

FR EN DE
ES IT

SOS Mission

AGE 5-99



PT NL SE
DA RU



SOS Mission



x 18



x 18



x 16



x 4



x 5

FR Contenu • EN Content • DE Inhalt • ES Contenido • IT Contenuto
PT Conteúdo • NL Inhoud • SE Innehåll • DA Indhold • RU Содержание

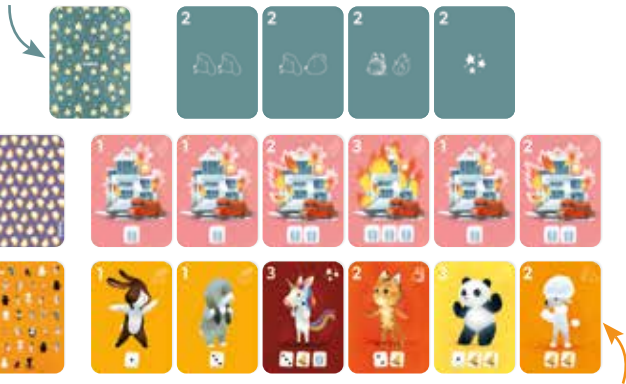


But du jeu : Sauver tous les animaux ou éteindre l'incendie de la clinique vétérinaire.

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur choisit la carte «joueur» qu'il souhaite incarner et la pose devant lui.

Placez **4 cartes récompense**, face visible, au centre de la table, puis constituez une pile avec les cartes restantes, face cachée.



Prenez les **18 cartes incendie**, mélangez-les, puis constituez une pioche face cachée. Révélez ensuite 6 cartes en les disposant en ligne.

Faites de même avec les **18 cartes animal**.

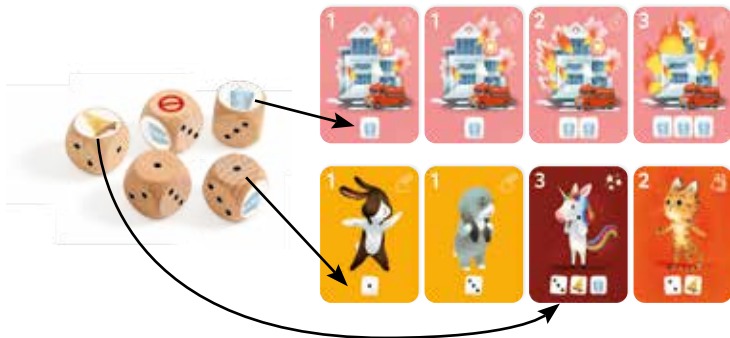
DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Un 1^{er} joueur est désigné et commence la partie en lançant les 5 dés.

Placez les dés de manière à sauver des animaux ou éteindre le feu.

Relancez-les autant de fois que vous le souhaitez, mais vous devez toujours en placer au moins un après chaque lancer. Si vous n'y parvenez pas, c'est la fin de votre tour et la main passe au joueur suivant.

Les dés tombés sur la face  sont perdus.



Avant de lancer les dés, le joueur suivant remet de nouvelles cartes aux emplacements laissés vides par le tour précédent.



Les cartes récompense

Les cartes récompense sont remportées lorsque leurs critères sont remplis.

Par exemple, un joueur doit avoir gagné une carte « ours » et une carte « chien » au préalable pour pouvoir obtenir la carte récompense correspondante :



Les joueurs peuvent utiliser les cartes animal acquises lors des tours précédents pour gagner une carte récompense. Cependant, il n'est possible d'en obtenir **qu'une seule par tour**.

Une carte animal ne peut être utilisée qu'une seule fois pour obtenir une carte récompense. Lorsque le joueur remporte une récompense, il doit la placer sur les cartes animal ayant contribué à son obtention.

NB : Il doit toujours y avoir 4 cartes récompense au centre de la table, jusqu'à épuisement de la pioche.

Fin de partie :

La partie se termine lorsque tous les animaux ont été sauvés ou lorsque tous les feux ont été éteints, c'est-à-dire lorsque l'une des deux lignes de cartes est vide. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie.

Un jeu de Cédric Martinez

Aim of the game: Rescue all the animals or put out the fire at the vet clinic.

GAME SET-UP:

Each player selects the 'player' card that they want to play and places it in front of themselves.

