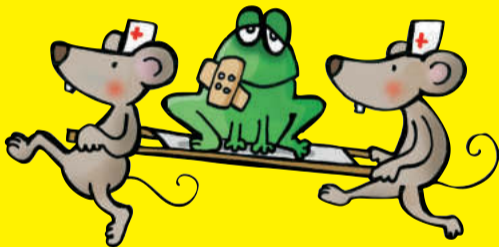


Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Tatü-Tata

Das Krankenwagenspiel

2519



Dingalingaling! – The Ambulance game · Pin-pon, pin-pon – L'ambulance
Tatu-tatu – Het ziekenautospel · Ti-to-Ti-to – El juego de la ambulancia
Attenzione, attenzione – ambulanza in azione

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Habermaaß-Spiel Nr. 2519

Tatü-Tata

Das Krankenwagenspiel

Eine rasante Krankenwagenfahrt für 2 - 4 Nachwuchssanitäter von 5 - 99 Jahren.

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



Tatü-Tata! Schon von weitem ist die Sirene zu hören:
Der Krankenwagen ist zu einem Notfall unterwegs! Die Sanitäter haben es bei ihrem Einsatz nicht leicht. Wo ist nur das Haus, aus dem der Notruf kam? Und auch auf den Straßen stellt sich dem Krankenwagen so manches Hindernis in den Weg. Da müssen alle genau aufpassen, damit der Patient so schnell wie möglich im Krankenhaus ankommt!

Spielinhalt

- 1 großer Krankenwagen aus Blech
- 1 kleiner Krankenwagen aus Holz
- 1 Krankenhauskarte
- 14 Straßenkarten
- 12 Patienten (magnetische Karten)
- 12 Notfallkarten
- 8 Blaulichtkarten
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Um bei diesem Spiel erfolgreich zu sein, braucht ihr ein gutes Gedächtnis und etwas Würfelglück. Euer Krankenwagen wird zu einem Notfall gerufen. Doch bevor ihr dem Patienten helfen könnt, müsst ihr erst einmal den Weg zum richtigen Haus finden. Anschließend fahrt ihr mit dem Krankenwagen so schnell wie möglich zum Krankenhaus zurück. In jeder Runde kann immer nur ein Spieler einen seiner Patienten ins Krankenhaus bringen. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster drei Patienten ins Krankenhaus zu bringen.

Spielvorbereitung

Nehmt das Spielmaterial aus dem Krankenwagen, schließt ihn wieder und stellt ihn zur Seite.

Legt die **Krankenhauskarte** in die Tischmitte und stellt den kleinen Krankenwagen darauf.

Mischt die **12 Notfallkarten** und stapelt sie verdeckt neben der Krankenhauskarte. Die Notfallkarten zeigen, aus welchem Haus ein Notruf kommt.

Die **14 Straßenkarten** werden verdeckt gemischt und in einer Reihe angeordnet.

Die Straßenkarten zeigen Straßenabschnitte und werden im Laufe des Spiels zu einer Straße ausgelegt. Auf ihnen sind auch die Häuser abgebildet, aus denen die Notrufe kommen.



Jeder Spieler nimmt sich **drei Patientenkarten** und **zwei Blaulichtkarten** und legt sie vor sich ab.

Die Blaulichtkarten zeigen auf einer Seite ein defektes, auf der anderen ein intaktes Blaulicht und werden eingesetzt, wenn der Krankenwagen freie Fahrt zum Krankenhaus braucht.

Legt die Blaulichtkarten zu Spielbeginn so vor euch, dass eine Karte ein defektes und die andere ein intaktes Blaulicht zeigt.

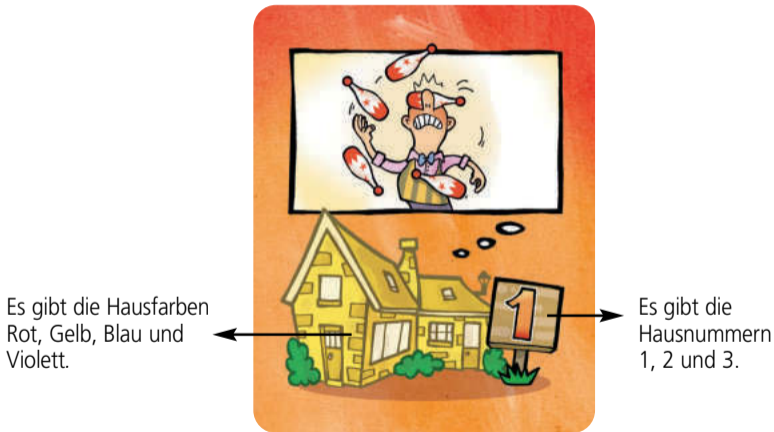
Überzähliges Spielmaterial kommt in den großen Krankenwagen zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt in einem Krankenwagen mitgefahren ist, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und deckt die oberste Notfallkarte auf. Jetzt müsst ihr die Straßenkarte finden, auf der dieses Haus abgebildet ist.

Beispiel:

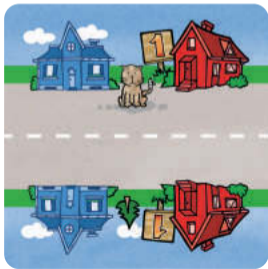
Hier wird das gelbe Haus mit der Hausnummer 1 gesucht:



Drehe eine Straßenkarte um und kontrolliere, ob du sie an die Krankenhauskarte anlegen kannst. Jede Straßenkarte zeigt:

- den Teil einer Straße (Gerade oder Kurve),
- mehrere farbige Häuser,
- ein Haus mit Hausnummer **oder** ein Schild mit einem Blaulicht.

