

Pin Pon!



3 ans years
años Jahre
3-10



Pin Pon!

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 1



x 12



x 1



x 7



x 7

F Règles du jeu

Pin Pon !



3 à 10 ans



2 à 4 joueurs



15 min

Alerte ! La sirène vient de retentir dans la caserne car un feu s'est déclaré ! Saurez-vous aider les pompiers à arriver à temps pour éteindre les flammes et sauver la maison ?

Contenu : 12 cartes recto/verso, voiture-route libre, 1 caserne de pompiers, 1 maison, 7 jetons flamme, 1 camion de pompier, 1 dé.

Principe : "Pin Pon !" est un jeu de coopération. Tous ensemble, il vous faudra retourner les cartes route, encombrées de voitures, du côté dégagée pour libérer le passage au camion des pompiers. Chaque lancer du dé vous permettra de choisir une carte de couleur à retourner pour tenter de faire avancer le camion ou fera progresser le feu dans la maison ...

Mise en place :

Placez la caserne de pompiers d'un côté de la table et la maison de l'autre côté. Entre les deux, installez aléatoirement les 12 cartes en quinconce, face voiture visible, de façon à former une route encombrée entre les deux bâtiments. Placez un jeton flamme sur la maison et les 6 autres à côté. Posez le camion de pompier sur la caserne et le dé à côté.



Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence,

il lance le dé et réalise l'action correspondante :

- **Couleur** : Le joueur choisit une carte voiture de la même couleur et la retourne, face route libre (une voiture bicolore peut être retournée en obtenant l'une ou l'autre des couleurs). Si aucune voiture ne correspond à la couleur, rien ne se passe.
- **Flamme** : Le joueur ajoute un jeton flamme sur la maison.
- **Cloche** : Pin Pon ! Le joueur retourne la carte voiture de son choix, côté route libre.

À la fin de son tour, si la route devant le camion de pompier est libre, le joueur avance le camion autant qu'il le peut.

Il est possible aux pompiers de changer de voie, à condition que le passage soit libre, pour contourner un obstacle.



Puis c'est au joueur suivant de démarrer un nouveau tour de jeu et de lancer le dé.

N.B. : Le jeu est coopératif, les joueurs peuvent discuter ensemble du choix de la carte voiture à retourner. La décision finale revient tout de même au joueur dont c'est le tour de jeu.

Fin du jeu :

Quand le camion de pompier arrive à la maison, il peut éteindre le feu ! C'est gagné et bravo aux héros !

En revanche si les 7 jetons flamme envahissent la maison, le feu s'est trop fortement propagé et le camion de pompier ne peut plus rien faire... c'est perdu !

Un jeu de Julie Bregéot