



¡Salva a todos del fuego en este divertido juego de estrategia!

¡El edificio está en llamas! No te entretengas y consigue llegar hasta las ventanas y balcones para rescatar del incendio a tantos personajes, animales y objetos como puedas. Una buena estrategia será la clave de la partida. ¿Tienes preparado a tu equipo de bomberos para iniciar el rescate? Pues no te lo pienses más, ha llegado el momento de pasar a la acción.



EL JUEGO CONTIENE

1 tablero de juego - 54 fichas de bombero - 27 fichas a rescatar con peana (9 personajes, 9 animales y 9 objetos)



¿CÓMO SE JUEGA?

Objetivo del juego

Rescatar del incendio a tantos personajes, animales y objetos como se puedan para intentar ganar el máximo número de puntos posible.

Preparación del juego

Se coloca el tablero encima de la mesa y se reparten al azar las fichas a rescatar por las ventanas y balcones de los edificios situadas a partir del primer piso. En cada casilla puede haber una ficha a rescatar como máximo. Una vez colocadas las fichas a rescatar, se reparten las fichas de bomberos entre los jugadores y el más joven empieza la partida.

Turno de juego

En su turno, el jugador coloca uno de sus bomberos sobre la casilla del edificio que elija siempre que esté en una casilla de la planta baja o encima de otro bombero. Para acceder a la casilla de un piso, todas las casillas de los pisos inferiores deben estar ocupadas por bomberos formando una columna.

Por ejemplo:

Colocación Correcta

Todas las casillas de los pisos inferiores están ya ocupadas.



Colocación Incorrecta

La ficha de bombero se encuentra sobre una casilla vacía.



Si la casilla donde el jugador colocó su bombero estaba vacía, no sucede nada más y el turno pasa a su derecha. Pero si en ella había una ficha a rescatar, el jugador la salva de las llamas y la sustituye por su bombero. El jugador se queda la ficha rescatada y gana los puntos correspondientes. Los personajes valen 3 puntos, los animales 2 y los objetos 1. Después, pasa el turno igualmente al jugador de su derecha.

Fin de la partida

El juego finaliza cuando ya no quedan más fichas para rescatar en los edificios. Entonces, cada jugador suma los puntos obtenidos con los rescates que ha realizado y el que tenga más será el ganador de la partida. En caso de empate, gana el jugador que haya rescatado más fichas.



Sauvez tout le monde de l'incendie dans cet amusant jeu de stratégie !

Le bâtiment est en feu ! Ne perds pas de temps et atteins les fenêtres et les balcons pour sauver autant de personnages, d'animaux et d'objets que possible.

Une bonne stratégie sera la clé du jeu. Ton équipe de pompiers est-elle prête à lancer l'opération de sauvetage ? Alors, plus à hésiter, le moment est venu de passer à l'action.



LE JEU CONTIENT

1 plateau de jeu - 54 jetons pompiers - 27 pions à sauver avec socle (9 personnages, 9 animaux et 9 objets)



COMMENT JOUE-T-ON ?

But de jeu

Sauvez de l'incendie autant de personnages, d'animaux et d'objets que possible pour tenter de gagner le maximum de points possible.

Mise en place du jeu

On pose le plateau sur la table puis on place les pions des éléments à sauver au hasard sur les fenêtres et les balcons à partir du premier étage des bâtiments. Il ne peut y avoir qu'un seul pion à sauver par case.

Une fois les pions à sauver placés, on distribue les jetons pompiers entre les joueurs et le plus jeune commence la partie.

Tour de jeu

À son tour, le joueur place l'un de ses pompiers sur la case située au rez-de-chaussée du bâtiment de son choix ou celle située au-dessus d'un autre pompier. Pour accéder à la case d'un étage, toutes les cases des étages inférieurs doivent être occupées par des pompiers, qui forment ainsi une colonne.

Exemple :

Placement correct

Toutes les cases des étages inférieurs sont déjà occupées.



Placement incorrect

Le jeton pompier est au-dessus d'une case vide.

Si la case où le joueur veut placer son pompier est vide, il le pose et le tour passe au joueur de droite.

