



Einsatz für Sam

Ravensburger® Spiele Nr. 23 430 1

Ein spannendes Wettlaufspiel

für 2–4 Feuerwehrmann Sam Fans ab 4 Jahren.

Autor: TREQ Game Designers

Design: Kinetic MCD

Inhalt:

- 1 Spielplan (6-teilig)
- 4 Spielfiguren
(Sam, Elvis, Penny und Arnold)
- 4 Aufsteller
- 2 Leitern (1x kurz, 1x lang)
- 1 Feuerwehrschauch
- 9 Einsatzchips



In der Feuerwache von Pontypandy ist ein Notruf eingegangen: Vor den Toren der Stadt brennt es. Schnell müssen Feuerwehrmann Sam und seine mutigen Kollegen ausrücken, um das Feuer zu löschen. Jeder möchte der Erste am Einsatzort sein. Helft ihr ihnen dabei? Mit einem guten Gedächtnis und ein wenig Glück deckt ihr die richtigen Einsatzchips auf und dürft eine der beiden Leitern einsetzen. Damit kommt ihr schnell voran. Doch aufgepasst: Erwischt ihr stattdessen den nassen Feuerwehrschauch, rutscht ihr daran wieder nach unten.

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seiner Spielfigur am Einsatzort (=Zielfeld) anzukommen.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln heraus und steckt die Spielfiguren in die Aufsteller.

Vor jedem Spiel puzzelt ihr die 6 Teile des Spielplans zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Feuerwache-Feld unten rechts (= Startfeld). Übrige Spielfiguren kommen zurück in die Schachtel. Mischt die 9 Einsatzchips verdeckt gut durch und verteilt sie ungesehen auf die runden Felder auf dem Spielplan. Die beiden Leitern und den Feuerwehrschauch legt ihr neben dem Spielplan bereit.



Spielverlauf

Der jüngste Feuerwehr-Fan beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, deckst du einen noch verdeckt liegenden Einsatzchip auf, führst die darauf gezeigte Aktion aus und lässt ihn offen liegen (Ausnahmen: Aktion „Feuerwehrhauptmann Steele“ und Aktion „Lausebengel Norman“).



1 Feuerwehrschuh:
Ziehe deine Spielfigur ein Feld vor.



2 Feuerwehrschuhe:
Ziehe deine Spielfigur zwei Felder vor.



3 Feuerwehrschuhe:
Ziehe deine Spielfigur drei Felder vor.

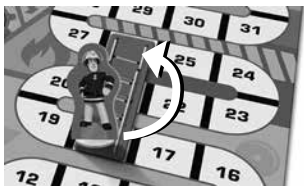


4 Feuerwehrschuhe:
Ziehe deine Spielfigur vier Felder vor.



Lange Leiter: Nimm dir die lange Leiter und lege sie senkrecht am unteren Rand deines Spielfeldes an. Dann kletterst du mit deiner Spielfigur auf der Leiter auf das Feld empore, auf dem sie endet.

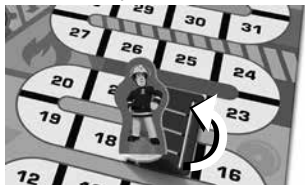
Hier ein Beispiel:



Hinweis: Steht deine Spielfigur bereits in der obersten Spielfeldreihe, kannst du die lange Leiter leider nicht mehr einsetzen und bleibst in dieser Runde einfach stehen.



Kurze Leiter: Nimm dir die kurze Leiter und lege sie senkrecht am unteren Rand deines Spielfeldes an. Dann kletterst du mit deiner Spielfigur auf der Leiter bis zu dem Feld empor, auf dem sie endet. Hier ein Beispiel:



Hinweis: Steht deine Spielfigur bereits in der obersten Spielfeldreihe, kannst du die kurze Leiter leider nicht mehr einsetzen und bleibst in dieser Runde einfach stehen.



Feuerwehrschauch: Nimm dir den Feuerwehrschauch und lege ihn senkrecht am oberen Rand deines Spielfeldes an. Dann rutschst du mit deiner Spielfigur am Feuerwehrschauch bis zu dem Spielfeld nach unten, auf dem er endet. Hier ein Beispiel:



Hinweis: Steht deine Spielfigur noch in der untersten Spielfeldreihe, kannst du nicht nach unten rutschen und bleibst in dieser Runde einfach stehen. Steht deine Spielfigur jedoch in der obersten Spielfeldreihe, kann sie erst ab Feld 36 nicht mehr nach unten rutschen.



Feuerwehrhauptmann Steele: Drehe alle offen liegenden Einsatzchips wieder auf die Rückseite. Da Steele aber stets den Überblick bewahrt, bleiben sie an Ort und Stelle liegen.



Lausebengel Norman: Drehe alle offen liegenden Einsatzchips wieder um. Da Norman viel Quatsch macht, vertauscht er heimlich die Position aller Einsatzchips. Mische die Einsatzchips gut durch und lege sie dann wieder verdeckt auf die 9 Felder.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler den brennenden Einsatzort erreicht (überzählige Schritte verfallen). Dieser Spieler hat **gewonnen**.





Sam en action

Jeux Ravensburger® n° 23 430 1

Un jeu de parcours palpitant
pour **2 à 4** fans de Sam le Pompier, à partir de **4** ans.

Auteur : TREQ Game Designers

Design : Kinetic MCD

Contenu

- 1 plateau de jeu (en 6 parties)
- 4 pions
(Sam, Elvis, Penny et Arnold)
- 4 socles
- 2 échelles (1 grande et 1 petite)
- 1 lance à incendie
- 9 jetons



La caserne de Pontypandy vient de recevoir un appel d'urgence : un incendie vient de se déclarer à l'entrée de la ville. Sam le pompier et ses courageux collègues doivent intervenir rapidement pour l'éteindre. Chacun veut arriver le premier sur les lieux. Pourrez-vous les aider ? Avec une bonne mémoire et un peu de chance, retournez les bons jetons pour pouvoir utiliser l'une des deux échelles et ainsi progresser plus rapidement. Mais attention : si vous tombez sur la lance à incendie mouillée, vous glisserez de nouveau vers le bas.

Le but du jeu consiste à parvenir le premier sur les lieux de l'incendie (= case d'arrivée).

Mise en place

Avant la toute première partie, détacher soigneusement toutes les pièces en carton prédécoupées des planches et insérer les pions dans leur socle. Avant de jouer, assembler les 6 parties du plateau et le placer au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs.

Chacun choisit un pion qu'il place sur la case Caserne, en bas à droite du plateau (= case Départ). Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.

Bien mélanger les 9 jetons et les répartir, sans les regarder, sur les cases rondes du plateau. Garder les deux échelles et la lance à incendie à proximité.



Déroulement du jeu

Le plus jeune fan de pompiers commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne un jeton encore face cachée, effectue l'action qu'il indique et le laisse, face visible, devant lui (Exceptions : Actions « Commandant Steele » et « Nicolas », le garçon qui ne fait que des bêtises).



1 chaussure de pompier :

Avance ton pion d'1 case.



2 chaussures de pompier :

Avance ton pion de 2 cases.



3 chaussures de pompier :

Avance ton pion de 3 cases.



4 chaussures de pompier :

Avance ton pion de 4 cases.



Grande échelle : Prends la grande échelle et pose-la verticalement sur le bord inférieur de ta case. Fais alors grimper ton pion sur l'échelle jusqu'à la case qu'elle atteint.

Exemple :

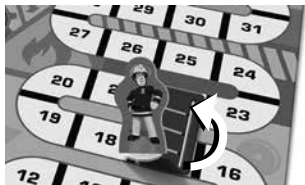


Remarque : Si le pion se trouve déjà sur une des cases en haut du plateau, le joueur ne peut malheureusement plus utiliser la grande échelle et n'avance pas à ce tour.



