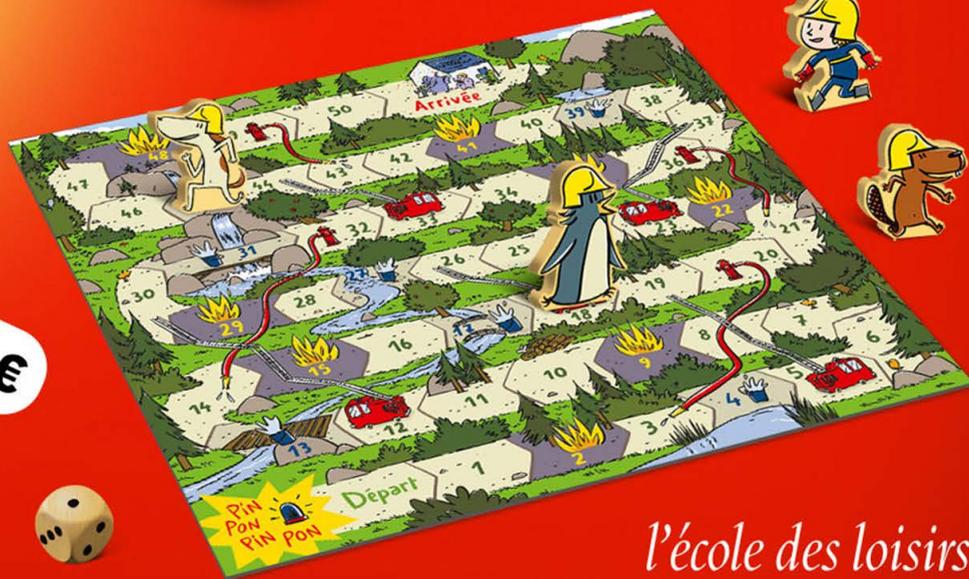
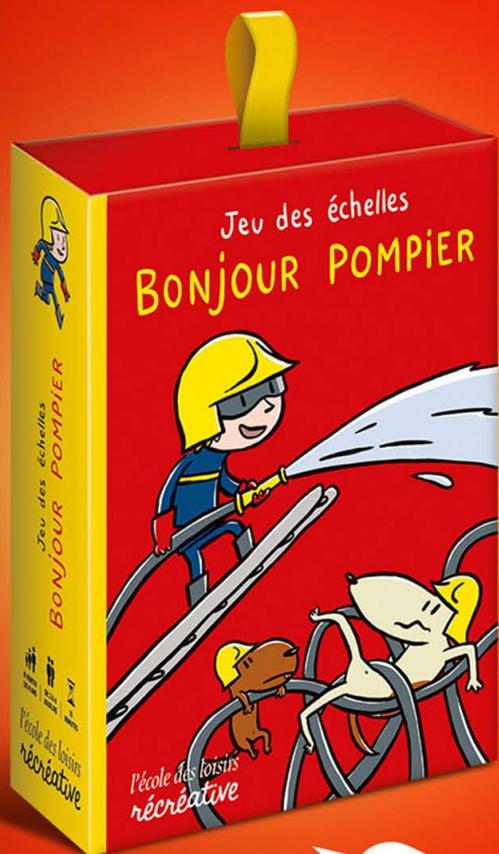


Un jeu tendre pour les petits héros courageux!



**DÈS
4 ANS**

13,90 €

playBac

*Pécolo des loisirs
récréative*



Jeu des échelles BONJOUR POMPIER

Contenu :
1 plateau, 1 dé en bois,
4 pions en bois,
40 cartes

Enfile ton uniforme de pompier pour une version enflammée du jeu classique des échelles et des serpents! Grimpe aux échelles, évite les tuyaux glissants, et collecte l'eau pour éteindre les incendies sur ton chemin. Qui sera le premier à rejoindre la caserne? Un jeu tendre et plein de rebondissements pour les petits héros courageux!



D'après l'univers de Michaël Escoffier et Matthieu Maudet

l'école des loisirs récréative

11, rue de Sèvres, 75006 Paris
www.ecoledesloisirs.fr

playBac

© 2025, PlayBac/l'école des loisirs

Imprimé en Chine



Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites parties, danger d'étouffement.



