

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



Tier auf Tier Klein, aber oho!

Spielidee: Klaus Miltenberger
Illustrator: Michael Bayer

Roarr! Die große Weltmeisterschaft der Tierpyramiden ist wieder in vollem Gange. Noch zwei Minuten, dann wird das große Finale angepfeiffen! Die Spieler versuchen nacheinander, ihre Tiere so geschickt wie möglich zu einer gemeinsamen Pyramide zu stapeln. Doch aufgepasst, dabei dürfen keine Tiere abstürzen! Wer wird neuer Weltmeister im Tier-Turm-Stapeln?

Spielidee

Ihr baut zusammen eine Tierpyramide. Dabei versucht ihr nacheinander, eure Tiere aufeinanderzustapeln, ohne dass Tiere herunterfallen. Der Würfel gibt dabei an, welcher Spieler wie viele Tiere an welche Stelle der Tierpyramide stapeln soll. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Tiere in der Tierpyramide verbaut zu haben.

Spielinhalt

13 Tiere (2x Känguru, 2x Frosch, 2x Ente, 2x Igel, 2x Schmetterling, 2x Eisbär und ein Krokodil), 1 Symbolwürfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Am besten spielt ihr auf einer glatten Tischfläche. Nehmt das Krokodil und stellt es zwischen euch. Es ist das erste Tier der Tierpyramide. Verteilt die restlichen Tiere so, dass ihr von jedem Tier eines vor euch liegen habt. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am lautesten wie ein Bär brüllen kann, darf beginnen und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

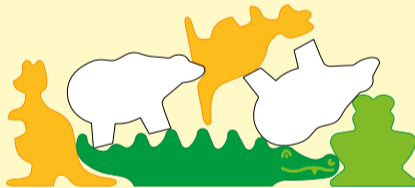
- **Ein Punkt**
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stapele es vorsichtig auf die Tierpyramide.
- **Zwei Punkte**
Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und stapele sie nacheinander mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide.
- **Die Hand**
Wähle eines deiner Tiere aus und gib es deinem Mitspieler. Er muss nun das Tier mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide stapeln.
- **Das Fragezeichen**
Dein Mitspieler bestimmt, welches deiner Tiere du auf die Tierpyramide stapeln musst.



- **Das Krokodil**
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an die Schnauze oder den Schwanz des Krokodils, dass sich die beiden Tiere berühren. Dadurch wird die Stapelfläche erweitert: Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln.



An beiden Seiten des Krokodils darf nur ein Tier angefügt werden. Sind beide Positionen bereits besetzt, kannst du ein Tier auf die Pyramide stapeln.



Die Tierpyramide stürzt teilweise oder ganz ein!

Oh weh! Dein Stapelversuch endet hier.

- Sind bei deinem Stapelversuch ein oder zwei Tiere heruntergefallen, musst du das eine oder beide Tiere zu dir nehmen. Sind noch mehr Tiere heruntergefallen, kommen diese in die Schachtel zurück.
- Stürzt die Pyramide sogar komplett ein, musst du zwei der heruntergefallenen Tiere nehmen und die übrigen Tiere in die Schachtel zurücklegen. Stelle das Krokodil wieder zwischen euch.

Jetzt ist der andere Spieler an der Reihe.

Wichtige Tier auf Tier-Regeln

- Es darf nur mit einer Hand gestapelt werden.
- Die Tiere dürfen nur parallel zum Krokodil gestapelt werden.
- Sind mehr als zwei Tiere heruntergefallen, so nimmt sich der Stapler zwei davon und legt alle übrigen Tiere in die Schachtel zurück.
- Stürzt sogar die ganze Pyramide um? Der Stapler muss zwei Tiere nehmen. Das Krokodil wird wieder aufgestellt, alle übrigen Tiere kommen in die Schachtel zurück.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter? Alle heruntergefallenen Tiere kommen in die Schachtel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Tier mehr vor sich stehen hat. Er gewinnt und wird zum besten Tierstapler des Tages gekürt.

Animal upon Animal Small and yet great!

Author: Klaus Miltenberger
Illustrations: Michael Bayer

Roarrrrrr! The Animal Pyramid World Championships are under way. There are only two minutes left before the starting whistle is blown for the grand finale. The players try to pile their animals, as skillfully as possible, to form a collective pyramid. But watch out! The animals must not fall off! Who will be the next Animal Tower Stacking World Champion?

Game Idea

You build an animal pyramid. One by one you try to stack your animals on top of each other, without any of them falling off. The die indicates how many animals can be stacked, where and who shall stack them. The aim of the game is to be the first to stack all your animals on the animal pyramid.

Contents

13 animals (2 of each: kangaroo, frog, duck, hedgehog, butterfly, polar bear and 1 crocodile), 1 die with symbols, Set of game instructions

Preparation of the Game

It is best to play on a flat surface. Take the crocodile and place it between the two players. It is the first animal of the pyramid. Distribute the remaining animals so that each player has one of each of the animals in front of him. Get the die ready.

How to Play

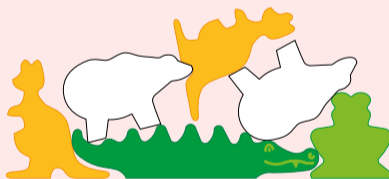
Play in a clockwise direction. Whoever can roar the loudest and most like a bear may start and rolls the die.

What Appears on the Die?

- **A dot**
Take an animal from your provision and place it carefully anywhere on the pyramid.
- **Two dots**
Take two animals from your provision and pile them carefully one after the other, with one hand, onto the pyramid.
- **The hand**
Choose any of your animals and give it to another player who now has to pile the animal carefully on the pyramid.
- **The question mark**
The other player now determines which of your animals you have to pile.
- **The crocodile**
Take an animal from your provision and put it next to the mouth or tail of the crocodile so that both animals touch. Thus you enlarge the surface used for piling animals. From now on you can stack any new animal onto the one you have just added.



You can only add one animal to each side of the crocodile. If these positions are occupied no further animals can be added. But you can try to stack an animal on top of the pyramid.



Collapse of the animal pyramid!

Oh dear! Your stacking attempt ends immediately.

- If in the process of stacking, one or several of the animals fall off, you have to take back one or a maximum of two animals. If more than two animals have fallen off, they are placed back in the box.
- If the whole pyramid collapses, you have to take two of the animals that have fallen off. The rest are placed back in the box. Again place the crocodile between you.

Then it's the turn of the next player.

Important Animal Upon Animal Rules

- You can only use one hand for piling.
- If more than two animals fall off, the player takes two of them and puts the rest back in the game box.
- Has the entire pyramid collapsed? The player has to take two animals. The crocodile is put back in the center and all remaining animals are returned to the box.
- All animals fall off the pyramid without anybody intervening? In this case all the animals that have fallen off are placed back in the box.

End of the Game

The game ends as soon as a player is left without animals. He wins and is elected best animal stacker of the day.

Super Mini Pyramide d'animaux

Idée : Klaus Miltenberger
Illustrateur : Michael Bayer

Ouah ! Le concours mondial des pyramides d'animaux bat son plein. Dans deux minutes, on va siffler la dernière compétition ! Les joueurs essaient l'un après l'autre d'empiler leurs animaux le plus adroitement possible pour obtenir une pyramide commune. Mais attention : les animaux ne doivent pas chuter ! Qui va devenir le champion mondial de l'adresse ?

Idée

A deux, vous assemblez une pyramide d'animaux. Chacun à tour de rôle, vous essayez d'empiler vos animaux de manière à ce qu'ils ne tombent pas. Le dé indique quel joueur doit empiler combien d'animaux à quel endroit de la pyramide d'animaux. Le but du jeu est de poser en premier ses animaux dans la pyramide d'animaux.

Contenu du jeu

13 animaux (2 kangourous, 2 grenouilles, 2 canards, 2 hérissons, 2 papillons, 2 ours blancs et 1 crocodile), 1 dé à symboles, 1 règle du jeu

Préparatifs

Il est recommandé de jouer sur une surface plane. Prenez le crocodile et posez-le entre vous deux. C'est le premier animal de la pyramide. Distribuez les autres animaux de manière à en avoir un de chaque espèce devant vous. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le plus fort le cri de l'ours 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 ?

- **Un point**
Prends un animal de ta réserve et pose-le avec précaution sur la pyramide d'animaux.
- **Deux points**
Prends deux animaux de ta réserve et empile-les l'un après l'autre sur la pyramide en prenant une seule main.
- **La main**
Choisis un de tes animaux et donne-le à l'autre joueur. Il doit alors poser cet animal avec précaution sur la pyramide d'animaux.
- **Le point d'interrogation**
L'autre joueur décide lequel de tes animaux tu dois poser sur la pyramide.



