

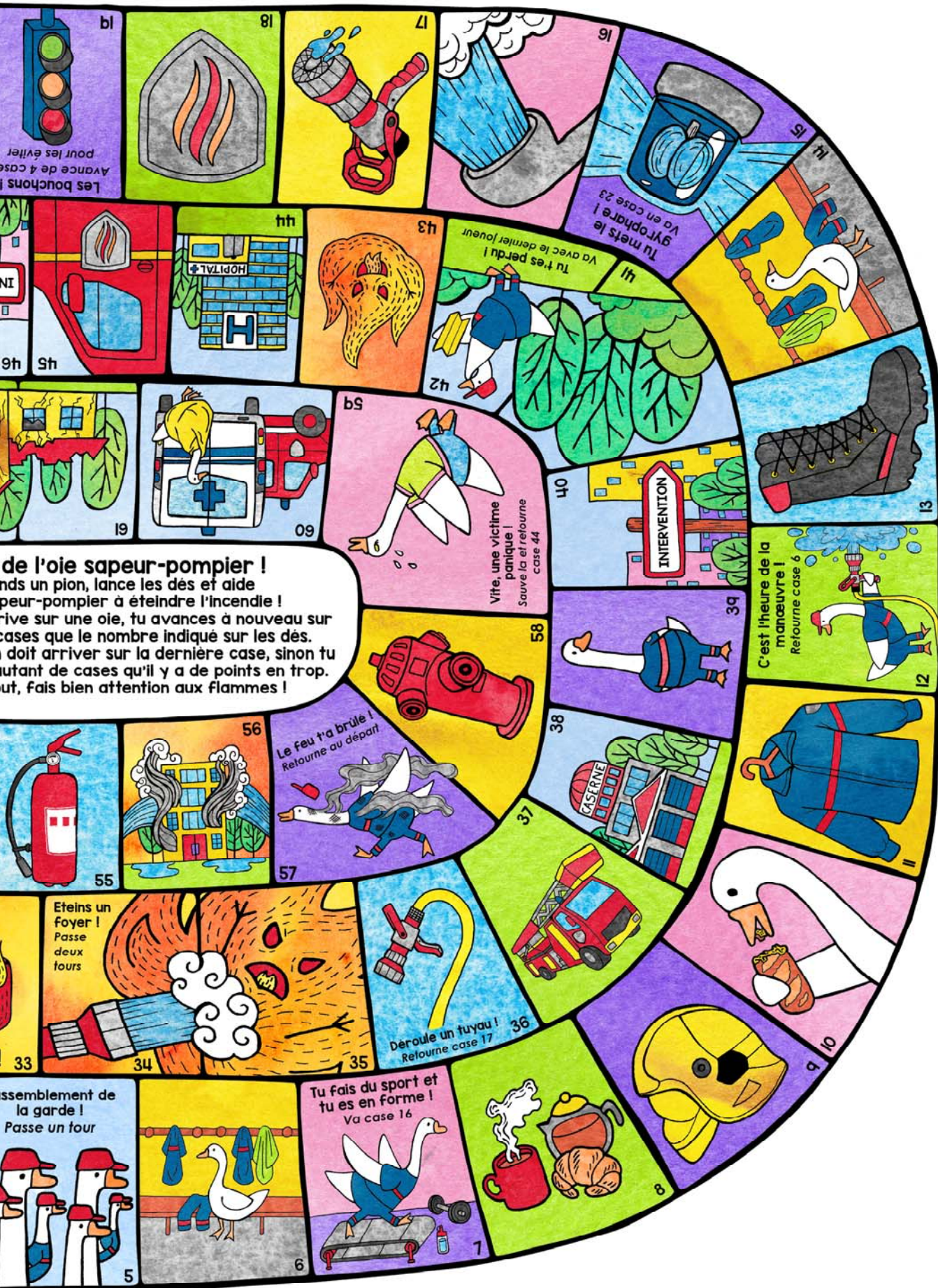
DÉPART



1
2
Mets ton uniforme !
Retourne au départ

3

4
CASERNE



de l'oie sapeur-pompier !
 nds un pion, lance les dés et aide
 peur-pompier à éteindre l'incendie !
 rive sur une oie, tu avances à nouveau sur
 cases que le nombre indiqué sur les dés.
 doit arriver sur la dernière case, sinon tu
 autant de cases qu'il y a de points en trop.
 ut, fais bien attention aux flammes !

bl

Les bouchons
 Avance de 4 cases
 pour les éviter

18

17

16

15

Tu mets le
 gyrophare !
 Va en case 23

14

5h

fh

43

42

Tu t'es perdu !
 Va avec le dernier joueur

41

13

6i

6e

5e

Vite, une victime
 panique !
 Sauve-la et retourne
 case 44

40

39

12

C'est l'heure de la
 manoeuvre !
 Retourne case 6

55

56

57

Le feu t'a brûlé !
 Retourne au départ

58

38

11

33

Eteins un
 foyer !
 Passe
 deux
 tours

34

35

36

Deroule un tuyau !
 Retourne case 17

37

10

5

assemblage de
 la garde !
 Passe un tour

6

7

Tu fais du sport et
 tu es en forme !
 Va case 16

8

9

10