

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

BRUMM-

Nr. 4207

BRUMM



HABA[®]

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2001

Habermaab Spiel Nr. 4207

Brumm-Brumm

Ein Greif- und Schiebespiel für die **Kleinsten ab 2 Jahren**.

Spielidee: Markus Nikisch
Grafik: Jutta Neundorfer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Produkt bietet viele Erfahrungsmöglichkeiten für Ihr Kind:

- Zwei Autos fahren über den Spielplan.
- Bei der Tanksäule können die Autos aufgetankt werden.
- Die Ampel kann gedreht werden.
- Eine einfache Spielregel für 2 Personen liegt bei.

Spielinhalt:

1 Holzspielplan mit zwei Straßen

Auf dem Holzspielplan sind fest montiert:

- 2 Autos
- 1 Ampel
- 1 Zapfsäule
- 1 Drehpfeil



1. Spielmöglichkeit: Freies Spiel

Im Freien Spiel üben die Kinder ihre feinmotorischen Fähigkeiten: Sie greifen nach dem speziell für Kinderhände gemachten Spielmaterial, bewegen, drehen und wenden die Autos.

Spielen Sie mit und fördern Sie durch Nachahmen der typischen Autogeräusche, das Betanken der Autos und das Drehen der Ampel Sprache, Hörsinn und Spielfreude Ihrer Kinder.

2. Spielmöglichkeit: Erstes Regelspiel für 2 Personen

Brumm: Mit dem kleinem Auto fährst du vom Parkplatz nach Hause. Doch achte auf die Ampel: Erst wenn sie „Grün“ zeigt, darfst du weiterfahren. Ist der Tank leer, musst du zur Tankstelle und das Auto auftanken.

Spielziel:

Welches Auto ist besonders schnell und kommt als Erstes zu Hause an?

Spielvorbereitung:

Jede/r sucht sich ein Auto aus und fährt es zum **Parkplatz seiner Farbe**. Hier werden die Autos in Fahrtrichtung gedreht: So können sie gleich losflitzen.

Spielablauf:

Die/der Jüngere beginnt und stupst den **Drehpfeil** an.

Auf welchem der vier Felder bleibt der Zeiger stehen (es zählt die Pfeilspitze)?

• Auf dem Auto?

Toll! Du rufst: „Brumm-Brumm!“ und schiebst dein Auto ein Feld vorwärts.

• Auf dem Benzinkanister?

Der Tank ist fast leer! Jetzt muss das Auto zur **Tankstelle** gefahren und aufgetankt werden. Dabei kann es vorkommen, dass du mit deinem Auto wenden und die Straße zurückfahren musst.

Erst in der nächsten Runde darfst du erneut den Pfeil drehen. Zeigt er dann auf das Auto-Symbol, wendest du das Auto und fährst auf das Straßenfeld direkt vor der Tankstelle. Zeigt er aber auf den Benzinkanister musst du leider stehen bleiben.

Das Ampelfeld:

Kommt ein Auto auf das Ampelfeld, hast du fast das Ziel erreicht. In der nächsten Runde musst du die Ampel drehen. Nur wenn diese „**Grün**“ zeigt, darfst du das Auto in die Garage fahren. Bei „**Rot**“ musst du stehen bleiben.

Achtung:

- Sobald du auf dem Ampelfeld stehst, musst du nicht mehr am Drehpfeil stupsen.
- Die Ampel wird immer von der zum Spielbrett zeigenden Seite betrachtet. Der Punkt auf der anderen Seite zählt für dieses Spiel nicht.

Spielende:

Wer mit seinem Auto als **Erste/r zu Hause ankommt**, gewinnt das Spiel.

Variante:

Um das Spiel etwas zu verlängern, kann man auch das Haus als Startfeld nehmen. Jetzt muss man zuerst zum Parkplatz fahren, das Auto wenden und wieder zurückfahren. Dabei muss die Ampel sowohl beim Herausfahren als auch beim Zurückkommen gedreht werden.

Alle anderen Regeln bleiben bei diesem Spiel unverändert.

Wichtig:

Nach Verlassen der Tankstelle muss darauf geachtet werden, dass man sein Auto in dieselbe Richtung dreht, in der es vor der Fahrt zur Tankstelle bereits stand.

Habermaaß Game No. 4207

Brrm-brrm

A clutching and pushing game for little ones aged 2+.

Author: Markus Nikisch

Illustrations: Jutta Neundorfer

Length of the game: approx. 10 minutes

Dear parents,

This product offers a whole world of new experiences for your child:

- Two cars drive over the game board.
- At the pumps the petrol tanks can be filled up.
- The traffic lights can be changed.
- With simple game instructions for two players.

Contents:

1 wooden game board with two streets

Fixed to the game board are :

- 2 cars
- 1 set of traffic lights
- 1 petrol pump
- 1 turning arrow



1st game possibility: Free game

Playing freely the children train their motor skills: by handling the game material especially conceived for childrens' hands, they can move and turn the cars. Play with them and train their language and hearing skills and the pleasure of playing by imitating the typical sounds of cars, filling up the tank and turning the traffic lights.

