



JEU016 - LES PETITS SAPEURS POMPIERS

Impression et fabrication du jeu

Véhicules

- Imprimer la page 2 sur une feuille A4 cartonnée
- Découper et coller les véhicules

Plateau et règle (A4)

- Imprimer les pages 3 à 6 sur des feuilles A4 cartonnées
- Découper et assembler
- Coller l'ensemble du plateau sur un support épais (carton, contre-plaqué...)

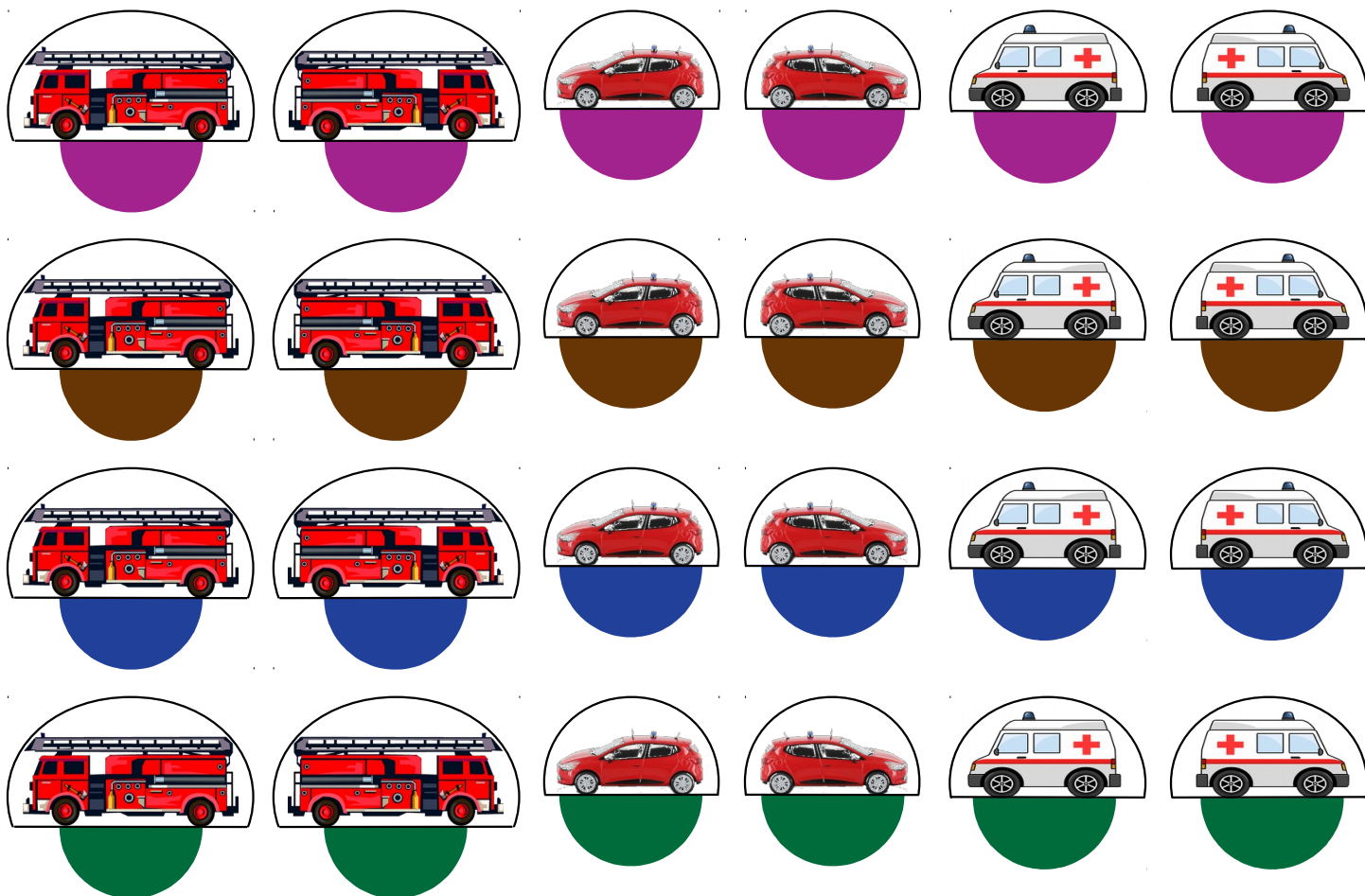
Ou plateau et règle (A3)