Petite échelle : Prends la petite échelle et pose-la verticalement sur le bord inférieur de ta case. Fais alors grimper ton pion sur l'échelle jusqu'à la case qu'elle atteint.

Exemple :



Remarque : Si le pion se trouve déjà sur une des cases du haut du plateau, le joueur ne peut malheureusement plus utiliser la petite échelle et n'avance pas à ce tour.



Lance à incendie : Prends la lance à incendie et place-la verticalement sur le bord supérieur de ta case. Fais alors glisser ton pion vers le bas, jusqu'à la case qu'elle atteint.

Exemple :



Remarque : Si le pion se trouve encore sur une des cases du bas, le joueur ne peut pas glisser et reste sur place à ce tour. Si son pion se trouve cependant sur une des cases du haut, il ne risquera plus de glisser qu'à partir de la case 36.



Commandant Steele : Remets tous les jetons face cachée. Mais comme Steele est toujours attentif, ils restent à leur place.



Nicolas : Remets tous les jetons face cachée. Comme Nicolas n'arrête pas de faire des bêtises, il intervertit secrètement tous les jetons. Mélange bien tous les jetons et replace-les, face cachée, sur les 9 emplacements.

La partie s'arrête dès que le premier joueur atteint l'incendie (les éventuels points en trop sont ignorés). Celui-ci **remporte** la partie.



①



Chiamata per Sam

Gioco Ravensburger® n° 23 430 1

Una divertente gara

per 2-4 appassionati di Sam il pompiere dai 4 anni in su.

Autore: TREO Game Designers

Design: Kinetic MCD

Contenuto

- 1 tabellone (6 pezzi da comporre)
- 4 pedine sagomate
(Sam, Elvis, Penny e Arnold)
- 4 piedistalli
- 2 scale (1x corta, 1x lunga)
- 1 idrante
- 9 gettoni



La caserma dei pompieri di Pontypandy ha ricevuto una chiamata d'urgenza: alle porte della città è scoppiato un incendio! Sam e la sua coraggiosa squadra devono disimpegnarsi per eliminarlo il più presto possibile. Tutti vogliono arrivare per primi sul posto dell'incendio e hanno bisogno del vostro aiuto. Ruscite a dar loro una mano? Con una buona memoria e un po' di fortuna, potete scoprire i gettoni giusti e utilizzare una delle scalette a disposizione che vi permettono di procedere speditamente. Ma attenzione: se vi capita l'idrante, scivolote di nuovo verso il basso...

Lo scopo del gioco è quello di portare per primi la propria pedina sul luogo dell'intervento (casella d'arrivo).

Preparativi

All'inizio della prima partita, staccate con cura tutte le parti cartonate dalla tavola prefustellata e inserite le sagome dei personaggi nei piedistalli. Prima di ogni partita, bisogna unire le 6 parti del tabellone e collocarlo successivamente sul tavolo, ben raggiungibile da tutti i giocatori.

Ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla casella della caserma dei pompieri, in basso a destra (casella start). Eventuali pedine in eccesso vanno rimesse nella scatola. Mescolate i 9 gettoni coperti e distribuiteli, senza scoprirli, sulle caselle rotonde del tabellone. Disponete accanto al tabellone le due scale e l'idrante.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, scopri uno dei gettoni ancora coperti, esegui l'azione raffigurata e lascialo successivamente scoperto (eccezione: azione "capitano Steele" e azione "ragazzo pestifero Norman").



1 scarpa dei pompieri:
avanza la tua pedina di 1 casella.



2 scarpe dei pompieri:
avanza la tua pedina di 2 caselle.



3 scarpe dei pompieri:
avanza la tua pedina di 3 caselle.

