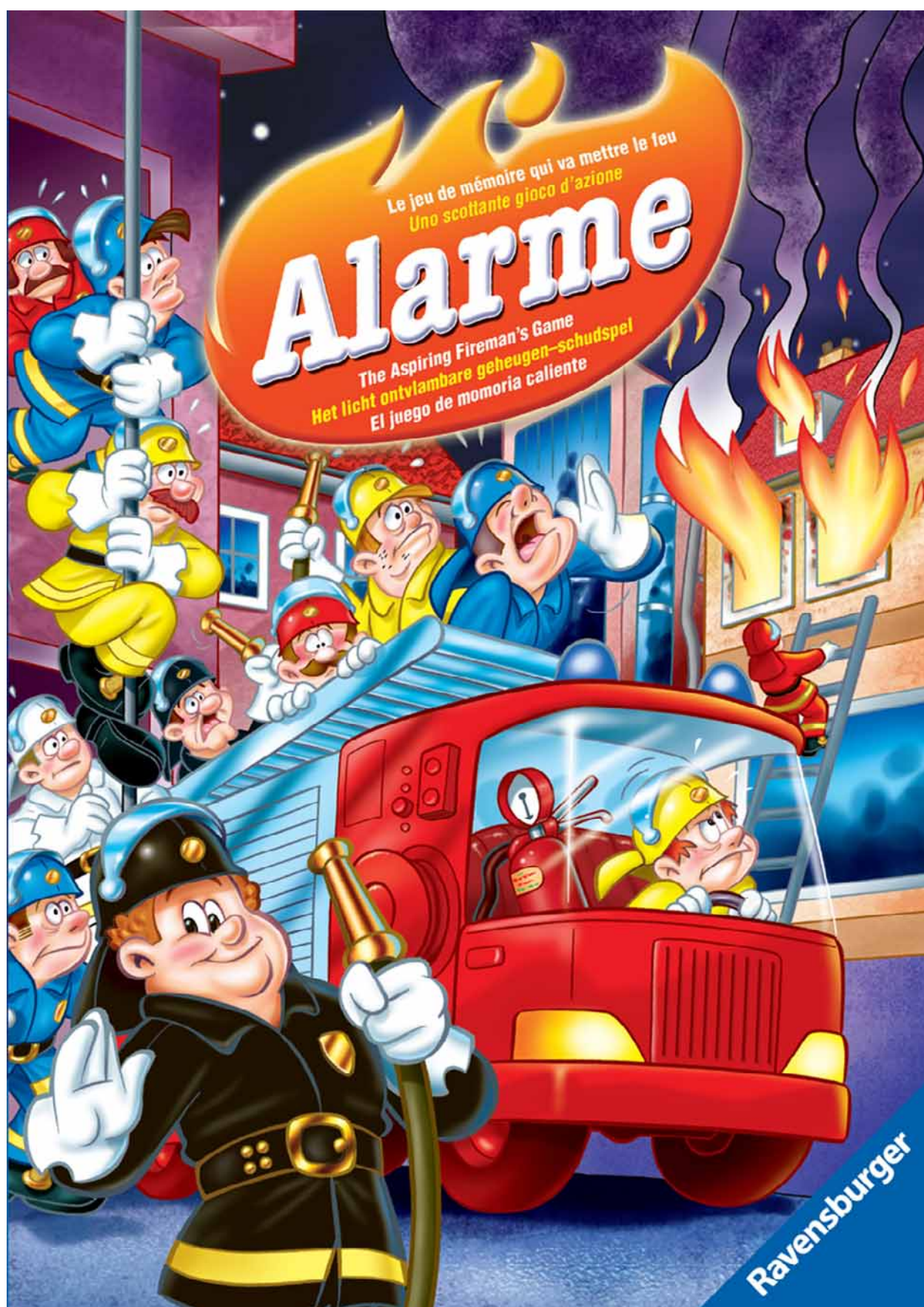




Jeux Ravensburger® n° 21 812 7

Un jeu de mémoire qui va mettre le feu pour 1 à 4 joueurs de 5 à 9 ans

Auteur : H. Punke

Illustrations : R. Nicholson

Design : W. Pepperle, DE Ravensburger

Contenu :

9 cartes Pompier

9 cartes Paille / Feu

1 camion de pompiers



Au feu ! Un exercice incendie se prépare. L'équipe de pompiers de Fred a neuf essais pour être en position. Alors seulement, le feu pourra être éteint. Pas si facile et à chaque fois c'est le bazar. Avec un peu de chance et de mémoire, à vous de les aider à être plus rapide que le feu.



Le but du jeu consiste à retourner les pompiers cachés, dans le bon ordre, avant que les neuf feux soient retournés. À chaque tour, le camion de pompiers indique le nouvel ordre.



Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes Pompier et Feu de la planche prédécoupée. Les pompiers ont des uniformes de couleur différente. Il y en a à chaque fois deux par couleur. Fred le capitaine des pompiers est reconnaissable à son uniforme blanc. Il ne figure qu'en un exemplaire. L'une des faces des cartes Feu / Paille représente de la paille et l'autre du feu.



Préparation

Mélanger les pompiers et les placer au milieu de la table, face cachée. Aligner les cartes Paille / Feu, face Paille sur le dessus.





Le jeu commence

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur prend le camion de pompiers, le secoue fort et fait rouler les billes de couleur dans la grande échelle. Il pose ensuite le camion. Regardez bien l'ordre des billes. Elles indiquent la position des pompiers pour ce tour. Il s'agit maintenant de retourner les pompiers dans l'ordre indiqué par les billes de couleur. Si la première bille est rouge, il faut donc retrouver d'abord le pompier qui porte un uniforme rouge.



Le premier joueur retourne le premier pompier et vérifie si la couleur de son uniforme correspond à la couleur de la première bille. Si c'est la bonne, super ! Pour un peu plus de facilité, les joueurs peuvent décider, après avoir retourné le premier pompier, si l'ordre des billes va de la cabine vers l'arrière ou inversement. Il s'agit ensuite de retourner le pompier correspondant à la

couleur de la deuxième bille. Bien entendu, les joueurs peuvent s'entraider. Mais c'est toujours le joueur dont c'est au tour de jouer de décider. Petit à petit, la chance du début devra faire place à la mémoire.

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un mauvais pompier soit retourné. Le feu se déclenche alors : Retourner une carte Paille, côté Feu visible. Retourner de nouveau tous les pompiers, face cachée. C'est au tour du joueur suivant de jouer. Il peut maintenant secouer le camion de pompiers. L'ordre de l'équipe d'intervention est de nouveau fixé par l'ordre des billes de couleur... Comme vous savez déjà où se cachent certains pompiers, il devient de plus en plus facile de les retourner, tour après tour.



Celui qui retourne Fred a de la chance. Il aide ses hommes et empêche le feu de s'étendre davantage. Certes, tous les pompiers sont de nouveau cachés, mais aucune carte Paille n'est retournée.



Fin de la partie

Si tous les pompiers ont été retournés dans le bon ordre avant que la dernière carte Paille n'ait été retournée, la partie s'arrête et vous avez tous gagné. Si les neuf cartes Feu sont retournées, la partie est également terminée, mais cette fois vous avez échoué à l'exercice incendie.



Règle avancée

Après quelques parties, il est possible de jouer chacun pour soi. Il est alors plus difficile de prendre le feu de vitesse. Le vainqueur est le joueur qui réussit à retourner tous les pompiers dans le bon ordre.



Variante solo

Un joueur seul peut également tenter de réunir la bonne équipe avant que les neuf feux ne se déclarent.

© 2006 Ravensburger Spielverlag GmbH

www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60111 · F-60159 Méru Cedex
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)

