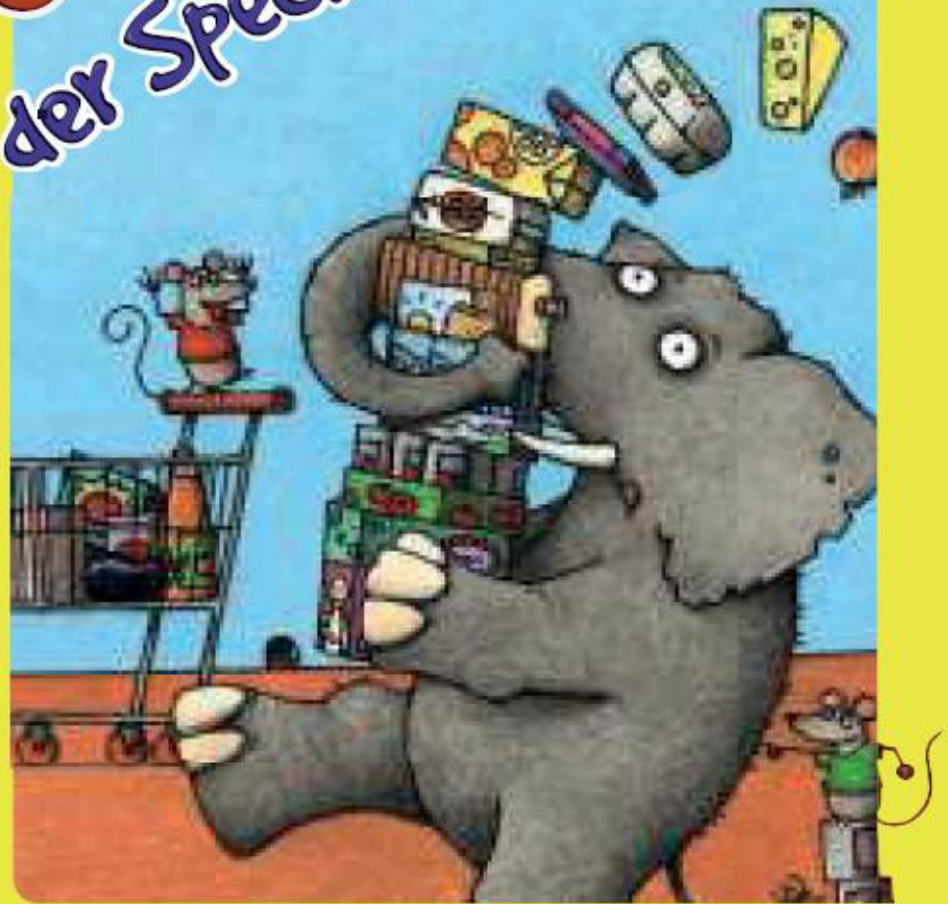




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Oh Schreck, der Speck fliegt weg!



Tumbling Treats • Emile empile ! • Hongerige Emil
Estampida de comida • Attenti tutti, crollano i prosciutti!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Emile empile !



Un jeu d'adresse éphémère pour 2 à 5 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Christian et Thilo Hutzler

Illustration : Martin Bernhard

Durée de la partie : de 15 à 20 minutes

« Arglllll », le gros estomac d'Émile l'éléphant gargouille. Complètement affamé, il se rend donc au supermarché où il entasse mille et une victuailles dans son caddie !

Mais, cachées entre les rayons, d'espiègles souris le surveillent et prennent un malin plaisir à lui faire peur et à faire tomber sa pile de provisions. Aide Émile à tout empiler de nouveau ! Le gagnant sera le joueur le plus courageux, le plus habile et le plus adroit de ses mains.



Contenu du jeu

1 caddie, 16 gourmandises (= pièces en bois) de 4 couleurs différentes, 16 cartes de souris, 15 plaquettes d'achats, 1 règle du jeu

Préparatifs

Poser le caddie au centre de la table. Mélanger toutes les cartes de souris et les répartir autour du caddie, la face du trou de souris vers le haut. Garder les plaquettes d'achats et les provisions en réserve.

Déroulement de la partie

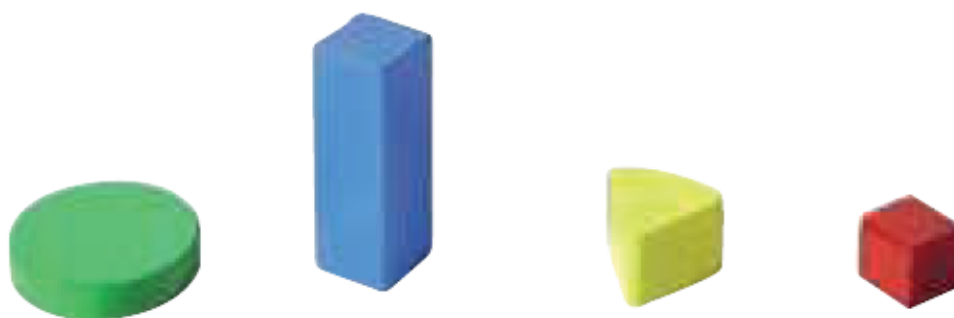
Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs manches. Le joueur qui a le plus faim commence en retournant une des cartes de souris.

Il doit choisir dans la réserve une gourmandise de la couleur du tee-shirt de la souris retournée puis la poser sur la pile.

Tu dois respecter les règles suivantes pour empiler une gourmandise :

- Tu dois poser la gourmandise d'une seule main sur le caddie.
- Si d'autres provisions se trouvent déjà dans le caddie, tu poses ta pièce sur le dessus de la pile sans tenir ou déplacer une autre pièce.
- Deux gourmandises de la même forme ne peuvent pas être placées directement l'une sur l'autre, sauf s'il ne reste plus d'autres pièces de la bonne couleur dans la réserve.
- Pour poser les gourmandises, vous devez respecter impérativement le sens des pièces, comme présenté ci-dessous :

FRANÇAIS



Une fois la pièce empilée, la carte de souris reste retournée et c'est au tour du joueur suivant de retourner une carte de souris.

Attention ! Risque d'effondrement !

Si tu penses que la pile risque de s'effondrer si tu y poses une gourmandise, tu peux aussi demander au joueur se trouvant à ta gauche s'il veut poser ta gourmandise sur la pile. S'il refuse, demande aux autres joueurs à tour de rôle.

Le premier joueur qui accepte de relever le défi essaie de poser la gourmandise sur la pile sans que celle-ci s'écroule. S'il réussit, il est récompensé par une plaquette d'achats. S'il échoue, tous les joueurs, sauf lui, reçoivent une plaquette d'achats.

Si aucun joueur ne veut poser ta pièce, tu dois essayer toi-même. Si tu réussis, tu peux prendre une plaquette d'achats. Si tu échoues, tous les autres joueurs, sauf toi, reçoivent une plaquette d'achats.

Fin d'une manche

Une manche se termine

- dès qu'un joueur a empilé la gourmandise d'un autre joueur.
ou
- dès que la pile s'écroule sur le caddie; dans ce cas, tous les joueurs sauf celui ayant provoqué l'effondrement reçoivent une plaquette d'achats.
ou
- dès que toutes les gourmandises de la réserve ont été empilées.
Le joueur qui a posé la dernière pièce sur la pile reçoit une plaquette d'achats.

Toutes les gourmandises retournent dans la réserve et une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur obtient sa troisième plaquette d'achats. Si plusieurs joueurs reçoivent leur troisième plaquette d'achats en même temps, ils sont tous gagnants.

Variante pour débutants

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Chaque joueur reçoit pour commencer trois plaquettes d'achats et les pose devant lui.
- Le joueur dont c'est le tour doit toujours empiler lui-même sa gourmandise.
- Une manche se termine quand la pile s'effondre. Le joueur qui a provoqué l'effondrement doit rendre une de ses plaquettes d'achats et la mettre dans la boîte.
- Si toutes les gourmandises ont été posées sans que la pile se soit effondrée, tous les joueurs sauf celui qui a posé la dernière pièce doivent rendre une de leurs plaquettes d'achats.
- Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus de plaquettes d'achats. Celui qui a le plus de plaquettes gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