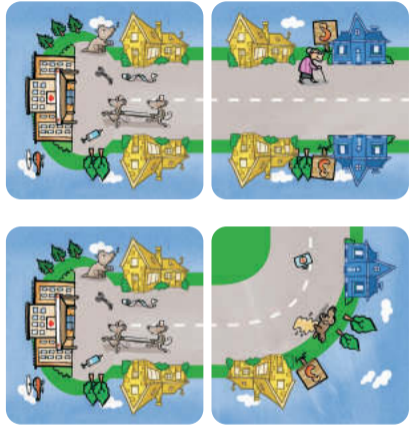
Beispiel:



An das Krankenhaus kannst du eine Karte mit **zwei gelben Häusern**

oder

eine Karte mit **einem gelben Haus** anlegen, falls die Straßenkarte **eine Kurve** zeigt.

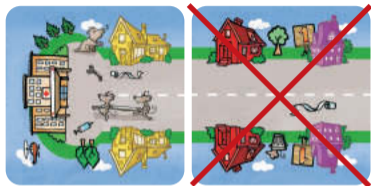


Danach müssen immer Karten angelegt werden, die zur letzten ausliegenden Karte passen: Die aneinanderstoßenden Häuser müssen die gleiche Farbe haben.

Kannst du die aufgedeckte Straßenkarte anlegen?

- **Nein?**

Schade! Lege die Straßenkarte verdeckt zurück. Anschließend deckt der nächste Spieler eine Straßenkarte auf und kontrolliert, ob er sie anlegen kann.



- **Ja?**

Lege die Straßenkarte an.

Damit ist dein Zug aber noch nicht beendet. Schau dir die Straßenkarte genauer an:

1. Ist es eine Straßenkarte mit einem Blaulichtschild?

Auf zwei der 14 Straßenkarten ist ein Schild mit einem Blaulicht abgebildet. Wenn du eine solche Karte anlegst, darfst du das defekte Blaulicht vor dir umdrehen und „reparieren“. Du hast somit zwei intakte Blaulichter.

Hast du bereits zwei intakte Blaulichter vor dir, darfst du bestimmen, wer von den Mitspielern ein defektes Blaulicht umdrehen kann.

Jetzt darfst du wieder eine Straßenkarte umdrehen.

2. Ist auf der Karte kein Haus zu sehen, das zum Notfall passt?

Schade! Du bist noch nicht am richtigen Haus angekommen, darfst aber noch eine weitere Straßenkarte aufdecken.

3. Zeigt die Karte das zum Notfall passende Haus?

Super! Das Haus des Patienten ist erreicht. Stelle den kleinen Krankenwagen auf die Karte. Der Patient muss jetzt so schnell wie möglich ins Krankenhaus gefahren werden.

Die rasante Fahrt ins Krankenhaus!

Erst wenn das zum Notfall passende Haus angelegt wurde, beginnt der zweite Teil des Spieles. Der Spieler, der die Straßenkarte mit dem gesuchten Haus angelegt hat, würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein oder zwei Punkte?**

Ziehe den Krankenwagen entsprechend viele Straßenkarten in Richtung Krankenhaus. Anschließend darfst du noch einmal würfeln.

- **Das Auto?**

Oje! Autos blockieren die Straße. Jetzt hast du drei Möglichkeiten:

1. **Du setzt das Blaulicht ein und die Autos machen dir den Weg frei.**

Drehe ein intaktes Blaulicht auf die defekte Seite und würfelle noch einmal.

2. **Du verzichtest darauf, ein Blaulicht einzusetzen,** weil du es später vielleicht besser einsetzen kannst. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

3. **Du hast kein intaktes Blaulicht mehr vor dir,** das du einsetzen kannst. Damit ist der nächste Spieler am Zug.

Achtung:

Auf dem Weg zurück ins Krankenhaus haben die Blaulichtschilder keine Wirkung mehr. Es können dort also keine Blaulichter „repariert“ werden.

Der Krankenwagen erreicht das Krankenhaus!

Der Spieler, der den Krankenwagen auf die Krankenhauskarte zieht, hat die Notfallaktion erfolgreich beendet und darf eine seiner Patientenkarten an den großen Krankenwagen heften.

Eine neue Runde beginnt!

Es werden wieder alle Straßenkarten wie zu Spielbeginn verdeckt neben die Krankenhauskarte gelegt und die oberste Karte des Notfallstapels wird aufgedeckt. Die Blaulichtkarten bleiben unverändert vor euch liegen. Der nächste Spieler beginnt die neue Runde und deckt eine Straßenkarte auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine drei Patienten an den großen Krankenwagen geheftet hat. Dieser Spieler gewinnt und wird zum Obersanitäter befördert.

Habermaaß game nr. 2519

Dingalingaling! The Ambulance game

ENGLISH

A speedy ambulance ride for 2 - 4 junior paramedics ages 5 - 99.

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



Raise the alarm! You can hear the wailing of a siren in the distance as an ambulance heads for an emergency! Not an easy job for the paramedics. Where is the house from where the emergency call was made? There are plenty of obstacles in the streets which hamper the progress of the ambulance.

Everybody is on call so that the patient can be delivered as quickly as possible to the hospital.

Contents

- 1 big metal ambulance
- 1 small wooden ambulance
- 1 hospital card
- 14 street cards
- 12 patient cards (magnetic)
- 12 emergency cards
- 8 warning light cards
- 1 die with symbols
- Set of game instructions



Game Idea

In order to succeed in your mission you need good memory skills and a bit of luck with the die. Your ambulance is called out on an emergency. But before you can help the patient you have to find your way to the house. Then, the second part of your mission will be driving your ambulance back to the hospital as quickly as possible. In each round only one player can deliver one of his patients to the hospital.

The aim of the game is to be the first to bring three patients to the hospital.

Preparation of the Game

Take all the game materials out of the big ambulance and then put the ambulance aside.

Place the **hospital card** in the center of the table and put the small ambulance on it.

Shuffle the **12 emergency cards** and put them in a pile face-down next to the hospital card. The emergency cards show which house has made the emergency call.

Turn the **14 street cards** face-down, shuffle them and arrange them in a row. The street cards show street sections and will be arranged during the game to form a street. They also depict the locations of the houses placing the emergency calls.



Each player takes **three patient cards** and **two warning light cards** and places them in front of him.

The warning light cards show on one side a damaged light, on the other side an intact light. They will be used to give the go-ahead for the ambulance on its way to the hospital.

