



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Rudi Biber

Löschtrupp Schwuppdwupp

An die Schläuche, Wasser marsch!



In a Flash Firefighters • Pompiers, à vos tuyaux !
Blus de brand!!! • Bomberos en acción • Pompieri in azione

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020

Löschtrupp Schwuppdwupp

Ein brandeiliges Anlegespiel für 2 - 4 flinke Feuerwehrleute ab 5 Jahren.

Autor: Rudi Biber
Illustration: Pascal Nöldner
Redaktion: Annemarie Wolke
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Tatütata, der Löschtrupp Schwuppdwupp ist da! Gerade noch rechtzeitig, denn die Strohballen auf dem Feld von Bauer Rudi brennen bereits lichterloh! Sofort beginnt er mit dem Löschen, doch bei den Wasserschläuchen herrscht ein gehöriges Durcheinander. Wer den Schlauch zuerst bis zum Brandherd verlegt hat, ruft „Wasser marsch!“ und bekommt zur Belohnung eine der begehrten Löschmedaillen. Doch was ist das? Das Feuer ist noch nicht vollständig gelöscht! Sofort geht die nächste Runde los und alle versuchen wieder, den Überblick im wuseligen Schlauchchaos zu behalten. Ziel des Spiels ist es, als Erster drei Löschmedaillen zu sammeln.

Spielinhalt

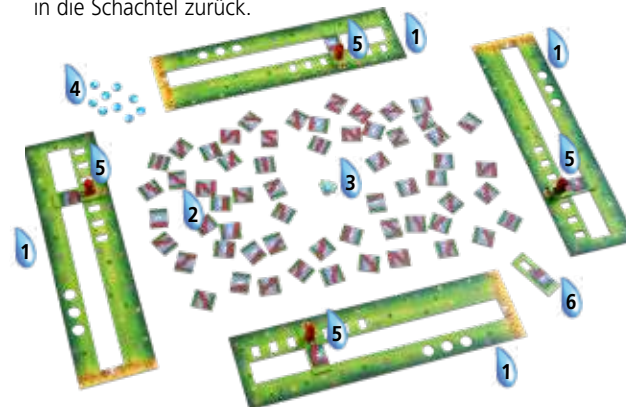
4 Spielpläne (bestehend aus je 2 Teilen), 60 Schlauchplättchen, 5 Startteile, 9 Löschmedaillen, 1 „Wasser marsch“-Plättchen, 4 Hydranten aus Holz, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Bitte drückt die verschiedenen Plättchen vorsichtig aus den Tableaus. Die restlichen Teile der Tableaus könnt ihr gleich wegwerfen. Drückt aus den Spielplänen die kleinen Teile heraus. Auch diese könnt ihr entsorgen.

Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler nimmt sich einen Spielplan und puzzelt ihn vor sich zusammen.
2. Alle Schlauchplättchen werden gemischt und kommen auf einen Haufen in die Tischmitte.
3. Legt das „Wasser marsch!“-Plättchen in die Mitte, sodass alle Spieler es gut erreichen können.
4. Legt die Löschmedaillen bereit.
5. Jeder Spieler bekommt einen Hydranten und stellt ihn in das Loch seines Spielplans, bei dem das Hydrant-Symbol zu sehen ist.*
6. Legt die Startteile verdeckt aus. Jeder Spieler nimmt sich ein Startteil und steckt es über seinen Hydranten, sodass es auf dem Spielplan liegt.
7. Legt alle übrigen Spielpläne, Startteile und Hydranten in die Schachtel zurück.



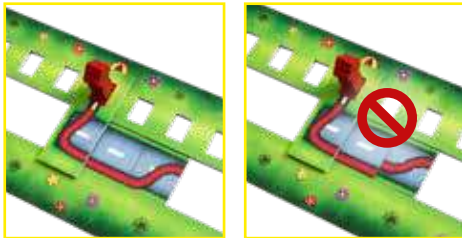
* **TIPP:** Spielen Kinder unterschiedlichen Alters miteinander oder Kinder mit Erwachsenen, können die erfahrenen Spieler den Hydranten anfangs ein oder zwei Felder weiter links platzieren, sodass sie mehr Schlauchplättchen benötigen.

Spielablauf

Ihr spielt mehrere Runden. Auf das Kommando „An die Schläuche, fertig, los!“ spielt ihr alle gleichzeitig: Sucht möglichst schnell nach den passenden Schlauchplättchen in der Mitte, um vom Hydranten aus den Schlauch zum Feuer zu verlegen.

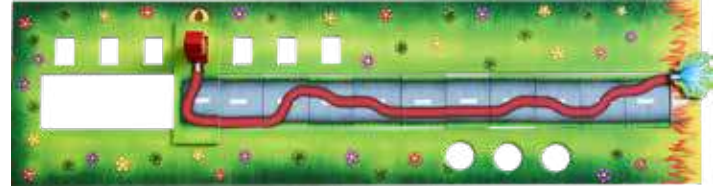
Dabei gilt:

- Du darfst nur mit einer Hand nach den für dich passenden Schlauchplättchen suchen.
- Lege ein Schlauchplättchen nach dem anderen in deinen Spielplan und zwar so, dass der Schlauch von links nach rechts immer länger wird.
- Die Schlauchplättchen dürft ihr dabei beliebig drehen.
- Achtet genau darauf, dass die Anschlussstellen wirklich aneinanderpassen. Es gibt 5 mögliche Positionen, an denen der Schlauch auf einem Schlauchplättchen anfängt bzw. aufhört.
- Bemerkest du, dass ein Schlauchplättchen, das du ablegen wolltest, doch nicht passt? Dann lege es wieder zurück in die Mitte.



