

ACROBATES

F

Jeux Ravensburger® n° 21 741 0
Auteur : Theora Design
Illustrations : Kinetic

Jeu d'adresse pour 1 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Contenu :

29 grands acrobates
1 socle
1 notice



Construisez une tour avec le maximum d'acrobates ! Tout est permis ! Piquer, accrocher ou coincer, et ce, dans tous les sens. La tour vacille dangereusement et la tension monte...

Qui réussira le premier à se débarrasser de son dernier acrobate sans tout faire tomber ? À vous de faire preuve d'adresse.

But du jeu

Il s'agit d'empiler le premier tous ses acrobates.

Préparation

- Coincez un des pieds du bonhomme noir dans le socle.
Répartissez les acrobates de couleur entre vous :
- À 4 joueurs, chacun reçoit les 7 acrobates d'une couleur.
 - À 3 joueurs, chacun reçoit les 7 acrobates d'une couleur + 2 acrobates de la quatrième couleur.
 - À 2 joueurs, chacun reçoit les 7 acrobates de deux couleurs, soit 14 bonshommes.
 - En solo, amuse-toi à tester ton adresse avec tous les acrobates.

Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

F

La partie commence

Quand vient ton tour, accroche un de tes acrobates sur le bonhomme noir.

Si plusieurs acrobates sont déjà accrochés sur le noir, tu peux piquer, accrocher ou coincer ton acrobate sur n'importe lequel d'entre eux. Tu peux glisser le bonnet, les bras ou les jambes dans tous les trous.

Bien droit, de travers ou la tête en bas, tout est permis, du moment que ton acrobate ne touche pas le sol.



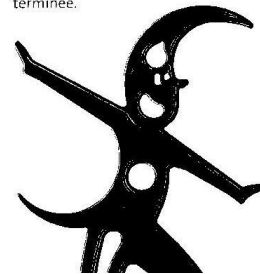
Tu dois respecter deux règles :

- Tu ne dois te servir que d'une seule main pour empiler ton acrobate et tu n'as pas le droit de tenir les autres.
- Deux acrobates ne peuvent pas être empilés de la même façon sur un autre.

Une fois que tu as réussi à placer un de tes acrobates, tu as terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Si tu fais tomber un ou plusieurs acrobate(s), tu dois les prendre devant toi. C'est alors au tour du joueur suivant.

Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à placer son dernier acrobate sans faire tomber les autres. La partie est terminée.



© 2004 Ravensburger Spieleverlag