Mais s'il y a un pion à sauver dessus, le joueur le sauve des flammes et le remplace par son pompier. Le joueur garde le pion sauvé et gagne les points correspondants. Les personnages valent 3 points, les animaux 2 et les objets 1. Puis le tour passe au joueur de droite.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de pions à sauver dans les bâtiments. Chaque joueur compte alors les points obtenus grâce aux sauvetages qu'il a effectués et celui qui a le nombre le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a sauvé le plus de pions.



ENGLISH

Save everyone from the fire in this fun game of strategy!

The building is on fire! Don't waste any time - get to the windows and balconies to rescue as many people, animals and objects as you can from the fire.

A good strategy is the key to the game. Are your firefighters ready to start the rescue?

Don't think twice, it's time to take action.



THE GAME CONTAINS

1 game board - 54 firefighter tokens - 27 pieces to be rescued, with a base (9 characters, 9 animals and 9 objects)



HOW TO PLAY

Aim of the game

Rescue as many characters, animals and objects from the fire as you can to earn as many points as possible.

Preparing the game

Place the board on the table and randomly distribute the pieces to be rescued at the windows and on the balconies of the buildings, from the first floor upwards. Each square can have a maximum of one piece to be rescued. Once the pieces to be rescued have been put into position, the firefighter tokens are shared out between the players and the youngest player starts the game.

Taking turns

When it is their turn, the player places one of their firefighters on a square in the building of their choice, either on the first floor or on top of another firefighter. To get to the upper floors, all the squares on the lower floors must be occupied by firefighters forming a column.

For example:

Correct placement

All the squares on the lower floors are already occupied.



Incorrect placement

The firefighter card is located above an empty square.

If the square where the player places their fireman is empty, nothing else happens and the turn passes to the player on the right. But if there is a piece in it that needs to be rescued, the player saves it from the flames and replaces it with their firefighter. The player keeps the rescued piece and wins the corresponding points. People are worth 3 points, animals are worth 2 and objects are worth 1. Then, play passes to the player on the right.

End of the game

The game ends when there are no more pieces left to rescue in the buildings. Then, all the players add up their points from their rescues and the one who has the most wins the game.

If there is a tie, the player who has rescued the most pieces wins.



PORTUGUÊS

Salva todos do fogo neste divertido jogo de estratégia!

O edifício está em chamas! Não te distraias e tenta chegar até às janelas e varandas para resgatares do incêndio o máximo de personagens, animais e objetos possíveis. Uma boa estratégia será fundamental para este jogo. Tens preparada a tua equipa de bombeiros para iniciares o resgate? Não penses mais, chegou o momento de passar à ação.

CONTEÚDO DO JOGO

1 tabuleiro de jogo - 54 fichas de bombeiro - 27 fichas de resgate com base (9 personagens, 9 animais e 9 objetos)

COMO JOGAR?

Objetivo do jogo

Resgatar do incêndio o maior número de personagens, animais e objetos possíveis para tentares ganhar o máximo de pontos.

Preparação do jogo

Coloca-se o tabuleiro em cima da mesa e, de forma aleatória, dividem-se as fichas de resgate pelas janelas e varandas dos edifícios situadas a partir do primeiro piso. Pode haver um máximo de uma ficha de resgate por espaço. Uma vez colocadas as fichas de resgate, dividem-se as fichas de bombeiros pelos jogadores e será o mais novo aquele que começa a partida.

Turno de jogo

No seu turno, o jogador deve colocar um dos seus bombeiros no espaço de edifício à sua escolha e desde que este esteja no rés-do-chão ou acima de outro bombeiro. Para o conseguir colocar num dos pisos, todos os espaços dos andares abaixo devem estar ocupados por bombeiros, formando uma coluna.

Por exemplo:

Colocação correta

Todos os espaços dos pisos inferiores já estão ocupados.



Colocação incorreta

A ficha de bombeiro encontra-se acima de um espaço vazio.



Se o espaço onde o jogador colocou um bombeiro estiver vazio, nada acontece e o turno passa para aquele que se encontra à sua direita.

Contudo, se lá se encontrava uma ficha de resgate, o jogador salva-a das chamas e deve substituí-la pelo seu bombeiro. Fica então com a ficha resgatada e ganha os respetivos pontos: os personagens valem 3 pontos, os animais 2 e os objetos 1. Posto isto, o turno passa para o jogador à direita.