- Imprimer les pages 7 et 8 sur des feuilles A3 cartonnées
- Découper et assembler
- Coller l'ensemble du plateau sur un support épais (carton, contre-plaqué...)

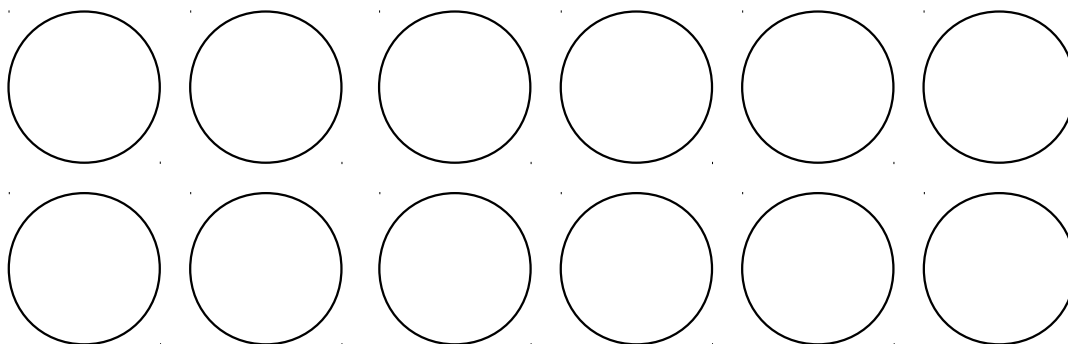
Ou plateau et règle (A2)

- Imprimer la page 9 sur une feuille A4 cartonnée
- Coller le plateau sur un support épais (carton, contre-plaqué...)

Amusez-vous bien !