Place **4 reward cards**, face up, in the centre of the table. Then, make a face down pile with the remaining reward cards.



Shuffle the **18 fire cards** and then create a face down draw pile. Next, turn over 6 fire cards, placing them in a line.

Do the same with the **18 animal cards**.

HOW TO PLAY:

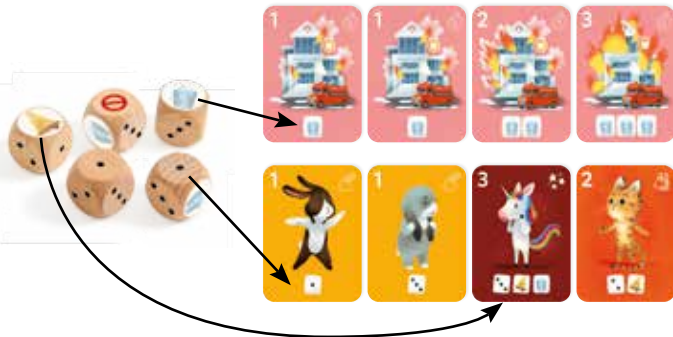
Players take turns to play clockwise.

A player is picked to go 1st and begin the game by rolling the 5 dice.

The dice must be placed to either rescue animals or put out the fire.

You can roll the dice as many times as you want, but at least one die must be placed after each roll. If you can't place any dice, your turn is over and it's the next player's turn.

Dice which land on the  face can't be used for the remainder of the round.

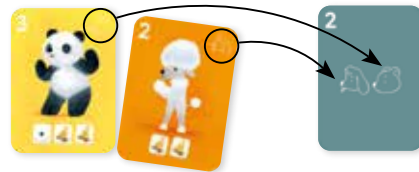


Before rolling the dice, the next player puts down new cards to replace the spaces left empty from the turn before.

Reward cards

A player can collect a reward card once all its criteria have been met.

For example, the player must have already won a 'bear' card and a 'dog' card to collect the corresponding reward card:



Players can use animal cards collected in previous rounds to win reward cards. However, only **one** can be collected **per turn**.

An animal card can only be used once to collect a reward card. When a player wins a reward card, they have to place it on top of the animal cards they used to collect it.

Please note: There must always be 4 reward cards in the centre of the table, until the draw pile has run out.

End of the game:

The game ends when all the animals have been rescued or when all the fires have been put out, that is to say, when one of the two lines of cards is empty. The player has scored the most points wins the game.

A game by Cédric Martinez

Spielziel: Alle Tiere retten oder den Brand der Tierklinik löschen.

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler wählt eine Spielerkarte aus und legt sie vor sich hin.

4 Belohnungskarten werden aufgedeckt in die Mitte des Tisches gelegt, die übrigen verdeckt auf einen Stapel.



Die **18 Feuerkarten** werden gemischt und bilden, verdeckt, einen Stapel zum Ziehen. Anschließend werden 6 von diesen Karten aufgedeckt und in eine Reihe gelegt.

Mit den **18 Tierkarten** wird genauso verfahren

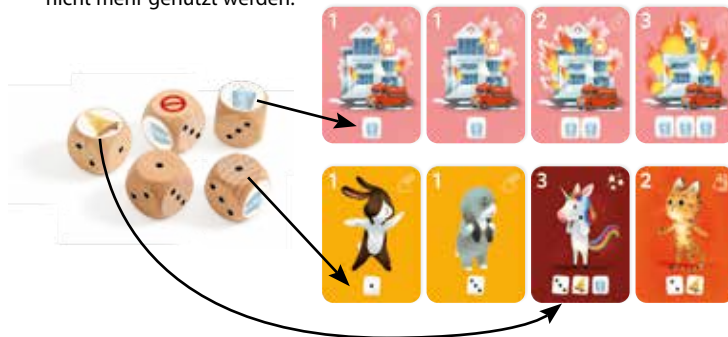
SPIELVERLAUF:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spieler wird bestimmt, der die Runde beginnt. Er würfelt mit den 5 Würfeln.

Diese werden so platziert, dass sie die Tiere retten oder den Brand löschen. Man kann so oft würfeln, wie man will, aber nach jedem Wurf muss mindestens einer der Würfel platziert werden. Wenn sich kein möglicher Platz findet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Würfel, die anzeigen, können vom betreffenden Spieler in dieser Runde nicht mehr genutzt werden.



