



HIT entertainment

© HIT Entertainment Limited.
HIT and the HIT logo are trademarks
of HIT Entertainment Limited.

©[2018] HIT Entertainment Limited.



©[2018] Prism Art & Design Limited. The
Fireman Sam name and character are
trademarks of Prism Art & Design Limited.

©[2018] Prism Art & Design Limited.

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

17764

2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Hersteller-anschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in den Niederlanden.
F Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué aux Pays-Bas. **IT** Avvertenza: Questo giocattolo non è adatto a bambini al di sotto dei 36 mesi per la presenza di elementi piccoli che possono essere ingeriti. Conservare l'imballo come riferimento. Il contenuto e i colori possono differire da quelli illustrati. Progettato nei Paesi Bassi. Prodotto nei Paesi Bassi.

DER RETTER IN DER NOT

MEISTERE ALS ERSTER ALLE DREI RETTUNGSAKTIONEN!



AGES	15 MIN	2-4
3+		



DER RETTER IN DER NOT

MEISTERE ALS ERSTER ALLE DREI RETTUNGSAKTIONEN!

In Pontypandy ist ständig etwas los. Feuerwehrmann Sam, der Held von Pontypandy, ist immer im Einsatz und erlebt dabei spannende Abenteuer. Zum Glück ist dieser Retter in der Not immer schnell zur Stelle! Zugleich lernen Kinder durch seine Geschichten wichtige Sicherheitsregeln!

INHALT:

- 1 Spielbrett (4 große Puzzleteile und eine runde Drehscheibe mit Zeiger)
- 4 Spielfiguren mit Plastik-Fußteilen
- 1 Drehscheibe

VOR SPIELBEGINN

Zuerst werden die vier Puzzleteile, die das Spielbrett bilden, miteinander verbunden. Der Zeiger wird durch das Loch in der Mitte der runden Scheibe gesteckt. So entsteht die Drehscheibe, die dann in die Mitte des Spielfeldes gestellt wird. Das Spielbrett ist jetzt fertig. Die Spielfiguren werden vorsichtig aus dem Rahmen gedrückt und mit den Plastik-Fußteilen verbunden.

JETZT GEHT'S LOS!

Jeder Spieler wählt eine „Feuerwehrmann Sam“-Spielfigur aus und stellt sie auf das Start-Feld. Der Spieler, der als Erster Geburtstag hat, fängt an und dreht den Zeiger. Die Drehscheibe ist in zwei Kreise aufgeteilt. Der innere Kreis hat die gleiche Funktion wie ein Würfel. Mit dem äußeren Ring wird ein bestimmtes Fahrzeug für eine Rettungsaktion bestimmt (siehe die Abbildung).

- FEUERLÖSCHER

Wenn der Zeiger auf einem Feuerlöscher stehen bleibt, schaltest du die Sirene ein und machst dich direkt auf den Weg zum nächsten Einsatz-Feld auf dem Spielbrett. Wenn kein SPRINGEN-Feld vor dir liegt, musst du eine Runde aussetzen. Wenn sich jedoch zwischen deiner Spielfigur und dem nächsten SPRINGEN-Feld eine Rettungsaktion befindet, musst du hier anhalten und eine Rettungsaktion durchführen (siehe Rettungsaktionen).

- 1, 2 ODER 3 STIEFEL

Die Zahl der Stiefel auf dem Teil der Drehscheibe, auf dem der Zeiger stehen bleibt, gibt an, um wie viele Felder deine Spielfigur vorrücken darf.

- MEDAILLE

Stelle deine Spielfigur auf das gleiche Feld wie die Spielfigur, die an der Spitze liegt. Wenn das bedeutet, dass du an einer Rettungsaktion vorbeikommst, hast du drei Versuche, um die Rettung durchzuführen (siehe Rettungsaktionen). Wenn es dir gelingt, kannst du deine Spielfigur neben die führende Spielfigur stellen, anderenfalls muss deine Spielfigur auf der Rettungsaktion stehen bleiben (siehe Rettungsaktion). Wenn die Rettungsaktion gelungen ist, kann deine Spielfigur zur nächsten Rettungsaktion vorrücken oder sich neben die vorne liegende Spielfigur stellen.

RETTUNGSAKTIONEN

Unterwegs stößt Feuerwehrmann Sam auf drei Rettungsaktionen.

Achte auf die speziellen Felder an den Ecken Spielfeldes, auf denen ein Rettungsfahrzeug abgebildet ist. Hier musst du anhalten und die Rettungsaktion durchführen!

- NEPTUN

Norman ist über Bord gefallen. Dein Feuerwehrmann Sam rettet ihn, indem er das Rettungsboot „Neptun“ einsetzt. Zu diesem Zweck musst du versuchen, den Zeiger auf dem Neptun-Symbol auf dem äußeren Ring der Drehscheibe zum Stillstand zu bringen.

- JUPITER

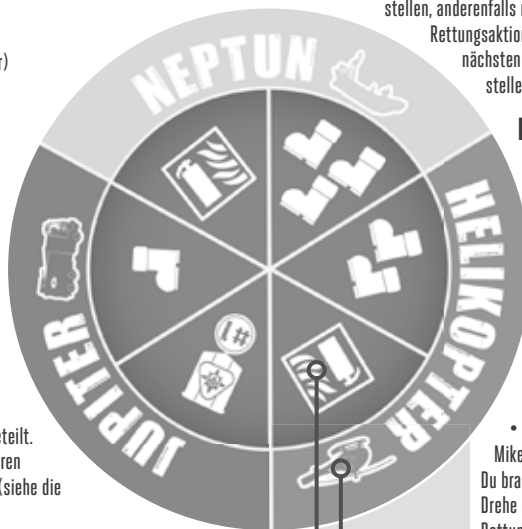
Mike Flood ist bei der Reparatur einer Fernsehantenne vom Dach gerutscht! Du brauchst die Rettungsleiter „Jupiter“, um ihn sicher vom Dach zu holen. Drehe den Drehzeiger: Kommt er auf Jupiter zum Stillstand, kannst du deine Rettungsaktion durchführen.

- HELIKOPTER

In Pontypandy ist ein Waldbrand ausgebrochen. Du benötigst den Helikopter „Bergretter Rescue“, um die brennenden Bäume mit Löschwasser zu löschen. Um den Helikopter einsetzen zu können, musst du den Drehzeiger auf dem Helikopter-Symbol auf dem äußeren Ring der Drehscheibe zum Stillstand bringen.

DER GEWINNER

Der Spieler, der als Erster alle drei Rettungsaktionen durchgeführt hat und die Feuerwehrstation (Ziel-Feld) erreicht, gewinnt das Spiel!



RETTUNGS-
FAHRZEUG
EINSETZEN

WÜRFEL-
FUNKTION