Fim da partida

O jogo termina quando não existirem mais fichas para resgatar nos edifícios. Depois, cada jogador deve somar os pontos obtidos com os resgates que conseguiu fazer e irá ganhar aquele que mais pontos alcançou. Em caso de empate, irá ganhar o jogador com mais fichas de resgate.



In diesem lustigen Strategiespiel rettest Du Bewohner aus einem brennenden Gebäude!

Das Gebäude brennt! Jetzt zählt jede Sekunde, Du musst die Fenster und Balkone so rasch wie möglich erreichen, um die Menschen, Haustiere und wertvollen Dinge vor dem Feuer zu retten.

Der Schlüssel dazu ist eine gute Strategie. ¿Sind Deine Feuerwehrleute einsatzbereit? Dann kann es losgehen!

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett - 54 Feuerwehrmann-Karten - 27 Figuren mit Standbein (9 Personen, 9 Haustiere, 9 Gegenstände)

SO WIRD GESPIELT

Ziel des Spiels

Rette so viele Personen, Haustiere und Gegenstände wie möglich aus dem brennenden Gebäude. Wer dabei die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Vor dem Spiel

Legt das Spielbrett auf den Tisch und verteilt die Figuren, die gerettet werden müssen, auf die Fenster und Balkons ab dem 1. Stock. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.

Wenn Ihr alle Figuren aufgestellt habt, werden die Feuerwehrmann-Karten ausgeteilt und der jüngste Spieler beginnt.

Spielrunde

Wenn Du an der Reihe bist, legst Du eine Feuerwehrmann-Karte auf ein Feld im ersten Stock oder auf ein Feld oberhalb eines anderen Feuerwehrmanns. Um zu einem Fenster oder Balkon zu gelangen, müssen alle Felder darunter von Feuerwehrmännern besetzt sein.

Beispiel:

Richtiger Spielzug

Eine Karte wird auf ein Feld oberhalb eines anderen Feuerwehrmanns gelegt.



Falscher Spielzug

Eine Karte wird oberhalb eines leeren Feldes platziert.



Wenn Du einen Feuerwehrmann auf ein leeres Feld legst, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn Dein Feuerwehrmann auf ein Feld trifft, auf dem eine Figur steht, rettest Du die Figur und legst stattdessen Deinen Feuerwehrmann auf das Feld. Die Figur behältst Du und sammelst damit Punkte. Für Personen gibt es drei Punkte, für Haustiere zwei Punkte und für Gegenstände einen Punkt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Figuren aus den brennenden Gebäude gerettet sind. Jetzt addiert jeder Spieler die durch seine geretteten Figuren erworbenen Punkte. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt.

Wenn zwei Spieler dieselbe Punkteanzahl haben, gewinnt der Spieler mit den meisten geretteten Figuren.



Salva tutti dall'incendio in questo divertente gioco di strategia!

Il palazzo è in fiamme! Non indugiare, vai alle finestre e ai balconi per salvare dal fuoco quanti più personaggi, animali e oggetti puoi.

Una buona strategia sarà la chiave del gioco. Hai la tua squadra di pompieri pronta per iniziare il soccorso? Beh, non pensarci due volte, è giunto il momento di agire.



IL GIOCO CONTIENE

1 tabellone di gioco - 54 schedine pompieri - 27 pedine da salvare con base (9 personaggi, 9 animali e 9 oggetti)



COME SI GIOCA?

Obiettivo del gioco

Salva quanti più personaggi, animali e oggetti possibili dal fuoco per cercare di vincere più punti possibile.

Preparazione del gioco

Il tabellone viene posto sul tavolo e le pedine da salvare vengono distribuite in modo casuale attraverso le finestre e i balconi degli edifici situati dal primo piano. In ogni casella può esserci massimo una pedina da salvare. Una volta posizionate le pedine da salvare, le schedine dei pompieri vengono distribuite tra i giocatori e il più giovane inizia la partita.

Turno di gioco

Nel suo turno, il giocatore posiziona uno dei suoi pompieri sullo spazio dell'edificio di sua scelta fintanto che si trova su uno spazio al piano terra o sopra un altro pompiere. Per accedere alla casella di un piano, tutte le caselle ai piani inferiori devono essere occupate dai pompieri che formano una colonna.