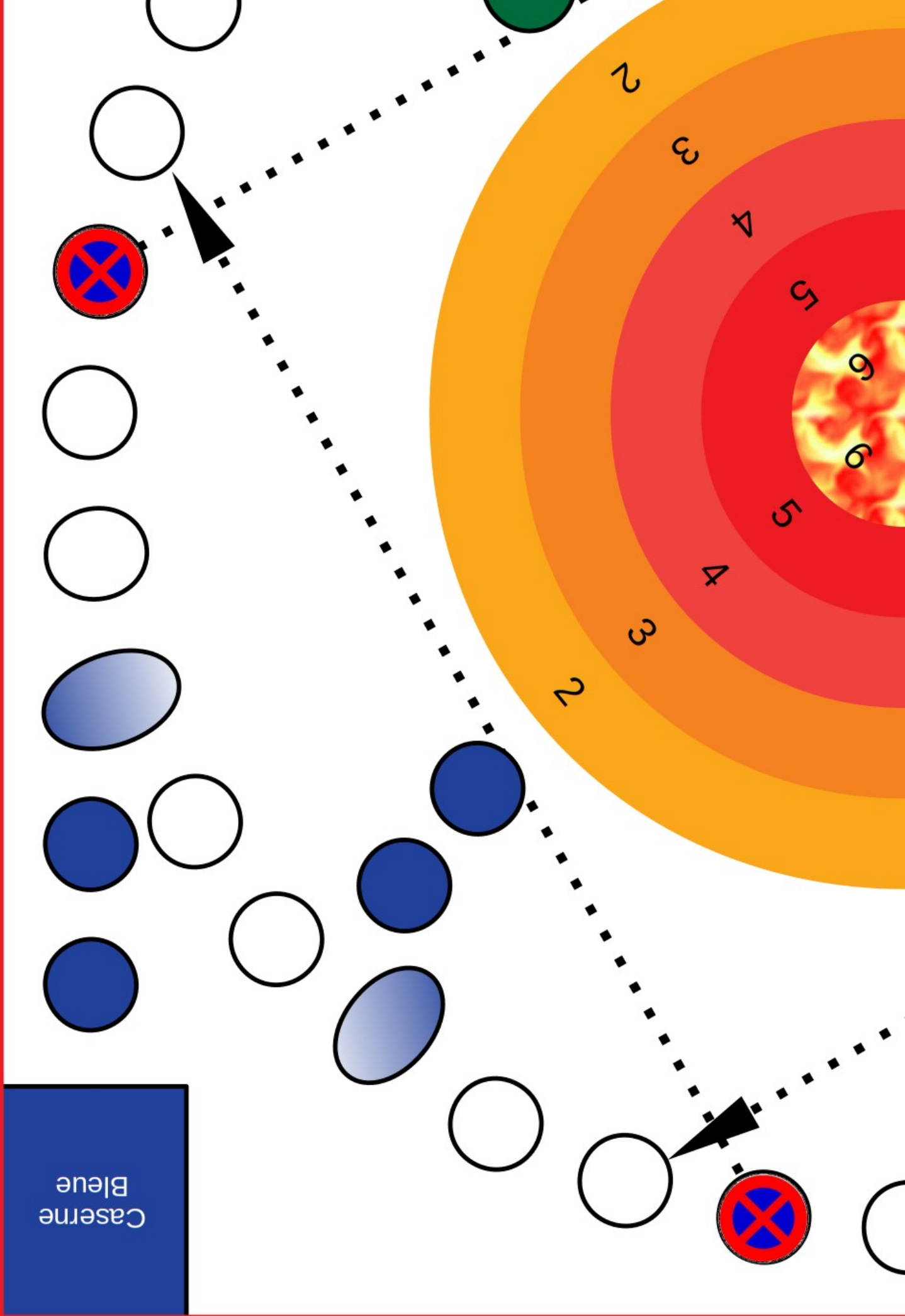


À découper, plier le socle et coller deux à deux dos à dos en respectant les couleurs



À découper et coller sous les socles des véhicules pour les consolider

Caserne
Bleue



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 lance le dé.

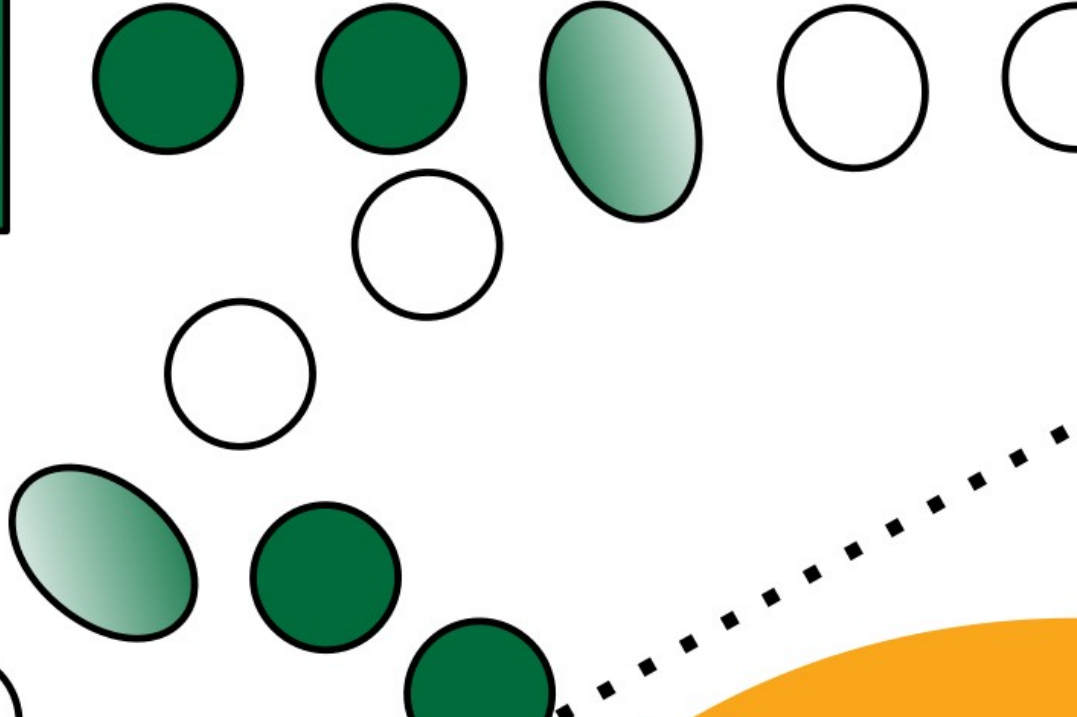
Pour sortir un véhicule, le joueur doit faire un 6.

