

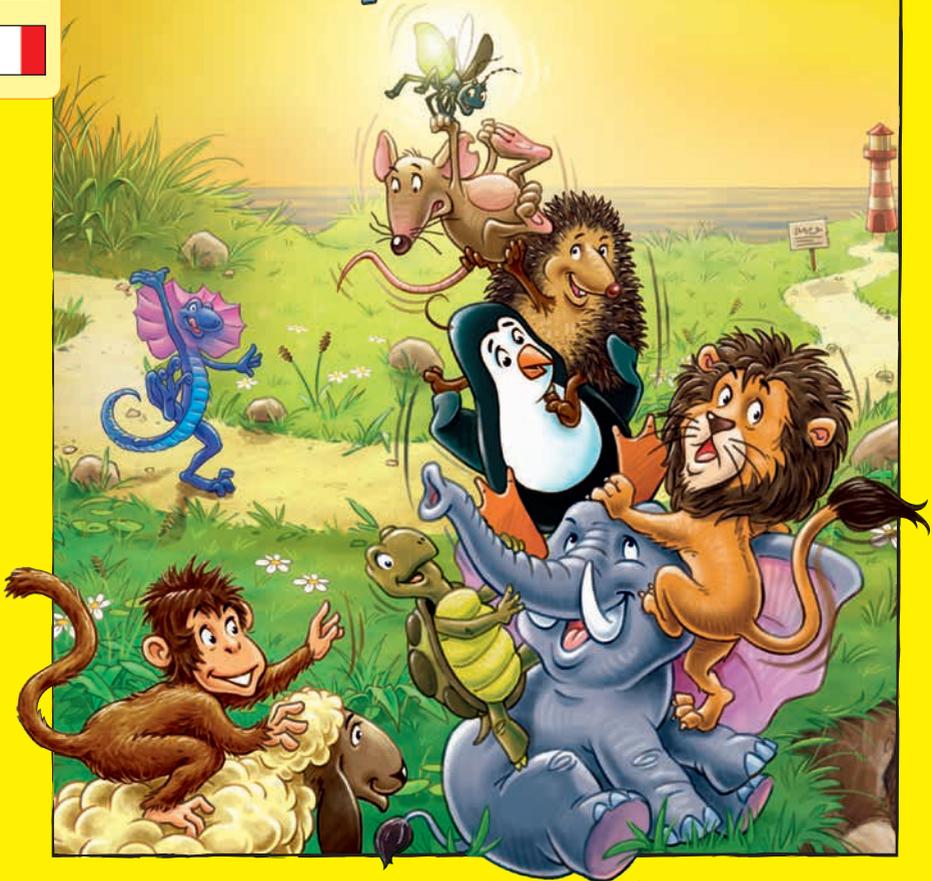


Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



# Tier auf Tier

## Stapel-Memo



Animal upon Animal – Stacking memory · Pyramide d'animaux – Mémo des acrobates  
Dier op dier – Van groot naar klein · Animal sobre Animal – Memotorre  
Torre di animali – Una scalata da ricordare

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017

# Pyramide d'animaux – Mémo des acrobates

Un jeu de classement et de mémoire super amusant pour 2 à 4 habiles acrobates de la mémoire de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Christoph Behre, Klaus Miltenberger

**Illustration :** Daniel Döbner

**Durée du jeu :** env. 15 minutes

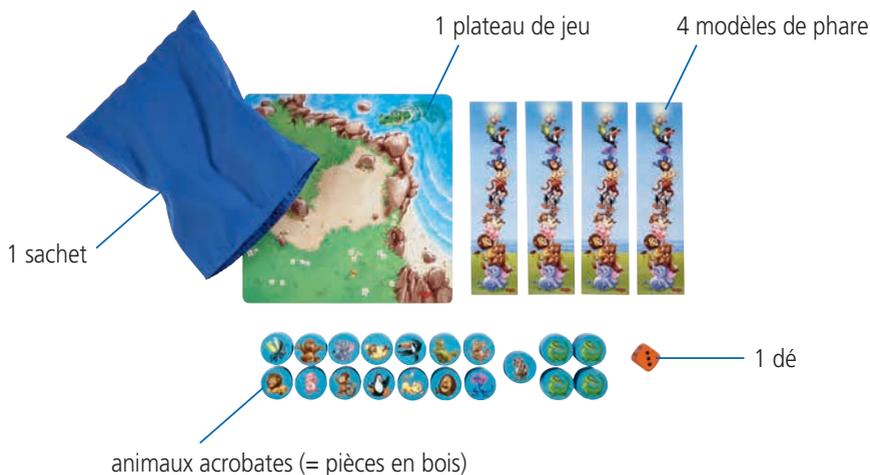
Lors d'une promenade en bord de mer, les animaux acrobates découvrent un phare. Ils aimeraient bien eux aussi être aussi hauts qu'un phare face à la mer. Alors, l'ours grimpe sur l'éléphant, le lion sur l'ours ... un animal se plaçant toujours sur le dos d'un plus grand que lui. Le vers luisant se positionne tout en haut pour éclairer comme pour un véritable phare. Mais le crocodile est jaloux de ne pas pouvoir se placer tout en haut. Du coup, il n'arrête pas de faire tomber des animaux et de les mettre dans le désordre. Le phare des acrobates commence à chanceler et plus aucun animal ne sait s'il est à la bonne place. Il va donc falloir faire preuve d'une bonne mémoire, parce que le phare ne tiendra que si les animaux sont positionnés l'un sur l'autre dans le bon ordre.



FRANÇAIS

## Contenu du jeu

19 animaux acrobates (= pièces en bois), 1 plateau de jeu, 4 modèles de phare, 1 dé, 1 sachet, 1 règle du jeu



## Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un modèle de phare et le pose devant lui. Les modèles restants sont rangés dans la boîte. Remplissez le sachet avec tous les animaux et préparez le dé.

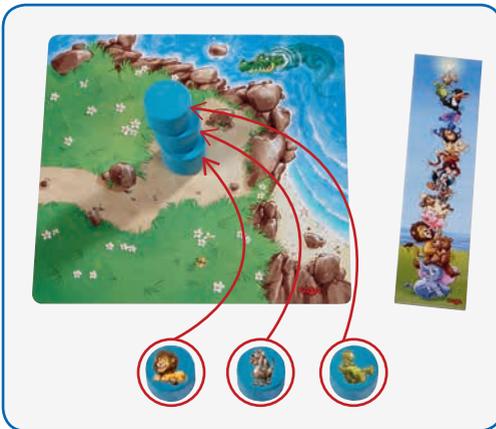
## Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est promené en bord de mer en dernier commence.

Prends trois animaux dans le sachet sans regarder dedans. Si tu pioches un crocodile, tu peux reprendre un autre animal et remettre le crocodile dans le sachet.

Montre aux autres joueurs quels animaux tu as obtenus, puis empile-les au milieu du plateau de jeu en respectant l'ordre du phare des animaux. Important : les animaux acrobates doivent toujours être disposés faces illustrées vers le bas.

FRANÇAIS



### Exemple :

Julie a pioché ces trois animaux en piochant dans le sachet : le chien, le lion et la tortue. Le lion est placé tout en bas, puis le chien monte sur son dos et enfin la tortue se place en haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de continuer à construire le phare des animaux.

### Empiler les animaux

Pioche un animal dans le sachet, sans regarder bien entendu. Annonce-le et montre-le aux autres joueurs. Puis place-le au bon endroit dans le phare des animaux.

Voici quelques règles essentielles pour **empiler les acrobates** :

- Cherche le bon emplacement pour l'animal que tu as pioché, puis prends les animaux qui sont au-dessus de l'emplacement présumé de ton animal sur le plateau de jeu.
- Tu peux utiliser tes deux mains.
- Dans le phare, tu dois toujours positionner ton animal face illustrée vers le bas.
- Tu repositionnes ensuite les animaux qui constituent la partie supérieure du phare sur ton animal.
- Bien entendu, les joueurs ne doivent pas regarder la face illustrée des animaux empilés.
- Fais bien attention à ne pas provoquer l'effondrement du phare en empilant les animaux !

### Exemple :



Tim pioche le mouton dans le sachet. Le phare des animaux acrobates est déjà constitué du lion, du chien et de la tortue. Le mouton doit donc être placé entre le lion et le chien.



Tim soulève alors les deux animaux placés en haut du phare, pose le mouton (face illustrée vers le bas) sur l'animal du bas (le lion), puis replace enfin les deux autres animaux (le chien et la tortue). Dans le phare, les animaux suivants sont désormais dans le bon ordre : lion, mouton, chien, tortue

### Crocodile

Si tu pioches le crocodile dans le sachet, tu dois alors retirer un animal du phare. Prends le dé et lance-le. À partir du bas du phare des animaux, tu remontes en fonction du chiffre obtenu avec le dé, puis retires l'animal correspondant. Les règles d'empilement s'appliquent ici. Remets cette pièce dans le sachet sans que toi ou les autres joueurs puissiez voir de quel animal il s'agit. Si le dé indique un chiffre supérieur à la quantité de pièces de votre phare, tu ne dois pas retirer d'animal. Remets le crocodile dans le sachet.

### Exemple :



Paul pioche le crocodile et obtient un 2 avec le dé. Il doit alors retirer du phare le deuxième animal à partir du bas (le mouton).



Paul pioche le crocodile et obtient un 5 avec le dé, mais le phare ne contient que quatre animaux. Il ne doit alors retirer aucun animal.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

# Fin de la partie

Cette amusante acrobatie d'animaux peut finir de trois manières différentes :

## 1 L'empilement est terminé !

Dans le phare, les animaux doivent toujours être placés dans le bon ordre. Lorsque c'est ton tour, si tu penses que les animaux sont dans le mauvais ordre, tu peux terminer la partie et vérifier le phare. Annonce alors à voix haute « Stopper l'acrobatie ! »

Tu retires maintenant soigneusement chacun des animaux du phare et les places faces visibles près du plateau de jeu. Tous les joueurs comparent alors l'ordre des animaux avec leur modèle de phare.

- Les animaux sont-ils empilés dans le mauvais ordre ?  
Chouette ! Tu as été attentif et as remporté la partie !
- Les animaux sont empilés dans le bon ordre ?  
Oh non ! Tu n'as malheureusement pas été assez attentif et démolis le phare pour rien. Les autres joueurs ont remporté la partie.

## 2 Le phare des animaux s'effondre

Lorsque des pièces ou le phare entier tombent sur la table lors de l'empilement, la partie est terminée. Dans ce cas, le joueur qui a provoqué l'effondrement a malheureusement perdu et tous les autres ont gagné.

## 3 Le phare des animaux est terminé

Vous avez empilé toutes les pièces et votre phare des animaux est désormais terminé. Chouette ! Tous les animaux du phare sont-ils dans le bon ordre ?

- Le joueur qui aurait dû jouer après celui qui a posé la dernière pièce peut désormais annoncer « Stopper l'acrobatie ! » et contester l'ordre des animaux (voir L'empilement est terminé !).
- Le joueur qui aurait dû jouer après celui qui a posé la dernière pièce ne conteste pas le bon ordre des animaux. Tous les joueurs ont alors gagné.

## Conseil

Quand c'est votre tour, jetez un coup d'œil à votre modèle de phare avant de jouer. Il vous indique l'ordre dans lequel les animaux doivent être empilés.

