



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



Kristin Dittmann



Domino Im Einsatz



Dominoes in Action • Dominos Pin-pon ! • Domino - In actie
Dominó – En acción • Domino - In azione

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018



Domino

Im Einsatz

Ein rettungsstarkes Legespiel für 2 - 6 Kinder von 3 - 8 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann

Illustration: Joachim Krause

Redaktion: Christiane Hüpper

Spieldauer: ca. 10 Min.

Alarm, Alarm! Blaulichter überall! Wer kann hier helfen?
Die Polizei, der Rettungsdienst oder doch die Feuerwehr?
Und mit welchem Fahrzeug und welchen Einsatzkräften sausen sie jeweils zum Einsatzort? Schaut genau und ordnet zu.
Mit etwas Glück und geschicktem Zuordnen dürft ihr euch Blaulichter sichern. Wer am Ende des Spiels die meisten sammeln konnte, gewinnt.

Spielinhalt:

28 Plättchen

49 Blaulichter

1 Spielanleitung



Spielvorbereitung:

Mischt verdeckt alle Plättchen und stapelt sie in 2 - 3 Stapeln so, dass alle die Plättchen gut erreichen können. Deckt ein Plättchen auf und legt es offen in die Spielmitte. Dies ist der Beginn der Domino-Plättchenreihe (= Start). Haltet die Blaulichter als allgemeinen Vorrat für alle gut erreichbar bereit.



Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Blaulicht gesehen hat, darf beginnen und deckt ein Plättchen vom Stapel auf.

Schau dir die abgebildeten Motive genau an:

- **Ist eines der Motive auf deinem Plättchen identisch mit einem der beiden Motive auf dem ausliegenden Start-Plättchen?**

Super, lege das Plättchen mit dem passenden Motiv an die entsprechende Seite des Start-Plättchens an.

Sind auf dem Plättchen, das **du** angelegt hast, Blaulichter zu

sehen, darfst du dir die entsprechende Anzahl Blaulichter aus dem Vorrat nehmen und vor dir ablegen.



- **Ist kein Motiv auf deinem Plättchen identisch mit einem der beiden Motive auf dem Start-Plättchen?**

Schade, du kannst dein Plättchen leider nicht anlegen.

Lege es offen vor dir ab. Vielleicht kannst du es im weiteren Spielverlauf anlegen.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.



Wichtig! Schau, ob du ein Plättchen vor dir an eines der beiden Enden der Plättchen-Reihe anlegen kannst. Sobald jedes Kind einmal an der Reihe war, prüfe immer erst, ob du eines oder mehrere der vor dir liegenden Plättchen anlegen kannst. Wenn ja, lege diese an. Danach darfst du kein Plättchen vom Stapel mehr ziehen.

Kannst du keines deiner Plättchen anlegen, ziehe ein Plättchen vom Stapel und lege es, wenn möglich, passend an. Passen jetzt eines oder mehrere deiner Plättchen, die vor dir liegen, so darfst du diese auch anlegen.



Achtung, Blaulicht!

Immer wenn du ein Plättchen mit Blaulichtern anlegst, nimmst du dir die entsprechende Anzahl Blaulichter aus dem Vorrat und sammelst sie bei dir.



Spielende:

Das Spiel endet, wenn keiner mehr ein Plättchen anlegen kann. Zählt eure Blaulichter. Das Kind mit den meisten Blaulichtern gewinnt.

Tipp:

Wenn ihr noch nicht so weit zählen könnt, bildet jeder aus seinen Blaulichtern eine Reihe. Legt eure Reihen untereinander und vergleicht sie miteinander. Das Kind mit der längsten Reihe gewinnt.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielrunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dominoes in Action

A rescue-packed arranging game for 2 to 6 children between 3 and 8 years old.

Author: Kristin Dittmann

Illustrator: Joachim Krause

Editor: Christiane Hüpper

Length of the game: ca. 10 Min.

Alarm! Alarm! Blue lights everywhere! Who can help? The police, emergency medical services, or the fire department? And with which vehicle and emergency personnel are they each going to race to the scene? Look closely and match. With some luck and skillful matching, you can secure the blue lights. The player wins who can collect the most blue lights.

Game contents:

- 28 tiles
- 49 blue lights
- 1 set of instructions



Preparation:

Mix all the tiles face down and stack them in 2 or 3 stacks so that all of the tiles can be easily reached. Turn over a tile and place it face up in the center of the game. This is the start of the row of domino tiles (= start). Have the blue lights ready as a general stockpile that can be easily reached by everyone.



How to play:

Play in a clockwise direction. The player who last saw a blue light begins and uncovers a tile from the stack.

Look closely at the motifs pictured:

- **Is one of the motifs on your tile identical with one of the two motifs on the start tile?**

Great. Lay down the tile with the matching motif on the appropriate side of the start tile.

If blue lights can be seen on the tile that **you** laid down, you may take the corresponding number of blue lights from the



stockpile and put them in front of you.



- **Are none of the motifs on your tile identical with one of the two motifs on the start tile?**

Too bad. Unfortunately, you cannot lay down your tile.

Place it face up in front of you. You may be able to use it later as the game progresses.

Then it's the next child's turn, and he/she takes a tile from the pile.



Important! Look to see whether you can lay down one of the two motifs on one of the two ends of the row of tiles. When each child has had their turn once, always first check whether you can lay down one or several of the tiles lying in front of you. If yes, play the tiles you already have and do not draw any more tiles from the stacks.

If you cannot lay down any of your tiles, draw a tile from the stack. If you can play the tile drawn then do so and consequently place any other possible tiles you already had.



Attention blue light!

When you lay down a tile with blue lights, always take the corresponding number of tiles from the stockpile and collect them.

End of the game:

The game ends when no player can lay any more tiles.
Count your blue lights. The child with the most lights wins.



ENGLISH

Tip:

If you cannot count so high, each player forms a row with their blue lights. Place your rows below one another and compare them. The player with the longest row wins.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Dominos

Pin-pon !

Un jeu de dominos sur les interventions de secours pour 2 à 6 enfants de 3 à 8 ans.

Auteure : Kristin Dittmann

Illustration : Joachim Krause

Rédaction : Christiane Hüpper

Durée du jeu : env. 10 min

Pin-pon Pin-pon ! Alerte ! Allumez tous les gyrophares !
Qui pourra intervenir ?

La police, les ambulanciers ou bien les pompiers ?

Et avec quel véhicule et quelles forces d'intervention fonceront-ils jusqu'à sur les lieux de l'incident ? Observez bien et organisez les équipes. Avec un peu de chance et en classant les tuiles habilement, vous obtiendrez des gyrophares en récompense. Le joueur qui en a le plus à la fin de la partie a gagné.

Contenu du jeu

28 tuiles

49 gyrophares

1 règle du jeu



Préparatifs

Mélangez toutes les tuiles faces cachées et formez 2 ou 3 piles pour que tous les joueurs puissent facilement les atteindre.
Retournez une tuile et posez-la face visible au milieu de la table.
Cette tuile forme le début de la rangée de dominos (= départ).
Placez la réserve commune de gyrophares à la portée de tous les joueurs.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le dernier à avoir vu un gyrophare commence en retournant une tuile de la pile.

Commence par bien observer les illustrations :

- **L'une des illustrations de ta tuile est identique à l'une des illustrations de la tuile de départ face visible ?**
Super ! Place ta tuile contre la tuile de départ de façon à ce que les deux illustrations identiques se touchent.
S'il y a des gyrophares sur la tuile que **tu** viens de poser, prends-

en le même nombre dans la réserve et place-les devant toi.



- **Aucune illustration de ta tuile n'est identique à l'une des illustrations de la tuile de départ ?**

Domage ! Tu ne peux pas placer ta tuile. Pose-la face visible devant toi. Tu pourras peut-être la poser au prochain tour.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant de piocher une tuile.



Important ! Regarde si tu peux placer une des deux illustrations de ta tuile à l'une des deux extrémités de la rangée de tuiles. Une fois que tous les enfants ont joué une fois, vérifie d'abord si tu peux placer une ou plusieurs des tuiles qui sont posées devant toi. Si tel est le cas, pose-les. Après, tu n'as plus le droit de piocher de tuile.

Si tu ne peux pas placer tes tuiles, pioches-en une et place-la si tu le peux. Si une ou plusieurs des tuiles posées devant toi conviennent maintenant, tu peux aussi les placer.



N'oublie pas les gyrophares !

À chaque fois que tu poses une tuile avec gyrophares, prends le nombre de gyrophares correspondant dans la réserve et pose-les près de toi.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque plus personne ne peut placer de tuile.
Comptez vos gyrophares. L'enfant qui en a le plus remporte la partie.

Astuce :

Si vous ne savez pas encore compter aussi loin, chacun forme une rangée avec ses gyrophares. Comparez vos rangées placées les unes à côté des autres. L'enfant dont la rangée est la plus longue a gagné.



Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander si la pièce est encore disponible via **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Domino In actie

Een ijzersterk legspel voor 2 tot 6 spelers van 3 tot 8 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann

Illustraties: Joachim Krause

Redactie: Christiane Hüpper

Duur van het spel: ca. 10 minuten

Alarm, alarm! Overal zwaailichten! Wie kan helpen?

De politie, de hulpdienst of toch de brandweer?

En met welk voertuig en welke manschappen razen ze naar de plaats van het ongeval? Kijk aandachtig en leg de kaartjes juist. Met een beetje geluk en door handig te leggen, kunnen jullie zwaailichten verzamelen. Wie er op het einde van het spel het meeste heeft, wint.

Inhoud van het spel

28 kaartjes

49 zwaailichten

1 handleiding



Spelvoorbereiding

Meng alle kaartjes verdekt en leg ze op 2 à 3 stapels zodat iedereen goed aan de kaartjes kan. Draai een kaartje om en leg het open in het midden van het spel. Dat is het begin van de domino-kaartjesrij (= start). Hou de zwaailichten als algemene voorraad binnen handbereik voor iedereen.



Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een zwaailicht heeft gezien, mag beginnen en draait een kaartje van de stapel om.

Bekijk eerst aandachtig de afbeeldingen:

- **Is een van de afbeeldingen op jouw kaartje dezelfde als een van beide afbeeldingen op het startkaartje?**
Geweldig, leg het kaartje met de gepaste afbeelding aan de juiste kant van het startkaartje.
Als op het kaartje dat **jij** hebt gelegd zwaailichten staan, mag

je het overeenkomstige aantal zwaailichten uit de voorraad nemen en voor je leggen.



- **Is geen afbeelding op jouw kaartje dezelfde als een van beide afbeeldingen op het startkaartje?**

Jammer, dan kun je je kaartje niet aan het startkaartje leggen.

Leg het open voor je neer. Misschien kun je het later in het spel leggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en neemt een kaartje van de stapel.



Belangrijk! Kijk of je een van beide afbeeldingen aan één van beide uiteinden van de kaartjesrij kunt leggen.

Als elk kind eenmaal gespeeld heeft, controleren jullie eerst of je één of meerdere van de kaartjes voor jou kunt leggen.

Als dat het geval is, leg je het aan de kaartjesrij. Daarna mag je geen kaartje van de stapel meer nemen.

Als je geen van je kaartjes kunt leggen, neem je een kaartje van de stapel en leg je het, indien mogelijk, aan de kaartjesrij. Als nu één of meerdere van de kaartjes die voor jou liggen, passen, mag je dat/die ook aan de kaartjesrij leggen.



Opgelet: zwaailicht!

Telkens wanneer je een kaartje met zwaailichten legt, neem je het overeenkomstige aantal zwaailichten uit de voorraad en houd je die bij.

Einde van het spel

Het spel eindigt als niemand nog een kaartje aan de kaartjesrij kan leggen.

Tel jullie zwaailichten. Het kind met de meeste zwaailichten wint.

Tip:

Als jullie nog niet zo goed kunnen tellen, maakt elk een rij met zijn/haar zwaailichten. Leg jullie rijen onder elkaar en vergelijk ze. Het kind met de langste rij wint.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem!

Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Dominó

En acción

Un juego de salvamento para 2 - 6 jugadores, con edades comprendidas entre los 3 y 8 años.

Autora: Kristin Dittmann

Ilustrador: Joachim Krause

Redacción: Christiane Hüpper

Duración del juego: aprox. 10 min.

¡Atención, atención!, ¡sirenas por todos lados! ¿Quién puede ayudar?, ¿la policía, los servicios de salvamento o los bomberos? Y, ¿con qué vehículos y qué equipo van a llegar al lugar de servicio? Mira con atención y clasifica.

Con algo de suerte y una buena asignación, podéis aseguraros las sirenas azules. Gana el que haya acumulado la mayor cantidad de sirenas al final del juego.

Contenido del juego

28 fichas

49 sirenas

1 instrucciones del juego



Preparación del juego

Mezclad boca abajo todas las fichas y apiladlas en 2 o 3 montones de forma que queden al alcance de todos los jugadores. Destapad una ficha y colocadla boca arriba en el centro del juego. Este es el comienzo de la fila de fichas de dominó (= la salida). Preparad las sirenas de modo que todos los jugadores tengan buen acceso a ellas.



Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj y empieza destapando una ficha el último que haya oído una sirena.

Mira detenidamente los dibujos representados:

- **¿Es alguno de los dibujos idéntico a uno de los dibujos de la ficha de salida?**

Genial. En ese caso, coloca la ficha con el dibujo correspondiente en el lado adecuado.

Si en la ficha que **tú** has colocado hay alguna sirena, puedes

coger el número correspondiente de sirenas y colocarlas delante de ti.



- **¿Ninguno de los dibujos de tu ficha se corresponde con los dos dibujos de la ficha de salida?**

¡Qué pena! En ese caso, no podrás colocar la ficha. Sitúala boca arriba delante de ti. Quizás puedas utilizarla más adelante.

Ahora, es el turno del siguiente jugador, que debe coger una ficha de la pila.



¡Importante! Mira si puedes colocar alguno de los dos dibujos en uno de los dos extremos de la fila de fichas.

Cuando todos los jugadores hayan tenido su turno, comprueba si puedes colocar alguna de las fichas que tienes delante. En caso afirmativo, colócala, y ya no podrás coger ninguna ficha más del montón.

Si no puedes colocar ninguna de tus fichas, coge una del montón y colócala si es posible. En este momento, si puedes colocar también alguna de las fichas que tienes delante, podrás hacerlo.



Atención, ¡sirena!

Cuando cojas una ficha en la que aparezcan sirenas, podrás coger el mismo número de éstas de la provisión y acumularlas junto a ti.



Finalización del juego

El juego termina cuando ningún jugador pueda seguir colocando fichas.

Contad vuestras sirenas. Gana el jugador con el mayor número de sirenas.

Nota:

Si aún no sabéis contar muy bien, poned vuestras sirenas en fila y comparad la longitud de las filas. Ganará el jugador con la fila más larga.



ESPAÑOL

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida partida se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se encuentra por ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Domino

In azione

Un gioco di composizione sul tema pronto intervento, per 2 - 6 bambini da 3 a 8 anni.

Autrice: Kristin Dittmann

Illustrazioni: Joachim Krause

Testo: Christiane Hüpper

Durata del gioco: circa 10 minuti

Allarme, allarme! Dappertutto si vedono sfrecciare luci blu! A chi bisogna rivolgersi? Alla polizia, al pronto soccorso o ai vigili del fuoco? E di quali vetture e squadre di intervento hanno bisogno per raggiungere il luogo interessato? Osservate con attenzione le tessere e piazzatele. Se, con un po' di fortuna, riuscite a disporre abilmente le tessere, potrete ottenere le luci blu. Alla fine del gioco vince chi è riuscito a raccoglierne il maggior numero.

Dotazione del gioco

28 tessere

49 luci blu

1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Mescolate, coperte, tutte le tessere e distribuitele in 2-3 mazzi, in modo che siano facilmente accessibili a tutti. Scoprite una tessera e sistematela scoperta al centro del tavolo. Così si inizia la fila di tessere domino (= partenza). Tenete le luci blu nella riserva comune, a portata di mano di tutti.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. L'ultimo che ha visto una luce blu inizia e scopre una tessera di un mazzo.

Osserva attentamente le immagini:

- **Una delle immagini della tua tessera è presente anche sulla tessera di partenza?**

Ottimo! Attacca la tessera con l'immagine giusta al lato corrispondente della tessera di partenza.

Se sulla tessera che **hai** attaccato sono raffigurate delle luci



blu, puoi prendere dalla riserva il numero corrispondente di luci: sistemale davanti a te.



- **Le immagini della tua tessera non corrispondono a nessuno dei due motivi raffigurati sulla tessera di partenza?**

Peccato, purtroppo non puoi attaccare la tua tessera. Sistemala scoperta davanti a te. Potresti utilizzarla più avanti nel corso del gioco.

Il turno passa poi al giocatore successivo.



Importante! Controlla se puoi attaccare una delle due immagini a uno dei due estremi della fila di tessere.

A partire dal secondo giro di turni, controlla sempre per prima cosa se puoi attaccare una o più tessere di quelle che hai davanti a te. Se puoi farlo, aggiungile alla fila. In tal caso non puoi pescare alcuna tessera dal mazzo.

Se non puoi attaccare nessuna delle tue tessere, prendine una dal mazzo e, se possibile, attaccala al lato dell'immagine corrispondente di uno dei due estremi della fila. Poi, se hai davanti a te una o più tessere adatte, sei libero di attaccarle.



Attenzione alla luce blu!

Ogni volta che attacchi una tessera con delle luci blu, prendi un numero corrispondente di luci dalla riserva e mettile accanto a te.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando nessun giocatore è più in grado di attaccare delle tessere.

Contate le vostre luci blu. Vince il giocatore con il maggior numero di luci blu.

Consiglio:

se non siete ancora in grado di contare, formate una fila con le vostre luci blu. Mettete le file una vicina all'altra e confrontatele. Vince il giocatore con la fila più lunga.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.








HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

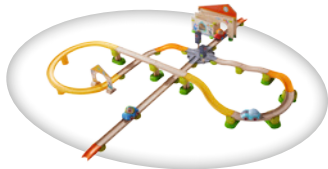
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 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.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡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.

 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!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

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

Art. Nr. 304195 TL A115721 1/18

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