

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# CAPTAIN PINPON

LE SOUFFLE DE LA MOULLE!



## RÈGLES DU JEU

2 à 4 joueurs - À partir de 4 ans.

Fonctionne avec 3 piles LR6 (AA) - 1,5 V. non incluses.



### PRÉPARATION DU JEU



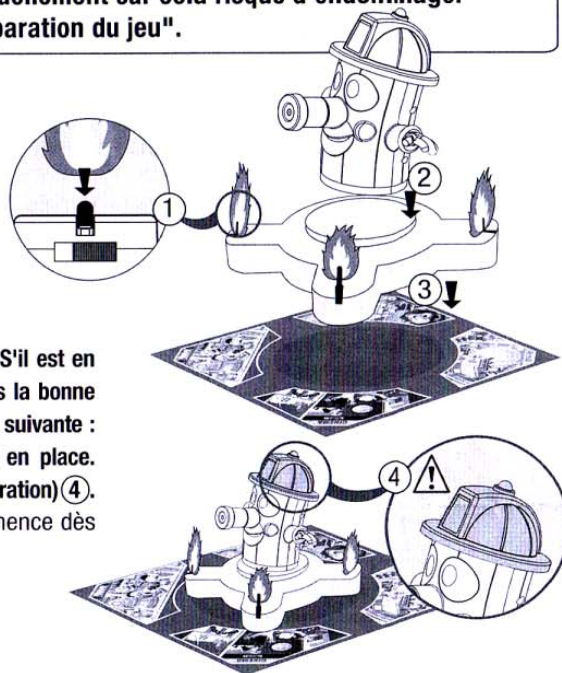
**IMPORTANT : le casque NE DOIT JAMAIS être remonté manuellement car cela risque d'endommager le mécanisme. Suivre IMPÉRATIVEMENT le point 7 de "Préparation du jeu".**

- 1 - Fixez les autocollants sur les flammes (8 autocollants), sur le casque (1 autocollant) et sur les yeux (2 autocollants).
- 2 - Fixez les flammes au socle ①.
- 3 - Remplissez le réservoir d'eau comme indiqué ⑥ et pressez jusqu'à ce qu'une goutte d'eau en sorte.
- 4 - Fixez le réservoir d'eau sur le nez de la bouche à incendie ⑥.
- 5 - Fixez la bouche à incendie sur le socle ②.
- 6 - Positionnez le socle de jeu sur le tapis en vinyle ③.



- 7- **Assurez-vous que le casque de la bouche à incendie est en position haute. S'il est en position basse, le jeu ne pourra débuter normalement. Pour le remettre dans la bonne position (en position haute), il faut IMPÉRATIVEMENT procéder de la manière suivante : enlever la bouche à incendie de son socle et la remettre immédiatement en place. Le casque se relève automatiquement ! (une goutte peut être éjectée dans l'opération) ④.**
- 8 - Allumer le jeu en déplaçant le bouton ON/OFF sur "ON" ⑦. Le jeu commence dès que vous appuyez sur le casque.

NB : Un son vous prévient si vous avez oublié d'éteindre le jeu.



### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Des feux menacent le zoo, le cinéma, le parc d'attractions et le magasin de jouets. Chaque apprenti-pompier choisit un des 4 lieux à protéger, reçoit 2 cartes et se place en face de sa flamme (idéalement le visage doit être à l'extérieur du tapis).

**La partie va pouvoir commencer.** Appuyez sur le casque de la bouche à incendie. Une cloche retentit et donne le signal : c'est parti. Maintenant chacun doit souffler vite et fort sur la flamme située devant lui pour éteindre le feu et protéger son territoire. Au loin, on entend une sirène de pompiers ; le suspense monte. Tant que la flamme est inclinée, tout va bien ; si elle se redresse en revanche, la bouche à incendie décide d'intervenir pour vous aider. Elle fonce alors sur vous et projette un petit jet d'eau dans votre direction. Vous perdez alors une carte. Pour continuer, il faut appuyer à nouveau sur le casque de la bouche à incendie et c'est reparti. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa main, il est éliminé et sa flamme est désactivée ⑤. Le dernier joueur en jeu est déclaré vainqueur et devient le nouveau Captain Pinpon.

Lorsque le réservoir est vide, la bouche à incendie ne projette plus d'eau. Il est alors nécessaire de le remplir à nouveau.

**PETITE ASTUCE ET CONSEIL :** Comme dans les sports d'endurance, apprends à gérer ta respiration pour ne pas être essoufflé trop vite !



### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE - MODE EXPERT

Dans ce mode, on distribue 4 cartes par joueur au lieu de 2. Mais surtout pour que le jeu devienne encore plus intense et dynamique, on demande aux 2 derniers joueurs de protéger 2 zones côte à côte (au lieu d'une) et donc de souffler sur 2 flammes. Alors, êtes-vous prêts champions ?

### NOTE AUX PARENTS

Des micros jets d'eau sont projetés en direction des enfants ! N'ayez crainte car il ne s'agit que de quelques gouttelettes. De plus un tapis de jeu en vinyle (dimension 60 cm X 60 cm) permet de protéger la table ou la moquette de toute projection d'eau.

## CONTENU DU JEU

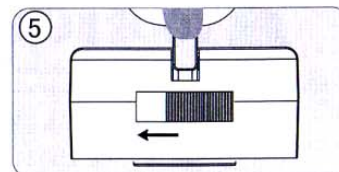


- 1 tapis de jeu en vinyle comportant 4 univers (Zoo, Cinéma, Toys = Jouets, Fun Park = Parc d'attractions)
- 16 cartes de pompier
- 1 feuille d'autocollants
- 4 flammes en plastiques
- 1 bouche à incendie montée sur un socle
- 1 "nez" réservoir d'eau



## MODE DE JEU À 2 OU 3

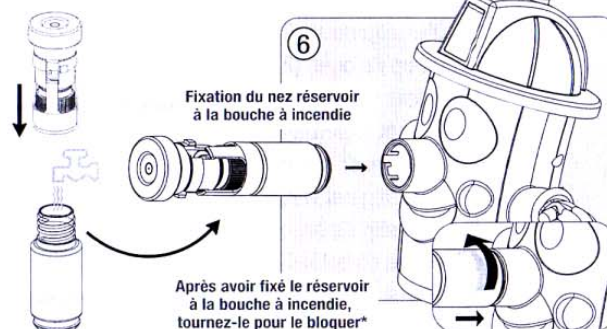
Captain Pinpon est un jeu qui se joue à 2, 3 ou 4. Pour le jeu à 2, il faut désactiver 2 flammes en déplaçant le bouton situé juste devant la flamme vers la gauche ⑤. Pour le jeu à 3, il convient de désactiver 1 seule flamme.



## REMPLISSAGE DU RÉSERVOIR

- 1 - Le réservoir NE DOIT être rempli qu'avec de l'eau.
- 2 - Le réservoir DOIT être retiré du jouet avant d'être rempli.
- 3 - NE JAMAIS plonger le jeu dans l'eau pour remplir le réservoir.

\* Après avoir fixé le réservoir à la bouche à incendie, tournez-le dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le bloquer (lock = bloquer). Pour le débloquer, tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre (unlock = débloquer).



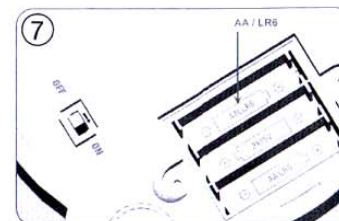
## INSTALLATION DES PILES

Dévisser la trappe sous le jeu. Insérer 3 piles LR6 (AA) - 1,5 V. comme indiqué ⑦. Assurez-vous que les piles respectent les polarités « + » et « - ». Revissez la trappe du jeu.

**Pour allumer :** Déplacer le bouton sur la position "ON".

**Pour éteindre :** Déplacer le bouton sur la position "OFF".

Pour économiser les piles, éteindre le jeu dès que vous cessez de jouer.



## USURE DES PILES

Lorsque Captain Pinpon ne fonctionne plus ou fonctionne mal, éteindre le jeu et le rallumer aussitôt. Si cela ne produit aucun effet, il est nécessaire de remplacer les piles LR6 (AA) - 1,5 V.



## AVERTISSEMENT SUR LES PILES

- 1 - Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- 2 - Les piles rechargeables doivent être enlevées du jeu avant d'être rechargées.
- 3 - Les piles rechargeables doivent être rechargées en présence d'un adulte.
- 4 - Ne pas utiliser simultanément des piles neuves et des piles usagées.
- 5 - N'utiliser que des piles du même format comme indiqué précédemment.
- 6 - Respecter les polarités pour l'insertion des piles.
- 7 - Enlever les piles usagées du jouet.
- 8 - Ne pas créer de court-circuit.
- 9 - Utiliser exclusivement des piles alcalines.
- 10 - Enlever les piles du jeu avant de le ranger.



CONSERVEZ PRÉCIEUSEMENT LA NOTICE.

Captain Pinpon est une marque déposée de BANDAI S.A.

Illustrations : Brice Marchelidon / Agence PIXELIS

FABRIQUÉ EN CHINE



Bandai S.A., 4 rue de l'industrie,  
Saint-Ouen l'Aumône,  
95315 CERGY PONTOISE  
FRANCE