

adamigo®

zasady gry

Pali się!



ELEMENTY GRY



- 16 tafelków z ogniem



- 3 pionki strażaków

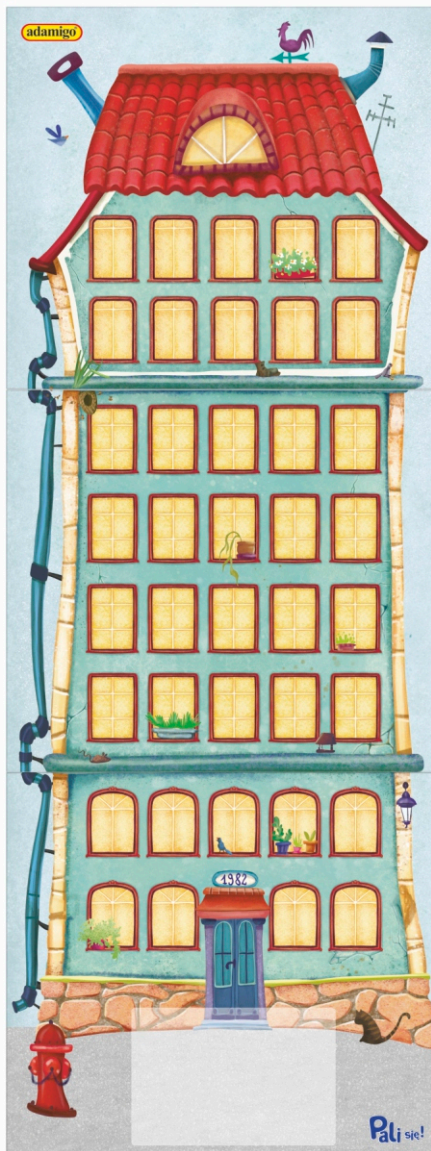


- 2 kostki - czerwona i niebieska

- plansza do gry



- 36 kart ruchu



Pięknego piątkowego ranka, ktoś zadzwonił pod numer 998. Jeden ze strażaków odebrał zgłoszenie do pożaru. Cały zastęp wsiada do wozu i jedzie na niebezpieczną akcję, aby ratować mieszkańców budynku.

CEL GRY

Celem gry jest ugaszenie pożaru i uratowanie wszystkich mieszkańców kamienicy.

PRZYGOTOWANIE

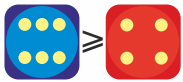
- Rozłóżcie planszę do gry.
- Wymieszajcie tafelki i losowo rozłóżcie je w oknach po dwa na każdym piętrze, płomieniami do góry.
- Postaci strażaków umieśćcie w drewnianych podstawkach i ustawcie na drzwiach kamienicy.
- Potasujcie wszystkie karty i ułóżcie je obok planszy rewersem do góry.
- Kości połóżcie przy planszy.



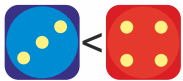
PRZEBIEG GRY (gra jest przeznaczona dla 2-4 graczy)

Rozpoczyna osoba, która ostatnio widziała wóz strażacki. Podczas swojej kolejki gracz wykonuje następujące akcje:

- Odsłania pierwszą kartę z zakrytego stosu i układa ją u dołu planszy w wyznaczonym miejscu. Będzie to stos kart ruchu.
- Gracz wykonuje po kolei każdy ruch z karty dowolnym strażakiem, czytając kierunek z karty od lewej do prawej. Każda karta umożliwi wykonanie trzech ruchów strażakami. Ruch wykonujemy o jedno okno w prawo, w lewo lub drabiną - góra, dół.
- Kiedy gracz zatrzyma któregoś ze strażaków na oknie z ogniem, podejmuje próbę gaszenia, w tym celu rzuca dwiema kośćmi. Niebieska kość to **WODA**, a czerwona to **OGIEŃ**.



Jeżeli liczba oczek na kostce niebieskiej będzie wyższa lub taka sama jak na kostce czerwonej, gracz ugasił pożar, zabiera tafelki i odwraca go.



Jeżeli liczba oczek na kostce czerwonej będzie wyższa niż na kostce niebieskiej, gracz nie ugasił pożaru. Pozostawia tafelki na miejscu, a sam przesuwa pionek strażaka z pożaru na puste pole o jedno okno w dowolnym kierunku - wlewo, w prawo, w górę lub w dół.

PRZYKŁAD WYKONANIA RUCHU

- Gracz odsłonił kartę i zgodnie z symbolami wykonał trzy ruchy strażakami.
- W pierwszym ruchu przesunął strażaka w prawo **1**.
- Następnie innego strażaka przesunął w górę **2**, a później w lewo **3**.



PRZYKŁAD GASZENIA POŻARU

• Gracz postawił pionki na dwóch oknach z ogniem, więc rzuca 2 razy obiema kośćmi.

• W pierwszym rzucie na obu kostkach były cztery oczka - gracz ugasił pożar i otrzymuje tafelki.



• W drugim rzucie, liczba oczek na czerwonej kostce była wyższa, więc pożar nie został ugaszony. Strażak ucieka do pustego okna obok.





UWAGA! Jeżeli gracz odstłoni kartę z gaśnicą, zatrzymuje ją dla siebie i odstania kolejną kartę ze stosu. Gaśnicę będzie mógł wykorzystać podczas gaszenia pożaru. Jeżeli w swoim ruchu umieści strażaka w oknie z płomieniem, nie będzie musiał rzucać kośćmi, tylko skorzysta z gaśnicy odkładając kartę do stosu kart ruchu. Ogień zostanie ugaszony, a gracz będzie mógł zabrać tafelek dla siebie. Gaśnicę można wykorzystać jednorazowo.

Kolejka przechodzi na kolejnego gracza, który zaczyna od odstąpienia karty ze stosu. Gra kończy się gdy gracze ugaszą cały pożar z kamienicy, czyli pozbierają wszystkie tafelki z planszy i uratują wszystkich mieszkańców. Jeżeli podczas gry zostaną wykorzystane wszystkie karty ruchu, należy potasować karty ze stosu i stworzyć nowy.

Jeżeli na karcie będzie zaznaczony ruch, którego żaden strażak nie będzie mógł wykonać, należy go pominąć i przejść do następnego ruchu. Na przykład, jeżeli wszyscy trzej strażacy znajdują się na skrajnych oknach po prawej stronie kamienicy – nie mogą zrobić ruchu w prawo.

LICZENIE PUNKTÓW

Gracze sumują punkty za uzyskane tafelki:



mieszkaniec kamienicy - gracz otrzymuje 3 punkty



zwierzątko - gracz otrzymuje 2 punkty



puste okno - gracz otrzymuje 1 punkt

WYGRYWA GRACZ, KTÓRY ZDOBYDZIE NAJWIĘKSZĄ LICZBĘ PUNKTÓW.

WERSJA KOOPERACYJNA

Wersja kooperacyjna gry polega na ugaszeniu pożaru wspólnymi siłami, w jak najkrótszym czasie. Gra przebiega w ten sam sposób, co wersja podstawowa, z tą różnicą, że wszyscy gracze współpracują ze sobą w gaszeniu pożaru. Gracze odniosą wspólny sukces, jeżeli uda im się zebrać wszystkie tafelki z ogniem przed skończeniem się kart ruchu w stosie.

Jeżeli jesteście gotowi na większe wyzwanie, to usuńcie z kart wszystkie gaśnice i włóżcie do pudełka. Postarajcie się ugasić pożar bez pomocy gaśnic.