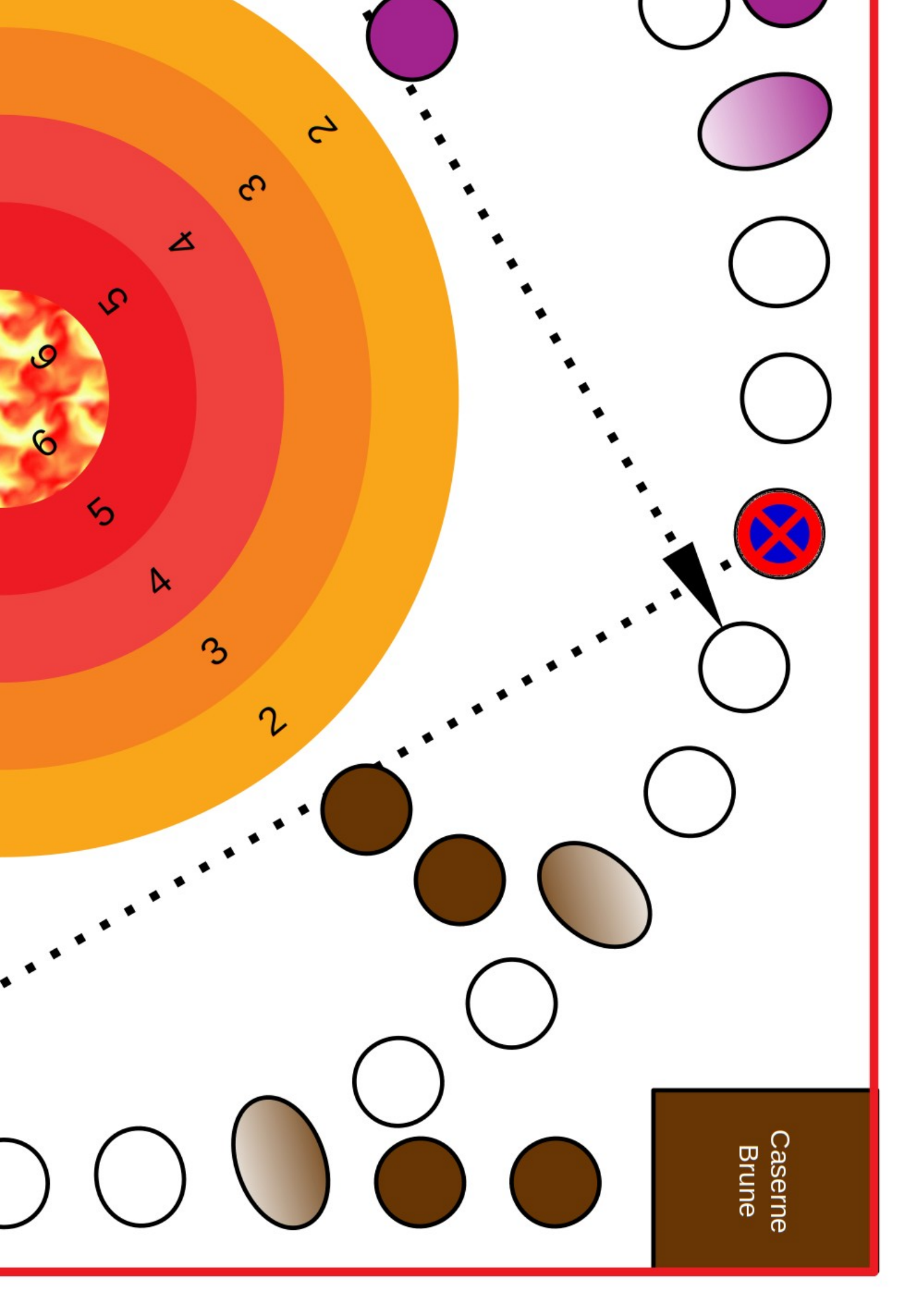
À chaque lancer du dé, le joueur avance un de ses véhicules du nombre de cases qu'indique le dé.