Bevor er würfelt, legt der nächste Spieler neue Karten an die vom vorherigen Spieler leer hinterlassenen Stellen.



Die Belohnungskarten

Um eine Belohnungskarte zu erhalten, müssen die jeweiligen Bedingungen erfüllt sein.

Zum Beispiel muss ein Spieler zunächst eine „Bären“- und eine „Hunde“-Karte ergattert haben, um die entsprechende Belohnungskarte zu bekommen:



Die Spieler können die in vorherigen Runden erhaltenen Tierkarten nutzen, um eine Belohnungskarte zu verdienen. Jeder Spieler kann jedoch **pro Runde nur eine** bekommen.

Jede Tierkarte kann nur einmal verwendet werden, um eine Belohnungskarte zu erhalten. Wenn ein Spieler eine Belohnungskarte erhält, muss er sie auf die Tierkarten legen, denen er sie verdankt.

Hinweis: Es müssen immer 4 Belohnungskarten in der Tischmitte liegen, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Tiere gerettet oder alle Brände gelöscht wurden, also wenn eine der Kartenreihen leer ist.

Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

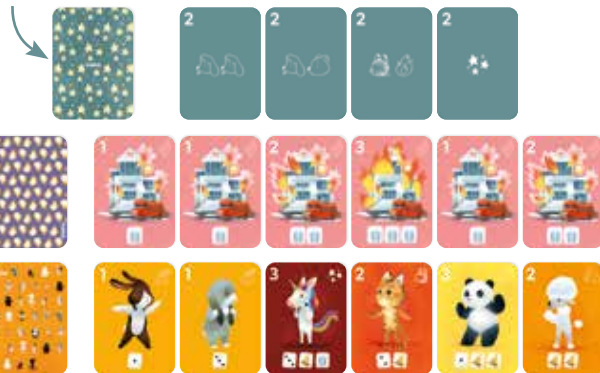
Ein Spiel von Cédric Martinez

Objetivo del juego: salvar a todos los animales o apagar el incendio de la clínica veterinaria.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Cada jugador elige la carta de "jugador" que desee encarnar y la pone frente a él.

Colocad **4 cartas de recompensa**, boca arriba, en el centro de la mesa, luego formad una pila con las cartas restantes, boca abajo.



Coged las **18 cartas de incendio**, mezcladlas y, después, formad una pila boca abajo. A continuación, dad la vuelta a 6 cartas y colocadlas en línea.

Haced lo mismo con las **18 cartas de animal**.

DESARROLLO DEL JUEGO:

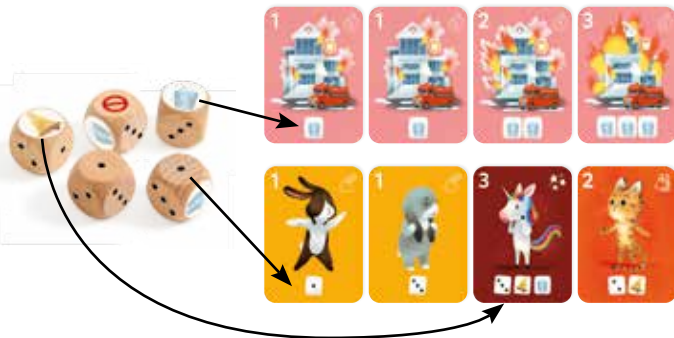
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Se elige un 1.^{er} jugador y empieza la partida lanzando los 5 dados.

Colocad los dados para salvar a los animales o apagar el fuego.

Volved a tirarlos tantas veces como queráis, pero tendréis que colocar al menos uno siempre después de cada tirada. Si no lo conseguís, se acaba vuestro turno y este pasa al siguiente jugador.

Cuando salga la cara  en los dados, estos se descartarán durante ese turno.

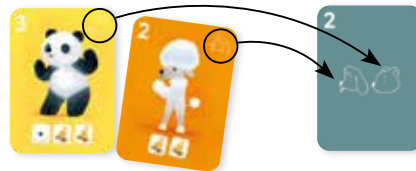


Antes de lanzar los dados, el siguiente jugador vuelve a poner cartas nuevas donde haya huecos vacíos del turno anterior.

