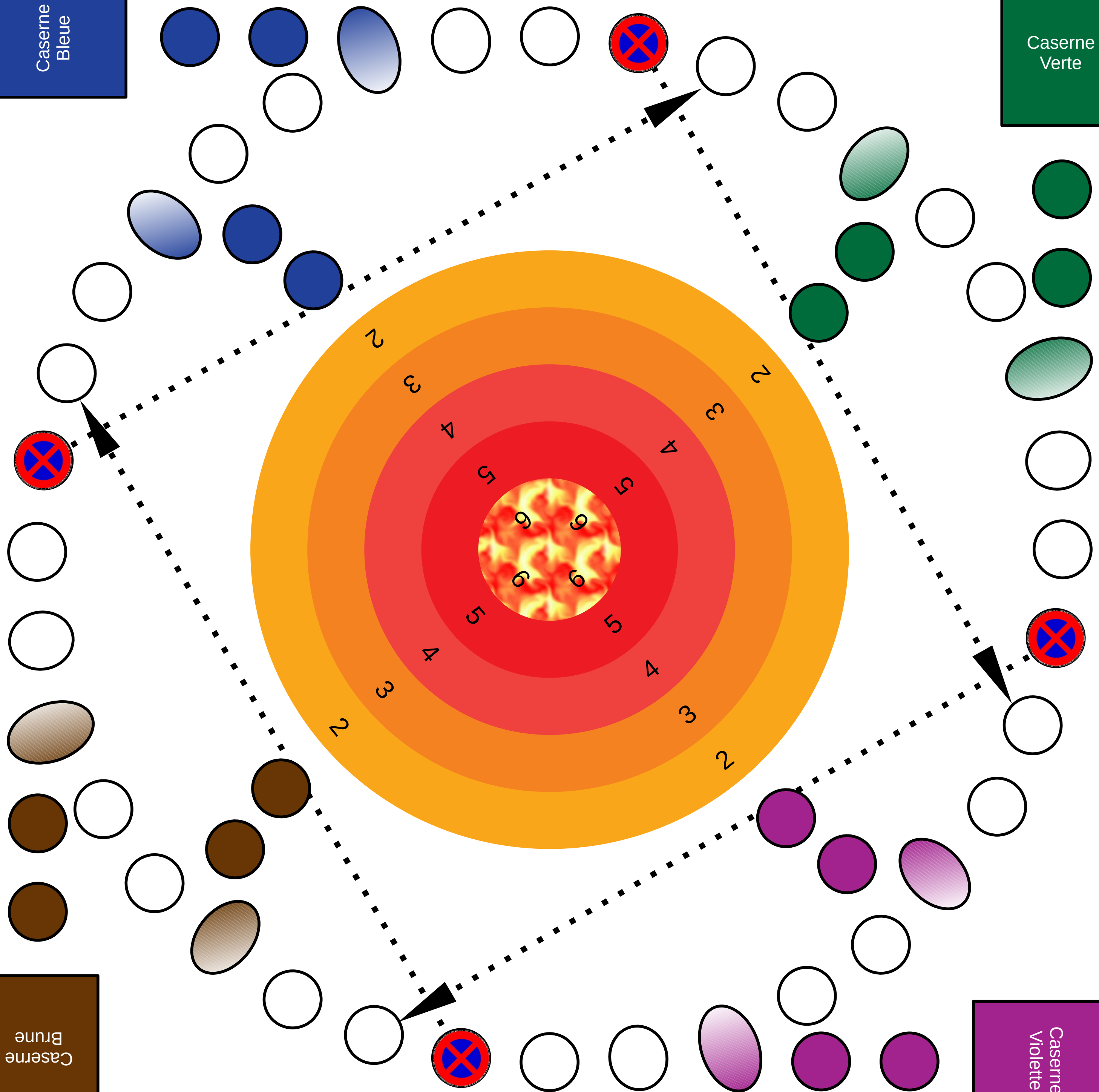


Caserne
Bleue

Caserne
Verte



Les petits pompiers

Règle du jeu

BUT DU JEU

Amener les 3 véhicules (commandement, incendie et ambulance) à l'emplacement de l'incendie afin de l'éteindre.

MATÉRIEL

1 dé

3 véhicules par joueur (commandement, incendie et ambulance)

DÉROULEMENT DU JEU

Les véhicules sont rangés dans les casernes.
À tour de rôle, les joueurs lancent le dé.

Pour sortir un véhicule, le joueur doit faire un 6.

À chaque lancer du dé, le joueur avance un de ses véhicules du nombre de cases qu'indique le dé.

Si un joueur fait un 6, il rejoue et avance un de ses véhicules au choix.

Si un véhicule tombe sur une case « arrêt interdit », il déplace son véhicule sur la case indiquée par la flèche.

Un véhicule ne peut pas « sauter » un autre véhicule. Si le déplacement le mène au-delà d'un véhicule qui le précède, il ne bouge pas. Si le déplacement le mène sur le véhicule qui le précède, il prend sa place et le véhicule sorti rentre directement dans sa caserne.

Pour accéder à l'incendie, le véhicule doit être sur la dernière case correspondant à sa couleur. Si le dé marque trop de points, le joueur recule son véhicule d'autant de cases en trop.

Pour s'approcher de l'incendie, le joueur doit obtenir un 2 puis un 3, un 4...

FIN DE PARTIE

Quand un joueur a amené ses trois véhicules sur le lieu de l'incendie, il est en capacité de l'éteindre et a gagné la partie.