Rundenende

Hat ein Spieler es geschafft, den Schlauch bis zum Feuer zu verlegen? Dann schnappt er sich schnell das „Wasser marsch!“-Plättchen: Lege es an das letzte Schlauchplättchen und rufe laut das Kommando „Wasser marsch!“. Nun wird das Feuer gelöscht.



Fertiger Schlauch mit „Wasser marsch“-Plättchen

Alle anderen Spieler beenden sofort die Schlauchsuche. Kontrolliert, ob der schnellste Spieler wirklich einen durchgehenden Schlauch verlegt hat, also ob alle Schlauchplättchen aneinanderpassen.

Schlauch falsch verlegt?

- Leider hast du im Chaos den Überblick verloren. Lege das falsch angelegte Plättchen und alle Plättchen, die sich rechts davon befinden, zurück in die Mitte. Mische dabei den Haufen ordentlich durch. Auf das erneute Startsignal hin dürfen alle Spieler wieder weitersuchen.

Schlauch richtig verlegt?

- Super! Du bekommst als Belohnung eine Löschmedaille. Lege die Löschmedaille in eines der runden Löcher in deinem Spielplan.



Vorbereitung für die nächste Runde:

- Der Spieler, der die Löschmedaille gewonnen hat, steckt seinen Hydranten ein Feld weiter nach links. In der nächsten Runde muss er ein Schlauchplättchen mehr anlegen. Steht der Hydrant bereits ganz links? Dann bleibt er dort.
- Die anderen Spieler zählen ihre Schlauchplättchen. Wer die wenigsten Schlauchplättchen angelegt hat, darf den Hydranten ein Feld weiter nach rechts stecken. Das können auch mehrere Spieler sein. Steht der Hydrant bereits ganz rechts? Dann bleibt er dort.
- Alle Spieler legen alle ihre Schlauchplättchen zurück in die Mitte. Mischt den Haufen gut durch. Legt auch das „Wasser marsch“-Plättchen zurück in die Mitte.
- Jeder gibt nun sein Startteil an seinen linken Nachbarn weiter. Steckt das neu erhaltene Startteil wieder über euren Hydranten.

Die neue Runde startet wieder auf das Signal „An die Schläuche, fertig, los!“.

Spielende

Sobald ein Spieler seine dritte Löschmedaille erhalten hat, gewinnt er das Spiel und gehört damit zu den besten Feuerwehrleuten der Stadt. Herzlichen Glückwunsch: Du hast dir einen großen Applaus vom gesamten Löschtrupp Schwuppdwupp verdient!

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



In a Flash Firefighters



A racing arrangement game for 2 to 4 agile firefighters ages 5 and up.

Game Designer: Rudi Biber
Illustrator: Pascal Nöldner
Game Developer: Annemarie Wolke
Playtime: about 15 minutes



The sirens are blaring as the In a Flash Firefighters arrive. Just in time too, because the bales of hay on farmer Rudi's farm are on fire! They try to put out the fire, but the water hoses are in a jumble. The first person whose hose reaches the fire calls "water on!" and is awarded one of the coveted firefighting medals. But the fire hasn't been completely put out yet! The next round starts immediately as everyone tries to stay in control during the chaos of the jumbled hoses.

The goal of the game is to win by being the first player to collect three firefighters' medals.

Contents

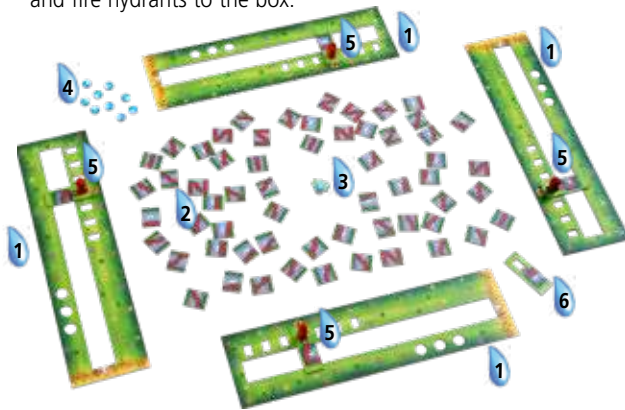
4 game boards (each made up of 2 parts), 60 hose tiles, 5 starting tiles, 9 firefighting medals, 1 water hose nozzle tile, 4 wooden fire hydrants, 1 rulebook

Before the first game

Carefully punch out the tiles from the punchboards. Also punch out the inner parts of the game boards. You can throw away the remaining parts of the panels.

Game Setup

1. Each player takes both parts of a game board and puts it together in front of them.
2. Mix together all of the hose tiles and pile them in the center of the table.
3. Place the water hose nozzle tile in the center within reach of all players.
4. Place the firefighters' medals nearby.
5. Each player takes a fire hydrant and places it in the space on their game board where the fire hydrant symbol is located,*
6. Shuffle the starting hose tiles face down. Each player takes a random starting hose tile and places it on their game board over their fire hydrant.
7. Return all other game boards, starting tiles, and fire hydrants to the box.



* **TIP:** If children of different ages play with each other or children play with adults, the experienced players can place their fire hydrants one or two spaces further from the fire so that they need more hose tiles.

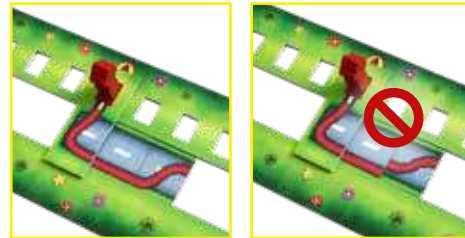
How to Play

The game is played over several rounds. When everyone is ready, the youngest player says "To the hoses! Ready! Go!" and the game begins.

At the same time, all players search for their next hose tile from the center of the table. They'll take that hose tile and connect it to the hose on their game board, extending it to the fire.

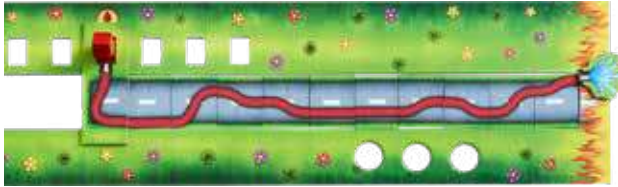
The following rules apply:

- You may only use one hand to search for your next hose tile.
- Place one hose tile after the other on your game board so that the hose gets longer and longer, going from left to right.
- You can turn the hose tiles any way you like.
- Make sure that the connection joints fit together properly. There are 5 possible positions where the hose can start or stop on a hose tile.
- If the tile does not line up correctly, you must return it to the center of the table.



End of the Round

Once a player manages to build their hose all the way to the fire, they quickly grab the hose nozzle tile and connect it to the end of their hose. Then, they yell out "Water on!," and the fire is out!



Ready to use hose with "water march" tiles

All other players immediately stop searching for hoses. Check whether the fastest player has properly built a continuous hose to the fire, i.e. whether all hose tiles fit together.

Has the hose been built incorrectly?

- Unfortunately, they lost track in all the chaos. Return their incorrectly placed tile and all tiles to the right of it to the center. Mix up the tiles thoroughly. When everyone is ready, the youngest player says "To your hoses! Ready! Go!" and all players can continue searching.

Has their hose been built down correctly?

- Brilliant! They are awarded a firefighter's medal. Place the firefighters' medal in one of the round holes on their game board.



Preparation for the next round:

- The player who won the medal moves their fire hydrant one space away from the fire. In the next round, they have to lay an additional hose tile. If their fire hydrant is already on the space farthest away from the fire, it stays there.
- The other players count their hose tiles. The players who have laid the fewest hose tiles may move their fire hydrant one space closer to the fire. If their fire hydrant is already on the far space closest to the fire, it stays there.
- All players return their hose tiles to the center. Shuffle the pile thoroughly. Return the hose nozzle tile to the center.
- Everyone now passes their starting tile to their neighbor on the left and place their new starting hose tile over their fire hydrant.

The next round starts with the command "To the hoses! Ready! Go!"

End of the Game

As soon as a player receives their third firefighters' medal, they win the game and become one of the best firefighters in town. Congratulations! You've earned a big round of applause from the entire firefighting team!



Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Pompiers, à vos tuyaux !

Un jeu d'assemblage et de rapidité pour 2 à 4 pompiers vif et rapides à partir de 5 ans.

Auteur : Rudi Biber
Graphisme : Pascal Nöldner
Rédaction : Annemarie Wolke
Durée du jeu : env. 15 minutes



Pin-pon, pin-pon, voilà les pompiers ! Ils arrivent juste à temps, car sur le champ du fermier Rudi, les bottes de paille sont en flammes ! Les pompiers commencent aussitôt à éteindre le feu, mais les tuyaux d'eau sont complètement mélangés. Le premier qui arrive à dérouler son tuyau jusqu'au foyer de l'incendie pourra crier « De l'eau ! » et recevra en récompense une médaille d'honneur des sapeurs-pompiers. Mais, que se passe-t-il encore ? Le feu n'est pas complètement éteint ! Une deuxième manche commence immédiatement ! Tous les joueurs doivent de nouveau essayer de dérouler rapidement et correctement les tuyaux.

Le but du jeu est d'être le premier à avoir 3 médailles.

Contenu du jeu

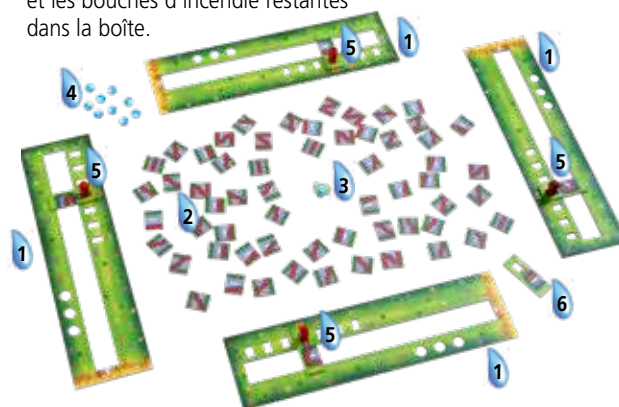
4 plateaux de jeu (chacun composé de 2 parties), 60 plaquettes de morceaux de tuyau, 5 plaquettes de départ de tuyau, 9 médailles, 1 plaquette « de l'eau », 4 bouches d'incendie en bois, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez les plaquettes de leur cadre avec précaution. Vous pouvez jeter à la poubelle le reste du cadre inutile. Évitez les emplacements de chacun des plateaux de jeu. Ces petites parties peuvent également être jetées.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur prend un plateau de jeu et l'assemble devant lui.
2. Toutes les plaquettes de morceaux de tuyau sont mélangées, puis déposées en vrac au milieu de la table.
3. Posez la plaquette « de l'eau ! » à un emplacement accessible par tous les joueurs.
4. Préparez les médailles.
5. Chaque joueur reçoit une bouche d'incendie et la place dans le trou de son plateau de jeu symbolisé par un dessin de bouche d'incendie*.
6. Placez les plaquettes de tuyau de départ faces cachées. Chaque joueur prend une plaquette de tuyau de départ et la place sur sa bouche d'incendie de façon à ce qu'elle s'insère parfaitement dans le plateau de jeu.
7. Remettez les plateaux de jeu, les plaquettes de tuyau de départ et les bouches d'incendie restantes dans la boîte.



*CONSEIL : si des enfants d'âges différents jouent ensemble ou des enfants jouent avec des adultes, les joueurs expérimentés peuvent placer leur bouche d'incendie une ou deux cases plus en arrière vers la gauche. Cela donne un désavantage, car il leur faudra plus de plaquettes de bouts de tuyaux pour terminer.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches. Lorsque retentit le signal du départ : « à vos tuyaux, prêts, partez ! », les joueurs jouent tous en même temps. En cherchant au centre de la table, chaque joueur doit trouver le plus rapidement possible les plaquettes de morceaux de tuyau qui correspondent et les assembler depuis la bouche d'incendie pour dérouler leur tuyau jusqu'à atteindre le feu.

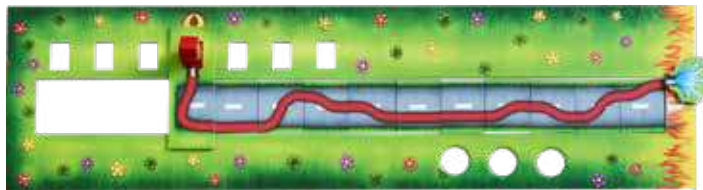
Pour cela :

- Tu ne peux utiliser qu'une seule main pour chercher les plaquettes de morceaux de tuyau.
- Placez les plaquettes de tuyau les unes à côté des autres sur le plateau de jeu, de façon à ce que le tuyau s'étire de la gauche vers la droite.
- Vous pouvez tourner les plaquettes de morceaux de tuyau dans le sens que vous voulez.
- Faites bien attention à ce que les points de raccordement coïncident parfaitement. En effet, les morceaux de tuyau sont illustrés à 5 niveaux de hauteur différents.
- Une plaquette de tuyau que tu voulais placer ne coïncide pas ? Alors remets-la au centre de la table.



Fin de la manche

Un joueur a-t-il réussi à dérouler son tuyau jusqu'au feu ? Il doit alors vite attraper la plaquette « de l'eau ! » ! Il la place à côté de la dernière plaquette de tuyau et crie « de l'eau ! ». Le feu est éteint



Tuyau terminé avec plaquette « de l'eau »

Tous les autres joueurs s'arrêtent immédiatement de chercher des plaquettes de tuyau. Contrôlez si le joueur le plus rapide a bien disposé ses plaquettes de tuyau, c'est-à-dire si tous les morceaux de tuyaux coïncident bien les uns avec les autres.

Le tuyau est mal assemblé ?

- Malheureusement, tu t'es trompé. Remets la plaquette qui ne coïncide pas et toutes les plaquettes situées à sa droite au centre de la table. Mélange bien toutes les plaquettes. Au prochain top départ, tous les joueurs peuvent se remettre à chercher.

Le tuyau est bien assemblé ?

- Génial ! Tu reçois alors en récompense une médaille de pompiers. Place ta médaille sur l'un des trous ronds de ton plateau de jeu.



Préparation de la manche suivante :

- Le joueur qui vient de gagner la médaille de pompiers doit déplacer sa bouche d'incendie d'une case vers la gauche. Cela veut dire qu'il devra placer une plaquette de tuyau en plus que les autres dans cette manche. La bouche d'incendie est déjà tout à gauche ? Alors elle reste à cet emplacement.
- Les autres joueurs comptent leurs plaquettes de morceaux de tuyau. Celui qui a placé le moins de plaquettes de tuyau peut avancer sa bouche d'incendie d'une case vers la droite. Il se peut que ce soit le cas pour plusieurs joueurs. La bouche d'incendie est déjà tout à droite ? Alors elle reste à cet emplacement.
- Tous les joueurs remettent leurs plaquettes de morceaux de tuyau au centre de la table. Mélangez bien toutes les plaquettes. Remettez également la plaquette « de l'eau ! » au centre de la table.
- Chaque joueur donne sa plaquette de tuyau de départ à son voisin de gauche (pour ne pas recommencer le même tuyau) et place sa nouvelle plaquette de départ de tuyau sur sa bouche d'incendie.

La nouvelle manche commence au signal du départ : « à vos tuyaux, prêts, partez ! ».

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a obtenu sa troisième médaille, il remporte le jeu et fait alors partie des meilleurs pompiers de la ville. Félicitations ! Tu as bien mérité les applaudissements de toute la troupe de pompiers !

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.



Blus de brand!!!



Een brandspannend legspel voor 2-4 dappere brandweerlieden vanaf 5 jaar.

Auteur: Rudi Biber
Illustrator: Pascal Nöldner
Redactie: Annemarie Wolke
Speelduur: ca. 15 minuten



Tatutatuuu! De brandweer is net op tijd, want de strobalen in het weiland van boer Rudi staan in lichterlaaie! De brandweerlui willen onmiddellijk beginnen met blussen, maar bij de brandslangen is het nog een drukte van jewelste. Wie de brandslang als eerste naar de brandhaard heeft gelegd, roept, „Water, blus!“ en krijgt als beloning een begeerde blusmedaille. Maar wat gebeurt er nu? Het vuur is niet helemaal gedoofd! Meteen begint de volgende ronde en probeert iedereen opnieuw om het overzicht in de chaos van brandslangen te krijgen. Het doel van het spel is om als eerste drie blusmedailles te verzamelen.

Inhoud van het spel

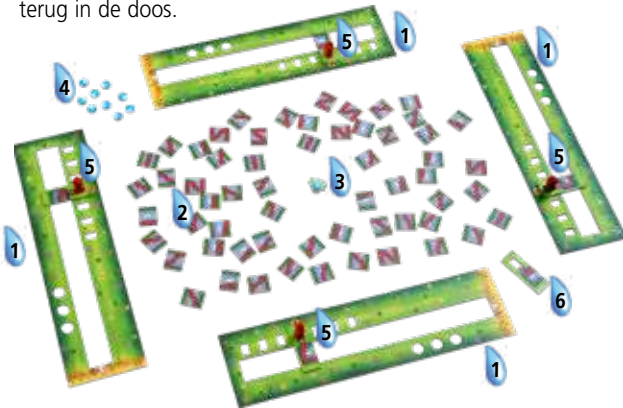
4 spelborden (bestaande uit 2 delen), 60 brandslangenkaartjes, 5 startdelen, 9 blusmedailles, 1 „Water, blus“-kaartje, 4 houten brandkranen, 1 handleiding

Voor het eerste spel

Haal de kaartjes voorzichtig los uit de platen. De rest van het karton mag je meteen weggooien. Druk uit het spelbord de kleine onderdelen. Deze kun je ook weggooien.

Vorbereiding van het spel

1. Elke speler neemt een spelbord en zet dit voor zich in elkaar.
2. Schud de brandslangenkaartjes en leg ze verspreid in het midden van de tafel.
3. Leg het ‚Water, blus‘-kaartje in het midden zodat alle spelers er goed bij kunnen.
4. Leg de blusmedaille ook klaar.
5. Elke speler krijgt een eigen brandkraan en zet deze in de opening op het spelbord waar het symbool voor de brandkraan is afgedrukt*.
6. Leg de startdelen met de afbeelding naar beneden neer. Elke speler pakt een startdeel en legt dit onder zijn brandkraan zodat deze op het spelbord ligt.
7. Leg de overige spelborden, startdelen en brandkranen terug in de doos.



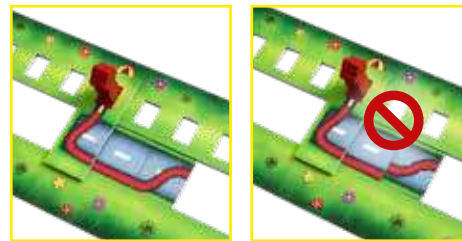
* **TIP:** Als kinderen van verschillende leeftijden of kinderen samen met volwassenen spelen, kunnen de meer ervaren spelers hun brandkraan om te beginnen één of twee velden meer naar links neerzetten, zodat ze meer brandslangkaartjes nodig hebben.

Verloop van het spel

Het spel verloopt in verschillende ronden. Op het commando, „Aan de brandslang, klaar, blus!“ beginnen jullie allemaal tegelijk te spelen: zoek zo snel mogelijk naar het brandslangkaartje in het midden waarmee je van de brandkraan de brandslang naar het vuur kunt leggen.

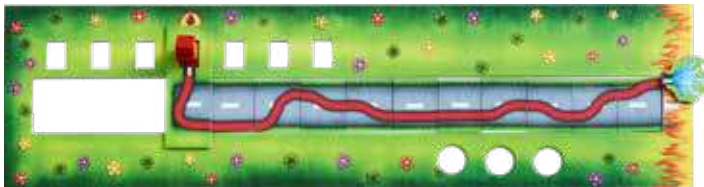
Daarbij geldt:

- Je mag slechts met één hand naar het voor jou geschikte brandslangkaartje zoeken.
- Leg het ene brandslangkaartje na het andere op het spelbord en op zo'n manier dat je brandslang van links naar rechts steeds langer wordt.
- De brandslangkaartjes mag je daarbij in elke richting draaien.
- Zorg ervoor dat de aansluitingen ook echt op elkaar passen. Er zijn vijf mogelijke posities waaraan de brandslang op een brandslangkaartje begint of ophoudt.
- Kom je erachter dat een brandslangkaartje dat je wilt aanliggen, toch niet past? Dan moet je het weer terugleggen in het midden.



Einde van de ronde

Is het een speler gelukt de brandslang tot het vuur te leggen? Dan pakt deze snel het kaartje ‚Water, blus!‘, legt dit kaartje aan het laatste brandslangplaatje en roept luid het commando, „Water, blus!“. Nu wordt het vuur geblust.



Volledige brandslang met kaartje ‚Water, blus!‘

Alle andere spelers stoppen onmiddellijk met het zoeken naar stukken brandslang. Vervolgens wordt er gecontroleerd of de snelle speler daadwerkelijk een doorlopende brandslang heeft neergelegd en of alle kaartjes aan elkaar passen.

Is de brandslang verkeerd gelegd?

- Helaas ben je in de chaos het overzicht kwijtgeraakt. Leg alle verkeerd aangelegde kaartjes en de kaartjes rechts daarvan terug in het midden. Meng de kaartjes goed door elkaar. Op het nieuwe startteken mogen alle spelers verder zoeken.

Is de brandslang goed gelegd?

- Geweldig! Dan krijg je als beloning een blusmedaille. Leg de blusmedaille in een van de ronde gaten in je spelbord.



Vorbereiding voor de volgende ronde:

- De speler die de blusmedaille heeft gewonnen, zet zijn brandkraan een veld verder naar links. In de volgende ronde moet hij een brandslangkaartje meer leggen. Staat de brandkraan al helemaal links? Dan blijft hij daar staan.
- De andere spelers tellen hun brandslangkaartjes. Wie de minste brandslangkaartjes heeft aangelegd, mag zijn brandkraan een veld verder naar rechts plaatsen. Dat kunnen ook meerdere spelers zijn. Staat de brandkraan al helemaal rechts? Dan blijft hij daar.
- Alle spelers leggen al hun brandslangkaartjes terug in het midden. Meng de kaartjes goed door elkaar. Leg ook het kaartje ‚Water, blus!‘ weer in het midden.
- Iedereen geeft zijn startdeel aan zijn buurman of -vrouw aan de linkerkant. Plaats het nieuwe startdeel weer tegenover je brandkraan.

De nieuwe ronde start weer met het commando, „Aan de brandslang, klaar, blus!“

Einde van het spel

Zodra een speler een derde blusmedaille heeft gekregen, wint deze het spel en behoort hij/zij bij de beste brandweerlieden van de stad. Gefeliciteerd! Je hebt een groot applaus verdiend van het hele brandweerkorps!



Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Bomberos en acción



Un juego de composición y rapidez para 2- 4 bomberos hábiles a partir de 5 años.

Autor: Rudi Biber
Ilustración: Pascal Nöldner
Redacción: Annemarie Wolke
Duración del juego: 15 minutos aprox.



Niiii, nooo, niiii, nooo... ¡La patrulla de bomberos ya está aquí! Justo a tiempo, porque las balas de paja del campo del granjero Rudi ya están ardiendo en llamas. Se empieza de inmediato a extinguir el incendio, pero la manguera está totalmente enredada. El primero que consiga llevar la manguera hasta el foco del incendio grita «¡agua va!» y recibe como recompensa una de las ansiadas medallas. Pero, espera ¿qué es eso? ¡El fuego no se ha extinguido completamente! La siguiente ronda comienza de inmediato y todos los bomberos intentan no perder de vista la manguera. El objetivo del juego es ser el primero en conseguir tres medallas.

Contenido del juego

4 tableros (compuestos de dos partes), 60 fichas de manguera, 5 piezas de salida, 9 medallas, 1 ficha «agua va», 4 bocas de incendio de madera, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Sacad con cuidado las fichas del juego. Los cartones sobrantes no se necesitan y podéis tirarlos. Extraed de los tableros las piezas pequeñas y tiradlas también.

Preparación del juego

1. Cada uno de los jugadores coge las dos piezas de un tablero y las une.
2. Se mezclan las fichas de mangueras y se colocan amontonadas en el centro de la mesa.
3. Colocad en el centro la ficha «agua va», de modo que todos tengáis acceso a ella.
4. Preparad las medallas.
5. Cada jugador coge una boca de incendio y la sitúa en el agujero de su tablero en el que aparece el símbolo de la boca de incendio*.
6. Colocad las piezas de salida boca abajo. Cada uno de vosotros coge una pieza de salida y la coloca en la boca de incendio, de modo que quede sobre el tablero.
7. Los tableros, las piezas de salida y las bocas de incendio que sobren se devuelven de nuevo a la caja



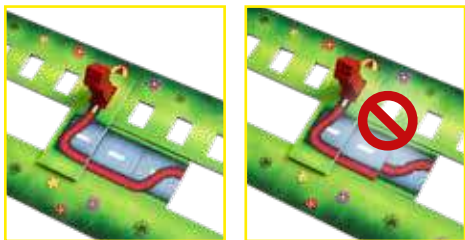
* **NOTA:** Si juegan niños de distintas edades o niños con adultos, los jugadores más experimentados pueden colocar al principio sus bocas de incendio una o dos casillas más hacia la izquierda, de modo que necesiten más fichas de manguera.

Desarrollo del juego

Jugáis varias rondas. Con el grito de salida «¡A por las mangueras, listos, ya!» todos comenzáis a jugar al mismo tiempo, buscando lo más rápido posible la ficha de manguera más adecuada para hacer llegar la manguera desde la boca de incendio hasta el foco del fuego.

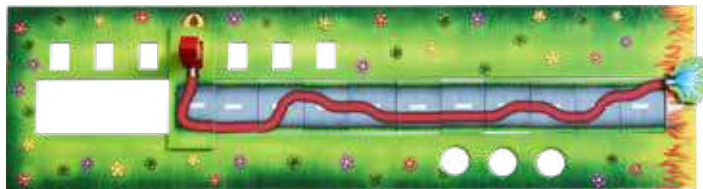
Para ello, se aplican las siguientes reglas:

- Solo podrás utilizar una mano para buscar la ficha.
- Coloca una ficha detrás de otra en tu tablero de forma que vaya creciendo la manguera cada vez más de izquierda a derecha.
- Podéis colocar las fichas en el sentido que preferáis.
- Prestad atención a que las conexiones coincidan correctamente. Hay 5 posiciones posibles en las que la manguera de una ficha puede comenzar o terminar.
- ¿Te has dado cuenta de que la ficha de manguera que te gustaría colocar no coincide? Entonces, vuelve a ponerla en el centro de la mesa.



Final de la ronda

¿Ha conseguido un jugador llevar la manguera hasta el fuego? En ese caso, coge rápidamente la ficha «agua va», la sitúa junto a la última ficha de manguera y grita «¡agua va!». Ahora el fuego estará extinguido.



Manguera completada con la ficha «agua va»

Todos los demás jugadores dejan de buscar fichas inmediatamente. Comprobad si el jugador más rápido ha colocado su manguera de forma correcta, es decir, si todas las fichas coinciden.

¿La manguera está mal colocada?

- Lamentablemente, el caos te ha despistado. Coloca de nuevo en el centro la ficha que no coincide y todas las demás fichas que le siguen hacia la derecha. Mezcla bien el montón de fichas. Dad la señal de salida otra vez y comenzad a jugar todos al mismo tiempo.

¿La manguera está colocada correctamente?

- ¡Estupendo! Recibes una medalla como recompensa. Colócala en uno de los agujeros redondos de tu tablero.



Preparación para la siguiente ronda:

- El jugador que ha obtenido la medalla mueve la boca de incendio una casilla hacia la izquierda. En la siguiente ronda deberá colocar una ficha de manguera más. ¿La boca de incendio ya se encuentra en la última casilla de la izquierda? Entonces, se dejará ahí.
- El resto de jugadores cuentan sus fichas de manguera y el que haya colocado menos, puede mover su boca de incendio una casilla hacia la derecha. Esto puede ocurrirle a varios jugadores a la vez. ¿La boca de incendio ya se encuentra en la última casilla de la derecha? Entonces, se dejará ahí.
- Todos los jugadores devuelven al centro sus fichas de manguera. Mezclad bien el montón. Situdad también la ficha «agua va» de nuevo en el centro.
- Cada uno de los jugadores pasa su pieza de salida al jugador de su izquierda. Colocad la nueva pieza de salida sobre las bocas de incendio.

La siguiente ronda comienza de nuevo a la voz de «¡A las mangueras, listos, ya!».

Finalización del juego

Cuando un jugador haya obtenido la tercera medalla, se proclama ganador y pasa a formar parte del mejor equipo de bomberos de la ciudad. ¡Felicidades!
¡Te has ganado un gran aplauso de la patrulla de bomberos!

Queridos niños y niñas, queridas familias:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.



Pompieri in azione



Un fiammante gioco di collegamenti, per 2-4 abili pompieri a partire da 5 anni.

Autore: Rudi Biber
Illustrazioni: Pascal Nöldner
Testo: Annemarie Wolke
Durata del gioco: 15 minuti circa



Nii-nooo, nii-naaa, i pompieri son già qua! Sono arrivati proprio in tempo, perché le fiamme hanno già avvolto i covoni di paglia nel campo di Rudi il fattore! Rudi inizia subito a spegnere le fiamme, ma nel via vai dei tubi antincendio regna il caos più totale! Chi riesce per primo ad attaccare il tubo al focolaio dell'incendio esclama "getto d'acqua!" e riceve in premio una delle ambite medaglie spegnifuoco. Ma... cosa succede? L'incendio non è ancora domato! Subito inizia il giro successivo, in cui tutti cercano di nuovo di mantenere uno sguardo d'insieme nel caos frenetico dei tubi.
Lo scopo del gioco è raccogliere per primi tre medaglie spegnifuoco.

Dotazione del gioco:

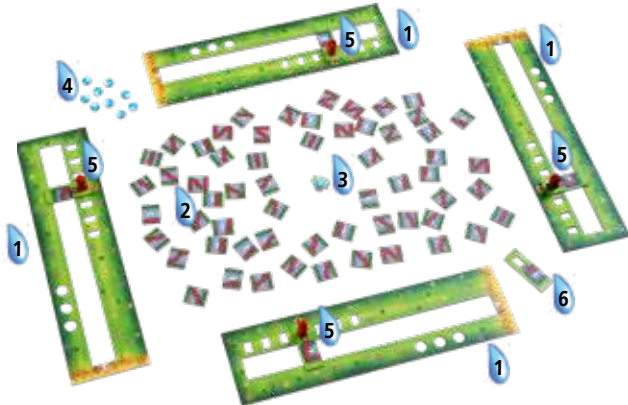
4 tabelloni di gioco (formati da 2 pezzi ciascuno), 60 tessere tubo, 5 pezzi di partenza, 9 medaglie spegnifuoco, 1 tessera "getto d'acqua", 4 idranti in legno, 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cura le varie tessere facendo pressione sulle tavole. I pezzi rimanenti delle tavole possono essere subito gettati. Fate pressione sui tabelloni di gioco per staccare le piccole parti, che potete gettare e smaltire a loro volta.

Preparazione del gioco

1. Ciascun giocatore prende un tabellone di gioco, lo compone e lo mette davanti a sé.
2. Mescolate tutte le tessere tubo e disponetele al centro del tavolo.
3. Mettete la tessera "getto d'acqua" al centro del tavolo, in modo che risulti accessibile a tutti i giocatori.
4. Tenete pronte le medaglie spegnifuoco.
5. Ogni giocatore riceve un idrante e lo mette nel foro del proprio tabellone di gioco vicino al quale è raffigurato il simbolo dell'idrante*.
6. Disponete, coperti, i pezzi di partenza. Ogni giocatore ne prende uno e lo infila sul proprio idrante, in modo che appoggi sul tabellone di gioco.
7. I tabelloni di gioco, i pezzi di partenza e gli idranti rimasti vengono rimessi nella scatola.



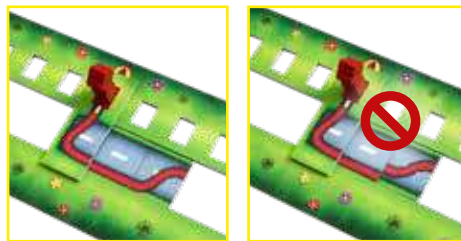
Svolgimento del gioco

Giocate per più giri. Al comando di "ai tubi, pronti, via!" iniziate tutti a giocare contemporaneamente.

Rovistate il più velocemente possibile tra le tessere tubo al centro del tavolo per trovare quelle adatte a formare un tubo che colleghi l'idrante alle fiamme.

Osserva le seguenti regole:

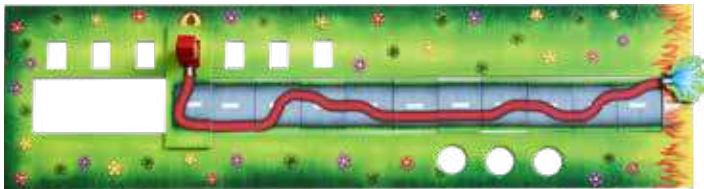
- Per cercare le tessere tubo che ti servono puoi usare una sola mano.
- Disponi le tessere tubo in fila da sinistra a destra sul tuo tabellone di gioco, in modo da allungare sempre di più il tubo.
- Potete girare le tessere tubo come meglio preferite.
- Assicuratevi che i punti di attacco combacino effettivamente. Il tubo raffigurato sulle tessere ha 5 possibili punti di attacco, che possono essere iniziali o finali.
- Ti sei reso conto che una delle tessere tubo che volevi attaccare non combacia? In tal caso rimettila al centro del tavolo.



* **CONSIGLIO:** se giocano bambini di età diverse, o se giocano insieme bambini e adulti, all'inizio i giocatori più esperti possono piazzare il proprio idrante una o due caselle più a sinistra, per aumentare il numero di tessere tubo di cui hanno bisogno.

Conclusione del giro

Uno dei giocatori è riuscito a collegare il tubo alle fiamme? In tal caso deve afferrare velocemente la tessera "getto d'acqua", attaccarla all'ultima tessera tubo ed esclamare ad alta voce "getto d'acqua!" Così l'incendio viene estinto.



Tubo completato con la tessera "getto d'acqua"

Tutti gli altri giocatori smettono subito di cercare. Controllate se il giocatore più veloce è davvero riuscito a creare un tubo continuo, se cioè tutte le tessere tubo combaciano.

Il tubo non è continuo?

- Purtroppo ti sei distratto in mezzo al caos. Rimetti al centro del tavolo la tessera che non combacia e tutte le altre tessere alla sua destra. Mescola bene le tessere. Al nuovo segnale di via i giocatori si rimettono alla ricerca delle tessere.

Il tubo è continuo?

- Ottimo! Ricevi in premio una medaglia spengnifuoco. Mettila in uno dei fori rotondi del tuo tabellone di gioco.



Preparazione del giro successivo:

- Il giocatore che ha vinto la medaglia spengnifuoco sposta il proprio idrante sulla casella successiva a sinistra. Nel giro seguente dovrà attaccare una tessera tubo in più. Se l'idrante si trova sull'ultima casella utile a sinistra, rimane al suo posto.
- Gli altri giocatori contano le proprie tessere tubo. Chi ha attaccato il minor numero di tessere tubo può spostare il proprio idrante sulla casella successiva a destra. Ci potrebbe essere più giocatori in questa stessa situazione. Se l'idrante si trova sull'ultima casella utile a destra, rimane al suo posto.
- Tutti i giocatori rimettono le proprie tessere tubo al centro del tavolo. Mescolate bene le tessere. Rimettete al centro del tavolo anche la tessera "getto d'acqua".
- Ciascuno passa il proprio pezzo di partenza al giocatore alla propria sinistra. Infilate il nuovo pezzo di partenza sul vostro idrante.

Al comando di "ai vostri tubi, pronti, via!" si inizia il nuovo giro.

Fine del gioco

Non appena un giocatore ha ottenuto tre medaglie spengnifuoco, viene proclamato vincitore e viene così annoverato tra i migliori pompieri della città. Complimenti! Ti sei meritato un grosso applauso da tutti i membri della squadra dei pompieri!



Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

It's
playtime!



Art. Nr.: 305479 TL A106260 1/19



WARNING:
CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®