

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# POMPIERS A VOS LANCES!

## Un amusant jeu de stratégie pour sauver tout le monde des flammes !

De 2 à 4 joueurs - À partir de 6 ans

### Contenu

1 plateau de jeu, 72 jetons « pompiers » et 36 jetons « sauvetage » (12 personnes, 12 animaux et 12 objets).

### BUT DU JEU

L'immeuble est en flammes ! Ne perdez pas de temps et courez aux fenêtres, balcons et portes pour sauver de l'incendie le maximum de personnes, d'animaux et d'objets. Pour gagner la partie, vous devez avoir une bonne stratégie de sauvetage.

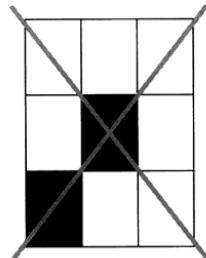
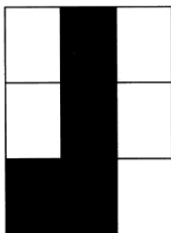
Vous avez préparé votre équipe de pompiers pour entreprendre le sauvetage ? Vous pouvez commencer à jouer !

### 🕒 PRÉPARATION

- Prenez les jetons sauvetage, insérez-les dans les socles, puis placez-les comme vous le souhaitez sur les cases du plateau de jeu (fenêtres, balcons, portes).
- Une fois les jetons sauvetage placés sur le plateau de jeu, distribuez tous les jetons pompiers, en nombre égal, à chaque joueur.

### 🕒 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le joueur le plus jeune commence la partie. Les pompiers doivent toujours partir de l'une des cases du rez-de-chaussée des immeubles.
- A tour de rôle, vous devez placer un pompier sur une case de l'immeuble n'étant pas occupée par un autre pompier et tenter de faire un sauvetage. Essayez de commencer par sauver les personnages, qui valent 3 points, les animaux en valant 2 et les objets 1.
- Pour avancer, déplacez les jetons du bas vers le haut. Pour accéder à la case d'un étage supérieur, les cases des étages inférieurs doivent être occupées. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas y accéder. Voici un exemple :



- À chaque tour, vous avez deux possibilités :
  - Occuper une case vide. Dans ce cas, après avoir placé le pompier, vous cédez votre tour au joueur assis à votre droite.
  - Occuper une case occupée par un jeton sauvetage. Fantastique ! Vous pouvez ainsi effectuer un sauvetage et gagner des points. Retirez le jeton sauvetage du plateau de jeu et remplacez-le par un jeton pompier puis cédez votre tour au joueur situé sur votre droite.
- Vous devez évaluer la meilleure option de déplacement des pompiers, en sachant que vous pouvez vous aider des mouvements des autres joueurs pour faire un sauvetage.
- Une fois les sauvetages effectués et toutes les cases occupées, vous totalisez les points obtenus par chaque joueur, en sachant que :
  - **Objet** = 1 point
  - **Animal** = 2 points
  - **Personne** = 3 points
- Le gagnant est le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points. Si des joueurs sont ex aequo, le gagnant est celui qui a gagné le plus grand nombre de jetons sauvetage.

### 🕒 VARIANTE

- Il est possible de faire une partie plus courte en réduisant le nombre d'immeubles. Dans ce cas, vous devez également ajuster le nombre de jetons sauvetage et de jetons pompiers au nombre d'immeubles. La proportion correcte est de 9 jetons sauvetage par immeuble et autant de pompiers que de cases du jeu.