Place one card showing the damaged light, and the other with the flashing blue light in front of you.

All remaining game material is returned to the big ambulance.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who has recently ridden in an ambulance, starts the game. If you cannot agree the oldest player starts by turning over the emergency card on the top of the pile. Now together you have to find the street card showing this house.

Example: Search for the yellow house with house number 1.



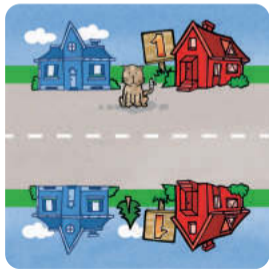
The colors of the houses are red, yellow, blue and purple.

There are house numbers 1, 2 and 3.

Uncover a street card and check to see if you can join it to the hospital card.
Each street card shows ...

- a section of a street (straight or curved)
- a number of colored houses
- a house with a house number **or** a billboard showing a warning light.

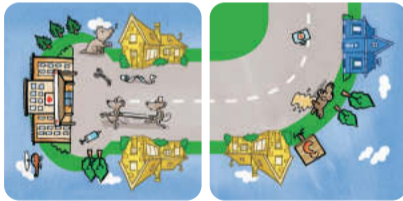
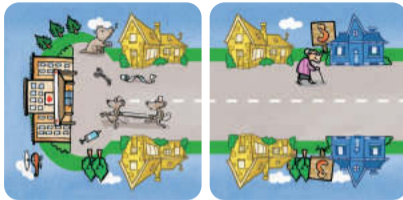
Example:



You can only add a street card showing **two yellow houses**,

or

one yellow house if the street is **curved**, to the hospital.

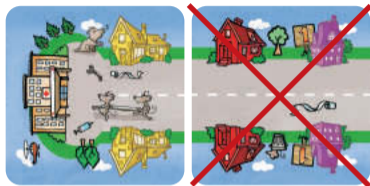


After that you always have to join street cards which match the previous card, so that the adjacent houses are the same color.



Can you join the uncovered street card?

- **No?**
Pity! Turn the street card over again. Then it's the turn of the next player to uncover a street card and check to see if it fits.



- **Yes?**
Place the street card.
But your turn is not over yet. Take a close look at the street card:

1. Does the street card show a billboard with a warning light?

Two of the 14 street cards show a billboard with a warning light. Placing a street card of this type allows you to flip over the damaged light in front of you. It is now repaired and you have two intact warning lights.

If you already have two working lights in front of you, you can determine who of the other players can turn over one of his damaged lights.

Then turn over another street card.



2. The street card does not show the house with the emergency?

Pity! You have not yet arrived at the correct house but you can flip over another street card.

3. Does the card show the house with the emergency?

Great! You have reached the house of the patient. Place the small wooden ambulance on this card. Now the patient has to be taken to the hospital as quickly as possible.

The speedy ride to the hospital

As the house corresponding to the emergency case has been found and added, the second part of the game begins. The player who placed the card, now rolls the die.

The die shows:

- **One or two dots?**

Move the ambulance the corresponding number of street cards towards the hospital. Then roll the die again.

- **The car?**

Oh dear! Cars are blocking the street. You have three options:

- 1. You help yourself with the warning light so that the cars give way.**

Turn an intact light over to its damaged side and roll the die again.

- 2. You decide not to use a warning light.**

Maybe you will be able to use it better later on in the journey to the hospital. It is then the turn of the next player to roll the die.

- 3. You are left without any warning lights.**

That means it's the turn of the next player.

Watch out:

On the way back to the hospital the billboards with a warning light no longer have any effect. No blue light can be repaired there.



The ambulance reaches the hospital!

As soon as the ambulance reaches the hospital card, the emergency mission has been completed successfully. The player who moved it there can stick one of his patient cards to the big ambulance.

A new round starts!

As at the beginning of the game, all the street cards are placed face down next to the hospital and the card on top of the emergency card pile is uncovered. It's the turn of the next player to start a new round by uncovering a street card.

End of the game

The game ends as soon as a player has stuck his three patient cards to the big ambulance. This player wins the game and is made head of the paramedics.

Pin-pon, pin-pon L'ambulance

Une folle course en ambulance pour 2 à 4 infirmiers de 5 à 99 ans.

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

Pin-pon ! La sirène se fait entendre de loin. L'ambulance file pour une urgence. Pour les infirmiers, cette intervention n'est pas des plus faciles. Où est la maison depuis laquelle l'appel d'urgence a été lancé ? Et en route, de nombreux obstacles compliquent la circulation.

Il faut donc être très vigilant pour que le malade arrive le plus vite possible à l'hôpital !



Contenu du jeu

- 1 grosse ambulance en fer-blanc
- 1 petite ambulance en bois
- 1 carte d'hôpital
- 14 cartes de routes
- 12 malades (cartes magnétiques)
- 12 cartes d'urgence
- 8 cartes de gyrophare
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

Pour gagner, il faut avoir une bonne mémoire et un peu de chance au dé. L'ambulance est appelée pour une urgence. Mais avant de pouvoir aider le malade, il faut d'abord trouver le chemin conduisant à la bonne maison. Ensuite, il faut ramener l'ambulance le plus vite possible à l'hôpital. A chaque tour, un joueur ne peut ramener qu'un seul de ses malades à l'hôpital. Le but du jeu est d'amener en premier trois malades à l'hôpital.

Préparatifs

Sortir les accessoires rangés dans l'ambulance, refermer l'ambulance et la mettre de côté.

Poser la **carte d'hôpital** au milieu de la table et mettre la petite ambulance sur la carte.



Mélanger les **12 cartes d'urgence** et les empiler, faces cachées, à côté de la carte d'hôpital. Les cartes d'urgence indiquent de quelle maison vient un appel d'urgence.



Mélanger les **14 cartes de route**, faces cachées, et rangée. Les cartes de route indiquent des tronçons de route et au fur et à mesure de la partie, ils formeront une route vers l'hôpital. Sur ces cartes, on voit aussi les maisons d'où sont lancés les appels d'urgence.



