

# TamBuzi!

den Letzten trifft der Blitz!



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2014



# TambuZi!

den Letzten trifft der Blitz!

Ein blitzschnelles Reaktionsspiel mit Bongo-Buzzer für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

**Autor:** Günter Burkhardt

**Illustration:** Michael Menzel

In der Savanne ist Trockenzeit. Schon seit Wochen herrscht brütende Hitze. Da hilft nur eins: Um den Wettergott Tambuzi freundlich zu stimmen, beschließen die Tiere, ihm zu Ehren einen Regentanz um den immergrünen Felsen aufzuführen. Der Plan funktioniert schneller als gedacht: Kaum ertönen die Klänge der Bongotrommeln, zucken schon die ersten Blitze am Himmel! Schnell suchen die Tiere Unterschlupf in den umliegenden Hütten, doch nicht alle finden einen Platz ...

Während der Bongo-Sound aus dem Buzzer erklingt, müsst ihr abwechselnd eure Tiere bewegen und schnell von Hütte zu Hütte ziehen. Wenn der Sound mit einem zischenden Blitz erlischt, scheidet das Tier ohne Hütte aus. Ziel des Spiels ist es, möglichst nicht vom Blitz getroffen zu werden und am Ende die meisten Punkte zu haben.

### Vor dem ersten Spiel

Brecht alle Teile aus dem Papptableau aus. Entfernt auch die Pappkreise aus den vier kleinen Löchern in der Spielplanmitte. Sie dienen zur Fixierung des Bongo-Buzzers auf dem Spielplan. Bringt auf der Außenseite des Buzzers die Aufkleber an.



## Spielinhalt

1 Bongo-Buzzer, 1 Spielplan, 5 Tambuzi-Taler, 5 Wassertropfen, 1 Aufkleberbogen, 1 Spielanleitung



2 närrische Nashörner



2 tollkühne Tiger



2 zappelige Zebras



2 kauzige Krokodile

## Bongo-Buzzer

Im Spiel Tambuzi dreht sich alles um den Bongo-Buzzer. Er hat zwei Funktionen:

### 1. Zeitmesser

Beim ersten Drücken wird der Zeitmesser aktiviert. Von jetzt an kann es jeden Moment zu einem **Blitzeinschlag** kommen! Aber wann genau, bestimmt der Zufall. Also beeilt euch, damit ihr keine böse Überraschung erlebt!

### 2. Aktion

Bei jedem Drücken auf den Buzzer wird angezeigt, ob ihr von Fußmatte zu Fußmatte laufen oder eine Hütte betreten dürft.

Wählt zu Spielbeginn einen Soundmodus auf der Buzzer-Unterseite:

**A = Savannenmodus:** Lustige Tierrufe und knisterndes Lagerfeuer versetzen euch direkt in die Savanne!

**B = Bongomodus:** Ein hypnotischer Bongorhythmus zieht euch in seinen Bann!

**C = Lautlosmodus:** In der spannungsgeladenen Stille trifft euch der Blitz noch überraschender!

## Spielvorbereitung

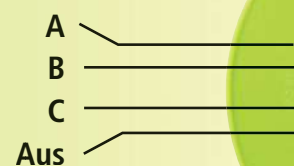
Wählt je nach Spieleranzahl das Spielmaterial aus:

Spieler	2	3	4
Sichtbare Hütten	7	5	7
Tiere pro Spieler	4 (in zwei Farben)	2 (in einer Farbe)	2 (in einer Farbe)
TambuZi-Taler	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Wassertropfen	3	4	5

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Puzzelt seine Einzelteile so zusammen, dass die richtige Anzahl Hütten zu sehen ist. Jeder Spieler nimmt seine Tiere zu sich.

Wer zuletzt im Regen getanzt hat, ist Startspieler und stellt eines seiner Tiere vor den Affen (= **neben** den Spielplan). Danach verteilen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Tiere auf die Fußmatten der Hütten (= **auf** dem Spielplan), wobei pro Matte immer nur eine Figur erlaubt ist. Haltet die Tambuzi-Taler und die Wassertropfen bereit. Überzähliges Material kommt in die Schachtel zurück.

Stellt den Bongo-Buzzer anschließend so in die Mitte des Spielplans, dass er fest in den vier kleinen Löchern steht.



(Informationen zum Einlegen der Batterien und weitere Nutzungs- und Sicherheitshinweise findet ihr auf Seite 14)

## Spielablauf

**Wichtig:** Ihr spielt mehrere Regentänze. Jeder Regentanz besteht aus mehreren Runden. Ihr spielt **nicht** reihum im Uhrzeigersinn, sondern wild durcheinander! Während des Spiels steht immer genau ein Tier neben dem Spielplan und könnte jederzeit vom Blitz getroffen werden. Alle anderen Tiere stehen auf dem Spielplan und sind vor dem **Blitzeinschlag** sicher.

- Es ist immer der Spieler an der Reihe, dessen Tier neben dem Spielplan steht. Dieser Spieler muss auf den **Bongo-Buzzer drücken** und sofort die Aktion ausführen, die aufleuchtet (siehe unten).
- Anschließend ist der Spieler an der Reihe, dessen Tier nach der Aktion neben dem Spielplan steht. Jetzt muss er auf den **Bongo-Buzzer drücken** und die angezeigte Aktion ausführen.

Das geht so lange, bis der **Blitzeinschlag** aus dem Buzzer ertönt. Jetzt scheidet das Tier aus, das zu diesem Zeitpunkt neben dem Spielplan steht.


Jetzt geht's los!

### 1 Bongo-Buzzer drücken

Der Startspieler gibt das Signal „An die Bongos, fertig, los!“ und drückt auf den Buzzer. Ab jetzt läuft die Zeit und das Gewitter kommt näher! Gleichzeitig leuchtet auf dem Buzzer entweder das Symbol für **Laufen** (= ein, zwei, drei oder vier Tatzen) oder eine **Hütte** auf.



### 2 Laufen

Ziehe deine  Figur im Uhrzeigersinn um die entsprechende Anzahl Hütten weiter und stelle sie dort neben den Spielplan. Wo befindet sich der Bewohner dieser Hütte?

#### Auf der Fußmatte?

So ein Glück! Tausche den Platz mit diesem Tier. Jetzt muss der Spieler, dem diese Figur gehört, auf den **Bongo-Buzzer drücken** und seine Figur bewegen.

#### Auf der Hütte?

So ein Pech, die Hütte ist schon besetzt! Hier kannst du nicht stehen bleiben und musst sofort noch einmal auf den **Bongo-Buzzer drücken**.

Oder **Hütte**



Hurra! Du darfst die Hütte betreten, vor der du stehst! Stelle den bisherigen Bewohner neben den

Spielplan, egal ob er sich auf der Hütte oder auf der Fußmatte befindet. Jetzt muss der Spieler, dem diese Figur gehört, auf den **Bongo-Buzzer drücken** und seine Figur bewegen.



Wiederholt Schritt 2 (**Laufen** oder **Hütte**) bis zum **Blitzeinschlag**!

### 3 Blitzeinschlag

Ertönt ein zischender Blitz, ist die Runde sofort beendet. Das Tier, das gerade am Zug ist bzw. neben dem Spielplan steht, scheidet aus. Der Spieler, dem dieses Tier gehört, erhält den Tambuzi-Taler mit dem niedrigsten vorhandenen Wert. Lege das Plättchen vor dich und stelle dein Tier darauf.

