

Jeu Habermas n° 4478

Pyramide d'animaux

Un jeu d'empilement chancelant
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Klaus Miltenberger

Illustration : Michael Bayer

Durée de la partie : env. 15
minutes



Prudemment, le petit pingouin essaie de grimper jusqu'au sommet de la pyramide d'animaux. Avec précaution, il monte sur le dos du crocodile et saute vite sur le lézard à collerette. Depuis là, il marche en équilibre sur le serpent et le voilà arrivé à côté du toucan. Il passe à côté du mouton et il ne lui reste que quelques centi-mètres pour arriver au sommet !
Faisant preuve de beaucoup d'adresse, il se hisse en s'accrochant à la queue du singe. Un peu essoufflé mais super content, il atteint le sommet de la pyramide des animaux et, fier de lui, jette un coup d'oeil en bas. Là en bas, le hérisson se demande : « Mais comment vais-je pouvoir arriver là-haut ? »

Contenu

- 29 animaux en bois
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

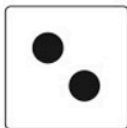
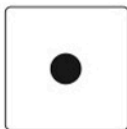
But du jeu

Qui sera le plus adroit et empilera en premier tous ses animaux ?

*empiler tous les
animaux en premier*

*crocodile au milieu
de la table,
sept animaux
différents par joueur*

lancer 1x le dé



Préparatifs

Jouez sur un support bien plat.

Cherchez le crocodile et posez-le au milieu de la table : c'est le premier animal de la pyramide d'animaux.

Chaque joueur prend sept animaux différents et les met devant lui en réserve.

S'il y a deux ou trois joueurs, remettre les animaux en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui pourra rester le plus longtemps debout sur une jambe comme un flamand rose commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

Un point

Prends un animal dans ta réserve et pose-le prudemment sur un autre en te servant d'une seule main. Mets-le à n'importe quel endroit de la pyramide d'animaux.

Deux points

Prends deux animaux dans ta réserve et empile-les avec précaution l'un après l'autre en les posant sur la pyramide d'animaux.

Le crocodile

Prends un animal dans ta réserve et pose-le le plus près possible de la mâchoire ou de la queue du crocodile, de manière à ce que les deux animaux se touchent. La surface d'empilement va être ainsi agrandie. Dès maintenant, vous aurez le droit de poser aussi des animaux sur cet animal.



A chaque fois que le dé tombera sur ce symbole, on pourra prendre un animal de sa réserve et le poser directement sur les animaux déjà empilés. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



La main

Choisis l'un de tes animaux et donne-le à n'importe quel autre joueur. C'est à lui maintenant de poser prudemment cet animal sur la pyramide d'animaux.



Le point d'interrogation

Les autres joueurs disent lequel de tes animaux tu vas devoir poser sur la pyramide d'animaux. Pose cet animal en te servant d'une seule main.

*la pyramide
s'effondre = fin de
la tentative*

La pyramide d'animaux s'effondre !

Est-ce que des animaux tombent par terre pendant qu'on les empile ou est-ce que la pyramide s'effondre même complètement ? On s'arrête tout de suite de jouer.

Règles à suivre si la pyramide s'effondre :

- Si un animal ou deux animaux sont tombés par terre, le joueur qui a essayé de les poser les prend et les met dans sa réserve.
- Si plus de deux animaux sont tombés par terre, le joueur « empileur » en prend deux et remet les autres dans la boîte.
- La pyramide toute entière s'est renversée ? Le joueur « empileur » prend deux animaux. Le crocodile est à nouveau posé au milieu. Les autres animaux sont remis dans la boîte.
- Si des animaux de la pyramide tombent par terre sans que l'un des joueurs ne les ait touchés, ils sont remis dans la boîte.

*les animaux tombent
par terre ou la
pyramide s'effondre
= prendre jusqu'à
deux animaux*

Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui. Il gagne cette partie et est couronné le meilleur empileur d'animaux de la journée.

Variante pour empileurs expérimentés

Les empileurs d'animaux expérimentés joueront en suivant les règles ci-dessous :

- S'il y a moins de quatre joueurs, répartissez les animaux restants entre vous.
- Si des animaux tombent par terre, le joueur « empileur » doit alors prendre jusqu'à cinq animaux.
- Si celui dont c'est le tour de jouer n'a plus qu'un seul animal devant lui, il n'a plus le droit de lancer le dé. Il prend cet animal et le pose sur la pyramide.

Pour celui qui voudra empiler les animaux tout seul

Combien d'animaux pourras-tu empiler sur le crocodile sans que la pyramide ne s'effondre ?

*un joueur a posé son
dernier animal =
partie gagnée*