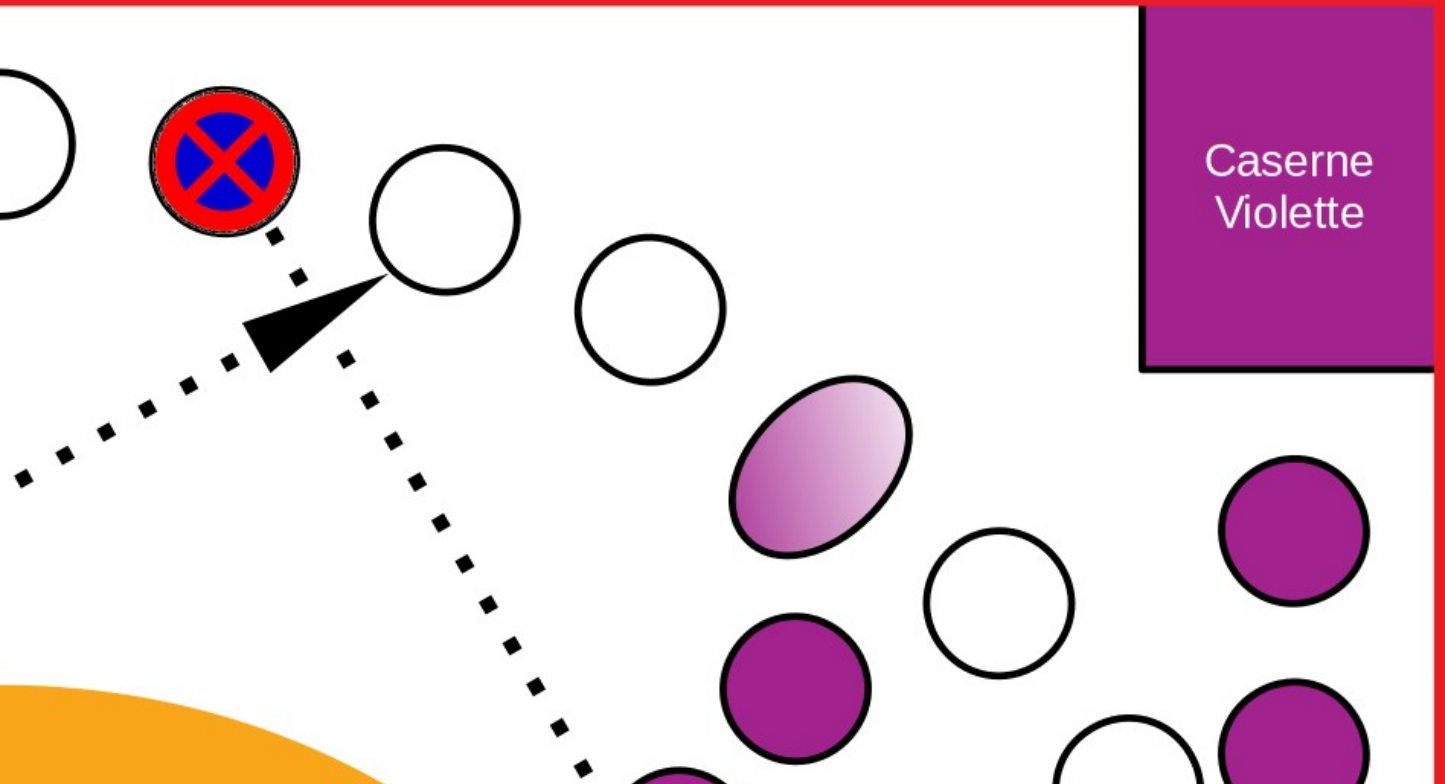
Si un joueur fait un 6, il rejoue et avance un de ses véhicules au choix.

