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

Instruction • Règle du jeu

D GB F I NL

AFFENSTARK

Nr. 4367

HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1996

Jeu Habermaaß N° 4367

Singeries

Un jeu d'empilage pour **2 à 4** enfants habiles **à partir de 5 ans.**

La durée du jeu: environ 15 minutes
Auteurs du jeu: Stefanie Rohner et Christian Wolf
Création graphique: Ines Frömelt

Les deux singes, Carla et Alfons présentent leur jeu d'acrobatie. Est-ce que Carla parviendra à tenir la tour de bananes instable avec Alfons au-dessus en équilibre?

Le contenu du jeu:

1	grand singe (Carla)
1	petit singe (Alfons)
10	bananes
1	poutre
1	dé
33	jetons de la jungle

Le but du jeu:

Instructions sommaires:

Qui est le plus adroit pour empiler des bananes et rassembler 9 jetons de la jungle?

La préparation du jeu:

placer Carla sur la table, éventuellement avec la poutre

Carla (le grand singe) est posée sur une table lisse et régulière.
Les enfants les plus adroits peuvent mettre la **poutre** sur les mains de Carla. De cette façon la **tour de bananes sera plus instable encore**.

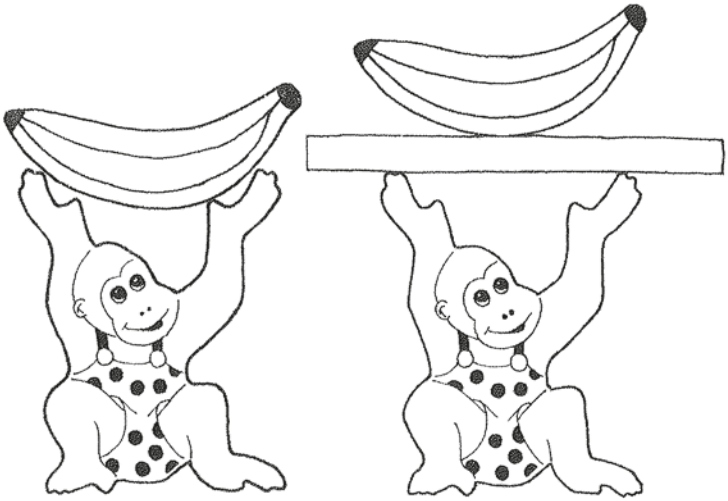
2 jetons de la jungle pour commencer

Tous les enfants reçoivent **2 jetons de la jungle** pour commencer. Les autres jetons restent dans la boîte.
On sort Alfons et les bananes de la boîte.

Le déroulement du jeu:

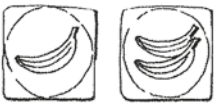
mettre la 1ère banane

Celui qui aime le plus de tous les bananes, peut commencer ce numéro d'acrobatie et mettre une banane - avec la demi-lune tournée vers le haut - sur les mains de Carla, ou éventuellement sur la poutre.



jeter le dé 1 fois

On joue dans le sens des aiguilles de la montre. Si c'est à toi, tu jettes le dé une seule fois.



empiler des bananes

Une ou deux bananes:
Tu mets **une ou deux bananes avec la demi-lune tournée vers le haut** sur les bananes empilées. Tu as seulement le droit de toucher **ta propre banane, que tu places sur la pile**, et non pas celles qui s'y trouvent déjà. Tu peux cependant appuyer vers le bas avec ta banane ou la tourner dans toutes les directions jusqu'à ce qu'elle se trouve dans la bonne position. Alors il faut lâcher ta banane prudemment et doucement pour que la pile reste en équilibre.

Puis c'est le tour de l'enfant suivant.

Si tu jettes **une ou deux bananes** avec le dé, **alors que Carla en porte déjà 10**, c'est **Alfons** que tu dois poser **cette fois** sur la tour de bananes.
Si tu y arrives et la tour reste debout, tu auras droit à **deux jetons de la jungle**, qui sont restés dans la boîte. Le numéro d'acrobatie se termine.

ne pas empiler

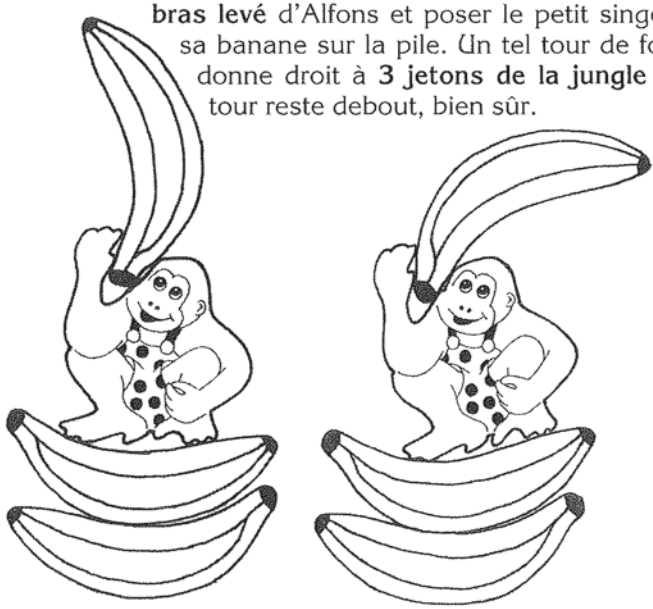
La face sans symbole:
Tu as eu de la chance! Cette fois-ci tu **ne dois pas mettre de banane sur la pile**. Tu passes le dé à ton voisin.

poser Alfons sur la tour

Le singe:
C'est le tour d'Alfons: **pose le petit singe au-dessus de la tour de bananes**. Cette fois-ci tu as le droit de soutenir et de déplacer la dernière banane.
Si tu y arrives, tu auras **deux jetons de la jungle** de la boîte.
On démonte la pile de bananes, et un nouveau numéro peut

commencer. A cette fin on met une première banane sur les mains de Carla.

Des enfants très habiles peuvent mettre **une banane dans le bras levé** d'Alfons et poser le petit singe avec sa banane sur la pile. Un tel tour de force te donne droit à **3 jetons de la jungle** - si la tour reste debout, bien sûr.



le tour du jeu se termine

A chaque fois qu'Alfons se trouve tout en haut de la tour de bananes, le numéro d'acrobatie se termine et un nouveau tour du jeu commence.

.

La tour reste debout:

la tour avec Alfons reste debout: prends 2 ou 3 jetons de la jungle, un nouveau numéro commence

Si tu arrives à réaliser ce numéro, et que la tour avec Carla et Alfons **reste debout**, tu auras droit à **2 jetons de la jungle** de la boîte.
Si en plus Alfons porte une **banane** dans le bras, tu auras droit à **3 jetons de jungle**.
Démonte la tour et commence un nouveau numéro d'acrobatie en plaçant une première banane sur les mains de Carla. Le jeu se déroule alors comme nous l'avons décrit.

La tour s'effondre:

la tour s'effondre: rendre un jeton de la jungle, un nouveau numéro d'acrobatie commence

Si la tour s'effondre pendant que tu empiles les bananes, ou que tu poses Alfons sur les bananes, tu devras **remettre l'un de tes jetons de la jungle dans la boîte** - s'il te reste un jeton de la jungle bien entendu. Maintenant commence un nouveau numéro d'acrobatie, comme nous l'avons décrit.

La fin du jeu:

9 jetons de la jungle

Celui qui est le premier à obtenir **9 jetons de la jungle**, gagne le jeu et devient maître empileur de bananes.