Las cartas de recompensa

Las cartas de recompensa se ganan cuando se reúnen las condiciones necesarias.

Por ejemplo, un jugador debe haber ganado una carta de "oso" y una carta de "perro" antes para poder obtener la carta de recompensa correspondiente:



Los jugadores pueden usar las cartas de animal conseguidas en sus anteriores turnos para ganar una carta de recompensa. Sin embargo, solo se puede obtener **una por turno**.

Solo se puede usar una carta de animal una vez para obtener una carta de recompensa. Cuando un jugador gane una recompensa, debe colocarla encima de las cartas de animal que le hayan permitido obtenerla.

Nota: siempre debe haber 4 cartas de recompensa en el centro de la mesa, hasta que se acaba la pila.

Fin de la partida:

La partida termina cuando se haya salvado a todos los animales o cuando se hayan apagado todos los fuegos, es decir, cuando una de las dos filas de cartas esté vacía. El jugador que ha obtenido más puntos gana la partida.

Un juego de Cédric Martinez



Scopo del gioco: salvare tutti gli animali o spegnere l'incendio della clinica veterinaria.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Ogni giocatore sceglie la carta "giocatore" che vuole impersonare e la posa davanti a sé.

Posizionare **4 carte ricompensa** a faccia in su, al centro del tavolo. Poi creare un mazzo con le carte restanti a faccia in giù.



Prendere le **18 carte incendio**, mischiarle e creare un mazzo posizionandole a faccia in giù. In seguito, mostrare 6 carte mettendole in fila.

Fare la stessa cosa con le **18 carte animale**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

I giocatori si alternano per giocare in senso orario.

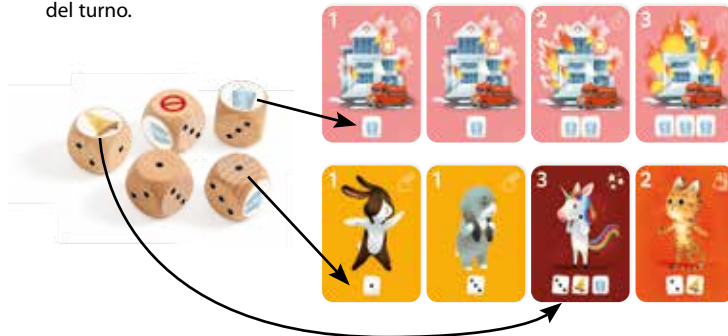
Viene scelto un 1° giocatore che comincia la partita lanciando i 5 dadi.

Posizionare i dadi in modo da salvare gli animali o spegnere il fuoco.

È possibile rilanciarli quante volte lo si desidera, ma bisogna sempre posizionarne almeno uno dopo ogni lancio.

Se non ci si riesce, il proprio turno si conclude e la mano passa al giocatore successivo.

I dadi che cadono sul lato  non possono più essere utilizzati fino alla fine del turno.



Prima di lanciare i dadi, il giocatore successivo ricolloca delle nuove carte nei punti lasciati vuoti dal turno precedente.



Le carte ricompensa

Le carte ricompensa si vincono se i criteri vengono soddisfatti.

Ad esempio, un giocatore deve aver precedentemente vinto una carta "orso" e una carta "cane" per poter ottenere la carta ricompensa corrispondente:



I giocatori possono utilizzare le carte animale ottenute nei turni precedenti per vincere una carta ricompensa. Tuttavia, è possibile ottenerne **una sola per turno**.

Una carta animale può essere utilizzata una sola volta per ottenere una carta ricompensa. Quando il giocatore vince una ricompensa deve posizionarla sulle carte animale che hanno contribuito a ottenerla.

N.B.: Ci devono sempre essere 4 carte ricompensa al centro del tavolo, fino a esaurimento del mazzo.

Fine della partita:

La partita termina quando tutti gli animali sono stati salvati o quando tutti i fuochi sono stati spenti, cioè quando una delle due file di carte è vuota. Il giocatore che ha segnato più punti vince la partita.

Un gioco di Cédric Martinez

Objetivo do jogo: Salvar todos os animais ou apagar o incêndio da clínica veterinária.

PREPARAÇÃO DO JOGO:

Cada jogador escolhe a carta "jogador" que quer representar e coloca-a à sua frente.

