



LE JEU DE L'OIE DES SAPEURS-POMPIERS D'ANNECY

Et de tous ceux qui nous accompagnent avant, pendant ou après nos interventions

Joueurs	Matériel	Durée
2 à 6	2 dés, 1 pion par joueur, 1 chronomètre	15 minutes

BUT DU JEU

Arriver sur la dernière case avant les autres joueurs en moins de 15 minutes.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur lance les deux dés. Il avance du total des deux dés et applique l'effet de la case d'arrivée. Une action de case ne déclenche pas une deuxième action si elle vous déplace sur une autre case, sauf si la règle précise « applique la case d'arrivée ». Si plusieurs pions occupent la même case, ils y restent ensemble.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint exactement la dernière case gagne immédiatement et la partie s'arrête. Si le résultat dépasse la dernière case, le pion atteint la dernière case puis recule du nombre de points en trop et applique la case d'arrivée.

Si personne n'y parvient avant la fin du temps, on finit le tour de jeu en cours et le joueur le plus avancé sur le parcours remporte la partie.

En cas d'égalité sur la même case, les joueurs concernés lancent chacun les deux dés : le total le plus élevé gagne.

VARIANTE POUR LES SARCES :

Si tu fais un double, tu avances, tu appliques la case et tu rejoues.

Si tu fais un double et que la case à appliquer te fait passer ton tour, tu ne rejoues pas mais tu pourras jouer au prochain tour.

Si tu fais un deuxième double, tu recules le nombre de cases indiqué par un dé, au maximum à la case départ.

PETIT LEXIQUE DES ABRÉVIATIONS DES POMPIERS que vous trouverez dans ce calendrier

BPS : Bateau Polyvalent de Secours

CODIS : Centre Opérationnel Départemental d'Incendie et de Secours

COM : Communication

CSP : Centre de Secours Principal

CTA : Centre de Traitement de l'Alerte

CTRA : Centre de Traitement et de Régulation des Appels

Dragon : Hélicoptère de la sécurité civile

FNSPF : Fédération Nationale des Sapeurs-Pompiers de France

FPT : Fourgon Pompe Tonne

JSP : Jeune Sapeur Pompier

PATS : Personnels Administratifs Techniques et Spécialisés

RH : Ressources Humaines

SAMU : Service d'Aide Médicale Urgente

Sarce : Sapeur-pompier ancien et expérimenté

SDIS : Service Départemental d'Incendie et de Secours

SMUR : Service Mobile d'Urgences et de Réanimation

SPP : Sapeur Pompier Professionnel

SPV : Sapeur Pompier Volontaire

UDSP : Union Départementale des Sapeurs-Pompiers

UMH : Unité Mobile Hospitalière

Case départ « cérémonie au centre de secours »

- 1 : Mise à l'honneur des pompiers / lance un seul dé et avance du nombre indiqué
- 2 : Jeune sapeur pompier / formé jeune, avance de 3 cases
- 3 : Opératrice réception des appels 18 et 112 / elle te met en pré-alerte, rejoue
- 4 : Service matériel du SDIS 74 / on doit réparer ton matériel , passe ton prochain tour
- 5 : Service médical du SDIS 74 / ta visite médicale faite, tu es apte, avance d'une case
- 6 : L'amicale des pompiers d'Annecy invite le père Noël / tous les joueurs te rejoignent
- 7 : Service logistique du SDIS 74 / tu as oublié de commander du matériel, recule de 2 cases
- 8 : Les différentes associations de secours / avance d'une case avec un autre joueur
- 9 : Service matériel du SDIS 74 / après contrôle, le matériel est opérationnel avance de 2 cases
- 10 : Les urgences de l'hôpital / contrôle à l'accueil, tu passes ton prochain tour
- 11 : Président du SDIS 74 / si tu as fait un nombre impair, retourne case 1 et applique-la, si tu as fait un nombre pair avance à la case 16
- 12 : Equipe « urgence gaz » / elle t'aide pour cette intervention avance de 2 cases
- 13 : Atelier mécanique SDIS 74 / véhicule en panne recule de 3 cases
- 14 : SMUR 74 / tu attends que la victime soit vue par l'équipe médicale, passe ton prochain tour
- 15 : Equipe du FPT / prêt à intervenir, avance de 3 cases
- 16 : Directeur du SDIS 74 / si nombre impair recule case 11, si nombre pair avance à la case 24
- 17 : Service RH du SDIS 74 / on étudie ton dossier attends et passe ton prochain tour
- 18 : Service départemental des routes / tu dois attendre son arrivée , recule d'une case
- 19 : Lolo est sur la grande échelle / si tu as fait 7 tu peux avancer de 3 cases, sinon avance d'une case
- 20 : Equipe SMUR et UMH du SAMU 74/ rejoue les dés, et applique la case d'arrivée
- 21 : Service informatique du SDIS74 / les mises à jour du système sont faites, avance de 2 cases
- 22 : Service sécurité autoroute / mets-toi en protection devant leur véhicule, avance d'une case
- 23 : CTRA 74 avec les différents services / tu demandes des moyens en renfort passe ton prochain tour
- 24 : Président de la FNSPF / si nombre impair retourne case 16, si nombre pair avance case 29
- 25 : Service matériel du SDIS 74 / une bouteille d'air est défectueuse, retourne en chercher une à la caserne case départ
- 26 : Lolo te forme au secours routier / si tu as fait 7 points avance de 3 cases, sinon avance d'une case
- 27 : Gendarmerie nationale / attends son arrivée, passe ton prochain tour
- 28 : PATS du SDIS 74 / leur efficacité fait avancer tous les joueurs de 2 cases
- 29 : Maire de la ville d'Annecy / si tu as fait un nombre impair, recule de 4 cases, si tu as fait un nombre pair emmène avec toi le joueur de ton choix à la case 33
- 30 : Service pharmacie du SDIS 74 / tu dois passer chercher du matériel médical, recule de 3 cases
- 31 : Equipe « urgence électricité » / tu dois attendre leur arrivée, passe le prochain tour
- 32 : Equipe montagne du SDIS 74 dans Dragon 74 / l'hélicoptère te cherche, recule de 2 cases
- 33 : Service cartographie du SDIS 74 / grâce aux cartes, tu peux avancer de 3 cases
- 34 : Ambulance privée / fais passer le tour au joueur de ton choix
- 35 : Lolo et l'équipe CODIS / on vous engage, tout le monde avance d'une case
- 36 : Police Nationale / la police t'escorte, avance de 3 cases
- 37 : Service RH / si nombre impair tu restes sur place, si nombre pair, tu avances de 2 cases
- 38 : Lolo te forme à l'incendie / si tu as fait 7 points avance de 3 cases, sinon avance d'une case
- 39 : Chef de l'atelier mécanique du SDIS 74 / problème mécanique, va au garage, recule de 3 cases
- 40 : Police municipale d'Annecy / ils ont sécurisé la zone, tu peux avancer d'une case
- 41 : Feu éteint, la relève arrive / change ta place avec un autre joueur
- 42 : Lolo fait à manger à l'équipe de garde / tu as repris des forces, avance de 2 cases
- 43 : Amicale des pompiers d'Annecy / merci d'être passé nous voir lors de nos évènements, tout le monde avance d'une case
- 44 : Betty, la secrétaire des pompiers d'Annecy / invite un joueur de ton choix à te rejoindre
- 45 : Pompiers en exercice / tu as du mal à trouver l'intervention sur la carte, retourne à la case 33
- 46 : Président de l'UDSP74 / si tu as fait un nombre pair, avance d'une case si tu as fait un nombre impair, recule de 4 cases

Dernière case : tu es le premier à être arrivé sur les lieux de l'intervention, tu as gagné. La partie est terminée.

Rappel de la variante pour les sarces :

Si tu fais **un double**, tu avances, tu appliques la case et tu rejoues.

Si tu fais un double et que la case à appliquer te fait passer ton tour, tu ne rejoues pas mais tu pourras jouer au prochain tour.

Si tu fais **un deuxième double**, tu recules le nombre de cases indiqué par un dé, au maximum à la case départ.