Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

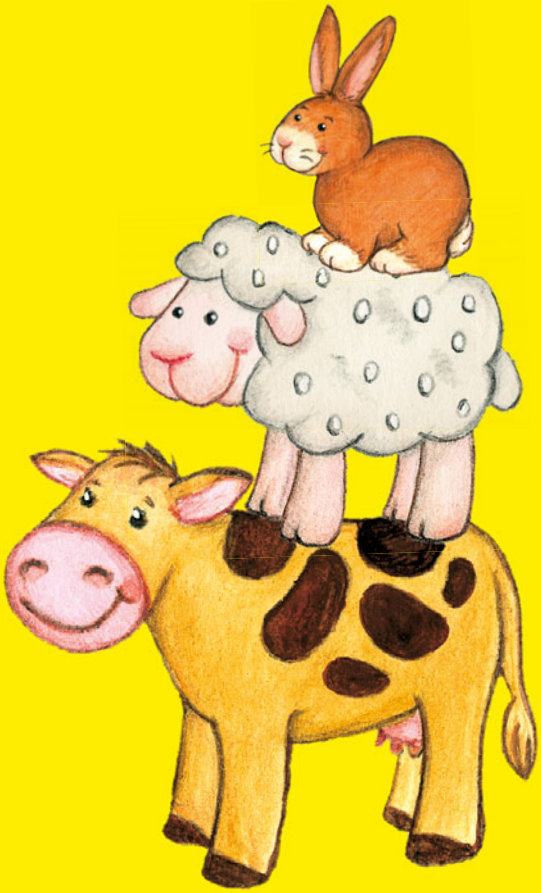
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

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

Meine ersten Spiele

Tier auf Tier



My Very First Games – Animal upon Animal
Mes premiers jeux – Pyramide d'animaux
Mijn eerste spellen – Dier op dier
Mis primeros juegos – Animal sobre animal
I miei primi giochi – Torre di animali

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2011

Mes premiers jeux

Pyramide d'animaux

Trois jeux d'adresse pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Klaus Miltenberger
Illustration : Kristin Mückel
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

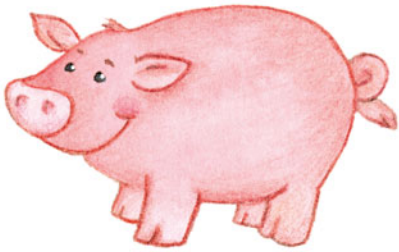
Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant et la coordination main-œil. Dans le jeu libre, les enfants s'exercent à des jeux de rôle avec les animaux de la ferme ou ils les empilent en une ou plusieurs tours. Dans les deux jeux de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles. Le jeu coopératif développera chez les enfants l'esprit d'équipe et leur permettra de faire une expérience collective.
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui des animaux, de leurs particularités et de leur milieu de vie. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. Vous aiderez votre enfant à développer sa créativité et il prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

2 vaches
2 cochons
2 poules
1 mouton
1 chien
1 lapin
1 dé à symboles
1 pré de trèfles
1 pré de fleurs
2 buissons
9 soleils (avec des animaux représentés au dos)
1 règle du jeu



Idée

L'un après l'autre, les enfants empilent les animaux prudemment les uns sur les autres et, selon la variante de jeu, construisent une ou deux tours les plus grandes possibles.
Si aucun animal ne tombe quand la tour est empilée, le joueur récupère un soleil en récompense. Qui aura récupéré le plus de soleils à la fin de la partie ?

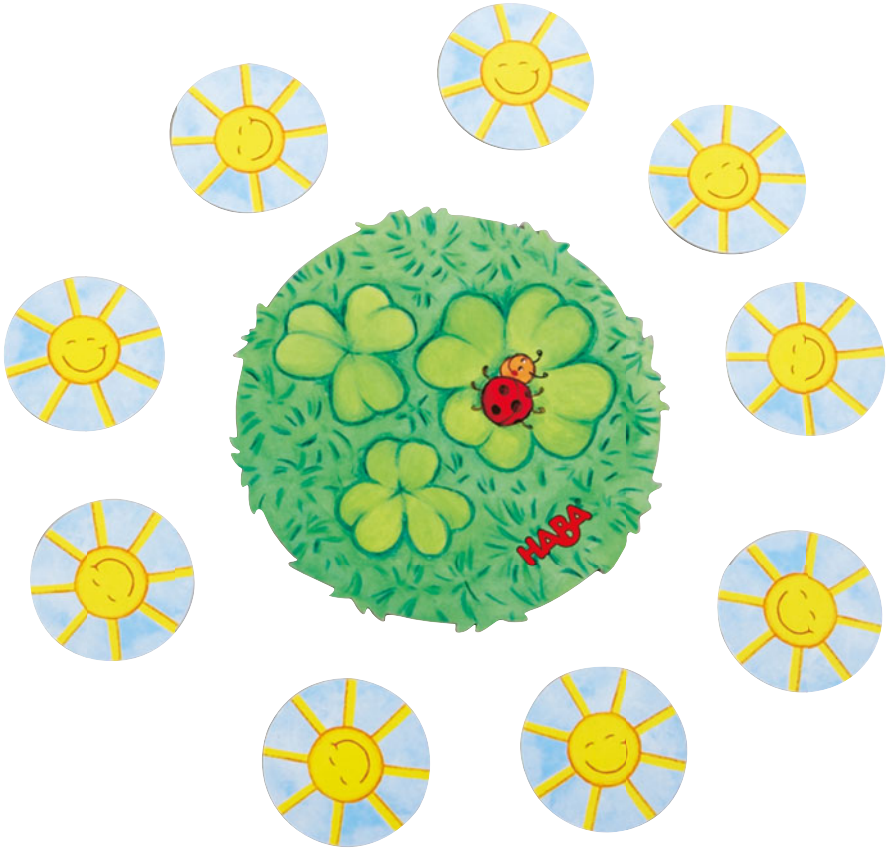
Jeu n° 1 : Monte sur mon dos

Un premier jeu d'empilement pour petits dompteurs.

