

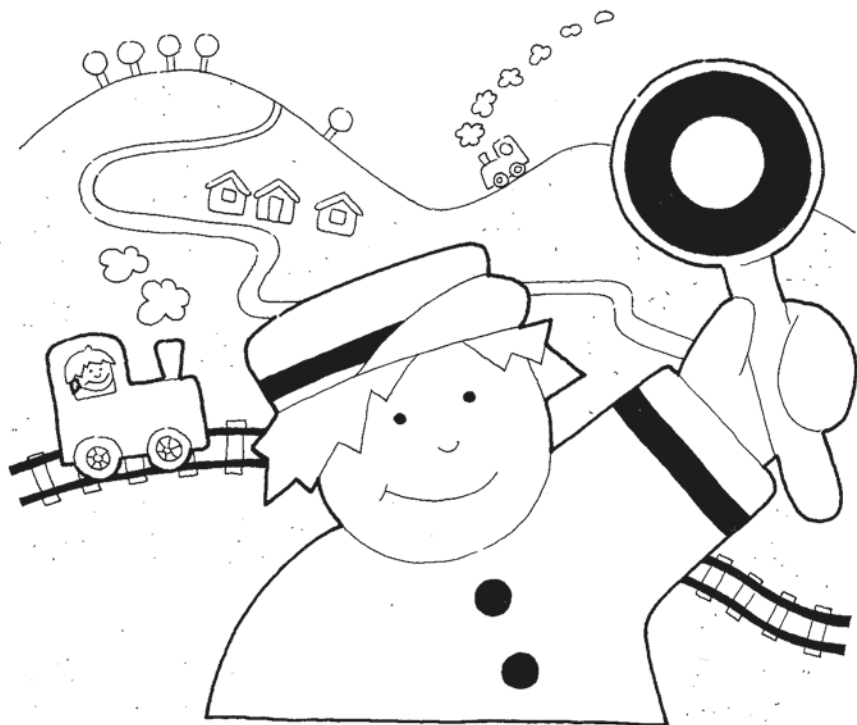
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Ischu-Ischu

Nr. 4256



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 1999

Habermaab Spiel Nr. 4256

Tschu-Tschu

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

Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf

Design: Karin Pennter

Grafik: Jutta Neundorfer

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Produkt bietet viele Erfahrungsmöglichkeiten für Ihr Kind:

- Die Lokomotiven fahren über den Spielplan.
- Die Schranke kann bewegt werden.
- Die Glocke bimmelt hell.
- Eine einfache Spielregel für 2 Personen liegt bei.

Spielinhalt:

- 1 Spielbrett mit zwei Schienenspuren
Auf dem Spielbrett sind fest montiert:
- 2 Lokomotiven
- 1 Schranke
- 1 Glocke
- 1 Drehsignal



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 Lokomotiven.

Spielen Sie mit und fördern Sie durch Nachahmen der typischen Eisenbahngeräusche und das Läuten der Glocke Sprache, Hörsinn und Spielfreude Ihrer Kinder.

2. Spielmöglichkeit: Erstes Regelspiel für 2 Personen

Tschuuu: Auf den Schienen braust die kleine Lok entlang. Reisende, die zu steigen möchten, läuten die kleine Glocke.

Achtung: Wenn die Schranke geschlossen ist, muss die Lok warten.

Spielziel:

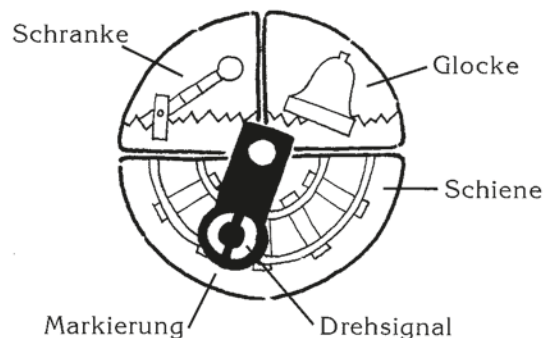
Welche Lokomotive ist besonders schnell, saust zum Wendepunkt und kommt als Erste wieder am Bahnhof an?

Spielvorbereitung:

Jede/r sucht sich eine **Lok** aus und fährt sie **zum jeweiligen Bahnhof** (dort schaut der Schaffner aus dem Fenster). Am Bahnhof werden die Lokomotiven in Fahrtrichtung gedreht: So können sie gleich lossausen. Die **Schranke** wird auf das Gleis der roten Lok gelegt.

Spielablauf:

Die Lokführerin/der Lokführer der roten Lokomotive darf beginnen und stупst das **Drehsignal** kräftig an. Auf welchem der drei Felder bleibt das Drehsignal stehen (es zählt die Markierung im weißen Ring)?



- **Auf der Schiene?**
Prima! Die Lokführerin/der Lokführer ruft: „Tschu-Tschu!“, und schiebt die eigene **Lok ein Feld vorwärts**.
- **Auf der Schranke?**
Die Lokführerin/der Lokführer ruft: „Ding-Dong!“, und legt die **Schranke** auf das andere Gleis.
Achtung: Steht eine Lok auf dem Feld vor der Schranke? Sie muss dort stehen bleiben, bis zum nächsten Mal das Symbol „Schranke“ gedreht wird. Denn dann wechselt die Schranke erneut die Seite und die Strecke ist wieder frei.
- **Auf der Glocke?**
Die Lokführerin/der Lokführer bimmelt mit der **Glocke** und ruft: „Einsteigen bitte!“ Anschließend wird das **Drehsignal gleich noch einmal angestupst**.
Ist eine Lokomotive am **Wendepunkt** - das ist dort, wo die Schienen enden - angekommen? Beim nächsten gedrehten Schienen-Symbol wendet die Lok und startet den zweiten Teil der Fahrt: **zurück zum Bahnhof**.

Spielende:

Wer mit der eigenen Lok **als Erste/r wieder am Bahnhof ankommt**, gewinnt das Spiel. Zur Belohnung darf sie/er noch einmal kräftig bimmeln.

Habermaas Game Nr. 4255

Choo-Choo

A handling and pushing game for **small children aged 2 and up**.

Concept and Game: Atelier Rohner & Wolf

Design: Karin Pennther

Illustrations: Jutta Neundorfer

Length of the game: 10 minutes approx.

Dear parents,

This product offers make it possible for your child to enjoy different experiences:

- The locomotives cross the game board.
- The barrier can be moved.
- The bell rings cheerfully.
- Easy game rules for 2 players are included.

Contents:

- 1 wooden game board with two rail tracks
- Firmly mounted to the game board are:
- 2 locomotives
- 1 barrier
- 1 bell
- 1 turning signal



1st game possibility: Free Play

In the free play variant the children train their motor skills. They grab the playing material especially adapted to childrens' hands, move, turn and change the position of the locomotives.

Play with your child and - by imitating the typical sounds of a locomotive or the ringing of a bell - encourage the speech, hearing and happiness of play for your child.

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

Choooo: The locomotive moves fast along the railway line. Travellers who want to get on the train ring the little bell.

Watch out: When the barrier is down, the locomotive has to wait.

Aim of the game:

Which locomotive is so fast that it can rush to the turning point and get back first to the railway station?

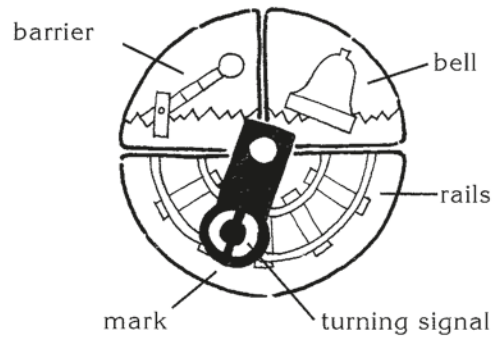
Preparation:

Each player chooses a **locomotive** and pushes it to its **corresponding railway station**. There the conductor looks out of the window. The locomotives are pointed in the direction they have to travel so that they can get started quickly. The barrier is placed on the rails of the red locomotive.

How to play:

The conductor of the red locomotive may start and gives a firm push to the **turning signal**.

On which of the three squares does the turning signal come to a standstill (look at the mark in the white circle)?



- **On the rail itself?**

Great! The conductor shouts: "Choo-Choo" and pushes the locomotive **one square forward**.

- **On the barrier?**

The conductor shouts: "Ding-dong" and puts the **barrier** on the other rail.

Watch out: If a locomotive is standing on the square next to the gate, it has to wait there until the turning signal stops once more on the barrier mark, because only then will the barrier change position, leaving the way free.

