

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





AU FEU LES POMPIERS

3-99 ans

2-4 joueurs

10 min.

56 cartes

But du jeu :

Sauver le plus grand nombre de bébés animaux.

Préparation du jeu :

- Disposer les 4 cartes Étage en colonne avec le 1 en bas.
- Aligner 4 cartes Fenêtre en feu à côté de chaque numéro d'étage pour obtenir un immeuble de 16 cartes.
- Mélanger les cartes Pompier et les distribuer toutes aux joueurs.



Déroulement du jeu :

Le jeu se joue comme la bataille. Les joueurs prennent leur paquet de cartes face cachée et retournent en même temps la carte du dessus. Celui qui a joué la carte avec la plus grande échelle l'emporte et part avec son camion à l'assaut du feu : il retourne une carte Fenêtre en feu.

S'il a gagné avec une carte :



- 4, il éteint la fenêtre de son choix entre l'étage 1 et 4.



- **3**, il éteint la fenêtre de son choix entre l'étage 1 et 3.



- **2**, il éteint la fenêtre de son choix entre l'étage 1 et 2.

En cas d'égalité, les joueurs rejouent une carte jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Si le joueur retourne une carte :

- **Animal**, il le sauve des flammes et garde la carte devant lui.
- **Cantinière** ou **Cantinier**, il garde la carte devant lui.
- **Réserve d'eau**, il retourne aussitôt une deuxième carte et garde les deux cartes devant lui.

Si les joueurs manquent de cartes Pompier avant de maîtriser l'incendie, ils mélangent les cartes Pompier déjà jouées et se les redistribuent.

Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsque toutes les fenêtres ont été retournées. Les joueurs comptent leurs points : 1 point par animal sauvé ou par réserve d'eau, mais 1 point **en moins** pour le cantinier ou la cantinière. Le joueur qui a le plus de points a gagné !



Un jeu créé par *Les Fées Hilares*
Illustré par Deborah Pinto

© 2015 Diset, S.A. - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com