Jeu Habermaaß n° 4215

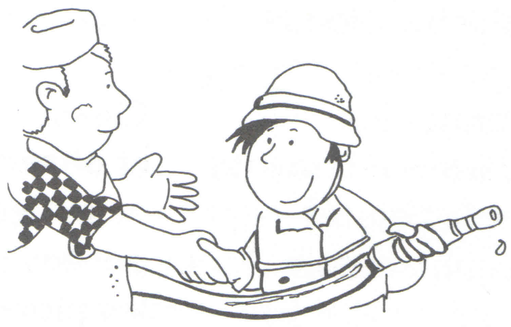
Pin-pon, pin-pon !

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 :

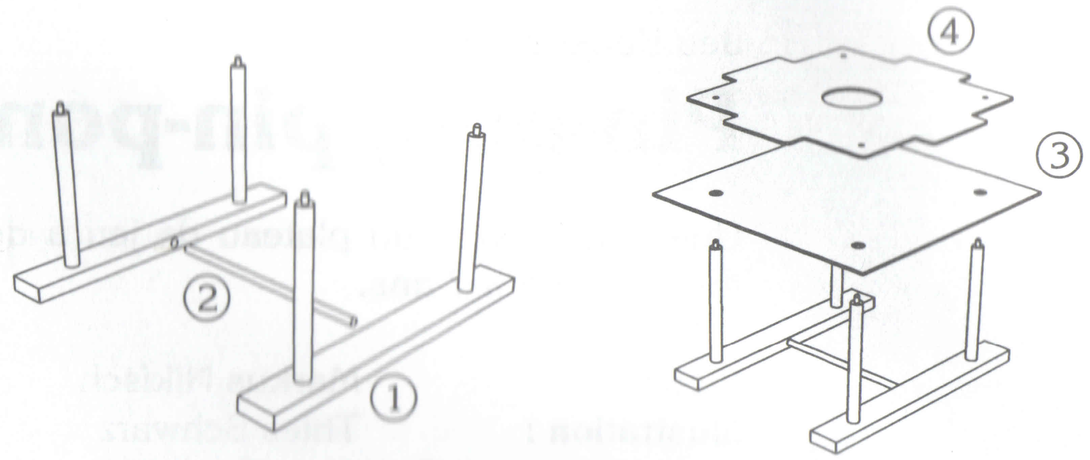
récupérer des diplômes

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

Préparatifs :

assembler la caserne des pompiers

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.
Poser la **barre glissante** au milieu de la caserne en l'insérant dans la petite découpe prévue dans le plateau inférieur.

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"

lancer le dé

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

points : avancer le pion

- **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.

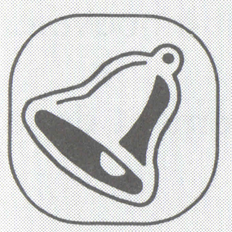
récupérer les vêtements et les équipements

- **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.

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

- 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 :



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

- **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.

Sonné 5x ?

La voiture est prête à partir en urgence

- **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 :

revenir, ranger les affaires, partie suivante

La **voiture de pompiers** est ramenée dans le garage. Les **pompiers** en descendent et se remettent au lit. L'intervention a été fatiguante ! **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.

Fin du jeu :

Troisième intervention terminée ? Qui a le plus de diplômes ?

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 !

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 ?