

# Pompiers, à vos tuyaux !

Un jeu d'assemblage et de rapidité pour 2 à 4 pompiers vif et rapides à partir de 5 ans.

**Auteur :** Rudi Biber  
**Graphisme :** Pascal Nöldner  
**Rédaction :** Annemarie Wolke  
**Durée du jeu :** env. 15 minutes



Pin-pon, pin-pon, voilà les pompiers ! Ils arrivent juste à temps, car sur le champ du fermier Rudi, les bottes de paille sont en flammes ! Les pompiers commencent aussitôt à éteindre le feu, mais les tuyaux d'eau sont complètement mélangés. Le premier qui arrive à dérouler son tuyau jusqu'au foyer de l'incendie pourra crier « De l'eau ! » et recevra en récompense une médaille d'honneur des sapeurs-pompiers. Mais, que se passe-t-il encore ? Le feu n'est pas complètement éteint ! Une deuxième manche commence immédiatement ! Tous les joueurs doivent de nouveau essayer de dérouler rapidement et correctement les tuyaux.

Le but du jeu est d'être le premier à avoir 3 médailles.

## Contenu du jeu

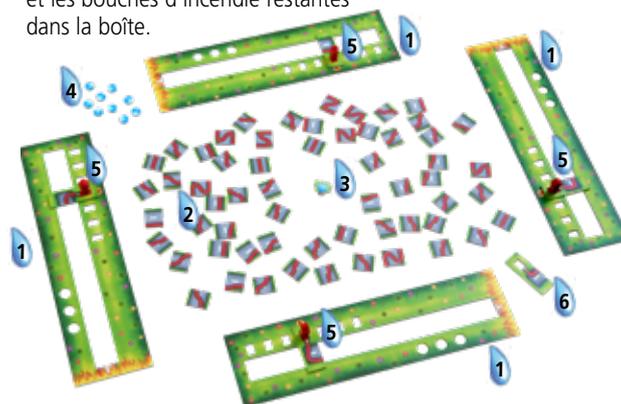
4 plateaux de jeu (chacun composé de 2 parties), 60 plaquettes de morceaux de tuyau, 5 plaquettes de départ de tuyau, 9 médailles, 1 plaquette « de l'eau », 4 bouches d'incendie en bois, 1 règle du jeu

### Avant de jouer pour la première fois

Détachez les plaquettes de leur cadre avec précaution. Vous pouvez jeter à la poubelle le reste du cadre inutile. Évitez les emplacements de chacun des plateaux de jeu. Ces petites parties peuvent également être jetées.

## Préparation du jeu

1. Chaque joueur prend un plateau de jeu et l'assemble devant lui.
2. Toutes les plaquettes de morceaux de tuyau sont mélangées, puis déposées en vrac au milieu de la table.
3. Posez la plaquette « de l'eau ! » à un emplacement accessible par tous les joueurs.
4. Préparez les médailles.
5. Chaque joueur reçoit une bouche d'incendie et la place dans le trou de son plateau de jeu symbolisé par un dessin de bouche d'incendie\*.
6. Placez les plaquettes de tuyau de départ faces cachées. Chaque joueur prend une plaquette de tuyau de départ et la place sur sa bouche d'incendie de façon à ce qu'elle s'insère parfaitement dans le plateau de jeu.
7. Remettez les plateaux de jeu, les plaquettes de tuyau de départ et les bouches d'incendie restantes dans la boîte.



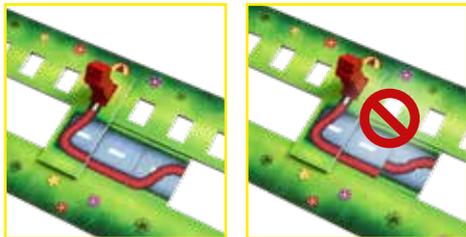
\*CONSEIL : si des enfants d'âges différents jouent ensemble ou des enfants jouent avec des adultes, les joueurs expérimentés peuvent placer leur bouche d'incendie une ou deux cases plus en arrière vers la gauche. Cela donne un désavantage, car il leur faudra plus de plaquettes de bouts de tuyaux pour terminer.

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches. Lorsque retentit le signal du départ : « à vos tuyaux, prêts, partez ! », les joueurs jouent tous en même temps. En cherchant au centre de la table, chaque joueur doit trouver le plus rapidement possible les plaquettes de morceaux de tuyau qui correspondent et les assembler depuis la bouche d'incendie pour dérouler leur tuyau jusqu'à atteindre le feu.

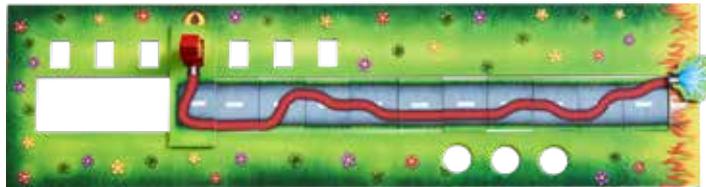
### Pour cela :

- Tu ne peux utiliser qu'une seule main pour chercher les plaquettes de morceaux de tuyau.
- Placez les plaquettes de tuyau les unes à côté des autres sur le plateau de jeu, de façon à ce que le tuyau s'étire de la gauche vers la droite.
- Vous pouvez tourner les plaquettes de morceaux de tuyau dans le sens que vous voulez.
- Faites bien attention à ce que les points de raccordement coïncident parfaitement. En effet, les morceaux de tuyau sont illustrés à 5 niveaux de hauteur différents.
- Une plaquette de tuyau que tu voulais placer ne coïncide pas ? Alors remets-la au centre de la table.



## Fin de la manche

Un joueur a-t-il réussi à dérouler son tuyau jusqu'au feu ? Il doit alors vite attraper la plaquette « de l'eau ! » ! Il la place à côté de la dernière plaquette de tuyau et crie « de l'eau ! ». Le feu est éteint



*Tuyau terminé avec plaquette « de l'eau »*

Tous les autres joueurs s'arrêtent immédiatement de chercher des plaquettes de tuyau. Contrôlez si le joueur le plus rapide a bien disposé ses plaquettes de tuyau, c'est-à-dire si tous les morceaux de tuyaux coïncident bien les uns avec les autres.

### Le tuyau est mal assemblé ?

- Malheureusement, tu t'es trompé. Remets la plaquette qui ne coïncide pas et toutes les plaquettes situées à sa droite au centre de la table. Mélange bien toutes les plaquettes. Au prochain top départ, tous les joueurs peuvent se remettre à chercher.

### Le tuyau est bien assemblé ?

- Génial ! Tu reçois alors en récompense une médaille de pompiers. Place ta médaille sur l'un des trous ronds de ton plateau de jeu.



## Préparation de la manche suivante :

- Le joueur qui vient de gagner la médaille de pompiers doit déplacer sa bouche d'incendie d'une case vers la gauche. Cela veut dire qu'il devra placer une plaquette de tuyau en plus que les autres dans cette manche. La bouche d'incendie est déjà tout à gauche ? Alors elle reste à cet emplacement.
- Les autres joueurs comptent leurs plaquettes de morceaux de tuyau. Celui qui a placé le moins de plaquettes de tuyau peut avancer sa bouche d'incendie d'une case vers la droite. Il se peut que ce soit le cas pour plusieurs joueurs. La bouche d'incendie est déjà tout à droite ? Alors elle reste à cet emplacement.
- Tous les joueurs remettent leurs plaquettes de morceaux de tuyau au centre de la table. Mélangez bien toutes les plaquettes. Remettez également la plaquette « de l'eau ! » au centre de la table.
- Chaque joueur donne sa plaquette de tuyau de départ à son voisin de gauche (pour ne pas recommencer le même tuyau) et place sa nouvelle plaquette de départ de tuyau sur sa bouche d'incendie.

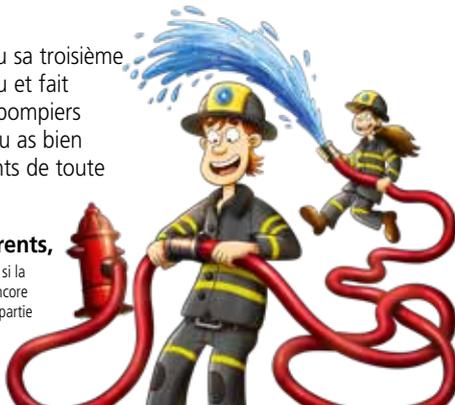
La nouvelle manche commence au signal du départ : « à vos tuyaux, prêts, partez ! ».

## Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a obtenu sa troisième médaille, il remporte le jeu et fait alors partie des meilleurs pompiers de la ville. Félicitations ! Tu as bien mérité les applaudissements de toute la troupe de pompiers !

### Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.



## Blus de brand!!!



Een brandspannend legspel voor 2-4 dappere brandweerlieden vanaf 5 jaar.

**Auteur:** Rudi Biber  
**Illustrator:** Pascal Nöldner  
**Redactie:** Annemarie Wolke  
**Speelduur:** ca. 15 minuten



Tatutatuuu! De brandweer is net op tijd, want de strobalen in het weiland van boer Rudi staan in lichterlaaie! De brandweerlui willen onmiddellijk beginnen met blussen, maar bij de brandslangen is het nog een drukte van jewelste. Wie de brandslang als eerste naar de brandhaard heeft gelegd, roept, „Water, blus!“ en krijgt als beloning een begeerde blusmedaille. Maar wat gebeurt er nu? Het vuur is niet helemaal gedoofd! Meteen begint de volgende ronde en probeert iedereen opnieuw om het overzicht in de chaos van brandslangen te krijgen. Het doel van het spel is om als eerste drie blusmedailles te verzamelen.

## Inhoud van het spel

4 spelborden (bestaande uit 2 delen), 60 brandslangenkaartjes, 5 startdelen, 9 blusmedailles, 1 „Water, blus“-kaartje, 4 houten brandkranen, 1 handleiding

### Voor het eerste spel

Haal de kaartjes voorzichtig los uit de platen. De rest van het karton mag je meteen weggooien. Druk uit het spelbord de kleine onderdelen. Deze kun je ook weggooien.