Coloque **4 cartas de prémio** viradas para cima, no centro da mesa, e faça um monte com as restantes cartas viradas para baixo.



Pegue nas **18 cartas de incêndio**, baralhe-as e forme um baralho com as cartas virado viradas para baixo. A seguir, vire 6 cartas e posicione-as em linha.

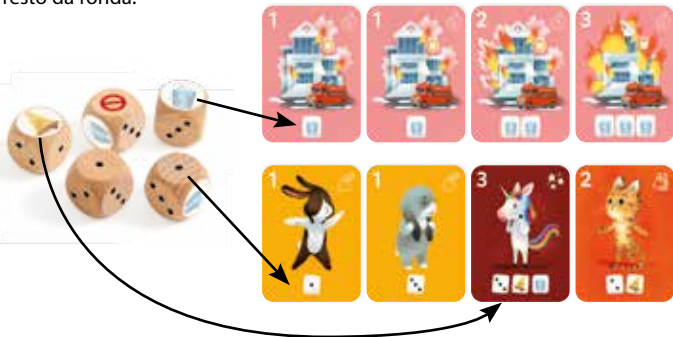
Faça a mesma coisa com as **18 cartas de animais**.

COMO JOGAR:

Os jogadores jogam à vez no sentido dos ponteiros de um relógio. É designado o jogador que começa o jogo atirando os 5 dados.

Coloque os dados de modo a salvar os animais ou a apagar o fogo. Pode voltar a atirar os dados as vezes que quiser, mas deve ser sempre colocado pelo menos um dado após cada lançamento. Se não conseguir, deve passar a vez para o jogador seguinte.

Os dados que caírem no lado  não podem ser usados durante o resto da ronda.

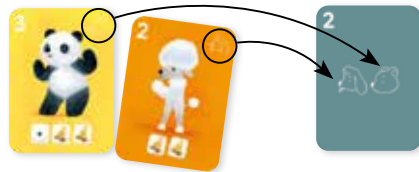


Antes de lançar os dados, o jogador seguinte coloca cartas novas nos espaços deixados vazios na ronda anterior.

Cartas de prémio

As cartas de prémio são ganhas quando os seus critérios são cumpridos.

Por exemplo, um jogador deve ter ganhado anteriormente uma carta “urso” e uma carta “cão” para obter a carta de recompensa correspondente:



Os jogadores podem utilizar as cartas de animais obtidas nas rondas anteriores para ganhar uma carta de recompensa. No entanto, apenas é possível obter **uma por ronda**.

As cartas de animal só podem ser utilizadas uma vez para obter uma carta de prémio. Quando um jogador ganha um prémio, deve colocá-lo sobre as cartas de animal que contribuíram para o ganhar.

Nota: Deve haver sempre 4 cartas de prémio no centro da mesa, até o baralho acabar.

Fim da partida:

O jogo termina quando todos os animais tiverem sido salvos ou quando todos os fogos tiverem sido extintos, isto é, quando uma das duas linhas de cartas estiver vazia. O jogador que marcou mais pontos ganha a partida.

Um jogo de Cédric Martinez



Doel van het spel: Alle dieren redden of de brand in de dierenkliniek blussen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Elke speler kiest een 'speler'-kaart die hij wil gebruiken en legt deze voor zich neer.

Leg **4 beloningskaarten** met het plaatje naar boven in het midden van de tafel en leg de overige kaarten op een stapel met het plaatje naar beneden.



Pak de **18 brandkaarten**, schud ze en leg ze op een stapel met het plaatje naar beneden. Draai vervolgens 6 kaarten om (plaatje naar boven) en leg ze op een rij.

Doe hetzelfde met de **18 dierenkaarten**.

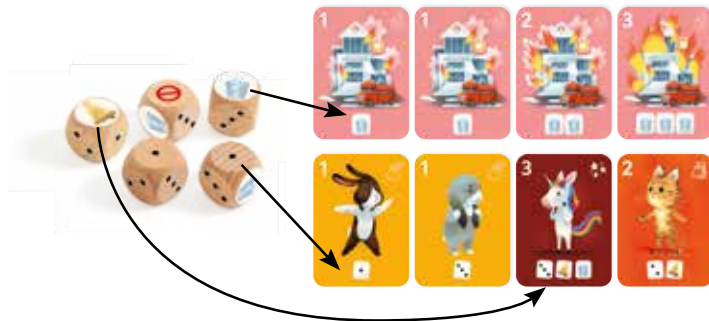
SPELVERLOOP:

De spelers spelen om de beurt met de klok mee.

De 1e speler wordt aangewezen en begint het spel door met de 5 dobbelstenen te gooien.

Plaats de dobbelstenen om dieren te redden of de brand te blussen. Je mag zo vaak opnieuw gooien als je wilt, maar na elke worp moet je minstens één dobbelsteen plaatsen. Als je geen dobbelsteen kunt plaatsen, is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Dobbelstenen die op dit vlak  terechtkomen, kunnen tijdens deze beurt niet meer worden gebruikt.



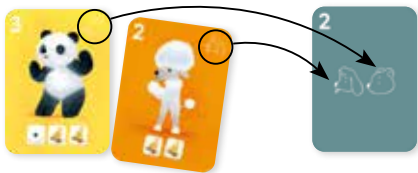
Voordat de volgende speler met de dobbelstenen gooit, legt hij nieuwe kaarten op de lege plekken die zijn ontstaan tijdens de vorige beurt.



De beloningskaarten

Beloningskaarten win je als je de juiste kaarten hebt verzameld.

Bijvoorbeeld, een speler moet eerst de 'beer'-kaart en de 'hond'-kaart winnen om de beloningskaart te winnen die erbij hoort:



Spelers kunnen dierenkaarten van vorige beurten gebruiken om een beloningskaart te winnen. Er kan echter maar **één beloningskaart per beurt** gewonnen worden.

Een dierenkaart kan maar één keer worden gebruikt om een beloningskaart te winnen. Als een speler een beloning wint, moet hij deze neerleggen op de dierenkaarten die hij heeft gebruikt om de beloning te winnen.

NB: Er moeten altijd 4 beloningskaarten in het midden van de tafel liggen, totdat de stapel op is.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als alle dieren zijn gered of alle branden zijn geblust, oftewel wanneer één van de twee rijen kaarten leeg is.

De speler met de meeste punten wint het spel.

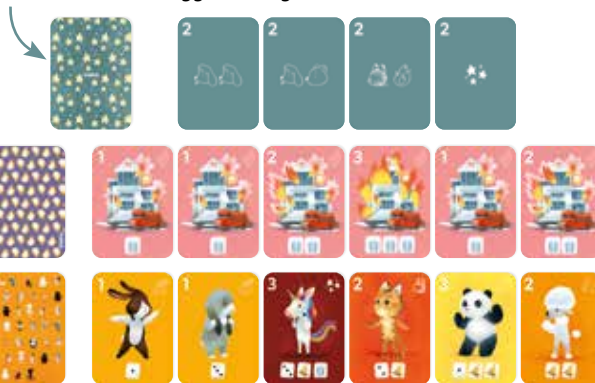
Een spel van Cédric Martinez

Spelets mål: Rädda alla djur eller släck branden på veterinärmottagningen.

SPELFÖRBEREDELSE:

Varje spelare väljer det "spelarkort" som hen vill förkroppsliga och lägger det framför sig.

Lägg **4 belöningskort** med framsidan synlig mitt på bordet. Resten av korten läggs i en hög med framsidan dold.



Blanda de **18 brandkort** och lägg dem i en hög med framsidan dold. Vänd därefter upp 6 kort och lägg dem på rad.

Gör likadant med de **18 djurkort**.

SPELETS GÅNG:

Spelarna spelar medurs i tur och ordning.

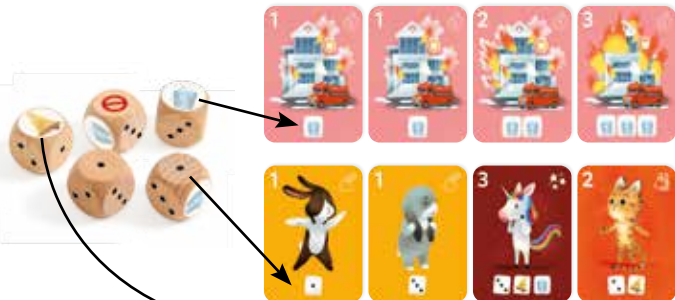
Den 1:a spelaren utses och inleder partiet genom att kasta de 5 tärningarna.