Chaque joueur prend **trois cartes de malade** et **deux cartes de gyrophare** et les pose devant lui.

Les cartes de gyrophare montrent sur une face un gyrophare en panne et sur l'autre face un gyrophare intact. Elles sont jouées quand on veut laisser le passage à l'ambulance sur le chemin du retour vers l'hôpital.

Au début de la partie, poser les cartes de gyrophare devant soi, de manière à ce qu'une carte montre le gyrophare en panne et l'autre, le gyrophare en bon état.

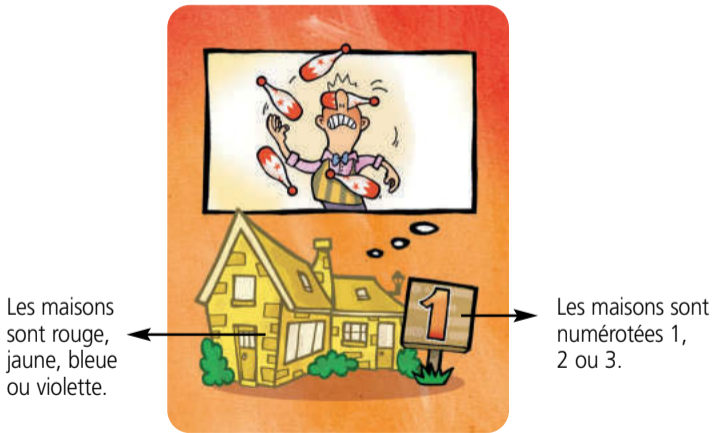
Les accessoires en trop sont remis dans la grosse ambulance.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est monté en dernier dans une ambulance commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il retourne la carte d'urgence du haut de la pile. Maintenant, il doit trouver la carte de route qui représente cette maison.

Exemple :

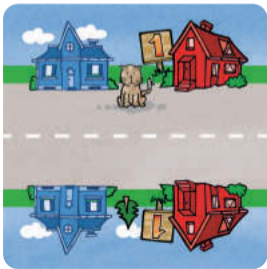
Ici, on cherche la maison jaune n° 1 :



Retourne une carte de route et regarde si tu peux la poser à côté de la carte d'hôpital.
Chaque carte de route représente ...

- un tronçon de route (une ligne droite ou un virage),
- plusieurs maisons colorées,
- une maison avec un numéro **ou** une enseigne montrant un gyrophare.

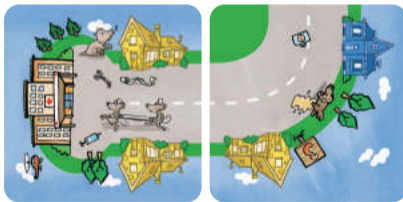
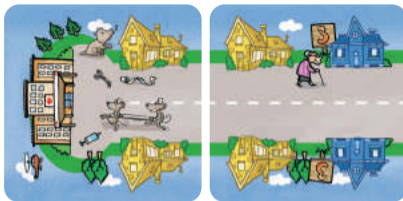
Exemple :



A côté de l'hôpital, tu peux poser seulement une carte représentant **deux maisons jaunes**

ou

une **maison jaune**, à condition que la carte de route représente un **virage**.



Ensuite, il faut toujours poser des cartes qui concordent avec la carte posée en dernier. Les maisons qui se retrouvent alors les unes à côté des autres doivent avoir la même couleur.

Peux-tu poser la carte de route que tu viens de retourner ?

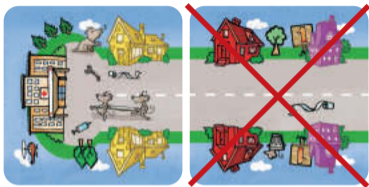
- **Non ?**

Domage ! Repose la carte face cachée. Ensuite, le joueur suivant retourne une autre carte de route et regarde s'il peut la poser.

- **Oui ?**

Pose la carte à côté de l'autre.

Ton tour n'est encore pas terminé. Regarde bien ce qu'il y a sur la carte de route.



1. Une enseigne de gyrophare ?

Sur deux des 14 cartes de route, il y a une enseigne avec un gyrophare.

Si tu poses une de ces cartes, tu as le droit de retourner le gyrophare en panne qui est devant toi et de le « réparer ». Tu as donc deux gyrophares en bon état.

Si tu as déjà deux gyrophares intacts devant toi, tu choisis alors un autre joueur qui retourne son gyrophare en panne.

Ensuite, tu as le droit de retourner une autre carte de route.



2. Aucune maison ne correspond à l'urgence ?

Domage ! Tu n'es pas encore arrivé à la bonne maison, mais tu as le droit de retourner une autre carte de route.

3. Une maison correspond à l'urgence ?

Super ! Tu es arrivé à la maison du malade. Pose la petite ambulance sur la carte. Il faut maintenant transporter le malade le plus rapidement possible à l'hôpital.

La course folle vers l'hôpital !

La seconde partie du jeu commence seulement une fois que la maison correspondant à l'urgence est posée. Le joueur qui a posé cette carte de route lance le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Un ou deux points ?**

Avance l'ambulance du nombre correspondant de cartes de route en direction de l'hôpital. Ensuite, tu lances le dé encore une fois.

- **La voiture ?**

Mince ! Les voitures barrent la route. Tu as alors trois possibilités :

- 1. Tu te sers du gyrophare et les voitures te laissent le passage.**

Retourne un gyrophare en bon état sur la face « en panne » et lance le dé encore une fois.

- 2. Tu ne te sers pas du gyrophare,** car tu pourras peut-être mieux t'en servir plus tard. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- 3. Tu n'as plus de gyrophare en bon état.**

C'est alors au tour du joueur suivant.

Attention :

Sur le chemin du retour en direction de l'hôpital, les enseignes avec gyrophare n'ont plus de fonction. On ne peut donc plus « réparer » de gyrophares.

L'ambulance arrive à l'hôpital !

Le joueur qui amène l'ambulance sur la carte d'hôpital a terminé l'intervention avec succès et a le droit de poser une de ses cartes de malade sur la grosse ambulance.

Un nouveau tour commence !

Les cartes de route sont toutes posées, faces cachées, à côté de la carte d'hôpital - comme au début de la partie - et la carte d'urgence du haut de la pile est retournée. Les cartes de gyrophare restent devant vous comme avant. Le joueur suivant commence le nouveau tour en retournant une carte de route.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé ses trois cartes de malade sur l'ambulance. Il gagne la partie et est nommé chef infirmier.



Tatu-tatu

Het ziekenautospel

Een razende rit met de ziekenauto voor
2 - 4 aankomende verplegers van 5 - 99 jaar.

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



Tatu - tatu! Al van ver is de sirene te horen: de ziekenauto is op weg naar een spoedgeval! De verplegers hebben het niet gemakkelijk. Waar is nu het huis waar om hulp werd geroepen? En ook in de straten staan een heleboel hindernissen de ziekenauto in de weg. Nu moet iedereen goed opletten zodat de patiënt zo snel mogelijk in het ziekenhuis aankomt!

Spelinhoud

- 1 grote blikken ziekenauto
- 1 kleine houten ziekenauto
- 1 ziekenhuiskaart
- 14 stratenkaarten
- 12 patiënten (magnetische kaarten)
- 12 spoedgevalkaarten
- 8 zwaailichtkaarten
- 1 symbooldobbelsteen
- spelregels



Spelidee

Om bij dit spel succes te hebben, hebben jullie een goed geheugen en een beetje geluk bij het dobbelen nodig. Jullie ziekenauto wordt naar een spoedgeval geroepen. Maar voordat jullie de patiënt kunnen helpen, moeten jullie eerst de weg naar het juiste huis vinden. Vervolgens rijden jullie met de ziekenauto zo snel mogelijk naar het ziekenhuis terug. In iedere ronde kan steeds maar één speler een van zijn/haar patiënten naar het ziekenhuis brengen. Het doel van het spel is om als eerste drie patiënten naar het ziekenhuis te brengen.

Spelvoorbereiding

Haal het spelmateriaal uit de ziekenauto, doe hem weer dicht en zet hem opzij.

Leg de **ziekenhuiskaart** in het midden van de tafel en zet de kleine ziekenauto erop.

Schud de **12 spoedgevalkaarten** en leg ze op een verdekte stapel naast de ziekenhuiskaart. De spoedgevalkaarten geven aan uit welk huis om hulp wordt geroepen.

De **14 stratenkaarten** worden geschud en verdekt op een rij gelegd. De stratenkaarten geven elk een stuk weg aan en worden in de loop van het spel tot een straat uitgelegd. Hierop staan ook huizen afgebeeld van waaruit om hulp wordt geroepen.



Iedere speler neemt **drie patiëntenkaarten** en **twee zwaailichtkaarten** en legt ze voor zich neer.

Op de zwaailichtkaarten staat op de ene zijde een kapot zwaailicht en op de andere een onbeschadigd zwaailicht. Ze worden ingezet als de ziekenauto vrije vaart naar het ziekenhuis nodig heeft.

Leg de zwaailichtkaarten aan het begin van het spel zodanig voor jullie dat de ene een kapot en de andere een onbeschadigd zwaailicht vertoont.

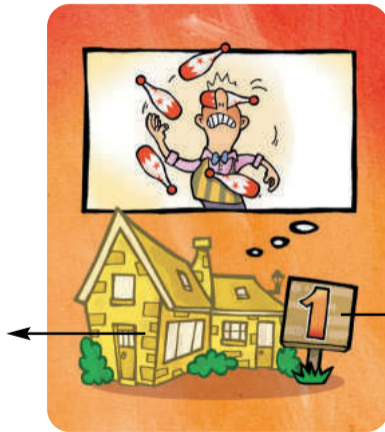
Overgebleven spelmateriaal gaat in de grote ziekenauto terug.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. De speler die als laatste met een ziekenauto heeft meegereden, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Draai de bovenste spoedgevalkaart om. Nu moeten jullie de stratenkaart vinden die hetzelfde huis vertoont.

Voorbeeld:

Hier wordt het gele huis met huisnummer 1 gezocht:



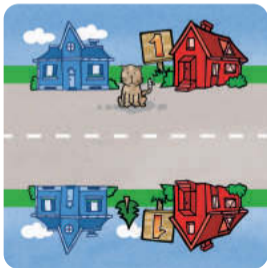
Er zijn huizen in de kleuren rood, geel, blauw en paars.

De huizen hebben de huisnummers 1, 2 of 3.

Draai een stratenkaart om en controleer of je hem bij de ziekenhuiskaart kunt aanleggen. Op iedere stratenkaart staat ...

- een stuk van de straat (recht of met een bocht),
- verschillende gekleurde huizen,
- een huis met een huisnummer **of** een bord met een zwaailicht.

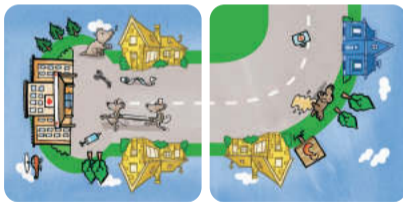
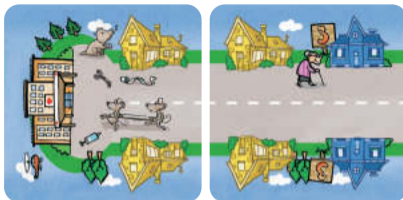
Voorbeeld:



Bij het ziekenhuis mag alleen een kaart met **twee gele huizen** worden aangelegd

of

met **één geel huis** als op deze stratenkaart een **bocht** staat afgebeeld.

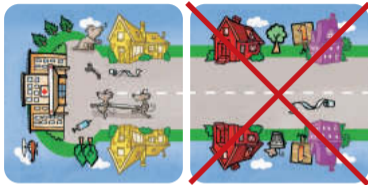


Daarna moeten telkens kaarten worden aangelegd die op de laatst neergelegde kaart aansluiten: de naast elkaar liggende huizen moeten dezelfde kleur hebben.

Kan je de omgedraaide stratenkaart aanleggen?

- **Nee?**

Helaas! Leg de stratenkaart verdekt terug. Daarna draait de volgende speler een stratenkaart om en controleert of hij/zij hem kan aanleggen.



- **Ja?**

Leg de stratenkaart aan. Hiermee is je beurt echter nog niet voorbij. Bekijk de stratenkaart 'ns wat beter:

1. Is het een stratenkaart met een zwaailichtbord?

Op twee van de 14 stratenkaarten staat een bord met een zwaailicht afgebeeld. Als je zo'n kaart aanlegt, mag je het kapotte zwaailicht dat voor je ligt omdraaien en „repareren“. Nu heb je dus twee onbeschadigde zwaailichten.

Als je al twee onbeschadigde zwaailichten voor je hebt liggen, mag je bepalen wie van je medespelers een kapot zwaailicht mag omdraaien.

Nu mag je nog een stratenkaart omdraaien.

2. Staat op de kaart geen huis dat bij het spoedgeval hoort?

Helaas! Je bent nog niet bij het juiste huis aangekomen, maar je mag wel opnieuw een stratenkaart omdraaien.

3. Staat op de kaart het huis dat bij het spoedgeval hoort?

Super! Het huis van de patiënt is bereikt. Zet de kleine ziekenauto op de kaart. De patiënt moet nu zo snel mogelijk naar het ziekenhuis worden gebracht.

De razende rit naar het ziekenhuis!

Pas als het huis dat bij het spoedgeval hoort is aangelegd, begint het tweede deel van het spel. De speler die de stratenkaart met het gezochte huis heeft aangelegd, gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een of twee ogen?**

Zet de ziekenauto net zoveel stratenkaarten in de richting van het ziekenhuis vooruit. Vervolgens mag je nog een keer gooien.



- **De auto?**

O jee! De straat is met auto's versperd. Nu heb je drie mogelijkheden:

- 1. Je gebruikt het zwaailicht en de auto's maken de weg voor je vrij.**

Draai een onbeschadigd zwaailicht om zodat de kapotte zijde boven komt te liggen en gooi nog een keer.

- 2. Je ziet ervan af om een zwaailicht in te zetten**

omdat je het later misschien beter kunt gebruiken.

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

- 3. Je hebt geen onbeschadigd zwaailicht meer dat je kunt inzetten.**

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Opgelet:

Op de weg terug naar het ziekenhuis hebben de zwaailichtborden geen effect meer. Er kunnen daarom ook geen zwaailichten meer worden „gerepareerd “.

De ziekenauto bereikt het ziekenhuis!

De speler die de ziekenauto op de ziekenhuiskaart zet, heeft de spoedoperatie met succes afgesloten en mag één van zijn/haar patiëntenkaarten aan de grote ziekenauto hangen.

Er begint een nieuwe ronde!

Alle stratenkaarten worden opnieuw zoals aan het begin van het spel verdekt naast de ziekenhuiskaart gelegd en de bovenste kaart van de stapel spoedgevallen wordt omgedraaid. De zwaailichtkaarten blijven onveranderd voor jullie liggen. De volgende speler begint de nieuwe ronde en draait een stratenkaart om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zijn/haar drie patiënten aan de grote ziekenauto heeft gehangen. Deze speler wint en wordt tot hoofdverpleger benoemd.



Juego Habermas n.º 2519

Ti-to-Ti-to

El juego de la ambulancia

Un viaje de vértigo en ambulancia para
2 - 4 aprendices de camillero de 5 a 99 años.

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



¡Ti-to-Ti-to! La sirena se escucha desde lejos: ¡la ambulancia acude veloz a una emergencia! Los camilleros no lo tienen nada fácil en su intervención. ¿Dónde demonios estará la casa que hizo la llamada de socorro? Y, para más inri, algunos obstáculos dificultan el trayecto de la ambulancia por las calles. Todos tienen que estar ojo avizor para que el paciente llegue lo más rápidamente posible al hospital.

Contenido del juego

- 1 ambulancia grande de metal
- 1 ambulancia pequeña de madera
- 1 carta de hospital
- 14 cartas de calle
- 12 pacientes (cartas magnéticas)
- 12 cartas de emergencia
- 8 cartas de sirena
- 1 dado de símbolos
- instrucciones del juego



El juego

Para ganar en este juego necesitaréis buena memoria y suerte con los dados. Vuestra ambulancia recibe una llamada de auxilio. Pero antes de socorrer al paciente, tenéis que encontrar el camino hacia la casa que ha efectuado la llamada. Una vez llegados, debéis regresar lo más rápidamente posible al hospital con la ambulancia. Sólo un jugador puede llevar a uno de sus pacientes al hospital en cada ronda.

El objetivo del juego es ser el primero en llevar a tres pacientes al hospital.

Preparativos

Sacad el material de juego de la ambulancia, volved a cerrarla y colocadla a un lado.

Poned la **carta del hospital** en el centro de la mesa y colocad encima la ambulancia pequeña.

Barajad las **12 cartas de emergencia** y colocadlas boca abajo en un montón junto a la carta del hospital. Las cartas de emergencia muestran la casa desde la que se ha efectuado la llamada de socorro.

Se mezclan las **14 cartas de calles** y se disponen en una hilera. Las cartas de calles muestran trozos de calles. En el transcurso de la partida se van componiendo hasta formar una calle. En ellas se ven también las casas desde la que se efectúan las llamadas de auxilio.



Cada jugador coge **tres cartas de paciente** y **dos cartas de sirena** y las coloca delante suyo.

Las cartas con las sirenas muestran por una cara una sirena defectuosa y por la otra una intacta. Se utilizan cuando la ambulancia necesita abrirse camino hacia el hospital.

Poned las cartas de sirena al comienzo de la partida de tal manera que una muestre una sirena defectuosa y la otra una sirena intacta.

Metemos el material de juego sobrante en la ambulancia grande.

Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más recientemente haya ido en una ambulancia. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador de más edad. Descubre la primera carta de emergencia. Ahora tenéis que encontrar la carta de calle en la que está dibujada esa casa.

Ejemplo:

Aquí se busca la casa amarilla con el número 1:



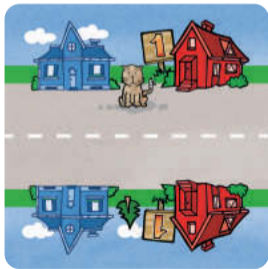
Los colores de las casas son: rojo, amarillo, azul y violeta.

Las casas llevan los números 1, 2 y 3.

Dale la vuelta a una carta de calle y comprueba si puedes juntarla a la carta del hospital.
Cada carta de calle muestra:

- una parte de una calle (en recta o en curva),
- varias casas de color,
- una casa con su número **o bien** un letrero con una sirena.

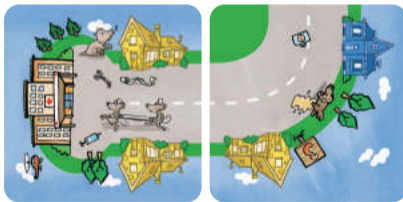
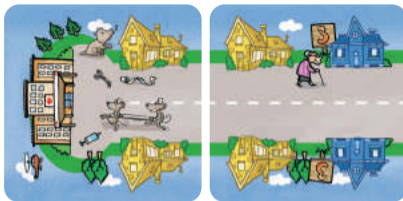
Ejemplo:



Al hospital sólo puedes juntar una
carta con **dos casas amarillas**

o

con **una casa amarilla** si la
carta de calle es una **curva**.



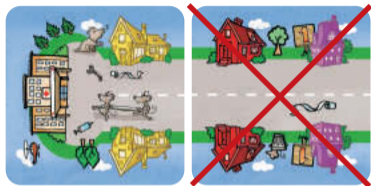
Las cartas siguientes que se juntan tienen que casar por el color de las casas.



¿Puedes juntar la carta de calle destapada?

- **¿No?**

¡Lástima! Vuelve a colocar la carta de calle boca abajo. A continuación, el siguiente jugador descubre una carta de calle y comprueba si la puede juntar.



- **¿Sí?**

Junta la carta de calle. Pero tu turno no ha acabado todavía. Fíjate bien en la carta de calle:

1. **¿Es una carta de calle con un letrero de sirena?**

En dos de las 14 cartas de calle hay dibujado un letrero con una sirena. Si has juntado una de esas cartas, puedes "reparar" tu sirena defectuosa dándole la vuelta. De esta manera tendrás dos sirenas intactas.

Si ya tienes las dos sirenas intactas, puedes decidir quién de tus compañeros de juego puede arreglar su sirena defectuosa.

Ahora debes darle la vuelta a otra carta de calle.

2. ¿No se ve en la carta ninguna casa que coincida con la que ha pedido auxilio?

¡Lástima! Todavía no has llegado a la casa correcta, pero puedes destapar otra carta de calle.

3. ¿Muestra la carta la casa que ha pedido auxilio?

¡Bravo! ¡Has llegado a la casa del paciente. Pon la ambulancia pequeña encima de esta carta. Ahora hay que llevar al paciente al hospital lo más rápidamente posible.

¡El viaje de vértigo al hospital!

Una vez juntada la casa que coincide con la de la llamada de auxilio, comienza la segunda parte del juego. Tira el dado el jugador que haya juntado la carta de calle con la casa buscada.



¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Uno o dos puntos?**

Mueve la ambulancia en dirección al hospital tantas cartas de calle como puntos hayan salido. A continuación puedes volver a tirar el dado.

- **¿El coche?**

¡Vaya por Dios! Los coches están parados y bloquean la calle. Ahora tienes tres opciones:

- 1. Pones la sirena y los coches te dejan expedito el camino.**

Dale la vuelta a una sirena intacta y vuelve a tirar el dado.

- 2. Renuncias a utilizar la sirena**

porque quizás la necesites más adelante. Entonces le toca tirar el dado al jugador siguiente.

- 3. No te queda ninguna sirena intacta.**

En tal caso es el turno del jugador siguiente.

Atención:

En el camino de regreso al hospital, no valen los letreros de sirena, es decir, no es posible "reparar" las sirenas.

¡La ambulancia llega al hospital!

El jugador que llegue con la ambulancia a la carta del hospital ha concluido con éxito su emergencia y puede fijar una de sus cartas de paciente a la ambulancia grande.

¡Comienza una ronda nueva!

Vuelven a colocarse boca abajo las cartas de calle y se descubre la primera carta de emergencia. Conserváis las cartas de sirena tal como las tenéis en ese momento. El jugador siguiente comienza la nueva ronda destapando una carta de calle.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya fijado sus tres pacientes a la ambulancia grande. Gana este jugador y es ascendido a camillero jefe.



Gioco Habermas nr.2519

Attenzione, attenzione ambulanza in azione

Una corsa mozzafiato in ambulanza per
2 - 4 infermieri in erba da 5 a 99 anni.

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



Scatta l'allarme! In lontananza suona una sirena: l'ambulanza sfreccia sul luogo dell'emergenza! Gli infermieri sono perplessi: dove sarà mai la casa che ha lanciato l'SOS? E anche lungo il percorso l'ambulanza trova alcuni ostacoli ... Fate dunque bene attenzione e cercate di trasportare il paziente il più presto possibile in ospedale!

Contenuto del gioco

- Ambulanza grande in metallo
- Ambulanza piccola in legno
- Carta dell'ospedale
- 14 carte stradali
- 12 carte di pazienti (carte magnetiche)
- 12 carte di emergenza
- 8 carte con sirena
- Dado con simboli
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Buona memoria e un po' di fortuna con il dado è quanto vi occorre per vincere in questo gioco. Un'ambulanza corre sul luogo dell'emergenza: prima di poter raggiungere il paziente dovrete però trovare la casa giusta. Poi vi precipiterete con l'ambulanza il più rapidamente possibile in ospedale. Ad ogni giro soltanto un giocatore potrà portare in ospedale uno dei suoi pazienti.

