

innt

ERDER® SPIELE



annt! Mit lautem
- tatüü... rückt
uerwehr in allen
eilen der Stadt
och die engen
n sind voll mit
gen und Autos,
aos droht. Wird
uerwehr recht-
da sein, um das
e alte Haus zu
Jetzt kommt's
an, daß ein
on euch das
e tut!

hilft - gewinnt



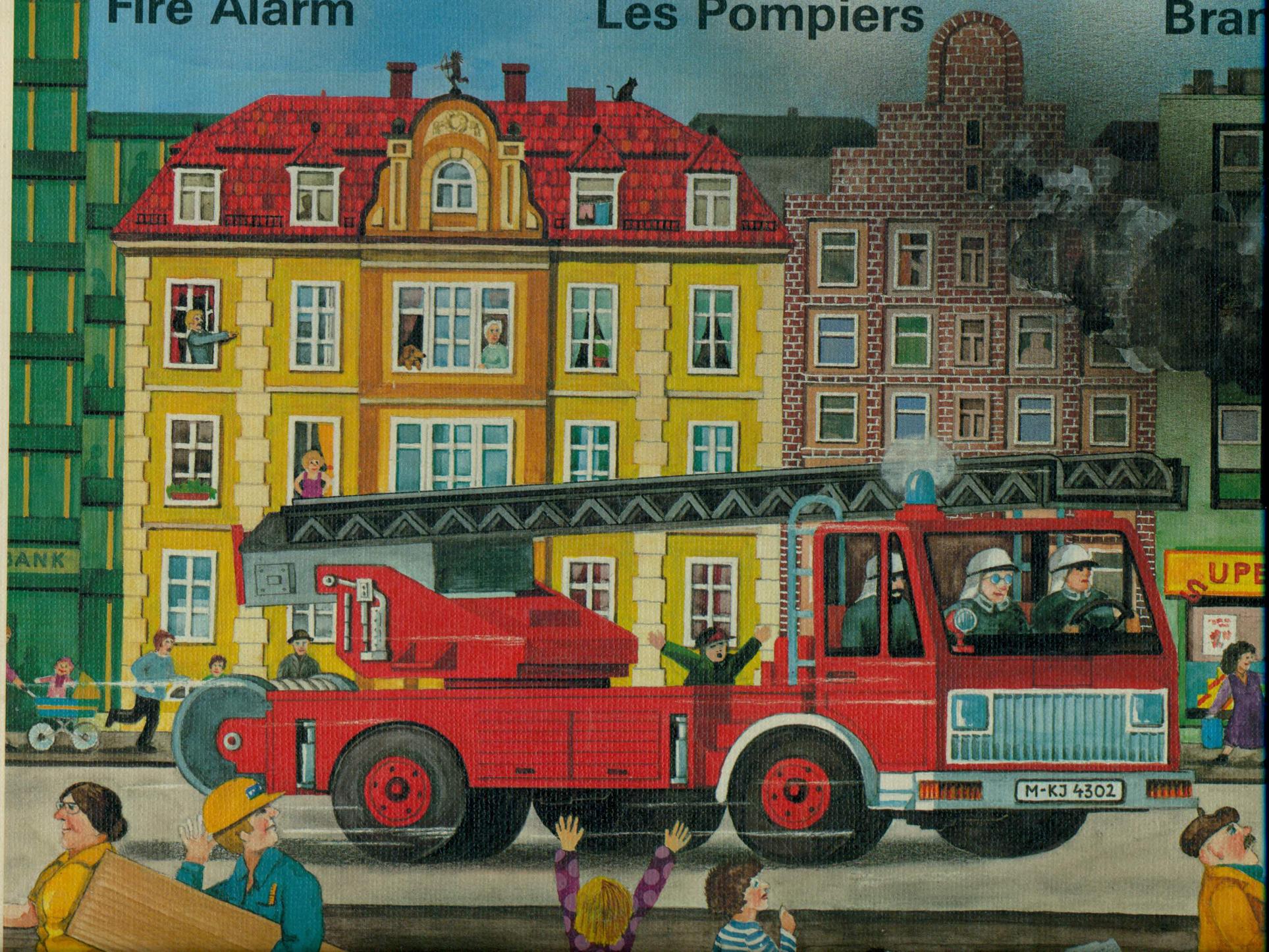
iteinander-Spiel

FEUERWEHR

Fire Alarm

Les Pompiers

Brann



BANK

SUPER

M-KJ 4302

LES POMPIERS

Un jeu communautaire pour 2 à 4 joueurs (à partir de 5 ans)

Ça brûle! ... Ça brûle! Aux 4 coins de la ville, on entend le cri strident des sirènes. Les pompiers sautent dans leurs voitures et partent à toute vitesse. Pimpon... Pimpon... hurlent les sirènes et on voit comme les signaux lumineux tournent au-dessus des têtes des pompiers, qui se hâtent.

