

TamBuzi!

den LETZTEN TRIFFT der BLITZ!



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014



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

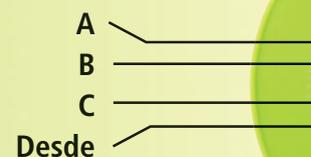
Elige el material en función del número de jugadores:

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.



Desde

(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 Siguiente 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!



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 volwassenaan 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

