

Gra dla 2–4 graczy w wieku 5–105 lat

NA RATUNEK!

Elementy gry

16 pojazdów ratunkowych (po 4 dla każdego gracza)



wozy strażackie



4 radiowozy



4 holowniki



4 karetki

24 kafelki wypadków (po 6 każdego rodzaju)



4 kafelki

16 żetonów alarmu

4 znaczniki

falszywych alarmów

zakazu



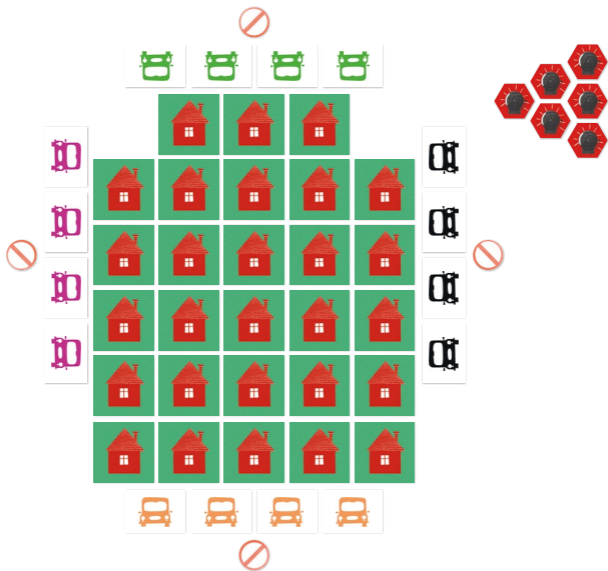
Cel gry

Gracze wysyłają swoje pojazdy ratunkowe do różnych wypadków. Za każdą udaną akcję zdobywają w nagrodę kafelki wypadku. Muszą się jednak wystrzegać fałszywych alarmów. Gdy zdobędą ich zbyt dużo, odpadną z gry! **Wygra gracz, który jako ostatni pozostanie w grze lub zdobędzie najwięcej kafelków.**



Przygotowanie rundy

1. Potasuj razem **kafelki wypadków** i **fałszywych alarmów**. Następnie umieść je obrazkami do dołu na środku stołu (bez podglądania), w sposób pokazany na rysunku obok.
2. Każdy z graczy bierze zestaw **4 pojazdów ratunkowych** (wóz strażacki, radiowóz, karetkę i holownik) i kładzie je **zakryte** przed sobą (dla ułatwienia każdy zestaw ma inny kolor na odwrocie). Należy je pomieszać, żeby nie było wiadomo, gdzie znajduje się jaki wóz.
3. Rozdaj każdemu graczowi **1 znacznik zakazu**. Gracze trzymają je przed sobą zakryte – tak by nie było wiadomo, kto ma jaki zakaz.
4. Połóż **żetony alarmu** z boku stołu.



Przebieg gry

Zaczyna gracz, który ostatnio widział wóz strażacki. Odwraca swój dowolny pojazd, a następnie dowolny kafelek ze środka stołu.

Pojazd i kafelek pasują do siebie? (kolor pojazdu i ramki kafelka jest taki sam).

Gracz bierze odkryty kafelek i umieszcza go przed sobą. Następnie gra dalej. Odkrywa kolejny swój pojazd



i kafelek ze środka. Jeżeli znowu ma pasującą parę, zdobywa kafelek – i tak dalej, aż do popętnienia błędu (patrz niżej) albo odkrycia wszystkich 4 pojazdów. Każdego pojazdu można użyć tylko raz na turę.


Pojazd i kafelek nie pasują do siebie? (kolor pojazdu i ramki jest inny).

Gracz kończy swoją turę. Odwraca z powrotem kafelek i wszystkie pojazdy, które odkrył w tej turze. Gracz nie traci wcześniej zdobytych kafelków.



Teraz do gry przystępuje gracz siedzący po jego lewej stronie.

Gracz odkrył fałszywy alarm?

Gracz kończy swoją kolejkę. Odwraca z powrotem fałszywy alarm i pojazdy, które odkrył w tej turze. Bierze 1 żeton alarmu . Gracz nie traci wcześniej zdobytych kafelków.



Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.

Uwaga! Jeżeli gracz zdobędzie 5 żetonów alarmu, odpada z gry. Jego zdobyte kafelki wracają do pudełka, a żetony alarmu do ogólnej puli.



Przykład tury gracza

1



Beata odkrywa holownik oraz awarię samochodu. Pojazd i wypadek pasują do siebie, więc Beata gra dalej.

2



Beata odkrywa radiowóz i gangstera. Obrazki znowu do siebie pasują, więc Beata odkrywa kolejną parę.

3



Beata tym razem odkrywa karetkę i kolejną awarię auta. Obrazki do siebie nie pasują (mają różne kolory), więc Beata kończy swoją kolejkę, zdobywając 2 kafelki.

Na koniec Beata musi odwrócić z powrotem ostatnio odkryty kafelek awarii oraz swoje pojazdy. Teraz do gry przystępuje Krystian, siedzący po jej lewej stronie.

Znaczniki zakazu (w grze z młodszymi dziećmi można ich nie używać).

Każdy gracz ma do dyspozycji 1 znacznik zakazu, którego może użyć na koniec swojej tury. Gracz odkrywa zakaz i informuje pozostałych, że nikt nie może używać pojazdu pokazanego na danym zakazie. Gdy ktoś odkryje pojazd objęty zakazem, to natychmiast kończy swoją kolejkę. Zakaz jest odrzucany do pudełka na początku następnej tury

gracza, który go zagrał (gracz ten może więc znowu używać tego pojazdu). W jednym momencie może być aktywnych kilka zakazów.

Koniec gry

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

1. W grze pozostanie już tylko 1 gracz – to on zostaje zwycięzcą.
2. Na środku stołu pozostaną już tylko 4 kafelki fałszywego alarmu. Gracze, którzy pozostali w grze, podliczają swoje zdobyte kafelki. Wygrywa ten, który zdobył ich najwięcej.



EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

© 2017, 2026 Story House Egmont sp. z o.o., Story House Egmont sp. z o.o., ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl

Autor: Stefan Kolečki; Ilustracje: Maciej Szymanowicz; Product manager: Beata Sawoń; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Pomimo naszych starań, w instrukcjach zdarzają się błędy.
Sprawdź najaktualniejszą wersję instrukcji skanując QR kod.

GRĘ POLECAJĄ:



Elektroniczna
wersja
instrukcji:

