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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

playmobil®

Alarme !

Un jeu de cartes à placer pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans.
Durée : environ 10 minutes.
De Christoph Cantzler.

Une mission d'urgence : idée et but du jeu.
Vite, vite ! Les pompiers doivent venir aider. Lors d'une intervention d'urgence, il y a beaucoup à faire, et les pompiers acceptent très volontiers toute aide. Le joueur qui les aide le plus et qui garde le moins de cartes à la fin de la partie gagnera.

F

Pour toute sorte d'intervention l'équipement requis :
Le matériel 33 cartes de jeu
· 24 cartes que les joueurs tiennent dans leur main (tout l'équipement : extincteur, triangle de signalisation, hachette, casque, haut-parleur, ...)
· 9 cartes qui restent sur la table (les lieux d'intervention : bateau à moteur, hélicoptère, poste de pompiers, ...)

Rien de tel que l'ordre : les préparatifs
Posez sur la table en les répartissant les cartes des lieux d'intervention. Le mieux serait que vous placiez à chaque fois trois cartes l'une au-dessous de l'autre et que vous formiez ainsi trois colonnes. Entre les différentes cartes, il doit y avoir assez de place pour qu'on puisse placer à côté de chacune d'elles une carte d'équipement (voir l'illustration). Ensuite, mélangez les cartes d'équipement et répartissez-les également entre les joueurs.

En avant l'eau ! Le déroulement du jeu
Le joueur le plus jeune commence la partie. Puis vous jouez en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est en train de jouer place **une, deux ou trois** des cartes qu'il tient en main à côté **d'un** seul lieu d'intervention. Pour chaque carte de lieu d'intervention, il y a de chaque côté de la carte de la

place pour une pièce d'équipement. Vous ne pouvez poser vos cartes d'équipement que sur les côtés des cartes de lieu d'intervention sur lesquels figure le même équipement que sur la carte que vous tenez en main.

(Remarque : si une carte d'équipement est directement adjacente à une carte d'équipement qui se trouve près d'un autre lieu d'intervention, les pièces d'équipement figurant sur ces deux cartes d'équipement ne doivent pas concorder.)

Si tu n'as pas de pièce d'équipement en main que tu puisses poser ou que tu n'as plus de cartes, tu ne peux malheureusement plus aider les pompiers. Tu dois abandonner la partie et tu ne peux plus gagner.

Si tu places la quatrième pièce d'équipement près d'un lieu d'intervention, tu prends les quatre pièces d'équipement dans ton jeu. Grâce aux assistants et aux outils, il n'y a plus de danger ici. Tu mets donc le lieu d'intervention correspondant de côté, car tu n'as plus besoin de cette carte pendant la partie.

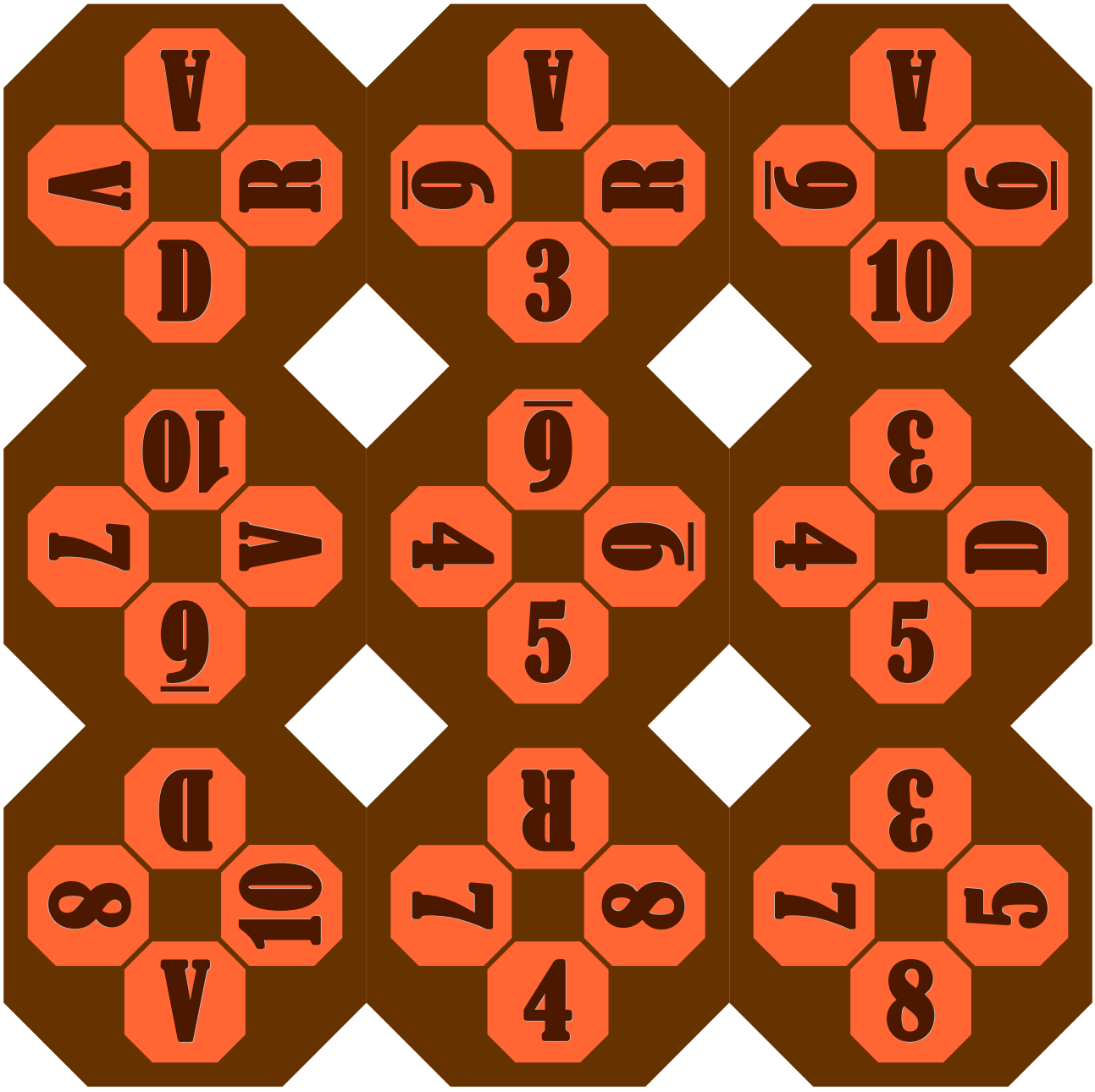
Le danger est conjuré : la fin de la partie
Si tu places la quatrième carte à côté du dernier lieu d'intervention, tu mets les quatre cartes dans ton jeu et écartes ce lieu d'intervention. Maintenant, la partie est finie. Le joueur qui a le moins de cartes a gagné – il est le meilleur assistant des pompiers !

Un tuyau pour la fin :
Bien que tu gagnes si tu as le moins de cartes à la fin de la partie, il peut être utile de placer une quatrième pièce d'équipement à côté d'un lieu d'intervention et de prendre les quatre cartes correspondantes. Ensuite, tu auras plus de cartes pour choisir et, pour cette raison, le danger de devoir abandonner la partie sera moins grand.

Playmobil Alarme

Un jeu de Christoph Cantzler

© 2004 Schmidt Spiele

Cartes des lieux d'intervention

Pour jouer avec un jeu de cartes ordinaire, découpez les 9 cartes ci-dessous et prenez 24 cartes dans un jeu : de l'As au 3 dans 2 des 4 couleurs.