Placera ut tärningarna för att rädda djuren eller släcka branden.

Tärningarna kan kastas hur många gånger som helst, men efter varje kast måste minst en tärning placeras ut.

Om du inte lyckas är din tur över och turen går vidare till nästa spelare.

Tärningar som visar sidan  får inte användas under resten av spelarens runda.

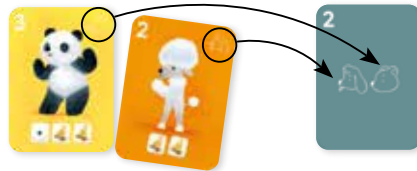


Innan nästa spelare kastar tärningarna vänder hen upp nya kort och fyller i luckorna som uppstod under den föregående rundan.

Belöningskorten

Belöningskortet delas ut när respektive korts kriterier uppfylls.

En spelare måste till exempel redan ha vunnit ett "björnkort" och ett "hundkort" innan hen kan vinna motsvarande belöningskort:



Spelarna kan använda djurkort som har vunnits under tidigare rundor till att vinna ett belöningskort. Det går däremot bara att vinna **ett enda kort per runda.**

! Ett djurkort kan endast användas en enda gång för att erhålla ett belöningskort. Den spelare som vinner en belöning ska lägga kortet ovanpå de djurkort som bidrog till belöningen.

OBS! Det ska alltid ligga 4 belöningskort i mitten av bordet, tills högen är slut.

Spelets slut:

Spelet är slut när alla djur har räddats eller när alla bränder har släckts, det vill säga så fort någon av kortraderna är tom. Spelaren som har fått flest poäng vinner spelet.

Ett spel av Cédric Martinez



Spillets formål: At redde alle dyrene eller slukke ildebranden på dyrlægeklinikken.

FORBEREDELSE AF SPILLET:

Hver spiller vælger det «spillerkort», han eller hun foretrækker, og lægger det foran sig.

Læg **4 belønningskort** med billedsiden opad midt på bordet.

Lav derefter en bunke med de resterende kort med billedsiden nedad.



Tag de **18 ildebrandskort**, bland dem, og lav en bunke med billedsiden nedad. Vend derefter 6 kort og læg dem i en række.

Gør det samme med de **18 dyrekort**.

SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

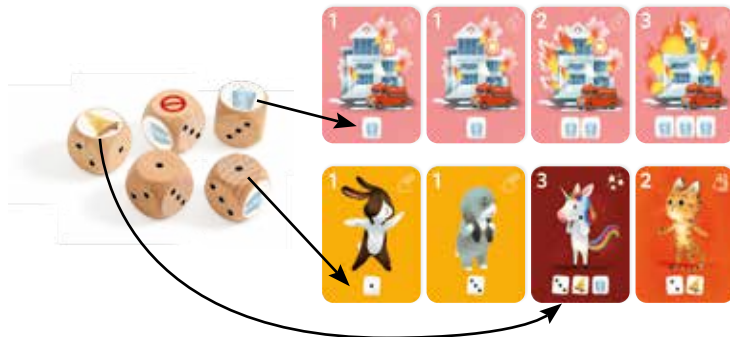
Spillerne skiftes til at spille, og der spilles i urets retning.

En første spiller udpeges og starter spillet ved at kaste de 5 terninger.

Placer terningerne på en måde, der enten redder dyr eller slukker branden. Kast dem så mange gange, som du vil, men du skal altid kunne placere mindst én terning efter hvert kast.

Hvis du ikke kan det, er din tur slut, og turen går videre til den næste spiller.

Terninger, der lander på siden  må ikke anvendes i resten af turen.



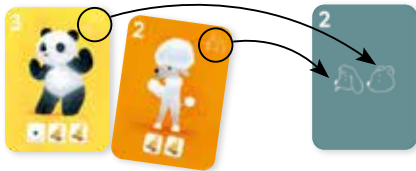
Inden den næste spiller kaster terningerne, lægger han eller hun nye kort på de pladser, der blev tomme under den forrige tur.



Belønningskort

Man vinder et belønningskort, når dets kriterier er opfyldt.