Si un véhicule tombe sur une case « arrêt

Caserne
Verte







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...

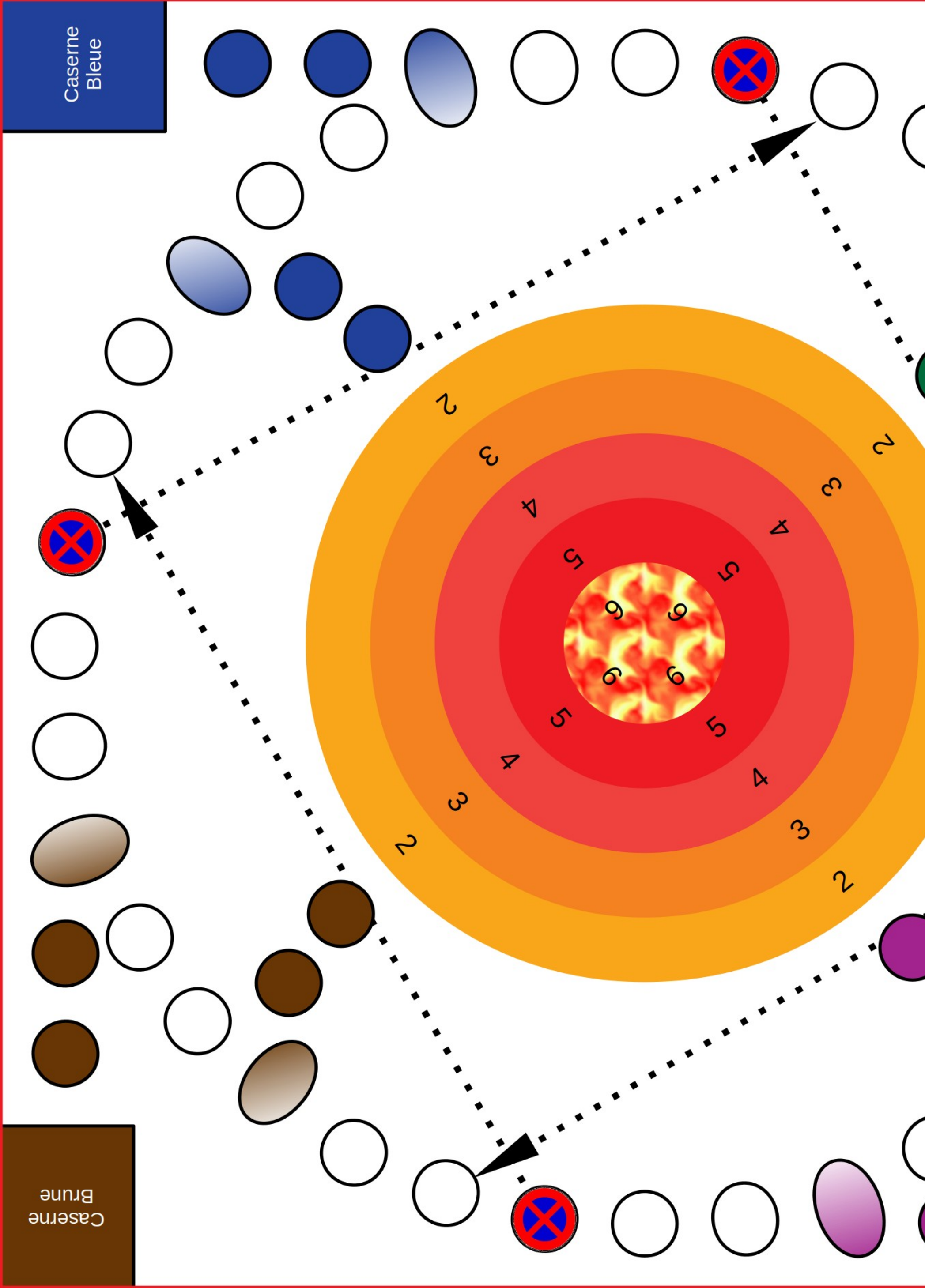
FIN DE PARTIE

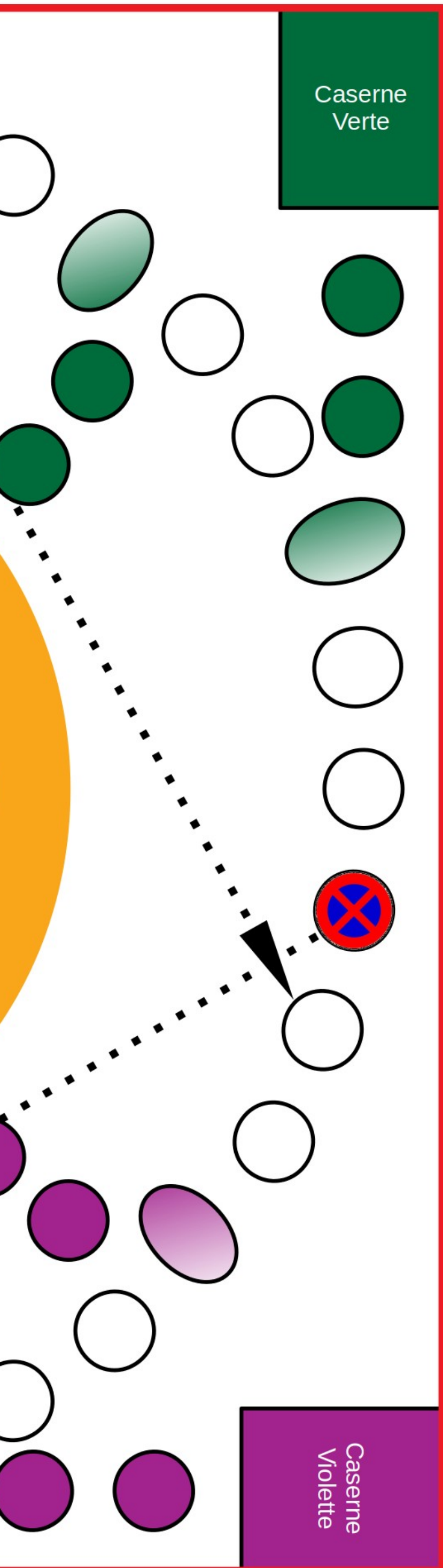
Quand un joueur a amené ses trois véhicules sur le lieu de l'incendie, il est en capacité de l'éteindre et à gagné la partie.



Caserne
Bleue

Caserne
Brune





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 lance 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.

