

FR EN DE

ES IT

Pin Pon!

3-6 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE

DA RU



FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Pin Pon!

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x1



x1



x12



x1



x1



x7



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

Principe du jeu :

« Pin Pon! » est un jeu de coopération. Tous ensemble, il vous faudra retourner les cartes route, encombrées de voitures, du côté dégagee 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 Bregeot



Sound the alarm! The siren has just started ringing in the fire station – a fire has been reported! Can you help the firemen get there in time to put out the fire and save the house?

Concept:

“Pin Pon !” is a game of cooperation. You’ll all need to work together to turn over the cards from the side showing busy traffic to the side showing open road, and clear the way for the fire engine. With every throw of the dice, players will either get to choose a coloured card to turn over and try to help the fire engine on its way – or they’ll have to stoke the flames in the house...

Setting up:

Place the fire station on one side of the table and the house on the other. Place the 12 cards at random to make two lines between the two buildings, with the car side facing up to form a full road of traffic. Place a fire token on the house and the other 6 to one side. Place the fire engine on the fire station and the dice to one side.



Playing the game:

Play moves clockwise around the table. The youngest player goes first. They throw the dice and carry out the action it shows:

- **Colour:** The player chooses a car card in the colour shown and turns it over to the open road side (a two-tone car can be turned over if either of the colours are shown on the dice).
- **Flame:** The player adds a fire token to the house.
- **Bell:** Ding dong! The player turns over a car card of their choice to the open road side.

At the end of their turn, if the road in front of the fire engine is clear, the player moves it forward as far as they can.

If there is space, the fire engine can move between lanes to get around cars that are in the way.



Then it's the next player's turn to throw the dice and start a new round.

N.B. : This is a game of cooperation, so players can discuss which car cards to turn over together, but it's down to the player whose turn it is to make the final decision.

End of the game:

When the fire engine reaches the house, it can put out the fire! You win the game – you're all heroes, well done!

However, if all 7 fire tokens have covered the house in flames, the fire has spread too far and there's nothing the fire engine can do...you lose the game!

A game by Julie Bregeot



Hilfe! In der Feuerwache ist gerade die Sirene ertönt, weil ein Feuer ausgebrochen ist! Könnt ihr der Feuerwehr helfen, rechtzeitig anzukommen, um die Flammen zu löschen und das Haus zu retten?

Spielprinzip:

„Pin Pon!“ ist ein kooperatives Spiel. Gemeinsam müsst ihr die die im Stau stehenden Autokarten auf die „Freie Fahrt“-Seite drehen, um den Weg für das Feuerwehrauto freizumachen. Mit jedem Würfelwurf könnt ihr eine beliebige Farbkarte umdrehen und das Feuerwehrauto zum Feuer hinzubewegen - aber wenn ihr Pech habt, wird das Feuer größer.

Vorbereitung:

Die Feuerwache wird auf die eine Seite des Tisches und das Haus auf die andere Seite gelegt. Dazwischen werden die 12 Karten in beliebiger Reihenfolge mit der Autoseite nach oben in zwei versetzten Reihen ausgelegt, so dass sie eine verstopfte Straße zwischen den beiden Gebäuden bilden. Legt einen Flammen-Chip auf das Haus und die anderen 6 Chips daneben. Stellt das Feuerwehrauto auf die Feuerwache und legt den Würfel daneben.



Spielverlauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt, würfelt und führt die entsprechende Aktion aus:

- **Farbe:** Der Spieler wählt eine Autokarte der gewürfelten Farbe und dreht sie um, so dass die „Freie Fahrt“-Seite nach oben zeigt (ein zweifarbiges Auto kann der Spieler umdrehen, wenn er eine der beiden Farben würfelt).
- **Flamme:** Der Spieler legt einen weiteren Flammen-Chip auf das Haus.
- **Glocke:** Tatütata! Der Spieler dreht eine Autokarte seiner Wahl um, so dass die „Freie Fahrt“-Seite nach oben zeigt.

Wenn am Ende seines Zuges die Straße vor dem Feuerwehrauto frei ist, rückt der Spieler das Fahrzeug so weit wie möglich vor.

Die Feuerwehr kann nur die Spur wechseln, wenn der Weg frei ist, um einem Hindernis auszuweichen.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Hinweis: Das Spiel ist kooperativ, die Spieler können gemeinsam besprechen, welche Autokarte umgedreht werden soll. Die endgültige Entscheidung liegt jedoch bei dem Spieler, der am Zug ist.

Spielende:

Wenn das Feuerwehrauto am Haus ankommt, kann es das Feuer löschen! Das Spiel ist gewonnen, Glückwunsch an die Helden!

Wenn aber die 7 Flammen-Chips das Haus bedecken, hat sich das Feuer zu weit ausgebreitet und das Feuerwehrauto kann nichts mehr tun ... das Spiel ist verloren!

Ein Spiel von Julie Bregot



¡Alerta! ¡Acaba de sonar la sirena en el parque de bomberos porque se ha producido un incendio! ¿Podréis ayudar a los bomberos a llegar a tiempo para apagar las llamas y salvar la casa?

Lógica del juego:

«Pin Pon !» es un juego de cooperación. Todos juntos, tendréis que girar las cartas de la carretera, llenas de coches, hacia el lado despejado a fin de liberar el camino para el camión de bomberos. Cada tirada del dado permite elegir una carta de color para darle la vuelta en un intento de hacer avanzar el camión o, por el contrario, avanzará el fuego en la casa...

Preparación del juego:

Se coloca el parque de bomberos a un lado de la mesa y la casa al otro lado. Entre los dos, se ponen al azar las 12 cartas en dos filas en zigzag, con el lado del coche visible, para formar una carretera congestionada entre ambos edificios. Se coloca una ficha de llama en la casa y las otras 6 junto a ella. El camión de bomberos se sitúa en el parque de bomberos y, a su lado, el dado.



Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven, que tira el dado y realiza la acción correspondiente:

- **Color:** El jugador elige una carta de coche del mismo color y le da la vuelta del lado de la carretera despejada (un coche bicolor puede darse la vuelta obteniendo cualquiera de los dos colores).
- **Llama:** El jugador añade una ficha de llama a la casa.
- **Campana:** ¡Tolón! El jugador da la vuelta a la tarjeta del coche que elija del lado de la carretera despejada.

Al final de su turno, si la carretera delante del camión de bomberos está despejada, el jugador hace avanzar el camión lo más lejos posible.

Los bomberos pueden cambiar de carril, siempre que el camino esté despejado, para esquivar un obstáculo.



Luego le toca al siguiente jugador comenzar un nuevo turno y lanzar el dado.

Nota: El juego es cooperativo; los jugadores pueden acordar a qué carta darle la vuelta. Sin embargo, la decisión final le corresponde al jugador del que sea el turno.

Fin de la partida:

Cuando el camión de bomberos llega a la casa, ¡puede apagar el fuego! ¡Habéis ganado! ¡Felicitaciones a los héroes!

Sin embargo, si las 7 fichas de llamas invaden la casa, el fuego se ha extendido demasiado y el camión de bomberos no puede hacer nada más... ¡se ha perdido!

Un juego de Julie Bregeot

Allarme! Nella caserma dei pompieri sta suonando la sirena: è scoppiato un incendio! Sarai in grado di aiutare i pompieri ad arrivare in tempo per spegnere le fiamme e salvare la casa?

Principio:

«Pin Pon !» è un gioco di collaborazione. Tutti insieme, bisognerà girare le carte strada, piene di automobili, dal lato libero per lasciare il passaggio al camion dei pompieri. Lanciando il dado, si potrà scegliere la carta da girare in base al colore del dado e tentare di far avanzare il camion, per evitare che le fiamme conquistino la casa...

Preparazione:

posizionare la caserma dei pompieri da un lato del tavolo e la casa dall'altro lato. Nel mezzo, posizionare in maniera casuale e scaglionata le 12 carte, in modo da creare una strada trafficata tra i due edifici. Posizionare un gettone fiamme sulla casa e i 6 restanti a lato. Posizionare il camion dei pompieri sulla caserma e il dado a lato.



Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più giovane, che tira il dado ed effettua l'azione corrispondente:

- **Colore:** il giocatore sceglie una carta automobile dello stesso colore e la gira dal lato della strada libera (un'auto di due colori può essere girata con uno qualsiasi dei due colori).
- **Fiamme:** il giocatore aggiunge un gettone fiamme sulla casa.
- **Sirena:** niinoo niinoo! Il giocatore gira la carta automobile di sua scelta dal lato della strada libera.

Alla fine del proprio turno, se la strada davanti al camion dei pompieri è libera, il giocatore fa avanzare il camion fin dove è possibile.

Il camion dei pompieri può cambiare corsia per aggirare un ostacolo, a condizione che il passaggio sia libero.



Poi il turno passa al giocatore successivo, che deve lanciare di nuovo il dado.

N.B.: il gioco è cooperativo. I giocatori possono discutere e scegliere insieme quale carta automobile girare. La decisione finale spetta però al giocatore che sta giocando il turno.

Fine del gioco:

Quando il camion dei pompieri arriva alla casa, può spegnere il fuoco! La casa è salva, complimenti agli eroici pompieri!

Se però i 7 gettoni fiamme invadono la casa, l'incendio si è propagato troppo e il camion dei pompieri non potrà fare niente... la casa verrà bruciata dalle fiamme!

Un gioco di Julie Bregeot



Alerta! A sirene acaba de soar no quartel porque um incêndio deflagrou! Serão capazes de ajudar os bombeiros a chegar a tempo de apagar as chamas e salvar a casa?

Princípio:

«Pin Pon !» é um jogo de cooperação. Todos juntos, deverão virar as cartas de estrada, congestionadas com carros, do lado livre para abrir o caminho para o camião dos bombeiros. Cada lançamento de dados permitirá escolher uma carta de cor para virar a fim de tentar fazer avançar o camião ou fará progredir o incêndio na casa...

Preparação:

Coloquem o quartel de bombeiros de um lado da mesa e a casa do outro lado. No meio, coloquem aleatoriamente as 12 cartas em quincôncio, com o lado do carro virado para cima, para formar uma estrada congestionada entre os dois edifícios. Coloquem uma ficha de chama sobre a casa e as restantes 6 ao lado. Coloquem o camião dos bombeiros no quartel e o dado ao lado.



Decorrer do jogo:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa, lança o dado e realiza a ação correspondente:

- **Cor:** o jogador escolhe uma carta de carro da mesma cor e vira-a do lado da estrada livre (um carro bicolor pode ser virado ao obter qualquer uma das cores).
- **Chama:** o jogador acrescenta uma ficha de chama à casa.
- **Sino:** tinoni! O jogador vira a carta de carro que quiser do lado da estrada livre.

Quando terminar a sua vez de jogar, se a estrada em frente ao camião dos bombeiros estiver livre, o jogador avança o camião o mais longe que pode.

É possível aos bombeiros mudarem de faixa desde que a estrada esteja livre para contornar um obstáculo.



Depois o jogador seguinte inicia uma nova partida e lança o dado.

Nota: o jogo é cooperativo, pelo que os jogadores podem falar sobre a escolha da carta de carro a ser virada. Ainda assim, a decisão final compete ao jogador cuja vez é a sua.

Fim do jogo:

Quando o camião dos bombeiros chega à casa, pode apagar o fogo! Venceram e parabéns aos heróis!

Contudo, se as 7 fichas de chama invadirem a casa, o incêndio espalhou-se demasiado e o carro dos bombeiros já não pode fazer nada... Perderam!

Um jogo de Julie Bregeot



Brand! De sirene gaat af in de brandweerkazerne. Help jij de brandweer om op tijd te komen zodat de brand kan worden geblust en het huis niet afbrandt?

Spelprincipe:

Dit is een spel waarmee moet worden samengewerkt. De spelers bespreken samen welke kaarten ze gaan omdraaien om te zorgen dat de auto's niet langer de weg versperren en de brandweerauto kan doorrijden. De dobbelsteen bepaalt of er een kaart naar keuze mag worden omgedraaid zodat de brandweerauto kan doorrijden of dat het vuur in het huis verder kan opblaaien...

Voorbereiding:

Leg de brandweerkazerne aan de ene kant van de tafel en het huis aan de andere kant.

Leg daartussen in willekeurige volgorde de 12 kaarten (de auto's zichtbaar), in twee rijen en in verspringend verband, zodat er een file tussen de twee gebouwen ontstaat. Leg een vlam op het huis en leg de andere 6 vlammen opzij. Zet de brandweerauto op de kazerne en leg de dobbelsteen ernaast.



Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint. Hij gooit de dobbelsteen en mag het volgende doen:

- **Kleur:** de speler kiest een autokaart met dezelfde kleur en draait deze om zodat de weg vrij is (als een auto twee kleuren heeft, mag de kaart met een van beide kleuren worden omgedraaid).
- **Vlam:** de speler legt nog een vlam op het huis.
- **Sirene:** Tadu, Tadu! De speler mag een autokaart naar keuze omdraaien naar de kant met de vrije doorgang.

Aan het einde van zijn beurt mag de speler de brandweerauto zover als dat kan vooruitrijden, als de weg voor de brandweerauto vrij is.

De brandweerauto mag ook op de andere weghelft gaan rijden als deze vrij is om een obstakel te omzeilen.



Daarna is de volgende speler aan de beurt om de dobbelsteen te gooien.

N.B. Bij dit spel werken de spelers samen en bespreken ze met elkaar welke autokaart het beste kan worden omgedraaid. Maar de speler die de beurt heeft is degene die uiteindelijk beslist.

Einde van het spel:

Als de brandweerauto bij het huis aankomt, kan de brand worden geblust! Gewonnen, goed gedaan helden!

Als er echter al 7 vlammen op het huis liggen, heeft het vuur zich te veel verspreid en kan de brandweer niets meer doen... het spel is verloren!

Een spel van Julie Bregeot

Larmet går! Sirenen ringer i kasernen: en brand har brutit ut! Kommer du att hinna hjälpa brandmännen i tid för att släcka eldsvådan och rädda huset?

Grundregler:

Brandkåren rycker ut är ett samarbetspel. Tillsammans måste ni vända på vägkorten som är fulla av bilar, till den fria sidan för att frigöra passagen för brandbilen. Varje tärningskast ger dig möjlighet att välja ett färgat kort att vända på i ett försök att flytta brandbilen framåt eller låta branden ta sig i huset...

Förberedelser:

Placera brandstationen på ena sidan av bordet och huset på den andra sidan. Mellan de två installerar du slumpmässigt de 12 korten i förskjutna rader, med bilsidan uppåt för att bilda en trafikerad väg mellan de två byggnaderna. Placera ett märke med en flamma på huset och de 6 andra bredvid. Placera brandbilen på brandstationen och tärningen bredvid.



Så här spelar man:

Spelturen går medsols. Den yngsta spelaren börjar genom att kasta tärningen och göra den motsvarande handlingen:

- **Färg:** Spelaren väljer ett bilkort av samma färg och vänder på det, den fria vägsidan uppåt (en tvåfärgad bil kan vändas genom att få den ena eller den andra av färgerna).
- **Flamma:** Spelaren lägger till ett märke med en flamma på huset.
- **Bjällra:** Tut-tut-tut-tut! spelaren väljer på valfritt bilkort till den fria vägsidan.

I slutet av hans spelomgång och om vägen framför brandbilen är fri, kan spelaren flytta fram brandbilen så långt hen kan.

Det är möjligt för brandmännen att byta körfält, förutsatt att passagen är fri, för att kringgå ett hinder.



Sedan är det nästa spelares tur att börja en ny spelomgång och kasta tärningen.

OBS! Spelet är samarbetspel, spelarna kan tillsammans diskutera om vilket bilkort som ska vändas på. Det slutliga beslutet tas dock av den spelare som står på tur.

Spelets slut:

När brandbilen anländer till huset kan den släcka elden! Det är över och hjältarna har vunnit! Å andra sidan, om de 7 märkena med flammor invaderar huset, har elden spridit sig för mycket och brandbilen kan inte längre göra någonting ... allt är förlorat!

Et spil designet af Julie Bregeot

Alarm! Sirenen lyder i brandstationen, fordi der er opstået en ildebrand! Kan I hjælpe brandmændene med at komme frem i tide for at slukke branden og redde huset?

