

الاعبين: من 2 إلى 6

1. المحتويات

1.1 فئران من 60 قطعة في وجبة من أقسام الحلقة (على كل وجه قسم مختلف). هناك 9 أنواع، مثلاً على ذلك: فوهة الرى، والماسورة، والكوع، والمنفجات... الخ.

1.2 بطاقات من المجموعة من المقادير (وجبة واحدة له قطع أكبر من الثانية).

1.3 بطاقات للجاذبية بريميو بريميو (وجبة واحدة).

2. كيفية اللعب

أولاً وضع الفئران الستين 60 في وسط المائدة. من جهة بطاقات الدائرة/الحلقة، وعلى الجهة الأخرى البطاقات الجاذبة بريميو.

أيضاً على الجهة الأخرى، هناك سنتين بين اللعب: المستوى العادي، اختيار الجهة الأخرى مع أكبر عدد من القطع للاستكمال.

في المحتوى، هناك سنتين بين اللعب: المستوى المتقدم، اختيار الجهة الأخرى مع أقل عدد من القطع للاستكمال.

3. الألعاب

لعبة 1 (أفراد لاعب واحد أو 2 أو 3 لاعبين).

يم ت تكون الفرق، على كل فريق يكتفى بال دائرة الحلقة التي تظهر على بطاقاتهم قبل الفريق الآخر يأخذ لاعب من الفريق طباقات الدائرة الحلقة من المجموعة (لا تؤخذ الباقية المتواجدة بالعلاء)، ولا يربها لأحد، بعد ذلك

يصف اللاعب لفقيه (فقط بالكلمات) ما هي الفئران التي يختارها للاكمال الدائرة الحلقة، في世家 ثلو الآخرين، مثلاً على ذلك: "مسؤولة مفيدة"

أو "مفصل تالف". على زملائه يختارونها في المجموعة وكمال الدائرة الحلقة مع بعضهم البعض. الفريق الذي يكمل الدائرة أولًا يصرخ "أوها AGUA!" ويسكون القافز.

لعبة 2 (أفراد لاعب واحد أو 2 أو 3 لاعبين).

يأخذ كل لاعب بطاقات الدائرة وضمنها أمامه نحو الأعلى. تتمثل اللعبة في إيجاد فئران أجزاء الدائرة الحلقة لإكمالها قبل الآخرين. أول من يكمل الدائرة يجب أن يصرخ: "أوها AGUA!" ويسكون القافز.

في كل طباقات، إذا تم إكمال الدائرة بطريقة صحيحة، يأخذ اللاعبون أو الفريق طباقات الدائرة الحلقة، فإذا لم يكن طرقة إكمال صحيحة، تعاد طباقات الدائرة الحلقة من المجموعة. سترنر اللعبة إلى أن يحصل أحد اللاعبين أو الفريق على خمس بطاقات جاذبة إذا كان هناك تعادل في سعادتهم.

أو "مفصل تالف". على زملائه يختارونها في المجموعة وكمال الدائرة الحلقة مع بعضهم البعض.

4. إعداد AGUA! ويسكون القافز.

5. إعداد AGUA!

6. إعداد AGUA!

7. إعداد AGUA!

8. إعداد AGUA!

9. إعداد AGUA!

10. إعداد AGUA!

11. إعداد AGUA!

12. إعداد AGUA!

13. إعداد AGUA!

14. إعداد AGUA!

15. إعداد AGUA!

16. إعداد AGUA!

17. إعداد AGUA!

18. إعداد AGUA!

19. إعداد AGUA!

20. إعداد AGUA!

21. إعداد AGUA!

22. إعداد AGUA!

23. إعداد AGUA!

24. إعداد AGUA!

25. إعداد AGUA!

26. إعداد AGUA!

27. إعداد AGUA!

28. إعداد AGUA!

29. إعداد AGUA!

30. إعداد AGUA!

31. إعداد AGUA!

32. إعداد AGUA!

33. إعداد AGUA!

34. إعداد AGUA!

35. إعداد AGUA!

36. إعداد AGUA!

37. إعداد AGUA!

38. إعداد AGUA!

39. إعداد AGUA!

40. إعداد AGUA!

41. إعداد AGUA!

42. إعداد AGUA!

43. إعداد AGUA!

44. إعداد AGUA!