2nd game possibility: First game with rules for 2 players

Brrm: Drive your little car home from the parking place. But watch out at the traffic lights: you can only carry on driving when it's "green". When the tank is empty, you have to drive to the petrol station and fill up the tank.

Aim of the game:

Which car is faster and will reach home first?

Preparation of the game:

Each player chooses a car and drives it to the **parking place of its colour**. There turn the cars towards the driving direction so they can zip off immediately.

How to play:

The younger player starts and nudges the **turning arrow**.
On which of the four squares does the tip of the arrow stop?

- **On the car:**
Good! Yell: "Brrm-brrm!" and push your car **ahead a square**.
- **On the petrol can:**
Your tank is nearly empty! Now you must drive your car to the **petrol station** to fill up. It can happen that you have to drive back up the street.
But you have to wait for your next turn to nudge the arrow again. If it stops on the picture of the car, make a U-turn and drive to the square directly next to the petrol station. If it stops on the petrol can you unfortunately have to wait again.

The square with the traffic lights:

If a car reaches the square with the traffic lights you've nearly reached the finish. In the next round you have to turn the traffic lights. Only if it is "**green**" can you drive the car into the garage. If it shows "**red**" you have to stop.

Watch out:

- As soon as you stand on the square with the traffic lights you don't nudge the turning arrow anymore.
- The traffic lights always are looked at from the side facing the game board. The dot on the other side does not count for this game.

End of the game:

Whoever reaches **home first** with their car, wins the game.

Variation:

In order to lengthen the game, you can take the house as starting square. In this way the cars have to drive first to the parking place, make a U-turn and drive back. In this variation the traffic light has to be turned when leaving home and coming back.

The rest of the rules are the same.

Important:

When leaving the petrol station, the car has to go in the same direction as where it came from.

Jeu Habermas n° 4207

Tu-Tut

Un jeu d'éveil pour les **tout-petits dès 2 ans**.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Jutta Neundorfer
Durée du jeu : env. 10 minutes

Cher parents,

Ce jeu va permettre à votre enfant de faire de nombreuses expériences :

- Il s'exercera à faire avancer et reculer deux petites voitures sur le plateau de jeu.
- Il se rendra à la station-service pour faire le plein d'essence.
- Il s'amusera à tourner la colonne des feux de signalisation dans un sens ou dans l'autre.
- Vous pourrez l'initier à un premier et simple jeu pour 2 personnes dont la règle est jointe au jeu.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois comprenant deux routes
- Les pièces ci-dessous sont fixées sur le plateau de jeu :
- 2 voitures
- 1 colonne de feux de signalisation
- 1 pompe à essence
- 1 flèche tournante



1ère suggestion : libre jeu

En laissant libre cours à leur imagination et en jouant les enfants exercent leur première motricité : ils saisissent les objets spécialement conçus pour leurs petites mains, les font avancer, reculer et tourner dans un autre sens.

Jouez avec votre enfant, en imitant les bruits typiques des voitures, en lui montrant comment faire le plein et tourner la colonne des feux de signalisation, aidez-le à développer ses sens, son langage et sa passion pour les jeux.

2ème suggestion : un premier jeu pour 2 personnes

Tu-tut : tu prends ta petite voiture pour aller du parking à la maison. Mais il faut faire attention aux feux rouges : tu continues ton chemin seulement si le feu est vert. Si tu n'as plus d'essence, vas vite faire le plein à la station-service et remplir ton réservoir.

But du jeu :

Quelle voiture sera la plus rapide et arrivera en premier à la maison ?

Préparatifs :

Chacun des joueurs choisit une **voiture** et l'amène au **parking de sa couleur**. Les voitures sont tournées dans le sens de la marche : elles peuvent démarrer sans perdre de temps.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence en faisant tourner la **flèche tournante**. Sur laquelle des quatre cases la flèche vient-elle atterrir (c'est la pointe de la flèche qui compte ?

- **Sur la voiture ?**

Bravo : en disant "tu-tut" tu **avances** ta voiture **d'une case**.

- **Sur le jérricane d'essence ?**

Le réservoir est presque vide ! Il faut que tu amènes ta voiture à la **station-service** et que tu fasses le plein. Il peut arriver que tu sois obligé de faire demi-tour et de faire le trajet en sens inverse.

Tu ne feras tourner à nouveau la flèche tournante qu'au prochain tour. Si elle tombe alors sur la case avec la voiture, tu fais faire demi-tour à ta voiture et l'amènes sur la case placée directement en face de la station-service. Si la flèche tombe sur le symbole du jerricane, tu n'avances pas.

La case-feux de signalisation :

Lorsqu'une voiture arrive sur la case-feux, tu es presque arrivé au but. Au tour suivant, tu devras tourner les feux dans l'autre sens. Tu n'as le droit de rentrer la voiture au garage que si le feu est **vert**. S'il est au **rouge**, tu dois attendre.