Ad esempio:

Posizionamento corretto

Tutte le caselle ai piani inferiori sono già occupate.



Posizionamento errato

La pedina del pompiere si trova su una casella vuota.



Se la casella dove il giocatore ha piazzato il suo pompiere era vuota, non succede nient'altro e il turno passa alla sua destra. Ma se c'era una pedina da salvare su di essa, il giocatore la salva dalle fiamme e la sostituisce con il suo pompiere. Il giocatore conserva la pedina salvata e guadagna i punti corrispondenti. I personaggi valgono 3 punti, gli animali 2 e gli oggetti 1. Quindi, passa anche il turno al giocatore alla sua destra.

Fine del gioco

Il gioco termina quando non ci sono più pedine da salvare negli edifici. Quindi, ogni giocatore aggiunge i punti ottenuti con i salvataggi che ha effettuato e quello con il maggior numero sarà il vincitore della partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha riscattato il maggior numero di pedine.



Red iedereen uit de brand in dit leuke strategiespel!

Help, het huis staat in lichterlaaie! Schiet op en klim snel naar de ramen en balkons om zoveel mogelijk personen, dieren en voorwerpen uit de brand te redden.

Met een goede strategie lukt het vast. Staat jouw brandweerteam klaar om te hulp te schieten?

Dan is het hoog tijd om tot de actie over te gaan.



SPELMATERIAAL

1 spelbord - 54 brandweermankarten - 27 te redden poppetjes met voet (9 personen, 9 dieren en 9 voorwerpen)



SPELVERLOOP

Doel van het spel

Red zoveel mogelijk personen, dieren en voorwerpen uit de brand en probeer de meeste punten te verzamelen.

Vorbereiding

Leg het spelbord op tafel en verdeel de te redden poppetjes willekeurig over de ramen en balkons van de gebouwen, vanaf de eerste verdieping. Er mag niet meer dan één poppetje op eenzelfde vakje staan.

Wanneer alle poppetjes op het bord staan, verdeel je de brandweermankarten over de spelers. De jongste speler mag beginnen

Speelbeurt

Wanneer je aan de beurt bent, leg je een van je brandweermannen op een vakje van een gebouw naar keuze.

Je mag je brandweerman alleen op de benedenverdieping leggen of boven op een andere brandweerman. Je kunt een vakje op een verdieping pas bereiken als alle vakjes van de verdiepingen eronder al bezet zijn door een brandweerman.

Bijvoorbeeld:



Als het vakje waar je de brandweerman legt, leeg is, gebeurt er verder niets en is de speler links van je aan de beurt.

Maar als er op het vakje een poppetje staat, red je dat uit de vlammen en vervang je het door je brandweerman. Je mag het geredde poppetje bijhouden en wint 1, 2 of 3 punten: personen zijn 3 punten waard, dieren 2 en voorwerpen 1. Vervolgens is de speler links van je aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als er niets of niemand meer te redden valt in de gebouwen. Tel je punten op aan de hand van je geredde poppetjes. De speler met de meeste punten wint.

Als twee spelers evenveel punten hebben, wint de speler met de meeste poppetjes.



Author: Francisco López Martín - 2021



¡Advertencia!

No conveniente para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.

Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

Warning!

Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. Content may be different from the image on the box.

Atenção!

Contraindicado para crianças com menos de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. Os conteúdos deste jogo podem variar dos apresentados nas fotografias.

Achtung!

Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickenisgefahr. Bewahren Sie diese information zum späteren Nachschauen auf. Der inhalt kann von der darstellung auf der verpackung abweichen.

Avvertenza!

Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare il presente manuale per future consultazioni. Il contenuto può variare rispetto a quello indicato sulla confezione.

Waarschuwing!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze instructies voor latere referentie. De inhoud kan verschillen met het getoonde op de doos.

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF SPECIFICATION F963

REF. 18851



EP899/00/18851



WARNING:
CHOKING HAZARD-
Small parts.
Not for children under 3 years.

Made in Spain by / Fabricado en Espanha por
EDUCA BORRAS, S.A.U. - Osona, 1 - 08192
Sant Quirze del Vallés - Spain