Préparatifs

FRANÇAIS

Posez le pré de trèfles au milieu de la table. Répartissez les neuf animaux autour du pré.
Mélangez les soleils et posez-les avec la face « soleil » visible.
Le pré de fleurs, les buissons et le dé sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le bêlement d'un mouton a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en retournant un soleil.

Regarde quel animal est représenté dessus. Prends l'animal correspondant et pose-le dans le pré. S'il y a déjà un autre animal dans le pré, pose celui-là par-dessus.

Mais attention :
Est-ce qu'un animal ou plusieurs sont tombés lorsque tu les as empilés ?

- **Oui ?**
  Pas de veine ! Remets les animaux tombés autour du pré. Les animaux qui ne sont pas tombés restent empilés dans le pré mais tu ne récupères pas de soleil. Le soleil est sorti du jeu.

- **Non ?**
  Super ! En récompense, tu récupères le soleil et le poses devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner un soleil.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les soleils ont été retournés.
Chacun empile les soleils qu'il a récupérés. Le joueur qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 2 : Escalade d'animaux

Un amusant jeu d'adresse pour petites mains habiles.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles et le pré de fleurs au milieu de la table comme illustré ci-dessous. Posez les deux buissons entre les prés. Répartissez les neuf animaux et les soleils autour des prés. Préparez le dé.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux la vache a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le trèfle ?**
  Prends n'importe quel animal et pose-le sur le pré de trèfles. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.

- **La fleur ?**
  Prends n'importe quel animal et pose-le dans le pré de fleurs. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.

- **Le soleil ?**
  Super ! Tu as le droit de choisir dans quel pré tu vas poser ou empiler un animal.

Mais attention :
Est-ce qu'un animal ou plusieurs sont tombés lorsque tu les as empilés ?

- **Oui ?**
  Pas de veine ! Remets les animaux tombés autour des deux prés. Les animaux qui ne sont pas tombés restent empilés dans le pré respectif mais tu ne récupères pas de soleil.

- **Non ?**
  Super ! En récompense, tu récupères un soleil et le poses devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner un soleil.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les soleils sont distribués. Chacun empile ses soleils. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

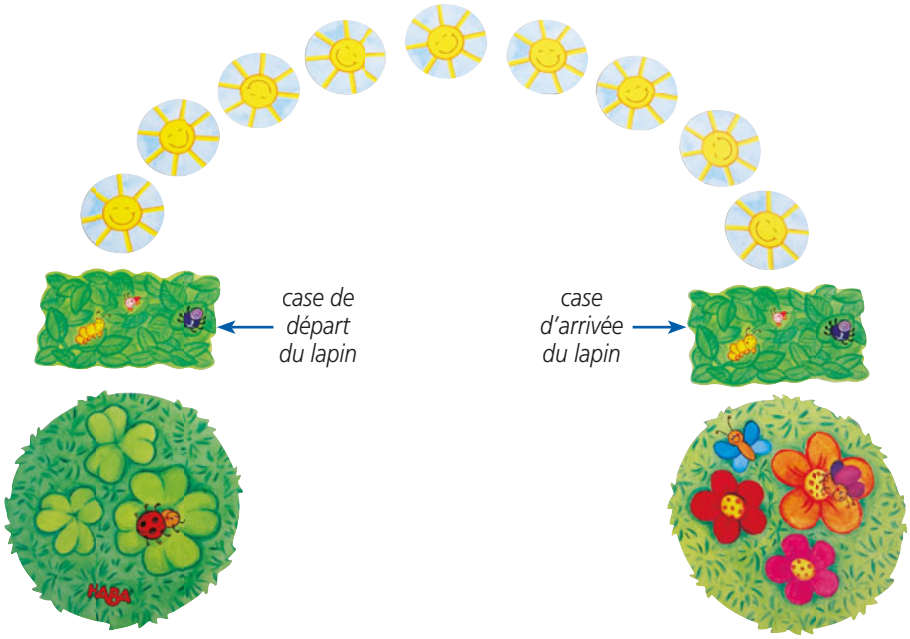
Jeu n° 3 : Qui courra plus vite !

Une course coopérative avec le lapin.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles, le pré de fleurs et les buissons au milieu de la table comme illustré ci-dessous. Posez les soleils en demi-cercle entre les deux buissons. Posez le lapin sur un buisson. Mettre les huit animaux restants au milieu du demi-cercle de soleils. Préparez le dé.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui criera le plus longtemps « cocorico » a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le trèfle ?**
  Prends n'importe quel animal et pose-le sur le pré de trèfles. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.

- **La fleur ?**
  Prends n'importe quel animal et pose-le dans le pré de fleurs. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.

- **Le soleil ?**
  Pas de veine ! Le lapin sort de son terrier et se rapproche du pré de fleurs. Prends le lapin et pose-le sur le prochain soleil.

Si un animal ou plusieurs sont tombés lorsque vous les avez empilés, reposez-les autour des deux prés. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Si vous réussissez à empiler tous les animaux avant que le lapin n'arrive au deuxième buisson, vous gagnez la course tous ensemble. Si le lapin dépasse le dernier soleil et arrive au deuxième buisson, vous perdez alors tous ensemble la course contre le lapin. Prenez vite votre revanche !

Conseil : Le jeu sera un peu plus facile si vous prenez moins d'animaux.

L'auteur Klaus Miltenberger:

« Je dédie ce jeu à Kerstin Wallner »