Attention :

- Dès que tu es sur la case-feux, tu ne fais plus tourner la flèche tournante.
- Les feux sont toujours observés du côté tourné vers le plateau de jeu. Le point marqué de l'autre côté ne compte pas pour ce jeu.

Fin de la partie :

Celui qui arrive en premier à la maison gagne la partie.

Variante :

Pour rallonger un peu le jeu, on peut aussi prendre la maison comme case de départ. Il faut alors d'abord aller au parking, faire faire demi-tour à la voiture et revenir. La colonne des feux devra être tournée aussi bien à l'aller qu'au retour. Les autres règles restent les mêmes que précédemment.

N.B. :

Après être sorti de la station-service, il faut faire attention à tourner sa voiture dans le même sens que celui où elle se trouvait avant de bifurquer à la station-service.

Habermas-spiel Nr. 4207

Broem-Broem

Een tast- en schuifspel voor de **allerkleinsten vanaf 2 jaar**.

Spelidee: Markus Nikisch

Grafiek: Jutta Neundorfer

Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders,

dit produkt biedt uw kind een heleboel ervaringsmogelijkheden:

- Twee auto's rijden over het speelbord.
- Bij de benzinepomp kunnen de auto's worden bijgetankt.
- Het verkeerslicht kan worden verdraaid
- Bijgesloten zijn enkele eenvoudige spelregels voor 2 personen.

Spelinhoud:

1 houten spelbord met 2 straten

Aan het houten spelbord zijn bevestigd:

- 2 auto's
- 1 verkeerslicht
- 1 benzinepomp
- 1 draaipijl



1e spelmogelijkheid: vrij spel

Tijdens het vrij spelen oefenen de kinderen hun motorische vaardigheden. Ze pakken het speciaal voor kinderhanden gemaakte spel materiaal beet en bewegen, draaien en keren de auto's.

Speel mee en stimuleer door het nabootsen van typische autogeluiden, het tanken en het verdraaien van het verkeerslicht spraak, gehoor en het spelplezier van uw kinderen.

2e spelmogelijkheid: een eerste spel met regels voor 2 personen

Broem: met de kleine auto rijd je van de parkeerplaats naar huis. Maar let op het verkeerslicht: pas wanneer dat op groen staat, mag je verder rijden. Is de tank leeg, dan moet je naar het benzinestation om de auto bij te tanken.

Doel van het spel:

Welke auto is zo snel dat hij als eerste thuis aankomt?

Spelvoorbereiding:

Iedere speler kiest een auto uit en rijdt hem naar de parkeerplaats van dezelfde

kleur. Hier worden de auto's in de rijrichting gedraaid. Zo kunnen ze er onmiddellijk vandoor gaan.

Spelverloop:

De jongste mag beginnen en geeft de **pijl** een zetje.

Op welk van de vier velden blijft de wijzer staan (wat telt is de pijlpunt)?

- **Op een auto?**

Wauw! Je roept: 'broem - broem!' en schuift je auto **een veld naar voren**.

- **Op de jerrycan?**

De tank is bijna leeg! Nu moet de auto naar het **benzinstation** rijden en worden bijgetankt. Daarbij kan het gebeuren dat je met je auto moet omdraaien en de straat moet terugrijden.

Pas in de volgende ronde mag je opnieuw de pijl verdraaien. Wijst deze dan het autootje aan, dan keer je de auto om en rijd naar het straatveld juist voor het tankstation. Geeft de wijzer echter de jerrycan aan, dan moet je helaas blijven staan.

Het veld met het verkeerslicht:

Als een auto op het veld met het verkeerslicht terechtkomt, dan heb je bijna je doel bereikt. In de volgende ronde moet je het verkeerslicht verdraaien. Alleen wanneer dit op 'groen' terecht komt, mag je de auto in de garage rijden. Bij 'rood' moet je blijven staan.

Opgelet:

- Zodra je op het veld met het verkeerslicht staat, hoef je de pijl niet meer rond te draaien.
- Het verkeerslicht moet altijd worden bekeken van de naar het spelbord gekeerde zijde. De stip op de andere zijde telt bij dit spel niet.

Einde van het spel:

Wie met zijn auto **als eerste thuiskomt**, heeft gewonnen.

Variant:

Om het spel wat langer te laten duren, kan ook het huis als startpunt worden gebruikt. Er moet nu eerst naar de parkeerplaats worden gereden, waar de auto gekeerd wordt en vervolgens weer terugrijdt. Het verkeerslicht moet zowel op de heen- als op de terugweg worden verdraaid. Alle andere spelregels blijven bij deze variant ongewijzigd.

Belangrijk:

Na het verlaten van het benzinstation moet er op worden gelet, dat de auto in dezelfde richting wordt gedraaid, als hij stond voor hij zijn rit naar het tankstation begon.

Habermaafß GmbH, 96476 Bad Rodach, www.haba.de

TL 60977

Aufl. 2001/1