- **Le crocodile**
Prends un animal de 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 base de la pyramide va être ainsi agrandie. Dès maintenant, vous pouvez aussi poser des animaux sur cet animal.



On n'a le droit d'ajouter qu'un seul animal de chaque côté du crocodile. Si les deux emplacements sont déjà occupés, tu peux poser un animal sur la pyramide.



La pyramide d'animaux s'effondre en partie ou complètement !

Oh là là ! Tu arrêtes aussitôt de jouer.

- Si un animal ou deux animaux sont tombés par terre, tu le(s) ramasses et le(s) mets dans ta réserve. Les animaux supplémentaires tombés sont remis dans la boîte.
- Si la pyramide toute entière s'effondre, tu prends deux des animaux tombés et remets les autres dans la boîte. Pose le crocodile de nouveau entre vous deux.

C'est au tour de l'autre joueur.

Importantes règles pour empiler les animaux

- On n'utilise qu'une main pour empiler les animaux.
- Si plus de deux animaux sont tombés, le joueur qui les a fait tomber en prend deux et remet tous les autres dans la boîte.
- La pyramide s'est-elle complètement effondrée ? Le joueur qui l'a fait effondrer doit prendre deux animaux. Le crocodile est remis en place, les autres animaux sont remis dans la boîte.
- Est-ce que des animaux tombent de la pyramide sans que l'un des joueurs ne les ait touchés ? Tous les animaux tombés sont remis dans la boîte.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus d'animal devant lui. Il gagne la partie et est couronné le meilleur bâtisseur de pyramide d'animaux de la journée.

Dier op Dier Klein maar dapper

Spelidee: Klaus Miltenberger
Illustraties: Michael Bayer

Groaaarr! Het wereldkampioenschap dierenpiramidebouwen is weer in volle gang. Nog twee minuten en dan wordt het fluitsignaal voor de grote finale gegeven! De spelers proberen om de beurt hun dieren zo behendig mogelijk op een gemeenschappelijke piramide te stapelen. Maar pas op! Want hierbij mogen er geen dieren naar beneden vallen! Wie wordt de nieuwe wereldkampioen dierentorenstapelen?

Spelidee

Jullie bouwen met zijn allen een dierenpiramide. Hiervoor proberen jullie om de beurt je dieren op elkaar te stapelen zonder dat er dieren naar beneden vallen. De dobbelsteen geeft steeds een aantal dieren aan die je moet opstapelen. Het doel van het spel is om als eerste alle dieren op de dierenpiramide te stapelen.

Spelinhoud

13 dieren (2x kangoeroe, 2x kikker, 2x eend, 2x egel, 2x vlinder, 2x ijsbeer en een krokodil), 1 dobbelsteen met symbolen, spelregels

Spelvoorbereiding

Het is het best om op een vlakke tafel te spelen. Neem de krokodil en zet hem tussen jullie in. Dit is het eerste dier van de dierenpiramide. Verdeel de overige dieren zo dat iedere speler één dier van elke soort voor zich heeft liggen. Leg de dobbelsteen klaar.

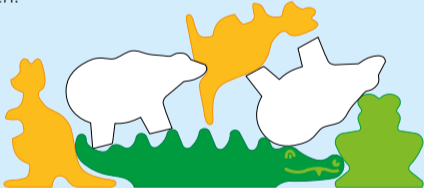
Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het hardst als een beer kan brullen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een stip**
Pak een dier uit je voorraad en stapel het voorzichtig op de dierenpiramide. 
- **Twee stippen**
Pak twee dieren uit je voorraad en stapel ze om de beurt met één hand voorzichtig op de dierenpiramide. 
- **De hand**
Kies een van je dieren uit en geef het aan je medespeler. Deze moet nu het dier voorzichtig met één hand op de dierenpiramide stapelen. 
- **Het vraagteken**
Je medespeler bepaalt welk dier je uit je voorraad op de dierenpiramide moet stapelen. 
- **De krokodil**
Pak een dier uit je voorraad en zet het tegen de muil of de staart van de krokodil zodat de twee dieren elkaar aanraken. Hierdoor wordt het stapeloppervlak vergroot: vanaf nu mag ook op dit dier worden gestapeld. 

Aan de twee zijden van de krokodil kan maar één dier worden neergezet. Als beide zijden al zijn bezet, mag je een dier op de piramide stapelen.



De dierenpiramide valt gedeeltelijk of helemaal om!

Wat een pech! Je stapelbeurt is voorbij.

- Als er tijdens je stapelbeurt één of twee dieren omlaag zijn gevallen, moet je dit/deze dieren bij je voorraad leggen. Als er meer dan twee dieren omlaag zijn gevallen, pak je twee dieren en je legt alle overige dieren terug in de doos.
- Als de piramide helemaal instort, moet je twee van de omgevallen dieren pakken en de overige dieren terug in de doos leggen. Zet de krokodil weer tussen jullie in.

Nu is de andere speler aan de beurt.

Belangrijke dier-op-dier-regels

- Bij het stapelen mag maar één hand worden gebruikt.
- Als er dieren van de dierenpiramide naar beneden vallen zonder dat iemand de piramide heeft aangeraakt, gaan alle omgevallen dieren terug in de doos.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers geen enkel dier meer heeft. Deze speler wint en wordt tot de beste dierentapelaar van de dag uitgeroepen.

Animal sobre animal ¡Pequeño, pero mazón!

Autor: Klaus Miltenberger
Ilustraciones: Michael Bayer

¡Grrrr! El gran campeonato de pirámides de animales se halla de nuevo en plena efervescencia. ¡En dos minutos sonará el silbato que dará comienzo a la gran final! Uno tras otro, los jugadores intentarán formar conjuntamente una pirámide de animales apilándolos con el mayor cuidado posible. Pero ¡ojo! En el intento no debe caer ningún animal. ¿Quién se coronará campeón en la formación de una torre de animales?

El juego

Vais a construir juntos una pirámide de animales. Para ello intentaréis apilar vuestros animales por turnos y sin que caiga ningún animal que esté apilado ya en la pirámide. El dado indica qué jugador debe apilar cuántos animales y en qué lugar de la pirámide. El objetivo del juego es ser el primero en colocar todos sus animales en la pirámide.

Contenido del juego

13 animales (2 canguros, 2 ranas, 2 patos, 2 erizos, 2 mariposas, 2 osos polares y un cocodrilo), 1 dado de símbolos, 1 instrucciones del juego






Preparativos

El mejor lugar para jugar es una mesa con un tablero liso. Coged el cocodrilo y colocadlo entre vosotros. Es el primer animal y la base de vuestra pirámide de animales. Repartid los animales restantes de manera que cada jugador tenga un animal de cada especie. Tened preparado el dado.

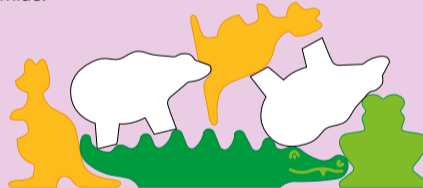
¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos. Comienza quien sepa gruñir tan alto como un oso. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **Un punto**
Coge un animal de tu montón y colócalo con sumo cuidado encima de la pirámide de animales. 
- **Dos puntos**
Coge dos animales y colócalos, uno tras otro y con sumo cuidado, encima de la pirámide de animales. 
- **La mano**
Elige uno de tus animales y ofrécéselo a tu compañero de juego. Será él quien tenga que colocar con sumo cuidado el animal encima de la pirámide. 
- **El signo de interrogación**
Tu compañero de juego decide cuál de tus animales tienes que apilar en la pirámide. 
- **El cocodrilo**
Coge un animal de tu montón y colócalo lo más cerca posible de las mandíbulas o de la cola del cocodrilo, de modo que ambos animales se toquen. De esta manera se amplía la base para apilar. A partir de ese momento podréis apilar también sobre este otro animal. 

Sólo está permitido colocar un animal en cada uno de los extremos del cocodrilo. Si ya están colocados, sólo podrás apilar un animal en la pirámide.



¡Desmoronamiento parcial o total de la pirámide de animales!

¡Oh, vaya por Dios! Tu intento de apilar finaliza aquí.

- Si se caen uno o dos animales durante el intento, tendrás que quedarte con uno o con dos animales. Los animales caídos restantes irán a parar a la caja.
- Si se desmorona toda la pirámide, tendrás que quedarte con dos animales y devolver el resto a la caja. Vuelve a colocar el cocodrilo entre vosotros.

Ahora es el turno de tu compañero de juego.

Reglas importantes para Animal sobre animal

- Sólo se puede apilar valiéndose de una mano.
- Si caen más de dos animales, el jugador que estaba apilando se que dará con dos de ellos y el resto los devolverá a la caja.
- ¿Se ha venido abajo toda la pirámide? El jugador que estaba apilando se quedará con dos animales. Se volverá a colocar en su sitio al cocodrilo, el resto de animales irá de vuelta a la caja.
- ¿Ha caído algún animal de la pirámide sin la intervención de un jugador? Se devuelven los animales caídos a la caja.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que a un jugador ya no le quede ningún animal. Se convierte en el ganador y será celebrado como el mejor apilador de animales del día.

Torre di animali in piccolo sí, ma occhio!

Autore: Klaus Miltenberger
Illustratore: Michael Bayer

Roarr! Tutto è pronto per il campionato mondiale delle piramidi di animali: mancano ancora due minuti al fischio d'inizio per la grande finale! Uno dopo l'altro i giocatori cercheranno di accatastare con abilità i propri animali per costruire una piramide collettiva. Attenzione però a non far cadere gli animali! Chi sarà il nuovo campione della torre di animali?

Ideazione

Costruite insieme una piramide di animali cercando di accatastare uno dopo l'altro i vostri animali senza farne cadere nessuno. Il dado stabilisce quale giocatore quanti animali e in quale posizione dovrà accatastare sulla piramide. Scopo del gioco è piazzare per primi i propri animali sulla piramide.

Contenuto del gioco

13 animali (2 canguri, 2 rane, 2 anatre, 2 porcospini, 2 farfalle, 2 orsi polari e 1 cocodrillo), 1 dado con simboli, Istruzioni per giocare






Preparazione del gioco

Giocate su una superficie liscia. Prendete il cocodrillo e mettetelo tra di voi: è il primo animale della piramide. Distribuite i restanti animali in modo tale che ogni giocatore abbia uno degli animali davanti a sé. Preparate il dado.

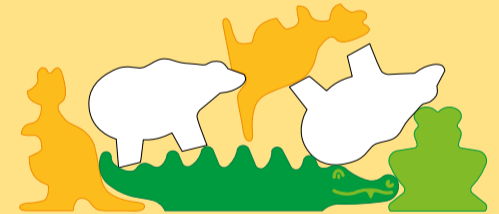
Svolgimento del gioco

Si gioca in cerchio in senso orario. Inizia chi imita meglio l'orso. Non riuscite a mettervi d'accordo? Allora inizia il giocatore più giovane che tira il dado.

Cosa mostra la faccia del dado?

- **Un punto**
Prendi un animale dalla tua scorta e con una mano mettilo con precauzione sulla piramide degli animali. 
- **Due punti**
Prendi due animali dalla tua scorta e mettili uno dopo l'altro con precauzione sulla piramide degli animali. 
- **La mano**
Scegli uno dei tuoi animali e dallo al tuo compagno di gioco che deve metterlo con precauzione sulla piramide degli animali. 
- **Il punto di domanda**
Il tuo compagno di gioco stabilisce quale dei tuoi animali devi mettere sulla piramide 
- **Il cocodrillo**
Prendi un animale dalla tua scorta e mettilo vicino al muso o alla coda del cocodrillo in modo che i due animali si tocchino. In questo modo la base della piramide si allarga: da subito potete appoggiarvi altri animali. 

Ad ogni lato si può aggiungere solamente un animale. Quando le due posizioni sono già occupate potrai accatastare un animale sulla piramide.



Crollo totale o parziale della piramide degli animali!

Ahimé! La tua attività finisce.

- Se durante il tuo tentativo sono caduti uno o due animali, dovrai prenderti gli animali caduti. In caso il crollo riguardi più di due animali, questi tornano nella scatola.
- Se la piramide crolla completamente, prendi due degli animali caduti, mentre i restanti tornano nella scatola. Colloca di nuovo il cocodrillo tra te e il tuo compagno di gioco.

Il turno passa ora al tuo compagno di gioco.

Importanti regole della Torre di animali

- Si può accatastare solo con una mano.
- Se sono caduti più di due animali, chi ha cercato di collocarli ne prende due e mette quelli restanti nella scatola.
- Cade addirittura l'intera piramide? L'accatastatore deve prendere due animali. Il cocodrillo viene rimesso al suo posto, tutti gli altri animali vengono riposti nella scatola.
- Dalla piramide cadono animali senza che un giocatore ne abbia colpa? Tutti gli animali caduti vengono riposti nella scatola.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore non ha più animali davanti a sé. Vince e viene celebrato miglior accatastatore di animali.