

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Sam en action

Jeux Ravensburger® n° 23 430 1

Un jeu de parcours palpitant
pour 2 à 4 fans de Sam le Pompier, à partir de 4 ans.

Auteur : TREQ Game Designers

Design : Kinetic MCD

Contenu

- 1 plateau de jeu (en 6 parties)
- 4 pions
(Sam, Elvis, Penny et Arnold)
- 4 socles
- 2 échelles (1 grande et 1 petite)
- 1 lance à incendie
- 9 jetons



La caserne de Pontypandy vient de recevoir un appel d'urgence : un incendie vient de se déclarer à l'entrée de la ville. Sam le pompier et ses courageux collègues doivent intervenir rapidement pour l'éteindre. Chacun veut arriver le premier sur les lieux. Pourrez-vous les aider ? Avec une bonne mémoire et un peu de chance, retournez les bons jetons pour pouvoir utiliser l'une des deux échelles et ainsi progresser plus rapidement. Mais attention : si vous tombez sur la lance à incendie mouillée, vous glisserez de nouveau vers le bas.

Le but du jeu consiste à parvenir le premier sur les lieux de l'incendie (= case d'arrivée).

Mise en place

Avant la toute première partie, détacher soigneusement toutes les pièces en carton prédécoupées des planches et insérer les pions dans leur socle. Avant de jouer, assembler les 6 parties du plateau et le placer au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs.

Chacun choisit un pion qu'il place sur la case Caserne, en bas à droite du plateau (= case Départ). Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.

Bien mélanger les 9 jetons et les répartir, sans les regarder, sur les cases rondes du plateau. Garder les deux échelles et la lance à incendie à proximité.



Déroulement du jeu

Le plus jeune fan de pompiers commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne un jeton encore face cachée, effectue l'action qu'il indique et le laisse, face visible, devant lui (Exceptions : Actions « Commandant Steele » et « Nicolas », le garçon qui ne fait que des bêtises).



1 chaussure de pompier :

Avance ton pion d'1 case.



2 chaussures de pompier :

Avance ton pion de 2 cases.



3 chaussures de pompier :

Avance ton pion de 3 cases.



4 chaussures de pompier :

Avance ton pion de 4 cases.



Grande échelle : Prends la grande échelle et pose-la verticalement sur le bord inférieur de ta case. Fais alors grimper ton pion sur l'échelle jusqu'à la case qu'elle atteint.

Exemple :



Remarque : Si le pion se trouve déjà sur une des cases en haut du plateau, le joueur ne peut malheureusement plus utiliser la grande échelle et n'avance pas à ce tour.



Petite échelle : Prends la petite échelle et pose-la verticalement sur le bord inférieur de ta case. Fais alors grimper ton pion sur l'échelle jusqu'à la case qu'elle atteint.

Exemple :



Remarque : Si le pion se trouve déjà sur une des cases du haut du plateau, le joueur ne peut malheureusement plus utiliser la petite échelle et n'avance pas à ce tour.



Lance à incendie : Prends la lance à incendie et place-la verticalement sur le bord supérieur de ta case. Fais alors glisser ton pion vers le bas, jusqu'à la case qu'elle atteint.

Exemple :



Remarque : Si le pion se trouve encore sur une des cases du bas, le joueur ne peut pas glisser et reste sur place à ce tour. Si son pion se trouve cependant sur une des cases du haut, il ne risquera plus de glisser qu'à partir de la case 36.



Commandant Steele : Remets tous les jetons face cachée. Mais comme Steele est toujours attentif, ils restent à leur place.



Nicolas : Remets tous les jetons face cachée. Comme Nicolas n'arrête pas de faire des bêtises, il intervertit secrètement tous les jetons. Mélange bien tous les jetons et replace-les, face cachée, sur les 9 emplacements.

La partie s'arrête dès que le premier joueur atteint l'incendie (les éventuels points en trop sont ignorés). Celui-ci **remporte** la partie.