45. إعداد AGUA!

46. إعداد AGUA!

47. إعداد AGUA!

48. إعداد AGUA!

49. إعداد AGUA!

50. إعداد AGUA!

51. إعداد AGUA!

52. إعداد AGUA!

53. إعداد AGUA!

54. إعداد AGUA!

55. إعداد AGUA!

56. إعداد AGUA!

57. إعداد AGUA!

58. إعداد AGUA!

59. إعداد AGUA!

60. إعداد AGUA!

61. إعداد AGUA!

62. إعداد AGUA!

63. إعداد AGUA!

64. إعداد AGUA!

65. إعداد AGUA!

66. إعداد AGUA!

67. إعداد AGUA!

68. إعداد AGUA!

69. إعداد AGUA!

70. إعداد AGUA!

71. إعداد AGUA!

72. إعداد AGUA!

73. إعداد AGUA!

74. إعداد AGUA!

75. إعداد AGUA!

76. إعداد AGUA!

77. إعداد AGUA!

78. إعداد AGUA!

79. إعداد AGUA!

80. إعداد AGUA!

81. إعداد AGUA!

82. إعداد AGUA!

83. إعداد AGUA!

84. إعداد AGUA!

85. إعداد AGUA!

86. إعداد AGUA!

87. إعداد AGUA!

88. إعداد AGUA!

89. إعداد AGUA!

90. إعداد AGUA!

91. إعداد AGUA!

92. إعداد AGUA!

93. إعداد AGUA!

94. إعداد AGUA!

95. إعداد AGUA!

96. إعداد AGUA!

97. إعداد AGUA!

98. إعداد AGUA!

99. إعداد AGUA!

100. إعداد AGUA!

101. إعداد AGUA!

102. إعداد AGUA!

103. إعداد AGUA!

104. إعداد AGUA!

105. إعداد AGUA!

106. إعداد AGUA!

107. إعداد AGUA!

108. إعداد AGUA!

109. إعداد AGUA!

110. إعداد AGUA!

111. إعداد AGUA!

112. إعداد AGUA!

113. إعداد AGUA!

114. إعداد AGUA!

115. إعداد AGUA!

116. إعداد AGUA!

117. إعداد AGUA!

118. إعداد AGUA!

119. إعداد AGUA!

120. إعداد AGUA!

121. إعداد AGUA!

122. إعداد AGUA!

123. إعداد AGUA!

124. إعداد AGUA!

125. إعداد AGUA!

126. إعداد AGUA!

127. إعداد AGUA!

128. إعداد AGUA!

129. إعداد AGUA!

130. إعداد AGUA!

131. إعداد AGUA!

132. إعداد AGUA!

133. إعداد AGUA!

134. إعداد AGUA!

135. إعداد AGUA!

136. إعداد AGUA!

137. إعداد AGUA!

138. إعداد AGUA!

139. إعداد AGUA!

140. إعداد AGUA!

141. إعداد AGUA!

142. إعداد AGUA!

143. إعداد AGUA!

144. إعداد AGUA!

145. إعداد AGUA!

146. إعداد AGUA!

147. إعداد AGUA!

148. إعداد AGUA!

149. إعداد AGUA!

150. إعداد AGUA!

151. إعداد AGUA!

152. إعداد AGUA!

153. إعداد AGUA!

154. إعداد AGUA!

155. إعداد AGUA!

156. إعداد AGUA!

157. إعداد AGUA!

158. إعداد AGUA!

159. إعداد AGUA!

160. إعداد AGUA!

161. إعداد AGUA!

162. إعداد AGUA!

163. إعداد AGUA!

164. إعداد AGUA!

165. إعداد AGUA!

166. إعداد AGUA!

167. إعداد AGUA!

168. إعداد AGUA!

169. إعداد AGUA!

170. إعداد AGUA!

171. إعداد AGUA!

172. إعداد AGUA!

173. إعداد AGUA!

174. إعداد AGUA!

175. إعداد AGUA!

176. إعداد AGUA!

177. إعداد AGUA!

178. إعداد AGUA!

179. إعداد AGUA!

(BG) Пожарникарите имат нужда от теб, сържи тръбите и маркучите, потърси всички части и спомни своя верига!