### 4 Nächste Runde

Drehe ein beliebiges Puzzleteil des Spielplans um, sodass nun eine Hütte weniger zu sehen ist. Nimm den Bewohner der verschwundenen Hütte und stelle ihn vor den Affen (= neben den Spielplan). Alle anderen Tiere kommen auf die Fußmatten ihrer Hütten. Der Spieler, dessen Figur vor dem Affen steht, ist neuer Startspieler und die nächste Runde beginnt.

## Neuer Regentanz

Ein Regentanz endet, sobald nur noch drei Tiere übrig und alle Tambuzi-Taler verteilt sind. Jetzt zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen. Für die Tiere, die noch auf dem Spielplan stehen, bekommt ihr die auf der jeweiligen Hütte abgebildete Punktzahl (6, 7 oder 8 Punkte). Der Spieler mit den meisten Punkten hat diesen Regentanz gewonnen und erhält zur Belohnung einen Wassertropfen. Bei Gleichstand wird der Tropfen an den Spieler verteilt, dessen Tier bei der Hütte mit der höheren Zahl steht. Danach nehmen alle Spieler ihre Tiere wieder zu sich. Der Spielplan wird wie zu Beginn aufgebaut und ein neuer Regentanz beginnt. Startspieler ist der Spieler, der zuletzt einen Wassertropfen bekommen hat.

## Wichtige Regentanz-Regeln

- Der Affe symbolisiert immer den Startplatz, er wird aber im Spielverlauf nicht als Feld gezählt.
- Bist du Startspieler und gleich zu Beginn leuchtet auf dem Bongo-Buzzer die Hütte auf, drückst du gleich noch einmal auf den Buzzer.
- Es ist immer das Tier an der Reihe, das neben dem Spielplan steht.
- Bei einer Hütte darf immer nur ein Tier stehen, egal ob dieses auf der Fußmatte oder auf der Hütte steht.
- Landest du vor einer Hütte mit deinem eigenen Tier, musst du erneut auf den Bongo-Buzzer drücken.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den zweiten Wassertropfen erhält und damit das Spiel gewinnt.

Vergesst nach dem Spiel nicht den Bongo-Buzzer auszuschalten. So werden die Batterien geschont und ihr könnt beim nächsten Mal gleich losspielen!



Noch Fragen? Hier findest du ein Regelvideo.





# Tambuzi!

... THE LAST IS STRUCK BY LIGHTNING!

A lightning-fast reaction game with bongo buzzer for 2 to 4 players ages 6 to 99.

**Author:** Günter Burkhardt      **Illustrations:** Michael Menzel

It is dry season in the savanna. An oppressive heat has prevailed for weeks. Only one thing can help to win over the weather god Tambuzi, the animals decide to perform a rain dance around the evergreen rock in his honor. The plan works faster than imagined. The bongo drums just have just begun to sound when the first lightning bolts start flashing across the sky! The animals quickly look for shelter in the surrounding huts, but not everyone finds a place ... While the buzzer emits the bongo sound, you have to take turns moving your animals quickly from hut to hut. When the sound stops with a sizzling lightning bolt, the animal without a hut is eliminated. The aim of the game is to avoid being struck by lightning and to have the most points at the end.

### Before playing for the first time

Detach all pieces from the cardboard. Also remove the cardboard circles from the four small holes in the center of the game board; they are required to attach the bongo buzzer to the game board. Stick the labels on the outside of the buzzer.



## Contents

1 bongo buzzer, 1 game board, 5 point tiles, 5 water drops, 1 sheet of labels, 1 set of game instructions



2 scatter-brained rhinoceroses



2 daring tigers



2 fidgety zebras



2 grumpy crocodiles

## Preparation

Select the game pieces according to the number of players:

Players	2	3	4
Visible huts	7	5	7
Animals per player	4 (in two colors)	2 (in one color)	2 (in one color)
Tambuzi-Taler	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Water drops	3	4	5

Place the game board in the center of the table. Fit the board parts together so that the right number of huts is visible. Each player takes his/her animals.

The player who last danced in the rain gets to play first and puts one of his/her animals in front of the monkey (= **next to the game board**). Then the players place their animals on the hut door mats (= **on the game board**) in a clockwise direction, however only one figure is allowed per mat. Have the point tiles and the water drops ready. Return any extra pieces to the game box.

## The bongo buzzer

In the Tambuzi game everything revolves around the bongo buzzer. It has two functions:

### 1. Timer

The timer is activated the first time the buzzer is pressed. From now on a **lightning bolt** can strike any moment! However, chance decides exactly when the lightning will strike. So please hurry so you won't get an unwanted surprise!

### 2. Action

Every time the buzzer is pressed, the symbols show whether you may **walk** from door mat to door mat or enter a **hut**.

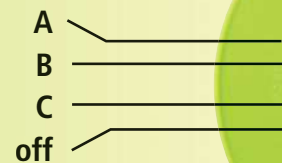
Before you start to play, select a sound mode on the bottom of the buzzer:

**A = Savanna mode:** Funny animal calls and a crackling camp fire put you right in the middle of the savanna!

**B = Bongo mode:** A hypnotic bongo rhythm will captivate you!

**C = Silent mode:** Silent mode: In the suspense-packed silence, you will be all the more surprised when the lightning bolt strikes! Then put the bongo buzzer in the center

of the game board so that it fits firmly in the four small holes.



You will find instructions on how to insert the batteries and further user and safety instructions on page 14.)

## How to Play

**Important:** Do not play in a clockwise order but in random order! During the game exactly one animal is **next to** the game board and can be struck by lightning at any time. All the other animals are on the game board and are protected from the **lightning bolt**.

- The player whose animal is **next to** the game board always has to take a turn. This player must **press the bongo buzzer** and immediately perform the action that lights up (see below).
- Then the player whose animal is **next to** the game board after the action takes a turn. Now he/she must **press the bongo buzzer** and perform the displayed action.

This is continued until the **lightning bolt** sounds from the buzzer. Now the animal which is **next to** the game board at this time is eliminated.

### Starting the Game

#### 1 Press the bongo buzzer

The player who starts the round says the cue "Ready, set, go!" and presses the buzzer. Now the clock starts ticking and the thunderstorm starts coming closer and closer! At the same time, either the symbol for **Walk** (= one, two, three or four dots) or a **hut** shines on the buzzer.



#### 2 Walk



Move your figure in a clockwise direction by the corresponding number of huts and place it there **next to** the game board. Where is the inhabitant of this hut?

##### On the door mat?

That's lucky! Swap places with this animal. Now the player who has this figure has to press the bongo buzzer and move his/her figure.

##### On the hut?

Too bad, the hut is already occupied! You cannot stay here and immediately have to **press the bongo buzzer** again.



Or

#### Hut



Hooray! You may enter the hut you are in front of! Put the previous inhabitant next to the game board regardless whether it is on the hut or on the door mat. Now the player who has this figure has to **press the bongo buzzer** and move his/her figure.

Repeat step 2 (**Walk** or **Hut**) until the **lightning bolt** strikes!

#### 3 Lightning bolt strike

When a sizzling lightning bolt sounds, the round is immediately over. The animal that is taking its turn or is next to the game board is eliminated. The player who has this animal receives the point tile with the lowest available value. Place the tile in front of you and put your animal on it.

