

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.

**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



Treetop Trouble • Cabane-partie! • Boomhutparty!
¡Fiesta en la cabaña del árbol! • La capanna sull'albero

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Cabane-partie !

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Martin Kallenborn et Matthias Prinz
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée de la partie : env. 15 minutes

Dans une cabane perchée au sommet d'un arbre, il y a un remue-ménage infernal. L'écureuil, la souris, le pigeon ainsi que les autres occupants ne se trouvent pas dans leur propre logement et ils ne se sentent pas à leur place. Pierrot le pigeon ne se plaît pas chez Martine la martre et Glenn le grillon a hâte de rentrer chez lui pour jouer du banjo. Ils souhaitent donc tous revenir le plus vite possible chez eux pour vivre de nouveau tranquillement les uns à côté des autres.

Contenu du jeu

- 1 cabane (plateau de jeu)
- 1 ascenseur (petit plateau de jeu)
- 24 plaquettes d'animaux
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

A chaque étage de la cabane, et même dans l'ascenseur, vit un animal déterminé. Mais les animaux sont dispersés dans les différents logements, et dans l'ascenseur. Les joueurs doivent donc amener leurs animaux à leur étage respectif en ayant procédé à plusieurs échanges. Le but du jeu est d'amener en premier ses six animaux à la maison.

Déroulement de la partie

Posez la cabane au milieu de la table et l'ascenseur à droite, à côté de l'étage inférieur. Triez les plaquettes d'animaux et empilez-les suivant la couleur du fond. Chaque joueur prend une pile et mélange les plaquettes de cette pile, faces cachées. Les piles en trop sont retirées du jeu.

Chaque joueur pose une plaquette d'animal, face cachée, sur chaque étage et sur l'ascenseur. Il a le droit de regarder discrètement ce qui est représenté sur la plaquette posée sur l'ascenseur. Préparez le dé.

FRANÇAIS

Etage du pigeon

Etage de l'écureuil

Etage de du grillon

Etage de la souris

Etage du renard



Plateau de jeu

Plaquettes d'animaux sur le plateau de jeu (dos visibles)



Ascenseur de la martre

Déroulement de la partie :

Celui d'entre vous qui a déjà dormi dans une cabane perchée dans un arbre a le droit de commencer. Il lance le dé.

Selon le symbole obtenu sur le dé, il amène l'ascenseur à l'étage correspondant :

- **1 flèche** : monter ou descendre d'un étage.
- **2 flèches** : monter ou descendre de deux étages.
- **Symbole stop** : l'ascenseur n'est pas déplacé.
- **Etoile** : amener l'ascenseur à n'importe quel étage ou ne pas le déplacer.



FRANÇAIS



Règles importantes pour déplacer l'ascenseur :

- Vous devez déplacer l'ascenseur du même nombre d'étage(s) que de flèche(s) indiquée (s) sur le dé.
- Vous déplacez toujours l'ascenseur dans une seule direction.

Ensuite commence l'échange de logement :

Maintenant, tous les joueurs, à commencer par celui qui a lancé le dé, ont le droit à tour de rôle d'échanger leur plaquette d'animal posée sur l'ascenseur contre celle qui se trouve à l'étage situé à côté de l'ascenseur. Ils ont alors le droit de regarder l'animal représenté sur la plaquette qu'ils posent maintenant sur l'ascenseur.

Celui qui pense que son animal se trouve déjà au bon étage n'échange pas ses plaquettes.

N. B. :

on n'a pas le droit de regarder l'animal représenté sur une plaquette si on n'échange pas cette plaquette !

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

Si un joueur pense que tous ses animaux sont rentrés chez eux et que c'est à son tour de jouer, il dit bien haut : « J'ai rentré tous mes animaux ! ». Toutes les plaquettes de ce joueur sont alors vérifiées, même celle sur l'ascenseur.

Les animaux sont-ils tous dans leur bon logement ?

- **Oui ?**

Super ! Le joueur gagne la partie qui est alors terminée.

- **Non ?**

Domage. Le joueur mélange toutes ses plaquettes, faces cachées, et les pose de nouveau sur les emplacements libres de la cabane et sur l'ascenseur. Il a le droit de regarder l'animal qui se trouve sur l'ascenseur. La partie se poursuit.

N. B. :

Un animal sera considéré comme rentré chez lui si la plaquette correspondante se trouve sur l'étage à côté duquel il est représenté sur le plateau de jeu.

Variante pour jeunes enfants

Quand un joueur a amené tous ses animaux au bon étage dans la cabane, la partie n'est encore pas terminée. Les autres joueurs ont le droit de continuer d'échanger leurs plaquettes et de jouer jusqu'à la fin du tour. Ensuite, tous vérifient ensemble. Si plusieurs joueurs ont ramené correctement tous leurs animaux, ils gagnent tous ensemble.