Princip:

«Pin Pon !» (Det brænder!) er et samarbejdsspil. Alle spillerne skal vende vejkortene fyldt med biler om, så de viser fri bane, for at give brandbilen en fri passage. Hver gang terningen kastes, kan I vælge et farvekort, der skal vendes om for at forsøge at få brandbilen til at komme frem eller få ilden til at skride frem i huset...

Placering:

Anbring brandstationen på den ene side af bordet og huset på den anden. Mellem de to skal I placere de 12 kort tilfældigt og forskudt i forhold til hinanden, med synlig bil-side, således at der dannes en vej fyldt med biler mellem de to bygninger. Placer en flamme-jeton på huset og de 6 andre ved siden af. Placer brandbilen på brandstationen og terningen ved siden af.



Spilleregler:

Spillet foregår i solens retning. Den yngste spiller starter, han/hun kaster terningen og udfører den tilsvarende handling:

- **Farve:** Spilleren vælger et kort med en bil i samme farve og vender den om, så den viser fri bane (en tofarvet bil kan vendes om med den ene eller den anden farve).
- **Flamme:** Spilleren tilføjer en flamme-jeton på huset.
- **Klokke:** Okke gokke! Spilleren vælger selv det kort med bil, som han/hun vil vende om, så det viser fri bane.

Hvis vejen foran brandbilen er fri i slutningens af spillerens tur, så fører spilleren brandbilen så langt frem som muligt.

Brandbilen kan skifte bane, på betingelse af at passagen er fri, for at komme forbi en forhindring.



Dernæst er det den næste spillers tur til at spille og kaste terningen.

NB: Det er et samarbejdsspil, spillerne kan diskutere hvilket kort med bil, der skal vendes om. Det er dog den spiller, hvis tur det er til at spille, der tager den endelige beslutning.

Spillets afslutning:

Når brandbilen kommer frem til huset, kan den slukke ilden! Spillet er vundet og en stor tak til heltene!

Hvis de 7 flamme-jetoner angriber huset, har ilden derimod spredt sig for meget og brandbilen kan intet gøre... spillet er tabt!

Et spil designet af Julie Bregeot



Тревога! В пожарной части звучит сирена. Получено сообщение о горящем доме! Можете помочь пожарным приехать вовремя, чтобы они потушили огонь и спасли дом?

Принцип:

«Пожарные» — игра на взаимодействие. Действуя все вместе, игроки должны перевернуть карточки со стороны «машина» на сторону «свободная дорога», чтобы освободить проезд пожарным. Каждый бросок кубика либо позволяет перевернуть карточку, чтобы частично освободить проезд пожарным, либо усиливает пожар в доме...

Подготовка:

Положите пожарную часть на одной стороне стола, а дом — на другой. Между ними выложите в случайной последовательности 12 карточек (стороной «машина» вверх), расположив их в шахматном порядке, чтобы получить заполненную машинами дорогу между двумя зданиями. Один жетон «пламя» положите на дом, а 6 остальных — рядом. Пожарную машину положите на пожарную часть, а кубик — рядом.



Ход игры:

Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок. Он бросает кубик и выполняет соответствующее действие:

- **Цвет.** Игрок выбирает карточку с машиной этого цвета и переворачивает ее стороной «свободная дорога» (для двухцветной машины достаточно получить один из ее цветов).
- **Пламя.** Игрок добавляет жетон «пламя» на дом.
- **Колокол.** Дзынь-дзынь! Игрок переворачивает любую карточку «машина» стороной «свободная дорога».

Если в конце хода перед пожарной машиной освободилась часть дороги, игрок перемещает ее вперед, насколько возможно.

Пожарные могут менять полосу, если проезд свободен, чтобы объехать препятствие.



Затем ходит следующий игрок. Он бросает кубик.

Примечание. Поскольку эта игра на взаимодействие, игроки могут обсуждать, какую карточку «машина» должна перевернуть. Но окончательное решение принимает игрок, который выполняет ход.

Конец игры

Если пожарная машина доехала до дома, пожарные тушат огонь. Победа! Ура героям! Но если на дом были положены все 7 жетонов «пламя», пожар распространился слишком сильно и пожарные уже ничего не могут сделать... Поражение!

Автор игры: Жюли Брежо.

DJ08571



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com