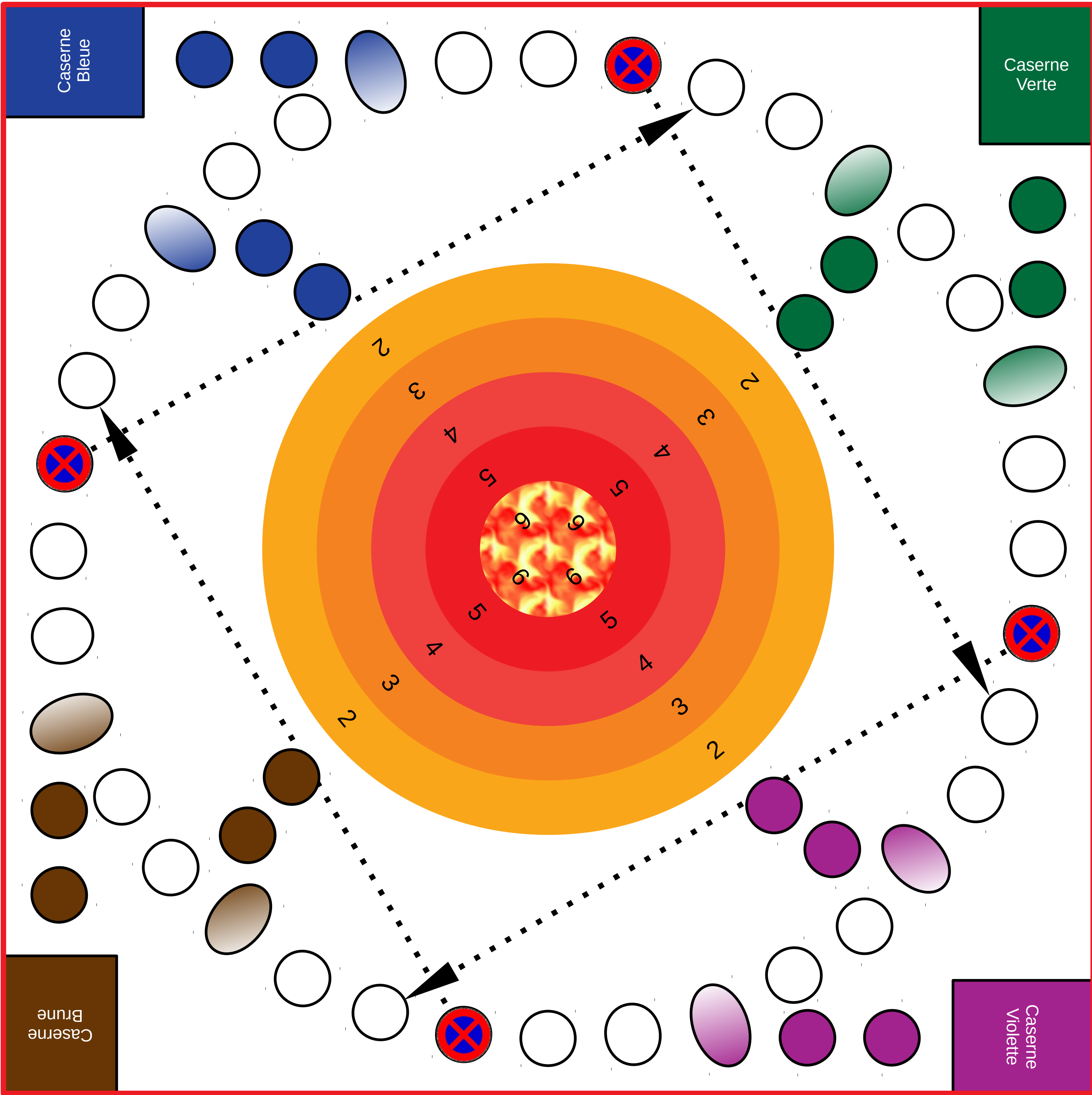
Un véhicule ne peut pas « sauter » un autre véhicule. Si le déplacement le mène au-delà d'un véhicule qui le précède, il ne bouge pas. Si le déplacement le mène sur le véhicule qui le précède, il prend sa place et le véhicule sorti rentre directement dans sa caserne.

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 à gagné la partie.



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 lance 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 à gagné la partie.