For eksempel skal en spiller allerede have vundet et »bjørnekort« og et »hundekort« for at få det tilsvarende belønningskort:



For at vinde et belønningskort kan spillerne bruge de dyrekort, de har vundet i de forrige ture. Det er dog kun muligt at få **ét belønningskort pr. tur**.

Et dyrekort kan kun bruges én gang til at få et belønningskort. Når spilleren vinder et belønningskort, skal det placeres på de dyrekort, der bidrog til at vinde det.

NB: Der skal hele tiden være 4 belønningskort midt på bordet, indtil bunken er tom.

Spillets slutning:

Spillet slutter, når alle dyr er blevet reddet, eller når alle ildebrande er blevet slukket – altså når der ikke er flere kort tilbage i én af de to rækker.

Spilleren, der har fået flest point, vinder spillet.

Et spil af Cédric Martinez

Цель игры: спасти всех животных или потушить пожар в ветеринарной больнице.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок выбирает карточку с игроком, роль которого он хочет исполнять, и кладет ее перед собой.

Выложите **4 карточки «награда»** лицевой стороной вверх в центр стола. Поместите оставшиеся карточки в стопку лицевой стороной вниз.



Возьмите **18 карточек «пожар»**, перемешайте, сформируйте колоду и положите лицевой стороной вниз. Затем вытяните из колоды 6 карточек и разложите их в линию.

Проделайте то же самое с **18 карточками «животное»**.

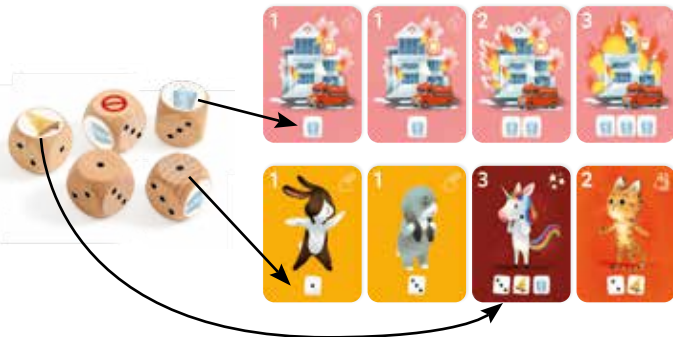
ХОД ИГРЫ:

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Назначается 1-й игрок, который начинает игру и бросает 5 кубиков.

Размещайте кубики таким образом, чтобы спасти животных или потушить пожар. Бросайте кубики столько раз, сколько пожелаете, но после каждого броска вы должны разместить хотя бы один кубик. Если вам не удастся разместить ни одного кубика, ваш ход завершается и переходит к следующему игроку.

Кубики, на которых выпадает это изображение , больше не могут быть использованы игроком во время его хода.

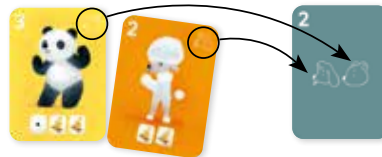


Перед броском кубиков следующий игрок размещает новые карточки на пустые места, образовавшиеся в ходе предыдущего хода.

Карточки «награда»

Карточки «награда» выигрываются только при соблюдении условий, указанных на каждой карточке.

Например, игрок должен сначала выиграть карточку «медведь» и карточку «собака», чтобы получить соответствующую карточку «награда»:



Игроки могут использовать карточки с животными, выигранные во время предыдущих ходов, чтобы получить карточку «награда». Но помните, что **за один ход** можно получить **только одну карточку**.

Карточку с животным можно использовать только один раз, чтобы получить карточку «награда». Когда игрок получает карточку «награда», он должен поместить ее на карточки с животными, благодаря которым она была выиграна.

NB: В центре стола всегда должны быть выложены 4 карточки «награда», пока в стопке не останется карточек.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда все животные спасены или все пожары потушены, то есть когда в одном из двух рядов не останется ни одной карточки. Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем.

Автор игры: Седрик Мартинез

FR À retrouver dans la même collection • **EN** Also available in this collection
DE Entdecke weitere Würfelspiele von uns • **ES** Descubre más de esta colección
IT Scopri di più in questa collezione

Sugar cake



4-99
ans



DJ00836

**PIRATES
'N' DICE**



7-99
ans



DJ00830

DJ00831



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr