

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





# Acrobat!



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

# ACROBAT'

## Jeu d'adresse



De 5 à 10 ans

De 2 à 8 joueurs

20 disques

15 minutes

**Contenu :** - 57 pions acrobates en bois  
- 20 disques  
- 3 dés  
- 1 sac de rangement

*Le but du jeu est de faire la tour la plus haute possible ;  
le premier à la faire tomber a perdu !*

### • Jeu idéal pour stimuler :

- La motricité fine
- La stratégie
- Les associations de couleurs

### • Préparation du jeu :

Poser un carton au centre de la table. Distribuer les autres cartons aux joueurs jusqu'à épuisement des cartons. Distribuer les acrobates aux joueurs jusqu'à épuisement des pions.

### • Déroulement du jeu :

- A. Le plus jeune joueur choisi une couleur sur le dé.
- B. Les joueurs lancent les 3 dés à tour de rôle. Celui qui obtient le plus de faces de la couleur désignée par le plus jeune commence.
- C. Le premier joueur lance les 3 dés et pose ses pions sur les ronds de

couleur correspondants du disque. Exemple : les dés indiquent rouge, orange et violet. Le joueur pose donc ses pions sur un rond rouge, un rond orange et un rond violet. Les couleurs des acrobates n'ont pas besoin d'être identiques aux couleurs des ronds.



**D.** Il pose ensuite un disque de carton dessus. Son tour est terminé. Le deuxième joueur lance les dés et recommence la même opération.

**E.** Si un joueur obtient 3 couleurs identiques, il choisit sur quelle couleur il souhaite poser son troisième pion.





Créé par / Created by :  
Carlo Lanzavecchia et Walter Obert