Les automobilistes remarquent les signaux d'alarme et vont tout près du trottoir, pour que les voitures des pompiers puissent bien vite et sans empêchement atteindre leur but. Mais dans les rues étroites de la ville quelques camions ne peuvent pas se garer aussi vite. Et bien qu'ils veuillent faire de la place pour les voitures des pompiers, ils embouteillent les rues.

Le feu se propage toujours plus vite dans la vieille belle maison en plein milieu de la ville. Les habitants essaient de l'éteindre eux-mêmes, car les voitures des pompiers n'avancent que très lentement.

Nous pouvons aider les habitants et les conducteurs de poids lourds. Cela va dépendre de nous, si la belle vieille maison va être entièrement détruite ou si les pompiers vont arriver à temps pour éteindre l'incendie. Aidons à sauver la belle vieille maison.

Matériel de jeu:

1 plan du jeu

4 voitures de pompiers

16 camions de couleurs différentes

12 jetons „foyer d'incendie" (+ 2 de réserve)

1 dé spécial

But du jeu

Sauver la maison. L'habilité et l'aide mutuelle permettront aux pompiers d'atteindre leur but (points rouges) avant que tous les jetons „foyer d'incendie" soient placés et ainsi la maison complètement détruite; la maison et le jeu seraient alors perdus. Il s'agit donc pour le joueur de ne pas perdre de vue l'incendie et dans une action concertée de veiller à ce que le feu ne se propage pas. Lorsque vient son tour, chaque joueur doit se décider s'il retire du jeu un jeton „foyer d'incendie" – ce qui lui permettra alors de faire avancer son bouchon – ou si il va aider un autre joueur.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend une auto rouge de pompiers et 4 camions de couleurs semblables ou différentes.

Il pose son auto rouge de pompiers sur la case jaune de départ et les 4 camions devant.

On jette le dé chacun son tour.

Le jeu en lui-même

1. Signification des symboles dessinés sur le dé:

le camion: cela signifie que lorsqu'après avoir jeté le dé, ce symbole apparaît, le joueur fait avancer d'une case sa colonne de camions suivie de l'auto de pompiers.

le feu: cela signifie, que l'on doit poser un jeton „foyer d'incendie” sur la façade de la maison.

Pompe à incendie: cela signifie que les habitants de la maison ont réussi à éteindre l'incendie en partie, aussi le joueur peut enlever de la maison un jeton „foyer d'incendie”. *Au lieu d'enlever un jeton „foyer d'incendie” le joueur peut aussi placer le camion qui se trouve le plus en avant sur les bas-côtés (c'est-à-dire le sortir du jeu); la colonne de camions peut alors avancer jusqu'à la case devenue libre.*

Signaux lumineux: cela signifie *Jocker*. Le joueur peut faire ce qui lui semble nécessaire. Il a les mêmes possibilités que s'il avait joué la face du dé „pompe à incendie”. Mais il peut aussi aider un autre joueur dont l'auto est la plus en arrière.

en résumé: a) il peut ôter un jeton „foyer d'incendie”; b) ou bien il peut aussi faire avancer sa propre voiture de pompiers; c) ou encore faire avancer une autre voiture de pompiers.

2. Règle supplémentaire: L'auto de pompiers qui n'a plus de camions devant soi peut avancer plus vite: de 2 cases.

Quand une voiture de pompiers a atteint son but: la maison qui brûle, le joueur peut, quand vient son tour, aider un autre joueur en lui donnant les symboles lui étant utiles, symboles que lui-même vient de jouer. Ce même joueur n'a plus besoin de poser les jetons „foyer d'incendie”.

Fin du jeu

1. Par lui-même

Le jeu est perdu pour tous les joueurs, quand tous les jetons „foyer d'incendie” (12) sont placés sur la maison. (Les voitures de pompiers ne sont pas encore arrivées ou seulement qu'en partie et ne peuvent donc plus éteindre l'incendie.

2. D'une façon simple:

Le jeu est gagné, si toutes les 4 voitures de pompiers ont atteint leur but et que les 12 jetons „foyer d'incendie” ne sont pas encore repartis sur la maison.

3. D'une façon plus difficile:

Après avoir atteint son but, le joueur ne peut aider un autre joueur, que lorsqu'il a sorti la face du dé: „pompe à incendie” ou „jocker”, à part cela la règle du jeu demeure.