Retrouvez la règle du jeu en vidéo!



ISBN 3 12-7-020-50846-4



Prix conseillé : 13,90 €

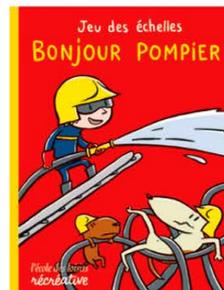
09.2025





Jeu des échelles BONJOUR POMPIER

D'après l'univers de
Michaël Escoffier et Matthieu Maudet



Dès 4 ans
De 2 à 4 joueurs

Consultant jeux:
Chris Jobelot

Bonjour Pompier ! Aide-nous à éteindre les feux et à sauver la forêt. Attention aux tuyaux d'eau glissants, et utilise les échelles pour atteindre au plus vite la caserne où tes copains t'attendent !

Contenu du jeu

- Un plateau
- 1 dé en bois
- 4 pions « Pompier » en bois

- 20 cartes « EAU » :

- 8 d'intensité 1
- 6 d'intensité 2
- 6 d'intensité 3



- 20 cartes « FEU » :

- 8 d'intensité 1
- 6 d'intensité 2
- 6 d'intensité 3



But du jeu

Éviter les tuyaux, grimper aux échelles et éteindre les incendies qui se trouvent sur votre chemin. Le premier pompier à rentrer à la caserne a gagné.

Préparation du jeu

- Assemblez le plateau avec les pièces de puzzle.
- Chaque joueur choisit un pion « Pompier » et le place sur la case départ.
- Séparez bien les cartes « Eau » des cartes « Feu ». Mélangez chacun des paquets afin de former 2 pioches.
- Distribuez 3 cartes « EAU » à chaque joueur avant de commencer. Chacun tient ses cartes « EAU » en main.

La partie peut commencer!

Déroulement du jeu

Le joueur qui imite le mieux le bruit d'un camion de pompier commence la partie. Sinon, le plus jeune commence. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace son pompier du nombre de cases indiqué.

Cases spécifiques :



La case « Camion échelle »

Si vous tombez sur une case avec le camion échelle, super ! Montez directement sur la case en haut de l'échelle.



Les cases « Tuyau »

Si vous tombez sur une case avec une bouche d'incendie reliée à un tuyau d'eau, oups ! Vous glissez et redescendez le long du tuyau jusqu'à la case de fin du tuyau.



Les cases « FEU »

Si vous tombez sur une case « FEU », halte ! C'est la bataille contre l'incendie. Vous devez vite l'éteindre ! Piochez une carte « FEU » afin de montrer, face visible, la force de l'incendie à combattre : 1, 2 ou 3.

À vous de jouer ensuite une carte « EAU » de force **égale ou supérieure**. Attention, vous ne pouvez pas additionner les cartes entre elles.

Deux possibilités :

- Vous ne pouvez pas contrer l'incendie, le tour s'arrête, et vous passerez le tour suivant.
- Vous éteignez l'incendie, alors vous rejouez.

Exemple : pour battre et éteindre un incendie de force 2, vous devez jouer une carte « Eau » de force 2 ou de force 3. Si vous ne pouvez jouer qu'une carte « Eau » de force 1, vous avez perdu la bataille.



Les cartes « FEU » et/ou « EAU » utilisées lors d'un tour sont défaussées. Si une pioche est vide, reformez-la avec les cartes défaussées.



La case « Seau d'eau »

Si vous tombez sur une case « Seau d'eau », vous avez le choix entre 2 actions :

- Avancer de 3 cases supplémentaires.
- Piocher 1 carte « EAU ». Attention, vous ne pouvez avoir en main que 5 cartes « EAU » au maximum.

À noter : pour atteindre la dernière case « Caserne », il n'y a pas besoin de faire un chiffre pile : vous gagnez la partie dès que vous atteignez la dernière case, même si votre jet de dé est supérieur à votre déplacement, vous êtes arrivés !

Fin du jeu

La partie prend fin lorsque le premier pompier rentre à la caserne, mais vous pouvez continuer la partie jusqu'à ce que tous les joueurs soient arrivés !

Pour découvrir plus de jeux :

