



## READY FOR ACTION! GOTOWI DO AKCJI!

Na Strazaka Sama zawsze można liczyć! Pomoże swoim przyjaciołom w każdej trudnej sytuacji. Czy tym razem uda mu się ugasić pożar? Ruszaj do akcji!

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- plansza
- 4 pionki
- 4 podstawki pod pionki
- kostka
- 28 żetonów
- planszeczka graczy
- instrukcja



### CEL GRY

Celem gry jest ugaszenie 3 pożarów w mieście. Kto zrobi to najszybciej, wygrywa grę.

### PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

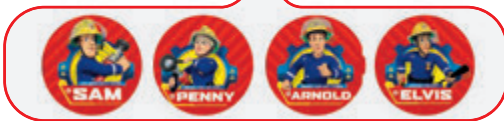
Planszę rozłóżcie w miejscu, gdzie odbędzie się gra. Niech każdy z graczy położy po dwa żetony małego pożaru na **dowolnych żółtych polach planszy**. Następnie każdy z Was wybiera pionek strażaka.

Wszystkie pionki ustawcie na odpowiednich polach startowych.

Wszyscy otrzymują po 2 żetony wody, 1 żeton naprawy i 1 żeton akcji gaśniczej. Pozostałe żetony

*Jesteście gotowi do akcji!*

każdy z Was otrzymuje po 2 żetony połóżcie obok planszy.



### ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najmłodszy z Was. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rzuć kostką i przesunij pionek o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Poruszać się możecie w dowolnym kierunku, jednak z dwoma wyjątkami (nie wolno w czasie jednego ruchu przesunąć się do przodu i do tyłu; nie wolno również w danym ruchu wrócić na pole, na którym stało się w poprzedniej kolejce). W grze nie ma zbijania. Gdy dwa pionki – staną na tym samym polu – nic się nie dzieje.



## POŻAR

Jeśli pionek stanie na polu pożaru, możesz go ugasić. W tym celu odłóż na stosik obok planszy odpowiednią liczbę żetonów wody.



Mały pożar, użyj 1 żetonu wody.



Duży pożar, użyj 2 żetonów wody.



Żeton pożaru połóż na planszecie graczy, jako swoje trofeum.  
Kto zbierze 3 żetony pożarów (małych lub dużych), wygrywa grę!



## HYDRANT

Gdy nie masz żetonów wody – udaj się na pole hydrantu, gdzie możesz zdobyć 2 żetony wody.  
Uwaga! Każdy gracz może mieć naraz tylko 2 żetony wody. Jeżeli masz już żeton wody, dobierz drugi.  
Jeśli masz dwa żetony – nic się nie dzieje na tym polu.



## DRABINY

Jeśli przechodzisz przez pole z drabiną, możesz szybko przedostać się na drugą stronę.



## AKCJA GAŚNICZA

Raz w ciągu gry możesz usunąć dowolny pożar z planszy. W tym celu odrzuć swój żeton akcji gaśniczej i wybrany pożar z planszy (mały lub duży). Skomplikuje to lub wydłuży rozgrywkę, ale nie liczy się jako Twoje trofeum.



## NAPRAWA

Raz w ciągu gry możesz zmienić wynik rzutu kostką. W tym celu odrzuć swój żeton naprawy i rzuć ponownie kostką.



## ZAKOŃCZENIE RUCHU

W mieście zawsze jest praca dla strażaków. Na koniec swojego ruchu połóż na planszy nowy żeton pożaru albo zamień żeton małego pożaru na duży. Gdy skończą się żetony pożarów w puli, więcej ich nie dokładamy.



## ZAKOŃCZENIE GRY

Strażak, który zbierze 3 żetony pożarów (obojętnie małych czy dużych), wygrywa grę!

