



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4215



Tatü-Tata!

Dingalingaling! • Pin-pon, pin-pon! • Ta-tie, ta-tuu!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2002

Certificat

awarded to:

For the success and bravery of
your participation in
the intervention of
the fire brigade.



*The president
Willy Waterhose*



Jeu Habermab n° 4215

Pin-pon, pin-pon !

Une course avec un plateau de jeu à deux niveaux, pour 2 à 4 joueurs de 4 à 7 ans.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Thies Schwarz
Durée d'une partie : env. 15 minutes

Les pompiers sont très sollicités ! Pas seulement quand il y a un incendie ! Pour vider une cave inondée ou quand un petit chat apeuré s'est réfugié tout en haut d'un arbre, c'est à eux qu'on fait appel ! A chaque fois que l'alarme est donnée, les pompiers sautent de leurs lits, se dépêchent de s'habiller et essayent d'emporter le bon équipement. Mais seul celui qui se retrouvera à temps dans la voiture et pourra ainsi apporter son aide sera récompensé plus tard en recevant l'un des diplômes convoités.

Contenu :

- 4 pompiers
- 1 voiture de pompiers
- 1 dé à symboles
- 1 cloche
- 1 carte-cloche
- 1 plateau de jeu constitué de plusieurs éléments
- 1 niveau supérieur (caserne des pompiers), 1 niveau inférieur (garage), 1 barre glissante, 2 baguettes avec poteaux, 1 baguette transversale
- 3 cartes d'urgence (illustrées des deux côtés)
- 12 cartes de vêtements (casque, bottes, manteau)
- 12 cartes d'équipement (tuyau, pompe, échelle)
- 12 diplômes
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Celui qui aura récupéré le plus grand nombre de diplômes après une excitante journée de pompier gagne la partie.

Préparatifs :

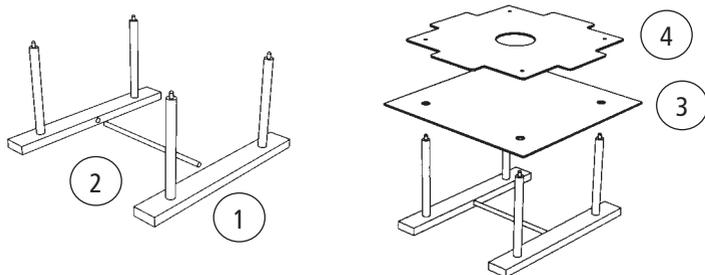
Il faut d'abord assembler la caserne des pompiers (voir illustration page suivante) :

Poser les **baguettes munies des poteaux** (1) sur la table et les raccorder en introduisant la **baguette transversale** (2) dans les trous des baguettes. Enfoncer le **garage** (3) sur les poteaux. Ensuite poser la **caserne** (4) sur les poteaux : c'est là que les pompiers vont dormir.

Récupérer des
diplômes

assembler la
caserne des
pompiers

Poser la **barre glissante** au milieu de la caserne en l'insérant dans la petite découpe prévue dans le plateau inférieur.
 Pour une meilleure utilisation, la rampe ne tient pas droite, mais reste penchée sur le plateau de jeu supérieur.



Chaque joueur choisit un **pion-pompier** et le pose dans le lit de la couleur correspondante en haut dans la caserne. Tous dorment encore paisiblement !
 Poser la **voiture de pompiers** en bas dans le garage.
 Poser la **carte-cloche** à côté du plateau de jeu. Poser la **cloche** sur la case de gauche (au bord bleu) de la carte-cloche.

Classer les cartes de vêtements et d'équipement selon leur motif et observer la caserne : poser les piles de cartes dans les **armoires** et sur les **étagères** correspondantes. Les cartes d'équipement sont posées sur une étagère. S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les pions en trop dans la boîte.

Empiler les **trois cartes d'urgence** de manière à ce qu'elles soient tournées vers le haut, le côté au **bord rouge** devant être visible. On peut alors voir le premier cas d'urgence.

Il y a trois cas d'urgence différents où les pompiers devront intervenir :

- Il y a le feu chez le boulanger Jacquot.
- Chez la famille Dupont, la cave est inondée.
- Le chat de Martine n'ose plus redescendre de l'arbre.

Poser les **diplômes** à côté des cartes d'urgence.
 Préparer aussi le **dé**.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
 Celui qui a vu en dernier une voiture de pompiers commence.
 Le premier joueur prend la **cloche**, la fait sonner et crie tout fort :
 « Alarme, alarme ! Tout le monde debout ! »

Il repose la cloche et **lance le dé**.

choisir son pompier

voiture de pompiers, carte-cloche, cloche

ranger les cartes-vêtements et les cartes-équipements

cartes d'urgence

faire sonner la cloche

lancer le dé

points : avancer le pion

recupérer les vêtements et les équipements

Tout a été ramassé ? Descendre sur la barre glissante, monter dans la voiture



cloche : faire sonner la cloche, l'avancer d'une case

Sonnée 5x ? La voiture est prête à partir en urgence

Le dé est tombé sur un, deux ou trois points ?

Tu avances ton pion-pompier du nombre de cases correspondantes dans n'importe quelle direction.

Sur chaque case, il ne doit y avoir qu'un seul pion.

Si la case sur laquelle tu vas atterrir est occupée, continue jusqu'à la prochaine case libre.

Attention : sur les cases situées devant les armoires et les étagères, il peut y avoir plusieurs pions en même temps.

Ton pion atterrit sur une case située en face d'une armoire ou d'une étagère ?

Tu prends l'un des objets qui y est posé. Tu n'es pas obligé d'arriver juste en face de cette case. Si tu as des points en trop, ils sont perdus.

Si tu as déjà cet objet, tu continues, à condition d'avoir encore des points.

• **N.B. :** tu es en face de l'**armoire où il y a les équipements** de pompier? Regarde sur la **carte d'urgence** quel équipement est nécessaire pour cette urgence et prend la carte correspondante.

• Tu as récupéré **les quatre objets** (le casque, le manteau, les bottes et l'équipement convenant au cas d'urgence) ?

Ton pion a le droit de descendre **tout de suite** au garage en glissant **sur la barre glissante**. Pour cela, referme ses bras autour de la barre glissante. Une fois que le pion est arrivé en bas, retire légèrement la barre glissante. Tu peux alors prendre ton pion et le mettre dans la **voiture de pompiers**. Cale à nouveau la barre glissante.

Si ton pion est déjà dans la voiture de pompiers, tu as quand même le droit de continuer à jouer.

Si le dé est tombé sur un ou plusieurs points, tu les donnes à un autre joueur.

Si le dé est tombé sur la cloche, tu dois alors jouer en suivant les règles ci-dessous :

Le dé est tombé sur la cloche ?

Il faut faire vite, car les pompiers doivent toujours se dépêcher !
 Prends la **cloche et fais-la sonner** bien fort. Si tu veux, tu peux crier en même temps « alarme, alarme ! ». Repose la cloche sur la carte-cloche et avance-la d'une case vers la droite.

• **Attention :** la cloche a été posée sur la **dernière case avec la voiture de pompiers** ? La voiture de pompiers ne peut plus attendre : il faut qu'elle sorte de la caserne pour venir en aide aux personnes en danger. Le joueur qui a lancé le dé amène la voiture de pompiers jusqu'à la **pile de cartes d'urgence**, les joueurs pouvant tous faire « pin-pon, pin-pon » en même temps.
 Les pompiers qui ne sont encore pas dans la voiture à ce moment-là

n'ont pas été assez rapides. Ils n'ont pas le droit de sortir cette fois-ci.
S'il n'y a encore aucun pompier dans la voiture, poser la cloche à nouveau sur la case au bord bleu. Les pompiers ont une nouvelle chance.

Les pions sont tous dans la voiture avant que la cloche ne soit sur la dernière case avec la voiture de pompiers ?

Bravo ! Vous êtes une équipe de pompiers super rapides !
Le joueur qui a mis en premier son pion dans la voiture l'amène tout de suite jusqu'à la pile de cartes d'urgence.

Une fois que la **voiture est arrivée à la pile de cartes d'urgence, retourner la carte** posée en haut de la pile.

Tous les joueurs regardent quel équipement est nécessaire pour les pompiers.

L'équipement est bon ? Prendre un diplôme

- **Tous les joueurs** dont le pion est dans la voiture et qui ont la bonne carte d'équipement reçoivent un **diplôme**.
- Les joueurs dont le pion n'est pas dans la voiture ou qui ont pris une mauvaise carte d'équipement ne reçoivent pas de diplômes pour cette partie.

Mettre la **carte d'urgence** de côté. Mais avant que les pompiers puissent intervenir pour la deuxième urgence, il faut faire quelques préparatifs :

La **voiture de pompiers** est ramenée dans le garage. Les **pompiers** en descendent et se remettent au lit. L'intervention a été fatigante ! **Les cartes de vêtements et d'équipement** sont remises à leurs places dans la caserne. La **cloche** est à nouveau posée sur la case au bord bleu.

La seconde partie commence alors par le retentissement de la cloche.

revenir, ranger les affaires, partie suivante

Fin du jeu :

Une fois que la troisième intervention d'urgence est terminée et que les diplômes ont été distribués, le jeu est fini.

Celui qui a pu récupérer le plus grand nombre de diplômes gagne.

Plusieurs joueurs ont le même nombre de diplômes ? Ces joueurs sont tous gagnants. Chez les pompiers, l'esprit d'équipe est aussi très important !

Troisième intervention terminée ? Qui a le plus de diplômes ?

Variantes :

- Selon le temps pendant lequel on veut jouer, on peut prendre moins de trois cartes d'urgence ou jouer plusieurs fois de suite aux urgences.
- Si l'on veut que tous les joueurs soient dans la voiture pour l'intervention d'urgence, on jouera sans prendre la carte-cloche. Si le dé tombe sur la cloche, on peut quand même faire sonner la cloche et crier « alarme, alarme ! ».

On joue jusqu'à ce que le dernier joueur mette son pompier dans la voiture. On continue à jouer comme décrit.

- Au lieu des cartes-diplômes, on peut aussi prendre de 'vrais' diplômes. Pour cela, copier le diplôme imprimé dans le livret de la règle du jeu et

le remplir en inscrivant le nom des joueurs, ou faire faire les diplômes par les joueurs.

Variante pour jeu coopératif

Pour pouvoir être la meilleure brigade de pompiers au monde, il faut que vous récupériez ensemble un certain nombre de diplômes remis pour la réussite de vos interventions.

Jouer comme décrit dans la version de base.

Différence : après qu'un joueur a lancé les dés, il peut se décider soit **d'avancer** son pion selon le nombre de points soit de **donner** ses points à un autre joueur. Ainsi les joueurs s'entraident tous et aucun point n'est perdu.

Une fois que les trois cartes d'intervention ont été jouées, vous comptez les diplômes que vous avez obtenus tous ensemble.

Vous aurez gagné et serez la meilleure brigade de pompiers au monde si vous avez pu récupérer le nombre suivant de diplômes :

au moins **9 diplômes** s'il y a **4 joueurs**

au moins **7 diplômes** s'il y a **3 joueurs**

au moins **4 diplômes** s'il y a **2 joueurs**

Si cela vous semble trop facile, vous pouvez bien sûr convenir d'un autre nombre plus élevé de diplômes.

Cette variante peut être aussi jouée **seul**.

Tu joues alors avec les quatre pions. Est-ce que tu vas réussir à récupérer 9 diplômes au cours de tes interventions ?



Diplôme

remis à:

Pour ta bravoure et ton
concours à l'intervention
des pompiers.



*Le président de la brigade
des pompiers
Simon Sapeur*



Habermaaf-spel Nr. 4215

Ta-tie, ta-tuu!

Een wedstrijdspel met een spelbord met twee verdiepingen voor
2 – 4 kinderen van 4 tot 7 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch

Illustraties: Thies Schwarz

Speelduur: ca. 15 minuten

De brandweer heeft het druk! Niet alleen schiet ze te hulp wanneer er brand is, maar ook als de kelder onder water staat of een bang poesje niet uit de hoge boom naar beneden durft, wordt ze erbij geroepen.

Elke keer als het alarm afgaat, springen de brandweerkinderen uit hun bed, kleden zich snel aan en proberen de juiste uitrusting mee te nemen. Maar alleen degene die op tijd in de brandweervagen zit en dus mee kan helpen bij de missie, krijgt later één van die felbegeerde oorkonden.

Spelinhoud:

4 brandweerkinderen

1 brandweervagen

1 bijzondere dobbelsteen

1 bel

1 belkaart

1 spelbord uit verschillende delen:

1 bovenverdieping (brandweerkazerne), 1 benedenverdieping (garage), glijpaal, 2 latten met steunen, 1 dikke dwarsbalk

3 noodgevalkaarten (aan twee kanten bedrukt)

12 kledingkaarten (helm, laarzen, overjas)

12 uitrustingskaarten (brandslang, pomp, ladder)

12 oorkonden

1 spelhandleiding

Oorkonden
verzamelen

Kazerne
opbouwen

Doel van het spel:

Wie na een opwindende dag als brandweerkind de meeste oorkonden heeft ontvangen, wint het spel.

Spelvoorbereiding:

Eerst moet de brandweerkazerne worden opgebouwd (zie afbeelding volgende blz.).

Zet eerst de **latjes met de steunen** (1) op tafel en maak ze aan elkaar vast, door de **dikke dwarsbalk** (2) in de gaten van de latten te steken.

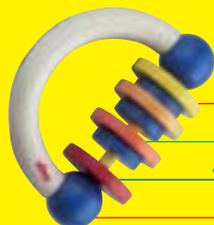
Laat nu de **garage** (3) over de steunen zakken en zet dan de **brandweerkazerne** (4) op de steunen. Hierbovenop liggen zo meteen de brandweerkinderen te slapen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 61925