

RODZINA
Treflików

Straż pożarna



Opis gry

Na rynku zaczął się pożar! Szczęśliwie na miejscu było obecnych kilkoro bohaterów, którzy już wyprowadzili wszystkich w bezpieczne miejsce. Teraz muszą jeszcze okiełznać ogień aż do przyjazdu wozów strażackich. Współpracujcie, poruszając się po planszy i gasząc zwiększające się płomienie przy pomocy specjalnych kart. Bądźcie przy tym czujni, bo ogień szybko się rozprzestrzenia!

Cel gry

W grze *Straż Pożarna* wcielacie się w grupę śmiazków próbujących okiełznać rozprzestrzeniający się ogień. Będziecie poruszać się po planszy przy użyciu kart strażaków, jednocześnie gasząc pożary powstające w losowych miejscach. Z każdym ugaszonym płomieniem zwiększacie szanse na uratowanie ryneczku. Jeżeli uda się Wam powstrzymać ogień do przyjazdu wozów strażackich – wygrywacie!



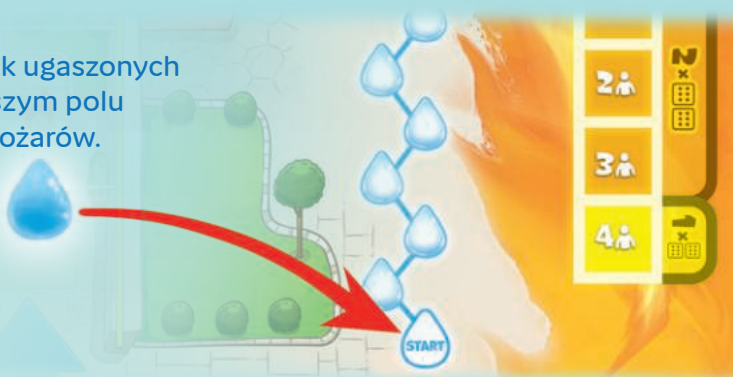
Elementy Gry



Przygotowanie gry

1. Połóżcie planszę na stole lub podłodze tak, aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp.
2. Potasujcie 28 kart strażaków, a następnie rozdajcie po 3 karty każdemu z graczy. Z reszty kart stwórzcie zakrytą talię i połóżcie ją obok planszy.

3. Połóżcie znacznik ugaszonych pożarów na pierwszym polu toru ugaszonych pożarów.



4. Znacznik rosnącego pożaru umieśćcie na jednym z oznaczonych pól. W zależności od tego, w ile osób gracie, ustawcie znacznik na polu 2, 3 albo 4.



5. Wybierzcie swoje pionki, a następnie połóżcie je na polach startowych (oznaczonych odpowiednimi kolorami).

6. Połóżcie po jednym żetonie pożaru na oznaczonych polach na planszy.



7. Połóżcie obie kostki w dostępnym dla wszystkich miejscu.

Rozgrywka

Na początku gry wybierzcie spośród siebie pierwszego gracza. Może to być osoba, która jako ostatnia widziała wóz strażacki. Gra dzieli się na rundy, które składają się z tur poszczególnych graczy. Tura gracza przebiega w następujący sposób:

1. Gracz zagrywa do trzech kart z ręki. Może dzięki nim poruszać swój pionek i gasić pożary.

- Karty zagrywa się po kolei i rozpatruje ich efekty przed zagranie kolejnej karty.



- Pionek można poruszyć maksymalnie o tyle pól w pionie lub w poziomie, ile wynosi liczba na karcie. Nie wolno poruszać się na skos ani przekraczać żółtych linii (murów i obrysów budynków). Pionek można

poruszyć przez pole z żetonem ognia. Za każdy żeton, przez który w ten sposób przeszliśmy, należy przesunąć znacznik rosnącego ognia o jedno pole w górę.

- Można zgasić maksymalnie tyle pożarów, ile symboli wody widnieje na karcie. Mogą to być tylko pożary z pól przylegających w pionie lub w poziomie do pola, na którym stoi pionek gracza. Jeśli gasicie dwa pożary, ich pola muszą się ze sobą stykać bokami i tworzyć linię prostą



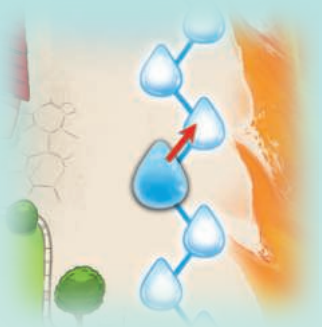
z pionkiem gracza. Zamiast gasić dwa pożary możecie też zgasić jeden pożar oddalony o dwa pola od pionka gracza (w pionie lub w poziomie).

Usuniecie żetony zgaszonych pożarów z planszy.

- Ruch i gaszenie można wykonywać w dowolnej kolejności. Można też po prostu odrzucić kartę z ręki bez stosowania jej efektów.



2. Po zagraniu lub odrzuceniu kart gracz dobiera ich tyle, aby mieć trzy na ręce. Jeśli w talii nie ma już kart, przetasujcie odrzucone karty i stwórzcie z nich nową zakrytą talię.



3. Jeśli w swojej turze gracz ugasił co najmniej jeden pożar, przesuniecie znacznik ugaszonych pożarów o jedno pole w górę.



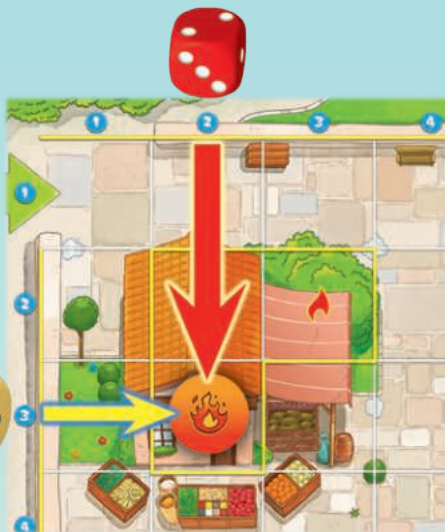
4. Następnie gracz rzuca dwiema kostkami, aby ustalić, gdzie rozprzestrzenia się ogień. Cyfra obok miejsca, w którym znajduje się znacznik na torze rosnącego pożaru, wskazuje na ilość rzutów kośćmi, które należy wykonać.



UWAGA: Gracz wykonuje tyle rzutów, ile wskazuje tor rosnącego pożaru na koniec swojej tury.

Np. Kiedy podczas wykonywania rzutów znacznik rosnącego pożaru zostanie przesunięty w górę na torze rosnącego pożaru (w wyniku rzutów tego gracza) z miejsca, które wskazuje dwa rzuty kośćmi, na miejsce, które wskazuje trzy rzuty kośćmi, liczba pozostałych do wykonania rzutów się nie zmienia - gracz rzuca dwukrotnie, tak jak pokazywał znacznik, kiedy rozpoczął rzuty wg. punktu 4.

- Wyniki na kostkach określają rząd i kolumnę, na których przecięciu należy umieścić żeton pożaru, zgodnie z oznaczeniami na planszy. O przydzieleniu wyników decyduje gracz.



- Jeśli musielibyście położyć żeton na polu już zawierającym żeton pożaru, zamiast tego przesuniecie znacznik rosnącego ognia o jedno pole w górę.



- Jeśli musielibyście położyć żeton na polu zawierającym jeden lub więcej pionków, zamiast tego przesuniecie znacznik rosnącego ognia o jedno pole w górę za każdy pionek na tym polu.



5. Rozpoczyna się tura gracza po lewej stronie.

Koniec rundy

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje tury, **przesuńcie znacznik rosnącego ognia o jedno pole w górę**. Następnie pierwszy gracz rozpoczyna kolejną rundę.

Zakończenie gry

Jeżeli w którymkolwiek momencie gry znacznik rosnącego ognia dotrze na ostatnie pole toru, nie udało się opanować pożaru i trzeba będzie odbudować rynekczek – przegrywacie.



Jeśli po zakończonej turze aktywnego gracza znacznik ugaszonych pożarów jest na ostatnim polu (w zależności od liczby graczy), udało się Wam powstrzymać pożar do przyjazdu wsparcia i rynekczek został ocalony – wygrywacie!



02814



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Autor gry: Adam Świerszcz
Ilustracje, opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski
Zespół: Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz,
Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska
Redakcja i korekta: Tomasz Hoga
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski