

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Tier auf Tier

Das Kartenspiel

Animal Upon Animal

The card game

Pyramide d'animaux

Le jeu de cartes

Dier op dier

Het kaartspel

Animal sobre animal

El juego de cartas

Torre di animali

Il gioco di carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Jeu Habermas n° 3328

Pyramide d'animaux ● Le jeu de cartes



Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec deux règles de jeu.

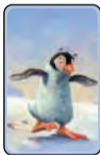
Idée : Markus Nikisch
Illustration : Michael Bayer
Concesseur de licence : Klaus Miltenberger
Durée de la partie : env. 10 minutes

Les jeunes animaux dansent gaiement sur le nez du crocodile ! Mais attention, c'est plutôt risqué car ils peuvent vite tomber !

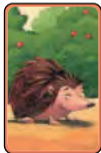
Contenu du jeu

- 1 crocodile
- 40 cartes de bébés animaux
- 16 cartes de mamans animaux
- 1 règle du jeu

40 Bébés animaux



16 Mamans animaux



Jeu n° 1 : pyramide d'animaux

Quel joueur adroit empilera en premier ses cartes sur le crocodile et gagnera ainsi la partie ?

Préparatifs

Poser le crocodile au milieu de la table. Classer les cartes selon la couleur de leur dos. Chaque joueur prend 14 cartes d'une couleur, les mélange et les empile devant lui, faces cachées. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meilleur grimpeur commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends la carte du dessus de ta pile.



Qu'y-a-t-il dessus ?

- **Un bébé animal ?**

Pose la carte avec précaution sur le crocodile ou sur les cartes qui y sont déjà empilées. Si ta carte ou plusieurs cartes tombent, tu les ramasses et les glisses en dessous de ta pile. Tu n'en prends cependant que trois. S'il y en a plus de trois, tu retires les cartes en trop du jeu.

- **Une maman animal ?**

Choisis un autre joueur qui doit alors poser cette carte pour toi sur le crocodile ou sur les cartes déjà posées. Si des cartes tombent, ce joueur en prend au maximum trois, comme décrit plus haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus de cartes : c'est lui le gagnant.



Jeu n° 2 : Pyramide pour experts

Quel joueur tirera en premier dans la pile de cartes posées sur le crocodile les cartes de bébés animaux correspondant à leur maman et gagnera ainsi ce jeu d'adresse pour experts?

Préparatifs

Poser le crocodile au milieu de la table. Classer les cartes selon la couleur de leur dos. Chaque joueur prend 14 cartes d'une couleur. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

Chacun prend une quelconque carte de maman animal de son jeu, mélange les 13 cartes restantes et les empile devant lui, faces cachées. La carte de maman sélectionnée est glissée en dessous de la pile du joueur.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont les mains tremblent le plus commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends la carte du dessus de ta pile.

Qu'y-a-t-il dessus ?

- **Un bébé animal ?**

Pose la carte avec précaution sur le crocodile ou sur les cartes déjà posées sur le crocodile. La face animal doit être tournée vers le haut. Si ta carte tombe ou si d'autres cartes tombent, tu les ramasses toutes et les glisses en dessous de ta pile.

- **Une maman ?**

Le suspense commence : regarde si un bébé correspondant est déjà posé sur le crocodile. Tu as le droit de déplacer les cartes posées sur le crocodile avec précaution avec un doigt.

➔ **Tu n'as pas trouvé de bébé correspondant ?**

Domage ! Mets la carte de maman d'animal en dessous de ta pile.

➔ **Tu as trouvé un bébé correspondant?**

Très bien! Essaie de retirer la carte avec précaution avec une main. Tu as le droit de déplacer les autres cartes.

Si tu réussis, tu poses la carte de maman animal et la carte de bébé devant toi.

Si une ou plusieurs cartes tombent, ton tour est terminé. Tu ramasses **toutes** les cartes tombées et les mets en dessous de ta pile, et en dernier la carte de maman animal.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre mamans animaux avec leurs bébés : il est le gagnant.