Играчи: от 2 до 6

1. Съдържание

- 1.1. 60 двулицеви карточчета с части от веригата (всяка страна показва различна част, има 9 вида. Например: хидрант, маркучи, коляно, ключ и др.).
- 1.2. 10 двулицеви карти от Веригата (1-та страна има повече части от другата).
- 1.3. 6 двулицеви карти за Награда.

2. Как се играе

Първо поставете 60-те картончета в центъра на масата. От едната страна

картоните от Веригата, а от другата картоните за Награда.

Изберете ниво. Има две нива на игра: нормално, с по-лесната страна на картона на веригата и с по-малко части, и за напреднали - от другата страна, с повече части за попълване.

Игра 1 (На отбори, С 2-ма или 3-ма играчи)

Сформирате се отбори. Играта се състои в това всеки отбор да възпроизведе веригата, показвана на картона преди другия отбор. Играч от отбора взима от кучинчата картон от веригата (най-горният не се взима) и не го показва на никого, след това трябва да опишне на сътборниците си (само с думи) какви карточчета са им нужни, за да сложят веригата, едно по едно. Например: "огъната тръба" или "повредена връзка". Сътборниците му трябва да потърсят в кучинчата и заедно да попълнят веригата. Отборът, който първи сържи веригата и извика "ВОДА!", печели играта.

Игра 2 (Индивидуално, 1, 2 или 3-ма играчи)

Всеки играч използва по едно карточче от веригата и го поставя с лицето нагоре. Играта се състои в търсеният и споделящият на веригата преди останалите. Който първи завърши веригата си, трябва да извика "ВОДА!" и става победител.

В при двета вида игри, ако веригата е правилно съставена, играчът или отборът получава/т един карточче Награда (отличителен знак на пожарникар).

Ако сътврзането е неправилно, наградата се връща в кучината. Играта продължава докато никой от играчите или отборите не спечели пет награди.

При равенство се изиграва още една игра.

(NL) De brandweer heeft je nodig, sluit leidingen en slangen aan elkaar, zoek alle stukken en maak je circuit compleet!

Spelers: van 2 tot 6

1. Inhoud

- 1.1. 60 omkeerbare kaarten met delen van het circuit (elke kant toont een ander deel, er zijn negen soorten. Voorbeeld: brandkraan, leidingen, bochtstuk, sleutel enz.).
- 1.2. 10 omkeerbare kaarten van het circuit (1 kant heeft meer stukken dan de andere).
- 1.3. 6 omkeerbare prijskaarten.

2. Hoe spelen

Leg de 60 kaarten eerst in het midden van de tafel. Aan de ene kant de circuitkaarten, aan de andere kant de prijskaarten.

Kies het niveau. Er zijn twee speelniveaus: Normaal, waarbij de eenvoudigste kant van de circuitkaart gekozen wordt, met minder stukken, en Geavanceerd, waarbij de andere kant wordt gekozen, met de meeste stukken om aan te vullen.

Spel 1 (per teams. Van 2 of 3 spelers)

De teams worden samengesteld. Elk team moet het circuit namaken dat hun kaart toont voordat het andere team dat doet. Een speler van het team neemt een circuitkaart van de stapel (de bovenste kaart wordt niet genomen) en toont die aan niemand; vervolgens moet hij aan zijn team beschrijven (enkel met woorden) welke kaarten ze nodig hebben om het circuit voor een volledig te maken. Voorbeeld: "dubbele leiding" of "beschadigd verbindingsstuk". Zijn teamgenoten moeten ze tussen de stapel zoeken en zo het circuit samen aanvullen. Het team dat zijn circuit het eerst compleet maakt, roept "WATER" en wint het spel.

Spel 2 (individueel, 1, 2 of 3 spelers)

Elke speler neemt een circuitkaart en legt die met de afbeelding omhoog voor hem. Het doel van het spel bestaat erin de kaarten met delen van het circuit te vinden om het zo snel mogelijk aan te vullen. De eerste die zijn circuit compleet maakt, roept: "WATER!" en wint het spel.

In beide speelwijzen neemt de winnende speler of team een prijskaart (een fonkelende onderscheiding van de brandweer) als het circuit juist is aangevuld. Als het niet juist is, gaat de prijs terug naar de stapel. Het spel gaat verder tot een van de spelers of teams vijf prijzen heeft verzameld. Bij gelijke stand wordt er opnieuw gespeeld.