#### 4 Next round

Turn over any puzzle piece of the game board so one hut less is visible. Take the inhabitant of the missing hut and put it in front of the monkey (= **next to** the game board). All the other animals are placed on the door mats of their huts. The player whose figure is in front of the monkey gets to play first and the next round begins.

## New rain dance

A rain dance is over when there are only three animals left and all the point tiles are given out. Now all the players add up their points. For the animals that are still on the game board you receive the number of points (6, 7 or 8 points) shown on the respective hut. The player with the most points has won this rain dance and receives a water drop as a reward. In case of a tie, the drop is given out to the player whose animal is at the hut with the higher number.

Then all the players take back their animals. The game board is set up as at the beginning and a new rain dance begins. The player who last received a water drop gets to start the round.

### Important rain dance rules

- The monkey always stands for the starting space; however it is not counted as a space during the game.
- If you start the round and the hut on the bongo buzzer lights up right at the beginning, press the buzzer again right away.
- The animal that is next to the game board always has to take a turn.
- Only one animal is allowed to be at each hut regardless whether it is on the door mat or on the hut.
- If you land in front of a hut with your own animal, you have to press the bongo button again.

## End of the Game

The game is over when a player receives the second water drop, thus winning the game.

Do not forget to switch off the bongo buzzer after the game. That saves battery power and you can start playing right away the next time!





# TambuZi!

... L'ÉCLAIR FRAPPERA LE DERNIER !

Un jeu de réaction rapide comme l'éclair avec des animaux et un buzzer pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

**Auteur :** Günter Burkhardt **Illustration :** Michael Menzel

C'est la sécheresse dans la savane. Une chaleur insupportable règne depuis des semaines. Une seule chose reste à faire : pour plaire au dieu du temps Tambuzi, les animaux décident de l'honorer et de lui présenter une danse de la pluie autour du grand rocher vert. Le plan fonctionne plus vite que prévu : à peine les sons des tambours bongo retentissent-ils que les premiers éclairs jaillissent dans le ciel. Les animaux cherchent rapidement un refuge dans les huttes environnantes, mais il n'y a pas assez de place pour tout le monde.

Tandis que le son du bongo retentit dans le buzzer, vous devez, à tour de rôle, déplacer vos animaux et les faire avancer rapidement d'une hutte à l'autre. Lorsque le son s'arrête et qu'un éclair retentit, l'animal qui n'est pas caché dans une hutte est éliminé. Le but du jeu est d'éviter d'être frappé par l'éclair et d'obtenir le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

### Avant la première partie

Découpez toutes les pièces du tableau en carton. Retirez les cercles en carton des quatre petits trous au milieu du plateau de jeu. Ils servent à fixer le buzzer bongo sur le plateau de jeu. Collez les autocollants à l'extérieur du buzzer.



## Contenu du jeu

1 buzzer bongo, 1 plateau de jeu, 5 plaquettes de points, 5 gouttes d'eau, 1 feuille d'autocollants, 1 règle du jeu



2 rhinocéros fous



2 tigres casse-cous



2 zèbres frétilants



2 drôles de crocodiles

## Le buzzer Bongo

Dans le jeu Tambuzi, tout tourne autour du buzzer Bongo. Il a deux fonctions :

### 1. Chronomètre

En appuyant une première fois, le chronomètre se met en marche. À partir de maintenant, un **coup de foudre** peut frapper à tout moment ! Mais c'est le hasard qui détermine le moment précis. Vous devez donc vous dépêcher pour ne pas avoir de mauvaise surprise !

### 2. Action

À chaque pression sur le buzzer, celui-ci vous indique si vous devez **avancer** de paillason en paillason ou si vous pouvez entrer dans une **hutte**.

**Au début du jeu, choisissez un mode sonore en-dessous du buzzer :**

**A = mode savane :** des cris d'animaux amusants et un feu de camp crépitant vous plongent directement dans l'atmosphère de la savane !

**B = mode Bongo :** un rythme de bongo hypnotique vous captivera !

**C = Lautlosmodus :** dans un silence lourd et pesant, le coup de tonnerre sera encore plus surprenant !

## Préparatifs

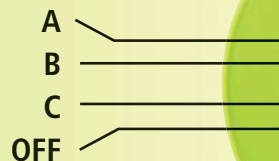
En fonction du nombre de joueurs, choisissez le matériel de jeu dont vous avez besoin :

Joueurs	2	3	4
Huttes visibles	7	5	7
Animaux par joueur	4 (de deux couleurs)	2 (d'une seule couleur)	2 (d'une seule couleur)
Plaquettes de points	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Gouttes d'eau	3	4	5

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Assemblez les différentes pièces pour voir le nombre de huttes correspondant. Chaque joueur prend ses animaux.

Le dernier joueur qui a dansé sous la pluie commence la partie. Il place l'un de ses animaux devant les singes (= à côté du plateau de jeu). Tous les joueurs répartissent ensuite leurs animaux sur les paillasons des huttes (= sur le plateau de jeu) dans le sens des aiguilles d'une montre. Cependant, un seul animal est autorisé par paillason. Préparer les plaquettes de points et les gouttes d'eau. Rangez le matériel restant dans la boîte.

Posez ensuite le buzzer Bongo au milieu du plateau de jeu pour qu'il repose sur les quatre petits trous.



(Vous trouverez des informations pour l'insertion des piles et d'autres consignes d'utilisation et de sécurité à la page 14.)

## Déroulement de la partie

**Important :** vous ne jouez pas l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, vous jouez sans ordre précis ! Durant le jeu, un seul animal se trouve toujours à côté du plateau de jeu et peut être à tout moment frappé par la foudre. Tous les autres animaux se trouvent sur le plateau de jeu et sont protégés contre la foudre.

- C'est toujours le tour du joueur dont l'animal se trouve à côté du plateau de jeu. Ce joueur doit appuyer sur le buzzer Bongo et exécuter immédiatement l'action qui s'illumine (voir ci-dessous).
- C'est ensuite au tour du joueur dont l'animal se trouve à côté du plateau de jeu après l'action. C'est à lui d'appuyer sur le buzzer Bongo et d'exécuter l'action affichée.

La partie continue jusqu'à ce que le coup de tonnerre retentisse dans le buzzer. L'animal qui, à ce moment, se trouve à côté du plateau de jeu est éliminé.

C'est parti !

### 1 Appuyer sur le buzzer Bongo

Le premier joueur donne le signal de départ « À vos bongos, prêts, partez ! » et appuie sur le buzzer. À partir de ce moment, le temps s'écoule et l'orage approche ! Parallèlement, le symbole **Course** (= un, deux, trois ou quatre points) ou **Hutte** s'illumine.



### 2 Course

Avance ta figurine du nombre correspondant de huttes dans le sens des aiguilles d'une montre et pose-la à côté du plateau de jeu. Où se trouve l'habitant de cette hutte ?

#### Sur le paillason ?

Quelle chance ! Échange ta place avec cet animal. Désormais, le joueur à qui appartient la figurine doit **appuyer sur le buzzer Bongo** et déplacer sa figurine.

#### Dans la hutte ?

Pas de chance, la hutte est déjà occupée ! Tu ne peux pas rester ici, tu dois immédiatement appuyer une nouvelle fois **sur le buzzer Bongo**.



### ou Hutte



Hourra ! Tu peux entrer dans la hutte devant laquelle tu te trouves ! Pose

l'habitant actuel à côté du plateau de jeu, peu importe qu'il se trouve dans la hutte ou sur le paillason. Désormais, le joueur à qui appartient la figurine doit **appuyer sur le buzzer Bongo** et déplacer sa figurine.

Répétez l'étape 2 (course ou hutte) jusqu'au coup de foudre !

### 3 Coup de foudre

Dès qu'un bruit d'éclair retentit, la partie est immédiatement terminée. L'animal à qui c'est le tour ou qui se trouve à côté du plateau de jeu est éliminé. Le joueur à qui l'animal appartient reçoit la plaquette de points avec la valeur la moins importante. Pose la plaquette devant toi et pose ton animal dessus.

### 4 Partie suivante

Retourne la pièce de puzzle du plateau de jeu que tu veux pour avoir une hutte en moins. Prends l'habitant de la hutte disparue et place-le devant les singes (= à côté du plateau de jeu). Tous les autres animaux sortent sur les paillasons de leurs huttes. Le joueur dont la figurine se trouve devant les singes commence la nouvelle partie.

## Nouvelle danse de la pluie

Une danse de la pluie se termine dès qu'il ne reste que trois animaux et que toutes les plaquettes de points sont distribuées. Tous les joueurs comptent leurs points. Pour les animaux qui restent sur le plateau de jeu, vous obtenez le nombre de points affiché sur la hutte correspondante (6, 7 ou 8 points). Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de points a gagné cette danse de la pluie et reçoit une goutte d'eau en récompense. En cas d'égalité, la goutte est accordée au joueur dont l'animal se trouve sur la hutte avec le plus grand nombre de points.

Tous les joueurs reprennent ensuite leurs animaux avec eux. Le plateau de jeu se monte comme au début du jeu et une nouvelle danse de la pluie commence. Le joueur qui a obtenu une goutte de pluie en dernier commence la partie.

## Règles importantes pour la danse de la pluie

- Le singe symbolise toujours la case de départ mais n'est pas compté comme case au cours du jeu.
- Si tu es le premier joueur et que dès le début, la hutte s'illumine sur le buzzer Bongo, appuie dessus une deuxième fois pour relancer le jeu.
- C'est toujours au tour de l'animal qui se trouve à côté du plateau de jeu.
- Un seul animal doit se trouver sur la hutte, qu'il soit sur le paillason ou dans la hutte.
- Si tu atterris devant une hutte occupée par ton autre animal, tu dois appuyer une nouvelle fois sur le buzzer Bongo.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur reçoit la deuxième goutte d'eau et remporte ainsi le jeu.

N'oubliez pas d'éteindre le buzzer bongo à la fin du jeu. Cela permet de préserver les piles et de pouvoir commencer le jeu immédiatement la prochaine fois !



D'autres questions ? Tu trouveras ici une vidéo des règles.





# TambuZ!

... de laatste wordt door de bliksem geraakt!

Een bliksemsnel reactiespel met bongo-buzzer voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

**Idee:** Günter Burkhardt

**Illustratie:** Michael Menzel

Op de savanne heerst de droogteperiode. Al wekenlang is het broeierig heet. Dan kun je maar één ding doen: de dieren besluiten dan ook, ter ere van de weergod Tambuzi, een regendans rond de eeuwig groene rots op te voeren om hem gunstig te stemmen. Het plan slaagt sneller dan verwacht: nauwelijks klinkt het geroffel van de bongo's of de eerste bliksemschichten schieten al uit de hemel! Snel zoeken de dieren een veilig onderkomen in de hutten rondom, maar er is niet genoeg plaats voor iedereen ...

Terwijl het bongogeluid uit de buzzer klinkt, moeten jullie om beurten zo snel mogelijk jullie dieren bewegen en van hut naar hut trekken. Als het geluid met een sissende bliksem ophoudt, is het spel voor het dier zonder hut afgelopen. Doel van het spel is om zo mogelijk niet door de bliksem geraakt te worden en uiteindelijk de meeste punten te verzamelen.

### Vóór het eerste spel

Druk voorzichtig alle delen uit het karton. Verwijder ook de kleine kartonrondjes uit de vier gaatjes in het midden van het speelveld. Deze gaatjes zijn bedoeld om de bongo-buzzer op het speelveld vast te zetten. Plak de stickers op de buitenkant van de buzzer.



## Spelinhoud

1 bongo-buzzer, 1 speelveld, 5 scoreplaatjes, 5 waterdruppels, 1 vel met stickers, 1 handleiding met spelregels



2 nieuwsgierige neushoorns



2 trotse tijgers



2 zenuwachtige zebra's



2 komische krokodillen

## De bongo-buzzer

Bij het Tambuzi-spel draait alles om de bongo-buzzer. Hij heeft twee functies:

### 1. Tijdmetering

Bij het eerste indrukken wordt de tijdmeter ingeschakeld. Van nu af kan elk moment een **bliksemschicht** uit de hemel schieten! Wanneer dat precies is, wordt door het toeval bepaald. Schiet dus snel op, zodat je niet door de bliksem verrast wordt!

### 2. Actie

Bij elke druk op de buzzer wordt aangegeven of jullie van mat naar mat moeten **lopen** of een **hut** mogen binnengaan.

Kies bij het begin van het spel een geluidsmodus uit op de onderkant van de buzzer:

- A = savannemodus:** grappige diergeluiden en knapperend kampvuur brengen jullie helemaal in savannestemming!
- B = bongomodus:** een hypnotiserend bongoritm trekt jullie in zijn ban!
- C = geluidloze modus:** in de spanningsgeladen stilte komt de bliksem nog onverwacht!

## Spelvoorbereiding

Kies het spelmateriaal dat nodig is voor het aantal spelers:

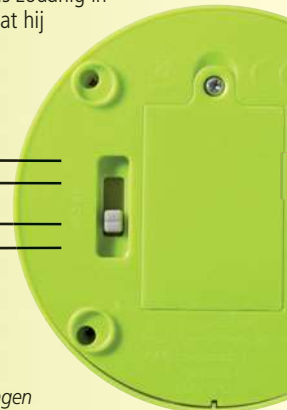
Spelers	2	3	4
Zichtbare hutten	7	5	7
Dieren per speler	4 (in twee kleuren)	2 (in één kleur)	2 (in één kleur)
Scoreplaatjes	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Waterdruppels	3	4	5

Leg het speelveld in het midden op tafel. Leg de puzzelstukken zodanig aan elkaar dat het juiste aantal hutten te zien is. Iedere speler neemt zijn dieren.

Wie als laatste in de regen gedanst heeft, mag beginnen en zet een van zijn dieren voor de aap (= **naast het speelveld**). Daarna verdelen alle andere spelers hun dieren om beurten over de maten voor de hutten (= **op het speelveld**). Denk eraan: op elke mat mag maar één dier staan. Leg de scoreplaatjes en de waterdruppels klaar. Overbodig spelmateriaal gaat terug in de doos.

Zet de bongo-buzzer vervolgens zodanig in het midden op het speelveld dat hij vast in de vier gaatjes staat.

- A
- B
- C
- Uit



(Meer informatie over het vervangen van de batterijen en andere gebruiks- en veiligheidsinstructies zijn te vinden op pagina 14.)



## Spelverloop

**Belangrijk!** Jullie spelen niet om beurten, maar wild door elkaar! Tijdens het spel staat altijd één dier naast het speelbord waar hij elk moment door de bliksem kan worden getroffen. Alle andere dieren staan **op** het speelbord en zijn daardoor veilig voor de **bliksem**.

- De beurt gaat altijd naar de speler van wie het dier **naast** het speelbord staat. Deze speler moet op de **bongo-buzzer drukken** en meteen de oplichtende actie uitvoeren (zie onder).
- Dan is de speler aan de beurt van wie het dier na de actie **naast** het speelbord terecht is gekomen. Die moet dan op de **bongo-buzzer drukken** en de aangegeven actie uitvoeren.

Dat gaat zo door totdat de **blikseminslag** uit de buzzer klinkt. Het dier dat nu **naast** het speelbord staat, mag bij dit spel niet meer meespelen.

### Nu gaat het beginnen!

#### 1 Op de bongo-buzzer drukken

De startspeler geeft het signaal: „Aan de bongo's, klaar, af!” en drukt dan op de buzzer. Vanaf nu loopt de tijd en komt het onweer dichterbij! Gelijktijdig verschijnt op de buzzer ofwel het symbool voor **lopen** (= een, twee, drie of vier punten) of een **hut**.



#### 2 Lopen



Zet je figuur met de wijzers van de klok mee het aangegeven aantal plaatsen (hutten) vooruit en zet hem daar **naast** het speelbord. Waar is de bewoner van deze hut?

##### Op de mat?

Je hebt geluk gehad! Verruil van plaats met het andere dier. Nu moet de speler van wie deze figuur is, op de **bongo-buzzer drukken** en zijn figuur verplaatsen.

##### Op de hut?

Dat is nou jammer, de hut is al bezet! Hier kun je niet blijven staan, dus moet je meteen nóg een keer op de **bongo-buzzer drukken**.



Of

#### De hut



Hoera! Je mag de hut waar je voor staat, binnengaan. Zet de eerdere

bewoner **naast** het speelbord, of hij zich nu op de hut of op de mat bevindt. Nu moet de speler van wie deze figuur is, op de **bongo-buzzer drukken** en zijn figuur verplaatsen.

### Herhaal stap 2 (lopen of hut) tot de blikseminslag!

#### 3 Blikseminslag

Als de sissende bliksem te horen is, is de ronde meteen voorbij. Het dier dat net aan de beurt was of nog naast het speelbord staat, mag niet meer meedoen. De speler van wie dit dier is, krijgt het scoreplaatje met de laagste voorhanden waarde. Hij legt het plaatje voor zich neer en zet het dier erop.

#### 4 Volgende ronde

Draai nu een willekeurig puzzelstuk om, zodat één hut minder te zien is. Neem de bewoner van de verdwenen hut en zet hem hem voor de aap (= **naast** het speelbord). Alle andere dieren gaan op de matten voor de hutten staan. De speler van wie het dier voor de aap staat, is nu startspeler en de volgende ronde begint.

## Nieuwe regendans

Een regendans is uit, zodra nog maar drie dieren overgebleven en alle scoreplaatjes verdeeld zijn. Nu tellen de spelers hun punten op. Voor de dieren die nog bij of op een hut op het speelbord staan, krijgen jullie evenveel punten als op de hut staan afgebeeld (6, 7 of 8). De speler met de meeste punten heeft deze regendans gewonnen en krijgt als beloning een waterdruppel. Bij gelijke stand gaat de druppel naar de speler van wie het dier bij de hut met het hoogste cijfer staat. Daarna pakken alle spelers weer hun eigen dieren. Bouw het speelbord weer op zoals aan het begin en een nieuwe regendans begint. Startspeler is de speler die als laatste een waterdruppel heeft gekregen.

## Belangrijke regendansregels

- De aap symboliseert altijd een startplaats, maar wordt tijdens het spel niet als veld meegeteld.
- Als je startspeler bent en meteen bij het begin de hut op de bongo-buzzer verschijnt, moet je meteen nog een keer drukken.
- De beurt gaat altijd naar de speler van wie het dier naast het speelbord staat.
- Bij een hut mag altijd maar één dier staan, of dat nu op de mat of op de hut is.
- Als je voor een hut terechtkomt waar een ander dier van jou staat, moet je nog een keer op de bongo-buzzer drukken.

## Einde van het spel

Het spel is uit als een speler de tweede waterdruppel krijgt. Hij/zij is dan de winnaar.

Vergeet niet om na het spel de bongo-buzzer uit te schakelen. Zo bescherm je de batterijen en kun je bij het volgende spel meteen weer beginnen!





# TambuZi!

... ¡AL ÚLTIMO LE PILLA EL RAYO!

Un juego de reflejos bestial con zumbador bongó para 2 - 4 jugadores de 6 - 99 años.

**Autor:** Günter Burkhardt

**Ilustración:** Michael Menzel

Estación de sequía en la sabana. Desde hace semanas el calor resulta asfixiante. Sólo queda una solución: implorar al dios del clima, Tambuzi, sacrificar animales en su honor o hacer la danza de la lluvia para tener unas montañas siempre verdes. El plan funciona mejor de lo esperado: apenas empiezan a sonar los bongos, surcan el cielo los primeros rayos. Los animales buscan cobijo como flechas en las chozas cercanas, pero no hay sitio para todos...

Mientras suena el bongo en el zumbador, debéis mover vuestros animales alternativa y rápidamente de una choza a otra. De repente, con un rayo, se extingue el sonido. Queda eliminado el animal que no tiene choza. El juego consiste en que el rayo no nos alcance y, al final, tener más puntos que nadie.

### Antes de empezar a jugar

Desmonta todas las piezas de la tabla. Retira también los círculos de los cuatro pequeños agujeros situados en el centro del tablero de juego. Sirven para fijar el zumbador bongó en el tablero de juego. Coloca la pegatina en la cara exterior del zumbador.



## Contenido del juego

1 zumbador bongó, 1 tablero de juego, 5 fichas de puntos, 5 gotas de agua, 1 pegatina, 1 manual del juego



2 rinocerontes locos



2 tigres osados



2 cebras inquietas



2 cocodrilos raros

## El zumbador bongó

En el juego Tambuzi todo gira alrededor del zumbador. Éste tiene dos funciones:

### 1. Temporizador

Con la primera presión, se activa el temporizador. ¡En cualquier momento a partir de ahora puede aparecer un rayo! Cuándo, no se sabe. ¡Así que preparaos para que no os pille por sorpresa!

### 2. Acción

Cada vez que presionéis el zumbador sabréis si debéis correr o entrar en una choza.

Al empezar el juego, se puede elegir un modo de sonido en la base del zumbador.

**A = modo de sabana:** ¡Los sonidos animales y el fuego de la hoguera os trasladarán directamente a la sabana!

**B = modo bongó:** ¡El ritmo hipnótico de bongó os hechizará!

**C = modo silencioso:** ¡La calma tensa es la antesala del rayo, que os puede sorprender en cualquier momento!

## Antes de empezar a jugar

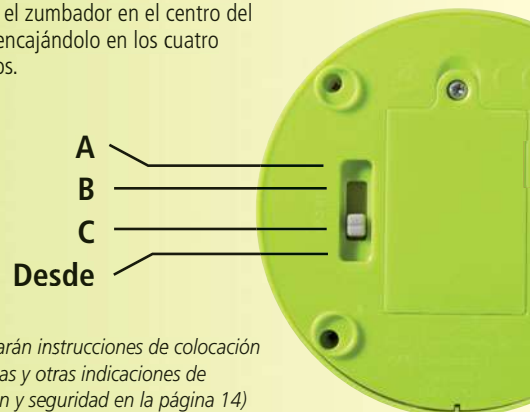
Elige el material en función del número de jugadores:

Jugadores	2	3	4
Chozas visibles	7	5	7
Animales por jugador	4 (de dos colores)	2 (de un color)	2 (de un color)
Fichas de puntos	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Gotas de agua	3	4	5

Coloca el tablero en el centro de la mesa. Combina sus piezas para que vea el número correcto de chozas. Cada jugador toma sus animales.

El último que ha danzado bajo la lluvia es el primero en jugar y coloca uno de sus animales delante del mono (= fuera del tablero de juego). Después los jugadores reparten sus animales sobre las alfombras de las chozas (= encima del tablero de juego) en el sentido de las agujas del reloj. Sólo puede haber una figura por alfombra. Preparad las fichas de puntos y las gotas de agua. Guardad en la caja el material que sobra.

Colocad el zumbador en el centro del tablero encajándolo en los cuatro agujeritos.



(Encontrarán instrucciones de colocación de las pilas y otras indicaciones de utilización y seguridad en la página 14)

## Dinámica del juego

**Importante:** ¡No se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj, sino por libre! Durante el juego siempre hay un animal fuera del tablero y éste siempre corre el riesgo de que le sorprenda el rayo. Los demás animales están encima del tablero de juego, a salvo del **rayo**.

- Siempre empieza el jugador que tiene el animal fuera del tablero de juego. Este jugador debe **presionar el zumbador bongo** y realizar de inmediato la acción iluminada (véase abajo).
- A continuación, le toca al jugador cuyo animal se haya quedado fuera del tablero después de la acción. Ahora es él quien debe **presionar el zumbador bongo** y dar paso a la acción que corresponda esta vez.

El juego prosigue hasta que suena el **rayo** en el zumbador. Entonces, queda eliminado el animal que en ese momento se encuentre fuera del tablero.

¡Vamos allá!

### 1 Presionar el zumbador bongo

El primer jugador lanza la señal "¡A los bongos, listos, ya!" y pulsa el zumbador. ¡El tiempo transcurre y se está acercando una tormenta! Al mismo tiempo, se enciende el símbolo **correr** (= uno, dos, tres o cuatro puntos) o una **choza**.



### 2 Correr

Desplaza tu figura en el sentido de las agujas del reloj por el número correspondiente de chozas y colócala fuera del tablero. ¿Dónde se encuentra el ocupante de esta choza?

#### ¿En la alfombra?

¡Qué suerte! Intercambia tu sitio con este animal. Ahora, el jugador al que le pertenece esta figura debe **presionar el zumbador bongo** y mover su figura.

#### ¿En la choza?

¡Oh, qué mala suerte, la choza ya está ocupada! Aquí no te puedes quedar. Debes **presionar rápido el zumbador bongo**.



O bien

### Choza



¡Hurra! ¡Puedes entrar en la choza de enfrente! Saca al ocupante actual fuera del tablero, independientemente de si se encuentra en la choza o la alfombra. Ahora, el jugador al que le pertenece esta figura debe **presionar el zumbador bongo** y mover su figura.

¡Repite el paso 2 (**correr** o **choza**) hasta el próximo rayo!

### 3 Rayo

La ronda finaliza en cuanto suena un rayo. El animal que está en juego o fuera del tablero, debe retirarse. Este jugador recibe la ficha con el mínimo valor disponible. Coloca la ficha delante de él con el animal encima.

### 4 Siguiendo ronda

Se debe dar la vuelta a una pieza del tablero para que se vea una choza menos. El ocupante de la choza que hemos eliminado debe colocarse delante del mono (= fuera del tablero de juego). Los demás animales se sitúan sobre la alfombra de sus chozas. Empieza la siguiente jugada la figura que está delante del mono.

## Nueva danza de la lluvia

La danza de la lluvia finaliza cuando sólo quedan tres animales y se han repartido todas las fichas de puntos. Ahora debemos contar los puntos de todos los jugadores. Los animales que siguen sobre el tablero de juego perciben los puntos inscritos en la choza (6, 7 u 8 puntos). El jugador que tenga más puntos habrá ganado esta danza de la lluvia y recibirá como premio una gota de lluvia. En caso de empate, recibe la gota el jugador que ocupe la choza con el número más alto. A continuación, los jugadores recuperan sus animales. Se monta el tablero de juego como al principio y empieza una nueva danza de la lluvia. Abre el juego el jugador que ha recibido la última gota.

## Reglas importantes para la danza de la lluvia

- El mono simboliza siempre la casilla de salida pero no cuenta como campo durante el juego.
- Si eres el jugador que abre la partida y, justo al empezar se enciende la choza en el zumbador bongo, vuelve a presionar el zumbador.
- Siempre le toca al jugador cuyo animal está fuera del tablero de juego.
- Alrededor de la choza sólo puede haber un animal, tanto si está en la alfombra o en su interior.
- Si estás delante de una choza que ya tiene un animal tuyo, debes presionar de nuevo el zumbador bongo.

## Fin de la partida

La partida se acaba cuando un jugador recibe la segunda gota de agua. Este habrá ganado la partida.

No olvides de desconectar el zumbador después de jugar. ¡Así conservarás las pilas para seguir jugando!





# TambuZi!

... L'ultimo viene colto dal Lampo...

Un rapidissimo gioco di reazione con pulsante-bongo, per 2 - 4 giocatori da 6 - 99 anni.

**Autore:** Günter Burkhardt **Illustrazioni:** Michael Menzel

Nella savana è periodo di siccità. Già da diverse settimane c'è un caldo torrido. La soluzione è una sola: per compiacere Tambuzi, il dio delle intemperie, gli animali decidono di fare una danza della pioggia in suo onore. Il piano funziona prima del previsto: non appena gli animali iniziano a suonare i bonghi, si vedono già i primi lampi nel cielo! Gli animali cercano velocemente un riparo nelle capanne dei paraggi, ma non tutti sono fortunati... Mentre il pulsante emette il suono del bongo, dovete muovere a turno i vostri animali e portarli in fretta di capanna in capanna. Quando dal pulsante si sente un sibilo che simboleggia il lampo, l'animale senza riparo viene eliminato. Lo scopo del gioco è non essere colti dal lampo e terminare il gioco con il maggior numero di punti possibile.

### La prima volta che si gioca

Estraete tutti i pezzi dal tabellone di cartone. Estraete anche i cartoncini rotondi dai quattro buchini al centro del piano di gioco, che servono per fissare il pulsante-bongo sul tabellone di gioco. Applicare le etichette adesive sulla parte esterna del pulsante.



## Preparazione del gioco

Scegliete il materiale di gioco a seconda del numero di giocatori:

Giocatori	2	3	4
Capanne visibili	7	5	7
Animali per giocatore	4 (in due colori)	2 (in un colore)	2 (in un colore)
Dischetti punti	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Gocce d'acqua	3	4	5

## Dotazione del gioco

1 pulsante-bongo, 1 tabellone di gioco, 5 dischetti punti, 5 gocce d'acqua, 1 foglio di adesivi, 1 istruzioni di gioco



2 rinoceronti ribelli



2 tigri temerarie



2 zebre zuzzurellone



2 cocodrilli curiosi

## Il pulsante-bongo

Il gioco Tambuzi ruota attorno al pulsante-bongo, che ha due funzioni:

### 1. Cronometro

Con la prima pressione viene attivato il cronometro. Da questo momento in poi potrebbe arrivare in qualsiasi momento un **lampo!** Quando, però, dipende dal caso. Quindi affrettatevi se non volete avere brutte sorprese!

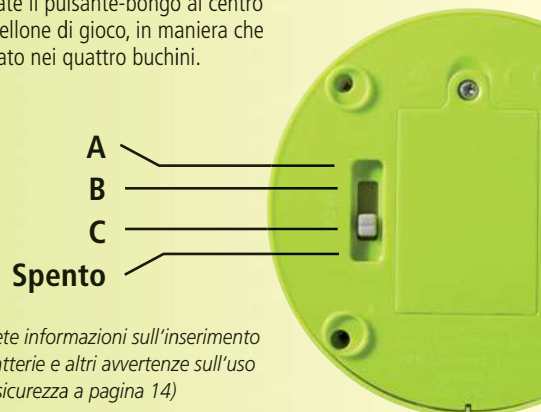
### 2. Azione

A ciascuna pressione del pulsante viene indicato se potete **correre** da zerbino a zerbino oppure se potete entrare in una **capanna**.

All'inizio del gioco scegliete una modalità di suono sulla parte inferiore del pulsante:

- A = modalità savana:** divertenti versi di animali e scoppiettanti falò vi proiettano direttamente nel cuore della savana!
- B = modalità bongo:** un ritmo ipnotico che vi catturerà!
- C = modalità silenziosa:** nel silenzio carico di tensione il flash vi coglierà ancora più di sorpresa!

Sistamate il pulsante-bongo al centro del tabellone di gioco, in maniera che sia fissato nei quattro buchini.



(Troverete informazioni sull'inserimento delle batterie e altri avvertenze sull'uso e sulla sicurezza a pagina 14)

## Svolgimento del gioco

**Importante:** non si gioca a turno in senso orario, ma alla rinfusa! Durante il gioco, un animale si trova sempre **fuori** dal tabellone di gioco e potrebbe essere colto dal lampo in qualsiasi momento. Tutti gli altri animali si trovano **sul** tabellone di gioco e sono al sicuro dal **lampo**.

- Il giocatore di turno è quello il cui animale si trova **fuori** dal tabellone di gioco. Quel giocatore deve premere il **pulsante-bongo** ed eseguire subito l'azione che lampeggia (vedi sotto).
- Poi il turno passa al giocatore il cui animale si trova **fuori** dal tabellone di gioco dopo l'azione. Deve a sua volta premere il **pulsante-bongo** ed eseguire l'azione indicata.

Si continua così finché dal pulsante non si sente il sibilo del **lampo** e viene quindi eliminato l'animale che in quel momento si trova **fuori dal** del tabellone di gioco.

Si inizia!

### 1 Premere il pulsante-bongo

Il giocatore che inizia dà il segnale "Bonghi pronti, attenti, via!" e preme il pulsante. Da questo momento scorre il tempo e il temporale di avvicina! Contemporaneamente, sul pulsante lampeggia o il simbolo dell'azione di **correre** (= uno, due, tre o quattro punti) o di una **capanna**.



### 2 Correre



Fai avanzare la tua pedina in senso orario del numero corrispondente di capanne e mettila **vicino al** del tabellone di gioco. Dove si trova l'inquilino di questa capanna?

#### Sullo zerbino?

Che fortuna! Scambia il tuo posto con questo animale. Adesso il giocatore a cui appartiene questa pedina deve **premere il pulsante-bongo**.

#### Sulla capanna?

Peccato, la capanna è già occupata! Qui non ti puoi fermare e devi premere un'altra volta il **pulsante-bongo**.



Oppure

### Capanna



Urrà! Puoi entrare nella capanna davanti a cui ti trovi! Butta fuori il precedente inquilino dallo zerbino o dalla capanna e spostalo vicino al tabellone di gioco. Adesso il giocatore a cui appartiene questa pedina deve premere il **pulsante-bongo**.

Si ripete la fase 2 (**Correre** o **Capanna**) fino al **lampo**!

### 3 Lampo

Quando si sente il sibilo del lampo, significa che il turno è concluso. L'animale che in quel momento si trova fuori dal tabellone di gioco viene eliminato. Il giocatore a cui appartiene questo animale ottiene il dischetto punti con il valore più basso disponibile. Sistema il dischetto davanti a te e mettilo sopra l'animale.

### 4 Turno successivo

Gira una delle capanne con il punto interrogativo. Le capanne con i numeri 6, 7 e 8 devono rimanere visibili. Prendi l'inquilino della capanna sparita e mettilo davanti alla scimmia (fuori dal tabellone di gioco). Tutti gli altri animali si mettono sugli zerbini delle loro capanne. Il giocatore la cui pedina si trova davanti alla scimmia inizierà il nuovo turno.

## Nuova danza della pioggia

Una danza della pioggia termina quando sono rimasti solo tre animali e tutti i dischetti punti sono stati assegnati. I giocatori assommano i propri punti. Agli animali che si trovano ancora sul tabellone di gioco viene assegnato il numero di punti raffigurato sulle rispettive capanne (6, 7 o 8 punti). Il giocatore che ha totalizzato più punti ha vinto questa danza della pioggia e riceve una goccia d'acqua come ricompensa. In caso di parità, la goccia d'acqua viene assegnata al giocatore il cui animale si trova sulla capanna con il numero più alto.

Quindi tutti i giocatori prendono i propri animali. Il tabellone di gioco viene composto come all'inizio e parte una nuova danza della pioggia. Inizia a giocare chi ha ricevuto per ultimo una goccia d'acqua.

## Importanti regole della danza della pioggia

- La scimmia simboleggia sempre il punto di partenza, ma nel corso del gioco non viene considerata come casella.
- Se sei tu il primo giocatore del turno e proprio all'inizio sul pulsante-bongo lampeggia la capanna, devi premere il pulsante un'altra volta.
- L'animale di turno è sempre quello che si trova fuori dal tabellone di gioco.
- Una capanna può essere occupata sempre da un solo animale: è indifferente che si trovi sullo zerbino o sulla capanna.
- Se finisci davanti a una capanna dove si trova già un altro tuo animale, devi premere ancora il pulsante-bongo.

## Conclusione del gioco

Vince il giocatore che riceve la seconda goccia d'acqua.

Ricordatevi di spegnere il pulsante-bongo dopo il gioco. In questo modo risparmierete le batterie e, alla prossima partita, potrete lanciarvi subito nel gioco!



## Batteriewechsel – Allgemeines

### Verwendungszweck

Dieser Artikel ist für Kinder ab 3 Jahren zum Spielen in trockener Umgebung bestimmt.  
Sound-Modus: Dieser kann mit dem Schalter an der Unterseite des Buzzers gewählt werden.  
Die verschiedenen Modi unterscheiden sich nur durch den Sound, der Spielablauf ist gleich. Setzen Sie den Artikel keiner zu großen Hitze aus. Das Einsetzen und Wechseln der Batterien darf nur von Erwachsenen durchgeführt werden. Schalten Sie diesen Artikel beim Batteriewechsel aus.

### Einsetzen der Batterien:

Öffnen Sie den Verschlussdeckel des Batteriefaches mit einem passenden Schraubendreher. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.

Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.

Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden.

Ungleiche Batterien oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.

Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.

Wenn Sie den Artikel längere Zeit nicht benutzen, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach und lagern Sie diese an einem für Kinder unzugänglichen Platz.

Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Verwenden Sie ausschließlich Batterien des Typs AAA.

Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Polarität.

Befestigen Sie den Batteriedeckel wieder mit der Schraube.

Bewahren Sie diese Anleitung auf. Bei Weitergabe des Artikels übergeben Sie auch diese Anleitung.

## Changing batteries - general

### Intended use

This item is intended for use in a dry environment by children aged 3 years and over. Sound mode can be selected using the switch on the underside of the buzzer.

The only difference between the various modes is the sound. The game works in the same way. Do not expose the item to extreme heat. Batteries may only be inserted and changed by adults.

### Inserting the batteries:

Open the cover of the battery compartment unit using an appropriate screwdriver. Do not recharge non-rechargeable batteries.

Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision.

Rechargeable batteries must be removed from the toy before charging.

Do not use unlike batteries or new and used batteries together.

Batteries must be inserted with correct polarity.

Empty batteries must be removed from the toy.

Do not short-circuit the terminals.

Only use CR2032 batteries. Only use AAA batteries.

Observe correct polarity when inserting the batteries.

Screw the battery compartment shut.

Keep these instructions in a safe place. If you sell or pass on this item please make sure that you also pass on these instructions.

## Changement des piles - généralités

### Usage prévu

Cet article est destiné aux enfants à partir de 3 ans pour jouer dans un environnement sec.

Mode son : ce mode peut être sélectionné au moyen de l'interrupteur placé sous le buzzer.

Seul le son change entre les différents modes, le déroulement du jeu reste le même. N'exposez jamais l'article à une chaleur trop importante. L'insertion et le changement des piles doivent être effectués exclusivement par un adulte. Désactivez l'article avant de changer les piles.

### Insertion des piles :

Ouvrez le couvercle du compartiment à piles avec un tournevis adapté.

Ne pas tenter de recharger les piles non rechargeables.

Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.

Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant le chargement.

Les piles différentes ou les piles neuves et usagées ne doivent pas être utilisées ensemble.

Les piles vides doivent être retirées du jouet.

Lorsque que vous n'utilisez pas l'article pendant une période prolongée, retirez les piles du compartiment prévu à cet effet et conservez-les à un endroit inaccessible aux enfants.

Les bornes de raccordement ne doivent pas être court-circuitées.

Utilisez exclusivement des piles de type AAA. Respectez la polarité lors de l'insertion des piles.

Fixez de nouveau le couvercle avec la vis.

Conservez cette notice. Elle doit être jointe à l'article lorsque vous le confiez à autrui.

## Batterijvervanging algemeen

### Toepassingsgebied

Dit artikel is bedoeld als speelgoed voor kinderen vanaf 3 jaar en alleen geschikt voor gebruik in droge vertrekken.  
Geluidsmodus De geluidsmodus kan worden gekozen via de schakelaar aan de onderzijde van de buzzer.  
De verschillende modi verschillen alleen in geluid, het spelverloop blijft hetzelfde. Stel het artikel niet bloot aan te grote hitte. Het is alléén volwassenen voorbehouden, de batterijen te plaatsen en te vervangen. Schakel het product uit als u de batterijen wilt vervangen.

### Plaatsen van de batterijen

Open het deksel van het batterijvakje met een passende schroevendraaier. Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw geladen worden.  
Oplaadbare batterijen mogen alleen worden geladen door of onder toezicht van volwassenen.  
Voor het laden moeten de batterijen uit het speelgoed verwijderd worden.  
Het is niet toegestaan, verschillende batterijtypes of nieuwe en oude batterijen samen te gebruiken.  
Lege batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden.  
Verwijder de batterijen uit het batterijvakje van het artikel als u het langere tijd niet denkt te gebruiken en bewaar deze buiten het bereik van kinderen.  
De aansluitklemmen mogen niet kortgesloten worden.  
Gebruik uitsluitend batterijen van het type AAA.  
Let bij het plaatsen van de batterijen op de juiste polariteit.  
Bevestig het batterijvakdeksel weer met de schroef.  
Bewaar deze handleiding goed. Geef, als u het artikel aan derden geeft, a.u.b. ook deze handleiding mee.

## Cambio de pilas en general

### Uso previsto

Este artículo está concebido para niños menores de 3 años, para jugar en un entorno seco.  
Modo sonido: Este se podrá seleccionar por intermedio del interruptor ubicado en la parte inferior del zumbador. Los diversos modos se distinguen entre sí sólo por el sonido, pero el desarrollo del juego será el mismo.  
No exponga el artículo a altas temperaturas.  
Únicamente adultos deben colocar y cambiar las pilas.  
Apague el aparato al cambiar las pilas.

### Colocación de las pilas:

Abra la tapa de cierre del compartimento de las pilas con un destornillador correcto. No deben introducirse pilas no recargables.  
Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de personas adultas.  
Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas.  
No usar distintos tipos de pilas ni mezclar pilas nuevas y viejas.  
Las pilas deben ser colocadas respetando la correspondiente polaridad.  
Las pilas agotadas deben ser retiradas de dentro del juguete.  
En caso de no usar el aparato por un tiempo prolongado, quite las pilas del compartimento y colóquelas en sitio, donde los niños no alcancen.  
Los bornes de las pilas no deben ser cortocircuitados.  
Use exclusivamente pilas del tipo CR2032. Use solamente pilas del tipo AAA.  
Preste atención a la polaridad de las pilas al colocarlas.  
Vuelva a fijar la tapa de las pilas con el tornillo.  
Conserve estas instrucciones de uso. En caso de dar el artículo a terceros, entregue también estas instrucciones de uso.

## Cambio delle batterie (generale)

### Impiego previsto

Questo articolo è pensato per bambini al di sopra dei 3 anni e per giocare in un ambiente asciutto.  
Sound-Modus: può essere selezionato tramite l'interruttore sul lato inferiore del segnalatore acustico.  
Le diverse modalità si distinguono solo attraverso il suono, lo svolgimento del gioco è lo stesso.  
Non esporre l'articolo a grosse fonti di calore.  
L'inserimento e il cambio delle batterie devono essere eseguiti da un adulto.

### Inserimento delle batterie:

Aprire il coperchio di chiusura dello scomparto batterie con un cacciavite adatto.  
Le batterie non ricaricabili non possono essere messe sotto carica.  
Le batterie ricaricabili possono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.  
Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate.  
Diversi tipi di batterie o batterie nuove ed usate non devono essere mischiate.  
Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità.  
Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo. I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.  
Utilizzate esclusivamente batterie del tipo CR2032. Utilizzate solo batterie del tipo AAA.  
All'inserimento delle batterie prestate attenzione alla giusta polarità.  
Fissare il coperchio di chiusura delle batterie con la vite. Durante il cambio delle batterie spegnere questo articolo.

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*

*Camera dei bambini*

## **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

## **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

## **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

## **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

## **¡Los niños son descubridores del mundo!**


Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

## **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

# HABA®

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children  
under 3 years.