

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

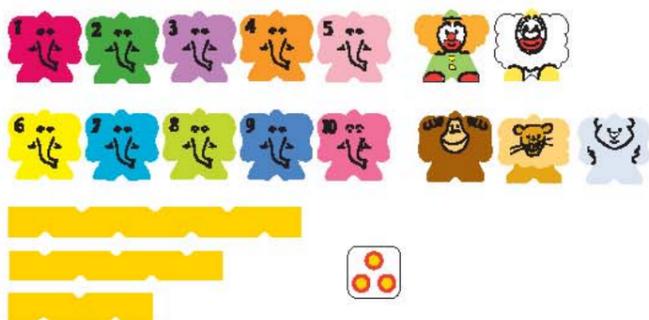
ZIMBOS!

LES PYRAMIDES ÉLÉPHANTASTIQUES

Dix éléphants et leurs compères présentent le clou du spectacle du cirque Zimbos. Et ils t'ont choisi pour réaliser les figures d'équilibre les plus audacieuses. « Attention Mesdames et Messieurs ! Place au périlleux numéro d'équilibristes Zimbos : 10 éléphants qui balancent énormément ! » Chaque représentation est unique tellement les possibilités sont nombreuses. Sous les hurras du public, sois le plus adroit et gagne la partie

Contenu

- 10 Eléphants
- 5 jokers : 1 Gorille, 1 Lion, 1 Ours et 2 Clowns
- 3 barres d'équilibristes
- 1 dé



But du jeu

Placer l'éléphant n°10 au sommet de la pyramide sans faire s'écrouler celle-ci



Déroulement d'une partie

Le plus jeune joueur commence. Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé.

- Si celui-ci tombe sur  le joueur place un éléphant dans la pyramide.
- Si celui-ci tombe sur  le joueur place deux éléphants dans la pyramide.
- Si celui-ci tombe sur  le joueur place trois éléphants dans la pyramide.
- Si celui-ci tombe sur  le joueur place au choix un joker ou une barre dans la pyramide.

Les éléphants doivent être placés dans la pyramide par ordre numérique (de 1 à 10)

Chaque pièce peut être placée dans n'importe quelle position, comme suit :

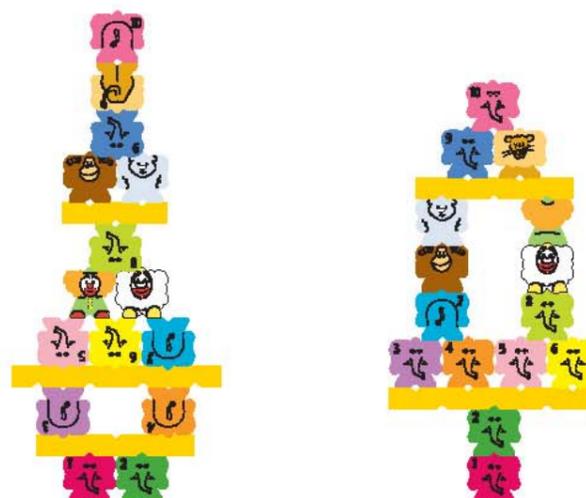


Lorsqu'un joueur place un ou des éléments(s) dans la pyramide, chaque pièce doit être placée au-dessus ou au même niveau que la pièce la plus haute.

La partie est interrompue lorsqu'un joueur fait s'écrouler la pyramide

Fin du jeu

Le joueur qui place l'éléphant n°10 au sommet de la pyramide sans que celle-ci s'écroule gagne la partie



blue orange

HOT GAMES, COOL PLANET™

www.blueorangegames.com

Jeu créé par Thierry Denoual © 2004 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. Zimbos et Blue Orange sont des marques de commerce de Blue Orange™. Editées sous licence par les éditions Blue Orange - Paris - France - contact@blueorangegames.com Version francophone distribuée par Gigamic : BP 30, F-62930 Wimereux - www.gigamic.com