- **On the bell?**

The conductor rings the **bell** and shouts: "All aboard, please!" After that the **turning signal is pushed again**.

A locomotive has reached the **turning point** - that's where the rails end: the next time the turning signal shows the railway mark, the locomotive should be turned around and will then start the second part of the journey - **back to the railway station**.

End of the game:

Whoever brings his/her locomotive **first back to its railway station** wins the game. As a reward this player may push the bell once again.

Jeu Habermas N° 4256

Tchou-Tchou

Un jeu de dextérité pour les **tout petits à partir de 2 ans**.

Conception et jeu : Atelier Rohner & Wolf

Design : Karin Pennter

Illustration : Jutta Neundorfer

Durée du jeu : env. 10 minutes

Cher parents,

ce jeu offre à votre enfant un grand nombre de possibilités de faire de nouvelles expériences :

- Diriger les locomotives sur le plateau de jeu.
- Lever et baisser la barrière.
- Faire sonner la cloche.
- Jouer en suivant une règle facile à comprendre, pour 2 personnes.

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu avec deux rails

Les éléments suivants sont fixés sur le plateau de jeu :

2 locomotives

1 barrière

1 cloche

1 signal tournant



1ère possibilité : jouer selon son imagination

Les enfants font des exercices d'adresse : ils prennent les objets spécialement conçus pour les mains d'enfants, les déplacent, les font tourner et font avancer les locomotives en inversant leur sens de marche.

Jouez avec votre enfant et imitez les bruits typiques des locomotives et de la cloche pour développer son langage, ses facultés auditives et sa disposition au jeu.

2ème possibilité : jouer en suivant la règle, pour 2 personnes

La petite locomotive file comme une flèche sur les rails. Les passagers qui veulent monter font sonner la cloche.

Attention : si la barrière est fermée, la locomotive doit attendre.

But du jeu :

Quelle locomotive va être particulièrement rapide pour tourner autour du rond-point et revenir la première à la gare ?

Préparatifs :

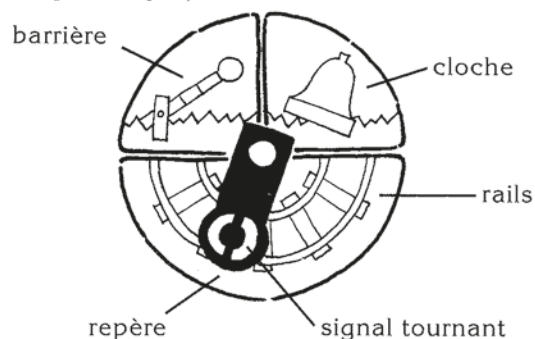
Chaque joueur choisit une locomotive et l'amène à la gare correspondante (le conducteur de la locomotive l'y attend déjà). Une fois arrivées à leur gare, les locomotives sont retournées pour être en sens de marche : elles peuvent donc démarrer à toute vitesse.

La barrière est posée sur le quai de la locomotive rouge.

Déroulement du jeu :

Le conducteur/la conductrice de la locomotive rouge a le droit de commencer. Il donne un coup suffisamment fort contre le signal tournant pour le faire tourner.

Sur laquelle des trois cases le signal va-t'il venir s'arrêter (c'est le repère dans l'anneau blanc qui compte) ?



- **Sur les rails ?**

Bravo ! Le conducteur/la conductrice avance sa locomotive d'une case en imitant le bruit de la locomotive : "tchou ! tchou ! tchou ! tchou !"

- **Sur la barrière ?**

Le conducteur/la conductrice dit : "ding dong" et pose la barrière sur l'autre rail.

Attention : s'il y a une locomotive sur la case en face de la barrière, elle doit y rester jusqu'à ce que le symbole tombe à nouveau sur "barrière". La barrière sera alors changée de côté et la voie sera à nouveau libre.

- **Sur la cloche ?**

Le conducteur/la conductrice fait sonner la cloche et crie : "Veuillez monter s.v.p. !". Le joueur tape à nouveau contre le signal tournant pour le faire tourner.

Est-ce qu'une locomotive est arrivée au point de retour - c'est-à-dire là où les rails s'arrêtent ? Une fois que le signal tournant s'arrête à nouveau sur le repère des rails, la locomotive change de sens de marche pour faire le trajet en sens inverse, c'est-à-dire pour retourner à la gare.

Fin du jeu :

Le joueur qui réussit à revenir en premier à la gare gagne le jeu. En récompense, il a le droit de faire sonner la cloche encore une fois.

Habermass-spiel Nr. 4256

Tsjoeke-tsjoeke

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

Concept en spel: Atelier Rohner & Wolf

Design: Karin Pennther

Grafiek: Jutta Neundorfer

Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders,

dit product biedt uw kind een heleboel ondervindingsmogelijkheden:

- De locomotieven rijden over het speelbord.
- De slagboom kan worden bewogen.
- Het belletje klingelt.
- Er is een gemakkelijke spelregel voor 2 personen toegevoegd.

Spelinhoud:

1 speelbord met twee spoorbanen

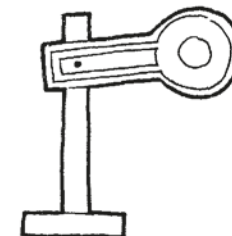
Op het speelbord zijn bevestigd:

2 locomotieven

1 slagboom

1 belletje

1 draaisein



1e Speelmogelijkheid: vrij spel

In dit vrije spel oefenen de kinderen hun motorische vaardigheden. De kinderen betasten het speciaal voor kinderhanden gemaakte spel materiaal en bewegen, draaien en keren de locomotieven.

Speelt u vooral mee en door kenmerkende geluiden van de spoorwegen na te doen en het belletje te luiden, kunt u het spraakvermogen, gehoor en spelplezier van uw kinderen bevorderen.

2e Speelmogelijkheid: eerste regelspel voor 2 personen

Tsjoeke-tsjoeke: over de rails dendert het kleine lokomotiefje. Reizigers die in willen stappen, luiden het kleine belletje.

Opgelet: als de slagboom is gesloten, moet de trein wachten.

Doel van het spel:

Welke lokomotief spuit het snelst over de rails om rond het keerpunt te suizen en als eerste weer bij het station terug te keren?

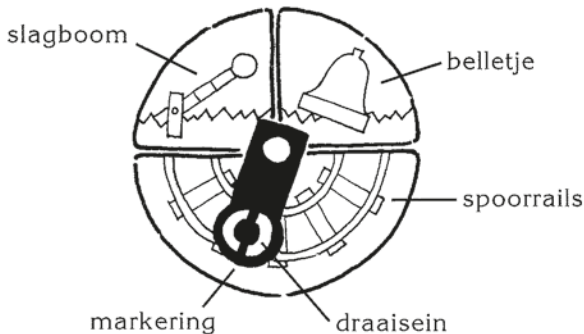
Spelvoorbereiding:

Iedereen kiest een **lokomotief** uit en rijdt hem naar het **betreffende station** (waar de conducteur uit het raam kijkt). Bij het station worden de lokomotieven in de rijrichting gedraaid. Dan zijn ze klaar om ervandoor te spuiten. De **slagboom** wordt over het spoor van de rode lokotief gelegd.

Spelverloop:

De treinmachinist(e) van de rode lokomotief mag beginnen en geeft het **draaisein** een flinke zet.

Op welke van de drie vakjes blijft het sein staan (de markering in de witte cirkel is bepalend)?



- **Op de spoorrails?**
Prima! De machinist(e) roept: "tsjoeke-tsjoeke", en schuift z'n eigen **lok een veld naar voren**.
- **Op de slagboom?**
De machinist(e) roept: "ding-dong", en legt de **slagboom** over het andere spoor.
Opgelet: staat een van de loks op het vak voor de slagboom, dan moet hij daar blijven staan, totdat opnieuw de afbeelding van de slagboom wordt gedraaid. Want dan slaat de slagboom opnieuw om naar de andere kant en is de baan weer vrij.
- **Op het belletje?**
De machinist(e) luidt de **bel** en roept: "instappen alstublieft!"
Vervolgens mag het **draaisein nog eens een zetje** worden gegeven.
Is één van de lokomotieven op het **keerpunt** - daar waar de rails ophouden - aangekomen? De volgende keer wanneer de afbeelding van de spoorrails wordt gedraaid, mag de lokomotief worden omgekeerd en begint het tweede deel van de reis: **terug naar het station**.

Einde van het spel:

Wie met z'n eigen lokomotief **als eerste weer bij het station terugkomt**, wint het spel. Als beloning mag hij/zij nog 's flink tegen het belletje slaan.