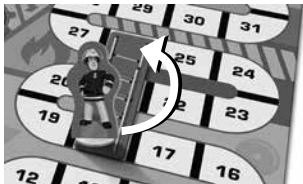


4 scarpe dei pompieri:
avanza la tua pedina di 4 caselle.



Scala lunga: prendi la scala lunga e appoggiala perpendicolarmente sul bordo inferiore della tua casella. A questo punto, fa salire la tua pedina fino ad arrivare alla casella sulla quale finisce anche la scala.

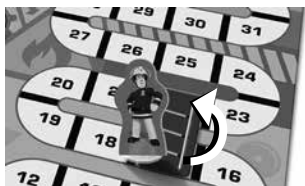
Ecco un esempio:



Consiglio: se la tua pedina si dovesse già trovare sulla fila superiore del tabellone, non potrai più utilizzare la scala lunga; per questo motivo rimarrai semplicemente fermo per questo turno.



Scala corta: prendi la scala corta e appoggiala perpendicolarmente sul bordo inferiore della tua casella. A questo punto, fai salire la tua pedina fino ad arrivare alla casella sulla quale finisce anche la scala. Ecco un esempio:



Consiglio: se la tua pedina si dovesse già trovare sulla fila superiore del tabellone, non potrai più utilizzare la scala corta; per questo motivo rimarrai semplicemente fermo per questo turno.



L'idrante: prendi l'idrante e appoggialo perpendicolarmente sul bordo superiore della tua casella. A questo punto fai scivolare verso il basso la tua pedina fino alla casella sulla quale termina, in basso, anche l'idrante. Ecco un esempio:



Consiglio: se la tua pedina dovesse ancora trovarsi nella fila più bassa del tabellone, non potrai scivolare ulteriormente verso il basso; a questo punto rimarrai semplicemente fermo per questo turno. Se, invece, la tua pedina si trovasse già nella fila più in alto del tabellone, sarai protetto solamente una volta raggiunta la casella numero 36, altrimenti dovrai scivolare verso il basso!



Il capitano della caserma Steele: volta tutti i gettoni scoperti. Ma visto che il capitano ha sempre tutto sotto controllo, dovresti lasciare i gettoni sul posto in cui si trovano.



Norman, il ragazzo pestifero: volta tutti i gettoni scoperti. Ma visto che Norman è abbastanza monello, cambia di nascosto anche la posizione di tutti i gettoni. Mescola i gettoni per bene e ricollocali coperti sulle 9 caselle del tabellone.

Il gioco termina quando il primo giocatore raggiunge il posto dell'intervento (eventuali passi in eccesso non vengono considerati). Quel giocatore viene dichiarato vincitore della partita.





Sam in actie

Ravensburger® spel nr. **23 430 1**

Een spannend wedstrijdspel
voor **2-4** brandweerman Sam fans vanaf **4** jaar.

Auteur: TREO Game Designers

Design: Kinetic MCD

Inhoud

- 1 speelbord (6-delig)
- 4 speelfiguren
(Sam, Elvis, Penny en Arnold)
- 4 opzetvoetjes
- 2 ladders (1x kort, 1x lang)
- 1 brandweerslang
- 9 fiches



Bij de brandweer van Piekepolder is een noodoproep binnengekomen: in de stad is brand uitgebroken. Brandweerman Sam en zijn dappere collega's moeten snel uitrukken om de brand te blussen. Iedereen wil als eerste ter plaatse zijn, kan jij daarbij helpen? Met een goed geheugen en een beetje geluk draai je de goede fiches om en mag je één van de twee ladders gebruiken. Dan kom je snel vooruit. Maar let op: pak je per ongeluk de natte brandslang, dan glijd je zomaar een paar plaatsen terug.

Doel van het spel is om als eerste met je speelfiguur bij de plaats van de brand (= doelveld) aan te komen.

Vorbereiding

Maak voor het eerste spel voorzichtig alle kartonnen onderdelen los en zet de speelfiguren in de bijbehorende opzetvoetjes.

