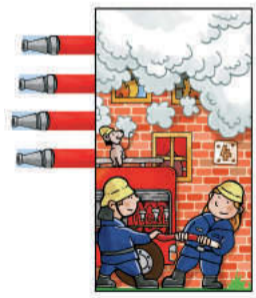
**• Lieu d'intervention 3 : « Des tuyaux pour l'eau ! »**

L'incendie s'est déclaré tout en haut. Pour l'éteindre, il faut prendre le plus long tuyau possible.

Garde les yeux fermés. Ton voisin de gauche prend les quatre tuyaux et les glisse en dessous du lieu d'intervention de manière à ce que les bouts des tuyaux dépassent sur différentes longueurs. Il donne alors l'ordre d'ouvrir le tuyau d'eau.

Ouvre les yeux. Choisis un tuyau et retire-le. Prends autant de médailles qu'il y en a de dessinées sur le tuyau. Plus le tuyau est long, plus il y a de médailles. Si tu as tiré le tuyau le plus court, tu ne récupères aucune médaille.

médaille.



- **Lieu d'intervention 4 : « Des échelles pour donner des ailes ! »**

Le petit chat a grimpé dans l'arbre et a peur de sauter. Pour le sauver, il faut que tu assembles vite les sept pièces qui forment la grande échelle.

Avant de commencer le sauvetage du chat, retourne toutes les pièces de l'échelle. Maintenant, tu peux commencer. Pose les cartes les unes au bout des autres de manière à faire concorder les repères de couleur.



Incorrect !



Correct !

Pendant ce temps, les autres joueurs essayent, en lançant le dé à tour de rôle, d'obtenir le plus vite possible trois fois le symbole du gyrophare. Ils comptent chaque fois à haute voix. S'ils ont réussi trois fois, tu arrêtes de jouer.



## Combien de pièces d'échelle as-tu assemblées ?

- **3 - 4 :**  
Pas mal ! Tu récupères une médaille !
- **5 - 6 :**  
Bien joué ! En récompense, tu prends deux médailles !
- **7 :**  
Super ! Tu prends trois médailles !

### Conseil :

Le nombre de médailles à récupérer selon la longueur de l'échelle est également indiqué sur le lieu d'intervention.

### **Ton intervention est-elle terminée ?**

Pose devant toi les médailles que tu as gagnées pour une intervention. Tu peux en mettre trois au milieu du jeu et poser en échange un de tes pompiers sur la voiture de pompiers.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### **Fin de la partie**

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé ses quatre pompiers sur la voiture de pompiers : c'est lui le gagnant.





# Tatu-tatu

## Het brandweerspel

Een brandgevaarlijk spel voor 2 - 4 brandweermannen van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Gunter Baars  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** 10 - 15 minuten



Alarm! De brandweer moet uitrukken en jij bent erbij! Maar welke taak staat de brandweer vandaag te wachten? Moet er een brandend huis worden geblust of een kat uit de boom gered? Sterke zenuwen, een vaste hand en een goed geheugen zijn de eerste vereisten om de reddingsactie met succes af te sluiten.



## Spelinhoud

- 1 metalen brandweerauto
- 16 brandweermannen (magnetische kaarten in vier kleuren)
- 4 brandhaarden
- 4 slangen (van vier lengtes)
- 7 ladderkaartjes (tweezijdig bedrukt)
- 4 ramen
- 1 blauwe houten schijf (= water)
- 11 brandweerinsignes
- 1 dobbelsteen met afbeeldingen spelregels



## Spelidee

In elke ronde probeert een speler het ingrijpen van de brandweer zo goed mogelijk uit te voeren. Hierbij worden al naar gelang de aard van de brand verschillende eisen gesteld. De speler kan bij elke ingreep maximaal drie insignes verdienen. In ruil voor drie insignes mag hij/zij één van zijn brandweermannen aan de brandweerauto hangen.

Het doel van het spel is om als eerste alle eigen brandweermannen aan de brandweerauto te hangen.

## Spelvoorbereiding

Leg de vier brandhaarden in een kruis in het midden van de tafel. De brandweersinsignes en de dobbelsteen komen in het midden van het kruis te liggen. Zet de brandweerauto voor een brandhaard naar keuze.

### **Verdeel het spelmateriaal als volgt over de vier brandhaarden:**

#### **Brandhaard 1: „Kraan open!“**

Leg de blauwe houten schijf (= water) op de brandhaard.

#### **Brandhaard 2: „Waar brandt het dan?“**

Schud de vier raamkaarten en leg ze met de raamzijde omhoog op de vier rookwolken.

#### **Brandhaard 3: „Met een slang zijn wij niet bang!“**

Leg de vier slangen op de brandhaard.



## **Brandhaard 4: „Met een ladder is geen huis te hoog!”**

Leg de zeven ladderdelen met de lichtblauwe zijde naar boven op de brandhaard.

Vervolgens pakt iedere speler vier brandweermannen van dezelfde kleur en legt ze voor zich.

## **Spelverloop**

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die als laatste een brandweerauto heeft gezien, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

### **Wat vertoont de dobbelsteen?**

- **Eén, twee of drie ogen?**  
Rij de brandweerauto kloksgewijs net zo veel brandhaarden vooruit als het gegooide aantal ogen.
- **Het zwaailicht?**  
Je mag kiezen naar welke brandhaard de brandweerauto rijdt.

## Bij welke brandhaard staat de brandweerauto nu?

- **Brandhaard 1: „Kranen open!“**

Drie vuren slaan uit de ramen. Hoeveel branden kan je met het water blussen?

Leg de blauwe houten schijf (= water) op de afgebeelde kat. Knip de schijf nu met je vinger in de richting van de ramen: Waar hij blijft liggen, moet hij zoveel mogelijk ramen aanraken.

Je mag maximaal drie keer knippen. Na iedere poging moet je beslissen of je hem laat tellen of nog een keer wilt knippen. Alleen je laatste poging telt. Voor ieder raam dat wordt aangeraakt, mag je een insigne pakken!

- **Brandhaard 2: „Waar brandt het dan?“**

Uit alle vier de ramen komt rook. Maar waar moet de brandweer het eerst ingrijpen?

Kies één van de ramen uit en draai het om. Hoe gevaarlijk was de brand eigenlijk?

Pak net zoveel insignes als op de achterzijde van het raam staat aangegeven.

Het kan ook voorkomen dat je geen enkel insigne mag pakken.

Daarna draai je het raam weer om.



## Belangrijk:

Als je het raam met de drie insignes omdraait, worden vervolgens alle ramen opnieuw geschud.

- **Brandhaard 3: „Met een slang zijn wij niet bang!“**

Hier laait het vuur heel hoog op. Om het te blussen, heb je een zo lang mogelijke slang nodig.

Doe je ogen dicht. Je linker buurman/vrouw pakt de vier slangen en schuift ze onder de brandhaard zodat de slangen eronderuit steken. Daarna geeft hij/zij het commando: „Kranen open!“

Doe je ogen open, kies een slang en trek hem tevoorschijn. Pak net zo veel insignes als op de slang staan afgebeeld. Hoe langer de slang, hoe meer insignes je krijgt. Als je de kortste slang hebt uitgekozen, krijg je geen insigne.



- **Brandhaard 4: „Met een ladder is geen huis te hoog!”**

Het katje durft niet alleen de boom uit. Om het te redden moet je snel uit zeven afzonderlijke delen de grote ladder in elkaar zetten.

Draai voor de reddingsactie alle ladderstukken op de andere gekleurde zijde. En dan begint het: leg de ladderkaartjes zodanig achter elkaar dat de gekleurde merktekens aan de uiteinden van de ladders exact met elkaar overeenkomen.



Fout!



Goed!

Tegelijk proberen de andere spelers om de beurt zo snel mogelijk drie keer het zwaailicht te gooien. Het aantal gegooide zwaailichten wordt hardop meegeteld. Als het zwaailicht drie keer is gegooid, is je tijd verstreken.

## Hoeveel bij elkaar passende ladderdelen heb je aan elkaar gelegd?

- **3 - 4 ladderdelen:**

Niet slecht! Je krijgt een insigne!

- **5 - 6 ladderdelen:**

Dat was goed! Als beloning mag je twee insignes pakken!

- **7 ladderdelen:**

Geweldig! Daarvoor krijg je drie insignes!

### Tip:

Hoeveel insignes een bepaalde ladderlengte waard is, is ook op de brandhaard te zien.

### **Is je reddingsactie voltooid?**

Leg de insignes van de reddingsactie voor je neer. Je kan te allen tijde drie ervan in het midden terugleggen en in ruil één van je brandweermannen aan de brandweerauto hangen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zijn/haar vier brandweermannen aan de brandweerauto heeft gehangen en zo het spel wint.







Juego Habermas n.º 2521

# Ti-to-Ti-to

## El juego de los bomberos

Un ardiente juego para 2 - 4 bomberos de 5 a 99 años.

**Idea del juego:** Gunter Baars  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** aprox. 10 - 15 minutos



¡Suenan las alarmas! ¡Llaman a los bomberos para una nueva intervención y tú estás entre ellos! ¿Qué misión les espera hoy? ¿Tendrán que apagar el incendio de una casa o salvar a un lindo gatito del árbol? Lo importante ahora es no ponerse nervioso, tener mucho temple en la mano y una buena memoria para llevar a cabo con éxito cada misión.

## Contenido

- 1 coche de bomberos metálico
- 16 bomberos (piezas imantadas en cuatro colores)
- 4 escenarios
- 4 mangueras (de cuatro tamaños)
- 7 escaleras (impresas por las dos caras)
- 4 ventanas
- 1 ficha azul de madera (= agua)
- 11 medallas
- 1 dado con símbolos
- instrucciones del juego



## Idea del juego

Cada jugador intenta llevar a cabo con éxito una misión en su ronda. Para ello debe cumplir en cada escenario con unos determinados requisitos. El jugador puede ganar hasta tres medallas en cada intervención. Conseguidas tres medallas fijará uno de sus bomberos al coche de bomberos.

La finalidad del juego es ser el primero en fijar los bomberos propios al coche de bomberos.

## Preparativos

Extended en cruz los cuatro escenarios en el centro de la mesa. Poned las medallas y el dado en el centro de la cruz formada. Colocad el coche de bomberos frente a uno cualquiera de los escenarios.

**Repartid el material de juego tal como se detalla a continuación para cada uno de los cuatro escenarios:**

**Escenario 1: «¡Agua va!»**

Poned la ficha azul de madera (=agua) sobre el escenario.

**Escenario 2: «¿Dónde está el incendio?»**

Barajad las cuatro ventanas y ponedlas con la parte de la ventana boca arriba encima de las cuatro nubes de humo.

**Escenario 3: «¡Manguera para el que la quiera!»**

Colocad las cuatro mangueras encima del escenario.



#### **Escenario 4: «¡Sin escalera no hay manera!»**

Colocad las siete escaleras con la cara de color azul claro boca arriba encima del escenario.

A continuación, cada jugador coge cuatro bomberos de un color y se los coloca delante.

### **Cómo se juega**

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que haya visto más recientemente un coche de bomberos. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más joven tirando el dado.

#### **¿Qué ha salido en el dado?**

- **¿Uno, dos o tres puntos?**

Conduce el coche de bomberos en el sentido de las agujas del reloj tantos escenarios como puntos hayan salido en el dado.

- **¿La sirena?**

Puedes elegir el escenario al que quieres conducir el coche de bomberos.

## ¿En qué escenario está ahora el coche de bomberos?

- **Escenario 1: «¡Agua va!»**

Hay tres lenguas de fuego saliendo por las ventanas. ¿Cuántas eres capaz de apagar con el agua?

Pon la ficha azul (=agua) encima del gato dibujado. Con un golpe de dedo lánzala en dirección a las ventanas intentando que toque el mayor número posible de ventanas en el punto donde para.

Puedes golpear hasta tres veces con el dedo. Tras cada intento tienes que decidir si te plantas y das por bueno ese intento o si quieres volver a lanzar la ficha. Pero recuerda que sólo cuenta tu último intento. ¡Recibes una medalla por cada ventana tocada!

- **Escenario 2: «¿Dónde está el incendio?»**

Sale humo de cada una de las cuatro ventanas. ¿Dónde tendrán que intervenir primero los bomberos?

Decídate por una ventana y dale la vuelta. ¿Cuál era el grado de dificultad del fuego? Coge tantas medallas como salgan en el reverso de la ventana. Puede ocurrir también que te quedes sin medalla. A continuación dale de nuevo la vuelta a la ventana.



## Importante:

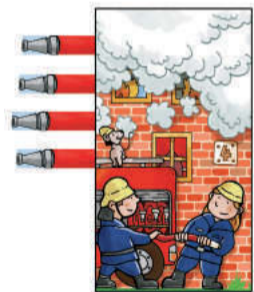
Si has dado la vuelta a la ventana que contiene las tres medallas, habrá que mezclar bien de nuevo todas las ventanas.

- **Escenario 3: «¡Manguera para el que la quiera!»**

Las llamas están aquí muy altas. Para apagarlas necesitas una manguera lo más larga posible.

Cierra los ojos. Tu compañero de la izquierda coge las cuatro mangueras y las coloca debajo del escenario de manera que sobresalgan las puntas. Entonces pronuncia la consigna: «¡Agua va!»

Abre los ojos, decídate por una manguera y tira de ella. Coge el número de medallas que se vean en esa manguera. Cuanto más larga sea la manguera, más medallas recibirás. Si has sacado la manguera más corta, te quedas sin medalla.



- **Escenario 4: «¡Sin escalera no hay manera!**

El lindo gatito no se atreve a bajar del árbol sin ayuda. Para salvarlo tienes que montar rápidamente la gran escalera compuesta de siete partes.

Antes de la operación de rescate, tienes que darle la vuelta a todas las piezas que forman la escalera. Y entonces, ¡comienza la función! Junta las piezas de manera que coincidan exactamente las marcas de color de sus extremos.



¡In correcto!



¡Correcto!

Al mismo tiempo, los demás jugadores intentan sacar el símbolo de la sirena tirando el dado por turnos y lo más rápidamente posible. Tienen que pronunciar en voz alta cada vez el número de sirenas que han obtenido. Cuando consigan sacar tres sirenas, se te habrá acabado el tiempo.





## ¿Cuántas piezas de la escalera has logrado montar correctamente?

- **3 - 4 piezas:**  
¡No está mal! Recibes una medalla.
- **5 - 6 piezas:**  
¡Buen trabajo! Como premio puedes coger dos medallas.
- **7 piezas:**  
¡Bravo! Recibes nada menos que tres medallas.

### Consejo:

También se puede ver sobre el escenario el número de medallas que se obtienen por la longitud de la escalera montada.

### **¿Ha terminado tu intervención?**

Pon delante de ti las medallas que has obtenido por tu intervención. Puedes devolver en todo momento tres de ellas al centro y fijar a cambio uno de tus bomberos al coche de bomberos.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador.

### **Final del juego**

La partida acaba cuando un jugador fija sus cuatro bomberos al coche de bomberos, siendo así el ganador.





Gioco Habermas nr.2521

# Attenzione, attenzione pompieri in azione

Un gioco infuocato per 2 - 4 pompieri da 5 a 99 anni.

**Ideazione:** Gunter Baars  
**Illustrazioni:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** 10 - 15 minuti



Scatta l'allarme! I pompieri entrano in azione e tu con loro! Che compito li aspetta oggi? Dovranno spegnere il fuoco scoppiato in una casa oppure salvare un gatto arrampicatosi su un albero? Per portare a termine felicemente la missione bisognerà avere nervi saldi, mano ferma e buona memoria.

## Contenuto del gioco

- 1 Camion dei pompieri in metallo
- 16 pompieri (carte magnetiche in quattro colori)
- 4 scenari
- 4 pompe (in quattro lunghezze)
- 7 scale (stampate su due lati)
- 4 finestre
- 1 dischetto azzurro in legno (=acqua)
- 11 distintivi di pompieri
- 1 Dado con simboli
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

Ogni giocatore cerca di portare a termine una missione durante il suo turno. Le difficoltà dipendono dal luogo in cui si deve intervenire. Per ogni missione si possono ricevere fino a tre distintivi. Una volta raccolti tre distintivi, il giocatore fisserà al camion uno dei suoi pompieri. Vince chi per primo fissa tutti i suoi pompieri al camion.

## Preparativi del gioco

Disponete in croce i quattro scenari al centro del tavolo. Al centro mettete i distintivi e il dado. Il camion starà davanti a uno qualsiasi degli scenari.

**Distribuite il materiale di gioco sui quattro scenari nel seguente modo:**

### **Scenario 1: „Apri l'acqua!“**

Collocatevi il dischetto azzurro di legno (=acqua).