Scopo del gioco è portare per primi tre pazienti in ospedale.

Preparativi del gioco

Prendete il materiale dall'ambulanza, richiudetela e mettetela da parte.

Collocate la **carta dell'ambulanza** al centro del tavolo e al di sopra l'ambulanza piccola.



Mescolate le **12 carte di emergenza** e formate un mazzo coperto accanto alla carta dell'ospedale. Le carte di emergenza mostrano da quale casa proviene la chiamata.



Le **14 carte stradali** sono mescolate coperte e disposte in una fila. Le carte stradali mostrano dettagli di una strada e nel corso del gioco vengono composte in un'unica strada. Mostrano anche le case da cui proviene la chiamata d'emergenza.



Ogni giocatore prende **tre carte di pazienti** e **due carte della sirena** e le mette davanti a sé.

Le carte della sirena su un lato mostrano una sirena rotta e sull'altro una sirena intera e sono giocate quando l'ambulanza ha bisogno di via libera per raggiungere l'ospedale.

Mettete le carte della sirena davanti a voi in modo che una mostri una sirena rotta e l'altra una intera.

Il materiale eccedente ritorna nell'ambulanza grande.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che per ultimo ha messo piede in un'ambulanza. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più grande che scopre la prima carta di emergenza. Adesso dovete trovare la carta stradale su cui c'è questa casa.

Esempio:

Dovete cercare la casa gialla con il numero 1:



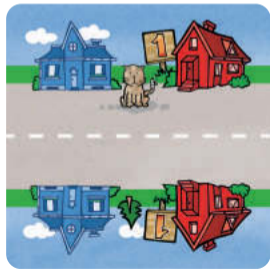
Ci sono i colori rosso, giallo, blu e viola.

Ci sono i numeri 1, 2 e 3.

Gira una carta stradale e controlla se puoi accostarla alla carta dell'ospedale. Ogni carta stradale mostra:

- Un tratto di strada (rettilineo o curva)
- Alcune case colorate
- Una casa con numero **oppure** un cartello con una sirena dell'ambulanza

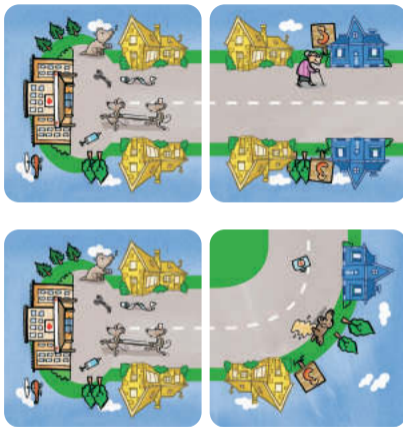
Esempio:



All'ospedale puoi accostare solo una carta con **due case gialle**

oppure

con **una casa gialla** (quando la carta mostra una **curva**).



In seguito si dovranno sempre accostare delle carte che corrispondano all'ultima carta per colore delle case.

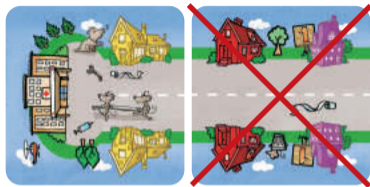
Puoi accostare la carta delle case che hai scoperta?

- **No?**

Peccato! Ricopri la carta. Il seguente giocatore scopre una carta stradale e controlla se può accostarla.

- **Sì?**

Accosta la carta. Ma il tuo turno non si conclude qui. Guarda bene la carta:



1. E' una carta con un cartello della sirena?

Delle 14 carte stradali, due mostrano un cartello con una sirena.

Se accosti una di queste carte puoi girare la sirena rotta e "ripararla".

Avrai così due sirene intere.

Se hai due sirene intere davanti a te, puoi stabilire chi tra i tuoi compagni può girare una sirena rotta.

Adesso puoi girare una nuova carta stradale.

2. Sulla carta non c'è una casa corrispondente all'emergenza?

Peccato! Non sei ancora arrivato alla casa giusta, ma puoi girare ancora una carta delle case.

3. Sulla carta c'è la casa dell'emergenza?

Magnifico! Hai raggiunto la casa del paziente. Metti l'ambulanza piccola sulla carta. Il paziente dovrà essere trasportato d'urgenza in ospedale.

La folle corsa in ospedale!

La seconda parte del gioco inizia solo quando si è accostata la casa corrispondente all'emergenza. Tira il dado il giocatore che ha accostato la carta delle strade con la casa giusta.

Cosa mostra il dado?

- **Uno o due punti?**

Avanza l'ambulanza di un numero corrispondente di carte stradali in direzione dell'ospedale. In seguito potrai tirare nuovamente il dado.



- **L'automobile?**

Accidenti! Le automobili bloccano la strada. Adesso hai tre possibilità:

- 1. Metti in funzione la sirena e le macchine ti fanno passare.**

Gira una sirena intera sul lato rotto e tira ancora una volta il dado.

- 2. Rinunci a far uso della sirena**

perché ritieni di poterla usare meglio in altra occasione.

Il turno passa al seguente giocatore che tira il dado.

- 3. Non hai più sirene intere davanti a te.**

Il turno passa al seguente giocatore.

Attenzione:

Sulla via di ritorno in ospedale, i cartelli della sirena non hanno più effetto. Non si possono così "riparare" sirene.

L'ambulanza raggiunge l'ospedale!

Il giocatore che raggiunge la carta dell'ospedale con l'ambulanza ha concluso felicemente l'operazione di emergenza e può fissare una delle sue carte dei pazienti all'ambulanza grande.

Inizia un nuovo giro!

Si mettono di nuovo tutte le carte stradali accanto alla carta dell'ospedale come all'inizio del gioco e si scopre la prima carta del mazzo delle emergenze. Le carte delle sirene restano davanti a voi così come sono. Il seguente giocatore inizia il nuovo giro e scopre una carta stradale.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando un giocatore ha fissato i suoi tre pazienti all'ambulanza grande. Vince ed è promosso a capoinfermiere.



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