Opracowanie merytoryczne: Sławomir Czuba  
Opracowanie graficzne: Wojciech Kubiak  
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



## READY FOR ACTION! PŘIPRAVENI K AKCI!

Na Požárníka Sama je vždycky spoleh! Pomůže svým kamarádům v každé těžké situaci. Podaří se mu tentokrát uhasit požár? Hurá do akce!



### OBSAH KRABÍČKY:

- hrací plán
- 4 figurky
- 4 podložky pod figurky
- kostka
- 28 žetonů
- malá deska hráčů
- návod



### CÍL HRY

Cílem hry je uhasit 3 požáry ve městě. Ten, kdo to udělá nejrychleji, vyhrává.



### PŘÍPRAVA NA HRU



Rozložte hrací plán v místě, kde budete hrát.

Každý hráč položí dva žetony malého požáru na **libovolných žlutých políčkách hracího plánu**.

Následně si každý z Vás vybere figurku požárníka. Všechny figurky postavte na příslušná startovní políčka.

Každý z Vás obdrží 2 žetony vody, 1 žeton opravy a 1 žeton hasící akce. Ostatní žetony položte vedle hracího plánu. Nyní jste připraveni na akci!



### ZAČÁTEK HRY



Hru začíná nejmladší hráč. Další hráči vstupují do hry podle směru pohybu hodinových ručiček.

Hodte kostkou a posuňte figurku o tolik políček, kolik oček vypadlo na kostce.

Může se pohybovat libovolným směrem, jsou ale dvě výjimky: během jednoho pohybu se nemůžeš pohybovat dopředu i dozadu; je taky zakázáno vracet se na políčko, na kterém jsi stál(a) v předchozím kole.

Ve hře neexistuje vyhazování. Pokud se dvě figurky postaví na stejné políčko - nic se neděje.



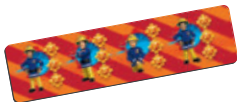
## POŽÁR

Pokud se figurka postaví na políčko požáru, můžeš ho uhasit. Pro tento účel polož na hromádku vedle hracího plánu příslušný počet žetonů vody.



Malý požár, použij 1 žeton vody.

Velký požár, použij 2 žetony vody.



Polož žeton požáru na malé desce hráčů jako svou trofej.

Ten, kdo nasbírá 3 žetony požárů (malé nebo velké) vyhrává hru!



## HYDRANT



Pokud nemáš žetony vody - vydej se na políčko hydrantu, kde můžeš nasbírat 2 žetony vody. Pozor! Každý hráč může mít najednou pouze 2 žetony vody. Pokud už máš jeden žeton vody, přiber si druhý. Pokud máš dva žetony - na tomto políčku se nic neděje.



## ŽEBŘÍKY



Pokud procházíš políčkem s žebříkem, můžeš se rychle dostat na druhou stranu.



## HASÍCÍ AKCE



Jednou během hry můžeš odstranit libovolný požár z hracího plánu. Za tímto účelem odhod' svůj žeton hasící akce a zvolený požár z hracího plánu (malý nebo velký). Zkomplikuje to nebo prodlouží hru, ale nebude se to počítat jako Tvá trofej.



## OPRAVA



Jednou během hry můžeš změnit výsledek hodu kostkou. Za tímto účelem zahod' svůj žeton opravy a hod' kostkou ještě jednou..



## UKONČENÍ TAHU

Ve městě je vždy spousta práce pro požárníky. Na konci svého tahu polož na hrací plán nový žeton požáru nebo vyměň malý žeton požáru na velký. Pokud už v bance nejsou žádné žetony, další už nepřidáváme.



## UKONČENÍ HRY

Požárník, který nasbírá 3 žetony požárů (malé nebo velké - to je jedno), vyhrává hru!

Meritorní zpracování: Sławomir Czuba

Výtvarné zpracování: Wojciech Kubiak

Technické zpracování: Grzegorz Traczykowski



## READY FOR ACTION! PRIPRAVENÍ NA AKCIU!

Na požiarnika Sama sa dá vždy spoľahnúť! Svojim priateľom pomôže v každej ťažkej situácii. Podarí sa mu aj teraz uhasiť požiar? Poďme na vec!

### OBSAH KRABIČKY:

- hrací plán
- 4 figúrky
- 4 držiaky na figúrky
- kocka
- 28 žetónov
- karta hráčov
- návod na hru



### CIEĽ HRY

Cieľom hry je uhasenie 3 požiarov v meste. Kto to urobí najrýchlejšie, ten vyhráva hru.

### PRÍPRAVA HRY



Hráči rozložia hrací plán na mieste, kde sa budú hrať.

Každý z hráčov položí dva žetóny malého požiaru na **ľubovoľných žltých políčkach hracieho plánu**.

Následne si každý hráč vyberie figúrku požiarnika. Všetky figúrky hráči postavia na štartovacích políčkach.

Každý z hráčov získava po 2 žetóny s vodou, 1 žetón opravy a 1 žetón hasenia požiaru. Ostatné žetóny položia vedľa hracieho plánu.

Ste pripravení do akcie!



### PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč. Ďalší hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Každý hráč sa figúrkou pohne o toľko políčok, koľko hodil kockou. Pohybovať sa môže v ľubovoľnom smere, avšak s dvoma výnimkami (počas jedného ťahu nie je možné presúvať sa dopredu a dozadu; taktiež sa nesmie v danom ťahu vrátiť na políčko, na ktorom hráč stál v predchádzajúcom kole). V hre sa nevyhadzuje. Ak hráč v danom kole zastaví na rovnakom políčku, na ktorom už je iný hráč – nič sa nestane.



## POŽIAR

Ak hráč zastane figúrkou na políčku požiaru, môže ho uhasiť. Vtedy hráč odloží na kopy vedľa hracieho plánu príslušný počet žetónov vody.



Malý požiar, použiť 1 žetón vody.



Veľký požiar, použiť 2 žetóny vody.



Žetón požiaru hráč položí na hráčkovej karte, ako trofej hráča.

Kto nazbiera 3 žetóny požiarov (malých alebo veľkých), vyhráva!



## HYDRANT



Ak hráč nemá žetóny vody – hráč ide na políčko hydrantu, kde môže získať 2 žetóny vody. Pozor! Každý hráč môže mať naraz iba 2 žetóny vody. Ak už hráč má žetón vody, vezme si druhý. Ak už má dva žetóny – nič sa na tomto políčku nedeje.



## REBRÍKY



Ak hráč prechádza cez políčko s rebríkom, môže sa rýchlo dostať na druhú stranu.



## HASENIE POŽIARU



Jedenkrát v priebehu hry môže hráč odstrániť ľubovoľný požiar na hracom pláne. Pritom je potrebné odhodiť žetón hasenia požiaru a zvolený požiar na hracom pláne (malý alebo veľký). Skomplikuje sa tak alebo predĺži hra, ale neráta sa to k hráčovým trofejám.



## OPRAVA



Jedenkrát v priebehu hry môže hráč zmeniť výsledok hodu kockou. Je potrebné odhodiť žetón opravy a znova hodiť kockou.



## UKONČENIE ŤAHU

V meste je stále veľa práce pre požiarnikov. Na konci svojho ťahu hráč položí na hracom pláne žetón požiaru, alebo vymení žetón malého požiaru za veľký. Keď sa minú žetóny požiarov v ponuke, viac ich nedokladať.



## UKONČENIE HRY

Požiarnik, ktorý nazbiera 3 žetóny požiarov (malých alebo veľkých), vyhráva hru!

Tematické spracovanie: Sławomir Czuba

Grafické spracovanie: Wojciech Kubiak

Technické spracovanie: Grzegorz Traczykowski

**READY FOR ACTION!  
AKCIÓRA KÉSZ!**

Samre a tűzoltóra mindig számíthatsz! Minden nehéz helyzetben segít a barátainak. Ez alkalommal vajon tudja oltani a tüzet? Akcióra fel!

**A DOBOZ TARTALMA:**

- tábla
- 4 bábu
- 4 bábu alátét
- kocka
- 28 zseton
- játékos kártya
- utasítás

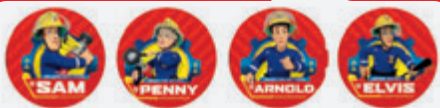
**A JÁTÉK CÉLJA:**

A játék célja 3 tűz eloltása a városban. Az nyer, aki ezt a leggyorsabban teszi meg.

**A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE**

Tegyétek le a táblát oda, ahol játszani fogtok. Minden játékos tegyen ki két kis tűz zsetont a **tábla tetszőleges sárga mezőire**. Ezután mindenki válasszon tűzoltó bábút. Helyezzétek a bábukat a megfelelő start mezőbe. Mindegyikötök kap 2 víz zsetont, 1 javítás zsetont és 1 tűzoltás zsetont.

A többi zsetont tegyétek le a tábla mellé. Készen álltok az akcióra!

**JÁTÉK**

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Tőle kezdve az óramutató járásának megfelelő irányban haladjatok tovább. Dobj a kockával, és lépj annyit a bábuddal, amennyit a kockával dobtál.

Bármelyik irányba léphettek. Két kivétel van: egy lépésben nem szabad előre felé és hátrafelé is lépni; és az adott lépésben nem szabad visszalépni arra a mezőre, amelyiken a bábu az előző körben állt.

A játékban a bábuk nem üt ki egymást. Nem történik semmi, ha két bábu ugyanazon a mezőn áll.



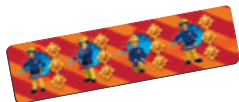
## TÚZ

Ha a bábud tűz mezőre lép, elolthatod a tüzet. Ehhez tedd a tábla melletti kupacra a megfelelő számú víz zsetont.



Kis tűz, 1 víz zsetont használj fel.

Nagy tűz, 2 víz zsetont használj fel.



A tűz zsetont tedd a játékos kártyára, az a te jutalmad.

Az nyer, aki 3 (kicsi vagy nagy) tűz zsetont gyűjt össze!



## TÚZCSAP



Ha nincs víz zsetonod, lépj a tűzcsap mezőre, ahol 2 víz zsetont kaphatsz. Figyelem!

Minden játékosnak egyszerre csak 2 víz zsetonja lehet. Ha már van víz zsetonod, szerezz egy másodikat.

Ha két víz zsetonod van, semmi nem történik, ha tűzcsap mezőre lépsz.



## LÉTRA



Ha létra mezőre lépsz, gyorsan átmehetsz a másik oldalra.



## TÚZOLTÁS



A játék során egyszer eltávolíthatasz egy tüzesetet a játékmezőről. Ehhez dobd be a saját tűzoltás zsetonodat és vedd le az egyik általad választott (kicsi vagy nagy) tüzesetet a játékmezőről. Ez bonyolultabbá vagy hosszabbá teszi a játékot, de nem számít a te győzelmednek.



## JAVÍTÁS



A játék során egyszer megváltoztathatod a dobott eredményt. Ehhez dobd be a saját javítás zsetonodat és dobj a dobókockával még egyszer.



## A LÉPÉS BEFEJEZÉSE



A városban mindig akad munka a tűzoltók számára. A lépésed befejezésekor tegyél le a táblára új tűz zsetont, vagy cseréld ki a kicsi tűz zsetont nagyra. Ha elfogynak a zsetonok a készletből, nem teszünk le többet.



## A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

Az a tűzoltó nyer, aki 3 (kicsi vagy nagy) tűz zsetont gyűjt össze!

*A tartalmat kidolgozta: Sławomir Czuba*

*A grafikát tervezte: Wojciech Kubiak*

*Technikai tervezés: Grzegorz Traczykowski*