

The Little Firefighters

Les petits pompiers

A game by Inon Kohn

For 2 to 6 players | Ages 4 and up

CONTENTS OF THE GAME

Game board

50 tiles

15 tiles with 1 illustration advancing firefighter #1

13 tiles with 2 illustrations advancing firefighter #2

11 tiles with 3 illustrations advancing firefighter #3

11 tiles advancing the fire

3 firefighter pawns

1 fire flame pawn

THE STORY OF THE GAME

A fire has started and players must hurry to save the house at the end of the track. Help the firefighters to reach the house before the fire does!

OBJECT OF THE GAME

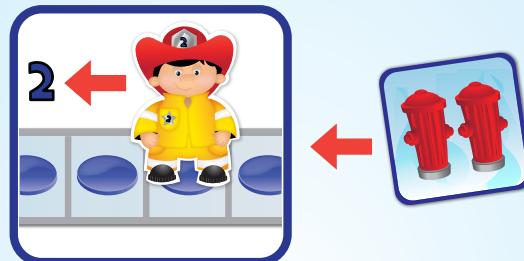
In this co-operative game, players work together to battle the fire. If they succeed, the victory is shared and the fun is multiplied.

BEGINNING OF THE GAME

Shuffle all the tiles on the table and place them face down. Place the 3 firefighters and the fire flame on their starting positions on their respective tracks. Choose a player to play first. The game will continue in turns in a clockwise direction.

PLAYING THE GAME

Each player, at their turn, chooses a tile, flips it and says what they see. The player then puts the tile aside and advances with the matching pawn (a firefighter or a flame) according to the number of objects on the tile. For example:



After the player says: "2 fire hydrants," they advance firefighter number 2 two steps toward the house and put the tile aside in the discard pile.



After the player says out loud: "3 fire flames," they advance the fire flame three steps toward the house and put the tile aside in the discard pile.

When a firefighter reaches the house, they start putting out the fire. Their matching tiles turn into fire fighting tiles, meaning, each time a player reveals those tiles the fire is pushed backwards.

Firefighter #1 (with 1 illustration), pushes the fire one step back.

Firefighter #2 (with 2 illustrations), pushes the fire two steps back.

Firefighter #3 (with 3 illustrations), pushes the fire three steps back.

For example :

A player reveals a tile with 3 firefighter hats. Since firefighter number 3 has already reached the house, the player will push the fire three steps backwards, toward the start of the track.

END OF THE GAME

The game ends when either the fire reaches the house, and all the players lose together, or when the firefighters manage to put out the fire by pushing it backwards to its starting point and share together in the victory over the flames.



A Game by: Inon Kohn
Illustrations & Graphic Design:
Albertine Blaß
Made in China.



The Little Firefighters

Les petits pompiers

Par Inon Kohn

Pour 2 à 6 joueurs | 4 ans et plus

CONTENU

1 planche de jeu

50 cartes

15 cartes (avec 1 dessin) permettant au pompier 1 d'avancer

13 cartes (avec 2 dessins) permettant au pompier 2 d'avancer

11 cartes (avec 3 dessins) permettant au pompier 3 d'avancer

11 cartes permettant au feu d'avancer

3 pions pompier

1 pion feu

MISE EN SITUATION

Une maison est en proie aux flammes et les joueurs doivent s'y précipiter afin de les éteindre.

BUT DU JEU

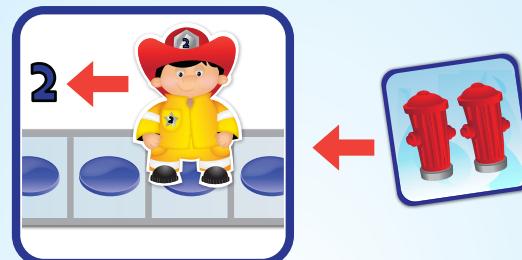
Aidez les pompiers à atteindre la maison avant que le feu y parvienne et célèbrez tous ensemble la victoire.

COMMENCER LA PARTIE

Brassez toutes les cartes et mettez-les à l'envers sur la table. Placez les trois pompiers et le feu sur leurs cases départ et dans leurs voies respectives. Choisissez quel joueur va commencer. Le tour des autres joueurs est déterminé selon le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER

Chacun son tour, les joueurs pigent une carte, la retournent et disent ce qui s'y trouve. Puis, ils la mettent de côté et avancent le pion en question (*le pion pompier ou le pion feu*) selon le nombre de dessins sur la carte. Par exemple:



Si un joueur dit « 2 bornes d'incendie », vous devez avancer le pompier 2 de deux cases et mettre la carte de côté.



Si un joueur dit « 3 flammes », vous devez avancer le feu de trois cases et mettre la carte de côté.

Lorsqu'un des pompiers atteint la maison, votre devoir est alors de repousser le feu. Les cartes assorties aux pompiers deviennent donc de puissants repousse-flammes faisant reculer le feu chaque fois qu'un joueur pige une de ces cartes.

La carte pompier 1 (avec 1 dessin) fait reculer le feu d'une case.

La carte pompier 2 (avec 2 dessins) fait reculer le feu de deux cases.

La carte pompier 3 (avec 3 dessins) fait reculer le feu de trois cases.

Par exemple :

Si un joueur pige une carte avec trois casques de pompier et que le pompier 3 a déjà atteint la maison, le joueur fera reculer le feu de trois cases.

TERMINER LA PARTIE

Le jeu peut se terminer de deux façons. Le feu atteint la maison le premier et tous les joueurs perdent la partie ou les pompiers arrivent à éteindre le feu en le repoussant jusqu'à sa case départ et célèbrent alors tous ensemble leur victoire.



A Game by: Inon Kohn
Illustrations & Graphic Design:
Albertine Blass
Made in China.