### **Scenario 2: „Fuoco e fiamme!“**

Mescolate le quattro carte delle finestre e mettetele con il lato della finestra rivolto in alto sulle quattro nuvole di fumo.

### **Scenario 3: „Vai con la pompa!“**

Mettete le quattro pompe sullo scenario.

### **Scenario 4: „Monta la scala!“**

Mettete le sette scale con la parte azzurra rivolta in alto sullo scenario.

Ognuno prende poi quattro pompieri di un colore e li mette davanti a sé.



## Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto un camion dei pompieri. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo e tira il dado.

### Cosa esce al lancio del dado?

- **Uno, due o tre punti?**  
Avanza il camion in senso orario sugli scenari secondo il punteggio.
- **La sirena dei pompieri?**  
Puoi scegliere lo scenario su cui portare il camion.

### Su quale scenario staziona il camion?

- **Scenario 1: „Apri l'acqua!“**  
Tre incendi divampano dalle finestre. Quanti puoi spegnerne?  
Metti il dischetto azzurro (=acqua) sulla figura del gatto. Aiutandoti con un colpetto del dito indice, lancia il dischetto in direzione delle finestre. Lì dove si ferma, dovrà toccare il maggior numero di finestre possibile.

Disponi di tre tentativi. Ad ogni tentativo puoi decidere se fermarti o continuare a tirare. Vale comunque sempre solo l'ultimo lancio: ricevi un distintivo per ogni finestra raggiunta!

- **Scenario 2: „Fuoco e fiamme!“**

Nuvole di fumo escono dalle quattro finestre: dove dovranno intervenire in primo luogo i pompieri?

Scegli una finestra e girala. Quale era il grado di difficoltà per spegnere il fuoco? Prendi tanti distintivi quanti sono quelli presenti sul retro della finestra. Tieni conto che puoi anche restare senza distintivi. Giri poi di nuovo la finestra.

**Importante:**

Se scopri la finestra con i tre distintivi, si dovranno mescolare poi ben bene di nuovo le carte.





- **Scenario 3: „Vai con la pompa!”**

Le fiamme sono molto alte. Per spegnerle hai bisogno di una pompa molto lunga.

Chiudi gli occhi. Il bambino alla tua sinistra infila le quattro pompe sotto lo scenario, lasciando che spuntino fuori solo le estremità. Ordina poi: “Vai con la pompa!”

Apri gli occhi, scegli una pompa e sfilala. Prendi tanti distintivi quanti sono quelli della pompa. Più lunga è la pompa, più saranno i distintivi. Se scegli la pompa più corta resterai senza distintivo.



- **Scenario 4: „Monta la scala!”**

Il gatto non riesce a scendere da solo dall'albero. Per salvarlo devi montare la scala più lunga composta da sette parti.

Prima dell'operazione di salvataggio gira tutti i cartoncini della scala dall'altra parte. E adesso comincia il bello: monta insieme i cartoncini della scala in modo che i contrassegni colorati alle estremità della scala corrispondano precisamente.



Sbagliato!



Giusto!

Gli altri giocatori intanto cercano di tirare al dado, in senso orario e il più rapidamente possibile, il simbolo della sirena dei pompieri. A voce alta comunicheranno il numero di sirene uscite al dado: quando siano tre dovrai fermarti.



## Quante parti della scala hai montato correttamente?

- **3 - 4 parti?**

Non male! Ricevi un distintivo!

- **5 - 6 parti?**

Bravo! In premio puoi prenderti due distintivi!

- **7 parti?**

Fantastico! Ricevi tre distintivi!

### Nota bene:

Anche sullo scenario si vede quanti distintivi si ricevono per ogni lunghezza della scala montata.

## **Hai concluso il tuo intervento?**

Metti davanti a te i distintivi ricevuti per il tuo intervento. In qualsiasi momento puoi rimetterne tre al centro del gioco e fissare uno dei tuoi pompieri al camion.

Il turno passa poi al giocatore seguente che tira il dado.

## **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce non appena un giocatore fissa l'ultimo dei suoi quattro pompieri al camion: sarà il vincitore.



Bitte alle Informationen aufbewahren!

Please keep all the information!

Veuillez conserver toutes les notices !

A.u.b. alle gegevens bewaren!

¡Por favor, conserve todo el material informativo!

Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH

August-Grosch-Straße 28 - 38

96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**