Voor elk spel puzzel je de 6 stukken van het spelbord in elkaar, en je legt deze zo op tafel dat iedereen er goed bij kan.

Nu kiest elke speler een speelfiguur uit en zet deze op het veld van de brandweer, rechts onderin (= startveld). Overgebleven speelfiguren mogen terug in de doos gelegd worden. Schud de 9 fiches met de beeldzijde naar beneden en verdeel ze over de ronde plekken op het spelbord. De twee ladders en de brandslang leg je naast het spelbord klaar.



Spelverloop

De jongste fan van de brandweer mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent, draai je een fiche om, voer je de daarop staande actie uit en leg je deze daarna voor je neer. (Uitzonderingen: actie „commandant Staal“ en „deugniet Norman“).



1 brandweerschoen:
zet je speelfiguur één veld vooruit.



2 brandweerschoenen:
zet je speelfiguur twee velden vooruit.



3 brandweerschoenen:
zet je speelfiguur drie velden vooruit.



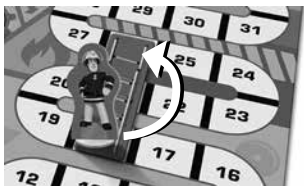
4 brandweerschoenen:
zet je speelfiguur vier velden vooruit.



Lange ladder:

Pak de lange ladder en leg die verticaal aan de onderste rand van je speelveld. Dan klim je met je speelfiguur over de ladder naar het veld daarboven.

Een voorbeeld:

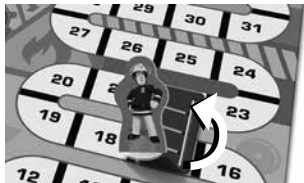


Let op: Sta je al op één van de bovenste speelvelden, dan kan je de lange ladder jammer genoeg niet meer gebruiken. Je blijft deze speelbeurt op je plek staan.



Korte ladder: Pak de korte ladder en leg die verticaal aan de onderste rand van je speelveld. Dan klim je met je speelfiguur over de ladder naar het veld daarboven.

Een voorbeeld:

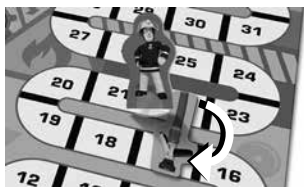


Let op: Sta je al op een van de bovenste speelvelden, dan kan je de korte ladder jammer genoeg niet meer gebruiken. Je blijft deze speelbeurt op je plek staan.



Brandslang: leg de brandslang verticaal aan de bovenste rand van je speelveld. Nu glij je met je speelfiguur naar het speelveld eronder.

Een voorbeeld:



Let op: Staat je speelfiguur al op de onderste rij speelvelden, dan kan je niet naar beneden glijden en blijf je deze ronde gewoon op je plek staan. Ook als je speelfiguur al in de bovenste rij speelvelden staat, kan je vanaf veld 36 niet meer naar beneden glijden.



Commandant Staal: Draai alle openliggende fiches weer terug, zodat je het plaatje dat erop staat niet meer kunt zien. Omdat Staal altijd het overzicht bewaart, blijven ze op hun plaats liggen.



Deugniet Norman: Draai alle openliggende fiches weer terug, zodat je het plaatje dat erop staat niet meer kunt zien. Omdat Norman altijd flauwekul uithaalt, verwisselt hij stiekem de positie van alle fiches. Schud de fiches door elkaar en verdeel ze dan weer met de beeldzijde naar beneden over de 9 velden.

Het spel is afgelopen zodra de eerste speler bij de brand is aangekomen (als je daar bent aangekomen maar zetten over hebt, vervallen deze). Deze speler heeft gewonnen!



©2017 Prism Art & Design Limited.
The Fireman Sam name and character are trademarks of Prism Art & Design Limited.



© HIT Entertainment Limited.
HIT and the HIT logo are trademarks of HIT Entertainment Limited.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger