

FR EN DE

ES IT

Pyramid Jungle

6-99

ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE

DA RU



FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Pyramid Jungle

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 40



x 8



x 4



x 4



C'est un vrai cirque dans la jungle! Quelle équipe de singes acrobates arrivera à former sa pyramide en premier? Pour réussir ce défi, il faudra prendre des risques mais aussi piocher les bons singes acrobates car certains pourraient bien stopper net vos efforts.

Contenu: 4 plateaux, 4 sacs, 48 pions « singe acrobate » (10 bleus, 10 jaunes, 10 rouges, 10 verts, 4 blancs et 4 violets).

Principe: « Pyramid Jungle » est un jeu de stop ou encore. Pour réaliser une pyramide avec leurs 10 singes, les joueurs doivent préalablement les récupérer. À leur tour de jeu, les joueurs piochent un pion « singe » dans leur sac. Tant qu'ils piochent des singes de leur couleur, ils peuvent décider de continuer à piocher ou de s'arrêter. S'ils choisissent de s'arrêter, ils peuvent utiliser les singes piochés pour construire leur pyramide. S'ils choisissent de continuer, les joueurs prennent le risque de piocher un singe violet ou blanc : dans ce cas, tout est perdu et leur tour de jeu s'arrête immédiatement.

But du jeu: être le premier à terminer sa pyramide avec ses 10 pions « singe ».

Mise en place: Chaque joueur choisit un plateau qu'il pose devant lui et le sac de la couleur correspondante. Puis, chaque joueur prend 1 pion « singe » violet, 1 pion « singe » blanc et les 10 pions « singe » correspondant à la couleur de son plateau. Il place tous ses pions (12 : 10 + 1 + 1) dans son sac, et les mélange.

Déroulement du jeu: Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur effectue les actions suivantes:

1. il met la main dans son sac, mélange les pions « singe » sans les regarder;
2. il prend 1 pion « singe » au hasard et le sort du sac.

- **S'il s'agit d'un singe de sa couleur:** Super! La pyramide va peut-être prendre de la hauteur! Le joueur place le singe tiré devant lui et choisit de terminer son tour de jeu ou de tirer un nouveau singe.

- S'il décide de **tirer un nouveau singe**, le joueur remet la main dans son sac, mélange sans regarder et sort un nouveau singe. On vérifie la couleur du singe: si c'est un singe de sa couleur, il peut décider de continuer ou de s'arrêter; si c'est un singe violet ou blanc, il applique les effets énoncés plus bas.

Attention: un joueur ne peut tirer que 3 singes par tour de jeu. S'il a tiré 3 singes de sa couleur, il est alors obligé d'arrêter son tour de jeu.

- S'il décide de **terminer son tour de jeu** (ou s'il a déjà pioché 3 singes de sa couleur), le joueur prend les singes tirés ce tour-ci et les pose sur son plateau afin de construire sa pyramide.

- **S'il s'agit du singe violet:** Pas de chance! Le singe violet est boudeur et oblige tout le monde à rentrer dans le sac! Le joueur remet le singe violet dans son sac ainsi que tous les singes de sa couleur éventuellement tirés ce tour-ci. Son tour de jeu s'arrête et la main passe au joueur suivant.

- **S'il s'agit du singe blanc:** Aïe! Le singe blanc est farceur : il oblige tout le monde à rentrer dans le sac mais, lui, préfère aller voir ailleurs! Le joueur remet tous les singes de sa couleur éventuellement tirés ce tour-ci dans son sac. Il donne le singe blanc au joueur de son choix qui l'ajoute immédiatement dans son sac. Son tour de jeu s'arrête et la main passe au joueur suivant.

Pour construire sa pyramide, le joueur place les 4 premiers singes sur les 4 cases de son plateau. Les 3 suivants sont placés en décalé au-dessus, puis les 2 suivants en décalé au-dessus, et enfin le dernier singe est placé tout en haut de la pyramide.

Fin de la partie: Dès qu'un joueur a posé le dernier singe de sa pyramide (le dixième), il remporte la partie.

Un jeu d'Erwan Morin





It's like a circus in the jungle! Which team of monkey acrobats will be the first to complete their pyramid? To win the challenge, you'll have to take risks and pick the right monkey acrobats – as some of them may just bring your efforts to a crashing halt.

Contents: 4 boards, 4 bags and 48 monkey-acrobat playing pieces (10 blue, 10 yellow, 10 red, 10 green, 4 white and 4 purple).

How the game works: Pyramid Jungle is a stick-or-twist game. To make a pyramid with their 10 monkeys, the players have to retrieve them first. When it is their turn, each of the players picks a monkey piece from their bag. If they draw a monkey in their designated colour, they can decide whether to keep drawing or stop. If they choose to stop, they can use the monkeys they have drawn to build their pyramid. If they choose to continue, they run the risk of drawing a purple or white monkey. In that case, they lose all of the pieces they have drawn and their turn ends immediately.

Aim of the game: To be the first player to complete their pyramid with all 10 monkey playing pieces.

Set-up: Each player chooses a board and places it in front of them, together with the bag in the same colour. The players then take 1 purple monkey playing piece and 1 white monkey playing piece each, as well as the 10 monkey playing pieces in the same colour as their board. They put all of their playing pieces (12 in total: 10 + 1 + 1) in their bag and mix them up.

How to play: The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order. When it is their turn, the player has to complete the following steps:

1. Put their hand in the bag and mix the monkey playing pieces up without looking at them.
2. Pick 1 monkey playing piece at random and take it out of the bag.

- **If the monkey piece is in the player's colour**, that's great! They might get a chance to make their pyramid a little taller! The player puts the monkey drawn down in front of them and decides whether to end their turn or draw another monkey.

- If they decide to **draw another monkey**, the player puts their hand back in their bag, mixes the pieces up without looking, and draws a new monkey. They check the colour of the monkey. If it is in the player's colour, they can decide to keep going or stop. If it is a purple or white monkey, the consequences described below apply.

Please note: A player may draw a maximum of 3 monkeys per turn. Once a player has drawn 3 monkeys in their own colour, they have to end their turn.

- If they decide to **end their turn** (or if they have already drawn 3 monkeys in their colour), the player takes the monkeys drawn during that turn and puts them on their board to build their pyramid.

- **If the monkey is purple**, bad luck! The purple monkey is a grumpy one and sends everyone back into the bag! The player puts the purple monkey back into their bag, along with any monkeys in their own colour that have been drawn during that turn. The player's turn ends and play passes to the next player.

- **If the monkey is white**, oh dear! The white monkey is a trickster. It forces the others back into the bag but wants to try its luck elsewhere! The player puts any monkeys drawn during that turn in their own colour back into their bag. They give the white monkey to the player of their choice, who has to add it to their bag immediately. The player's turn ends and play passes to the next player.

To build their pyramid, each player has to place the first 4 monkeys on the 4 squares on their board. The next 3 are then added on top in a staggered row, after which the next 2 are added on top in a staggered row. The last monkey is placed at the very top of the pyramid.

End of the game: As soon as a player has added their last (the tenth) monkey to their pyramid, they are the winner.

A game by Erwan Morin





Im Dschungel geht es zu wie im Zirkus! Welches Team von Affenakrobaten bildet zuerst seine Pyramide? Um zu gewinnen, musst du etwas riskieren und die richtigen Akrobaten aus deinem Beutel ziehen – denn einige von ihnen werfen dich spontan auf den Boden der Tatsachen zurück.

Inhalt: 4 Dschungelpläne, 4 Beutel mit 48 Affenakrobaten (10 blaue, 10 gelbe, 10 rote, 10 grüne, 4 weiße und 4 lilafarbene).

So geht's: Pyramid Jungle ist ein Push-Your-Luck-Spiel. Um deine Pyramide mit 10 Affen zu bauen, musst du dir die Affen erstmal besorgen. Wenn du am Zug bist, ziehst du einen Affen aus deinem Beutel. Ist es ein Affe in deiner Farbe, kannst du dich entscheiden, noch einen zu ziehen, oder aufhören. Wenn du aufhörst, darfst du den oder die gezogenen Affen für deine Pyramide verwenden. Ziehst du aber weiter, riskierst du einen weißen oder lilafarbenen Affen zu ziehen. Und wenn das passiert, sind alle Affen deines Zuges verloren und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielziel: Komplettiere als Erstes die Affenpyramide auf deinem Dschungelplan.

Spielvorbereitung: Ihr nehmt euch alle je einen Dschungelplan sowie einen Beutel in der Farbe und legt beides jeweils vor euch. Dann nimmt sich jede Person einen lilafarbenen und einen weißen Affen sowie die 10 Affen in der Farbe ihres Beutels. Jede Person legt alle ihre Spielsteine in ihren Beutel (insgesamt 12 Affen: 10 + 1 + 1) und mischt sie gut durch.

Spielverlauf: Die jüngste Person fängt an, gefolgt von den übrigen Personen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, machst du Folgendes:

1. Vermische die Affen in deinem Beutel, ohne hineinzuschauen.
2. Zieh einen Affen aus dem Beutel.

- **Ist der Affe in deiner Farbe, super!** Es könnte sein, dass du damit deine Pyramide ein bisschen höher bauen kannst. Leg den Affen neben deinen Dschungelplan und entscheide, ob du noch einen Affen aus dem Beutel ziehen oder aufhören möchtest.

- Entscheidest du dich, **noch einen Affen zu ziehen**, nimm einen weiteren Affen aus dem Beutel, ohne hineinzuschauen. Ist er in deiner Farbe, darfst du wieder entscheiden, ob du weiterziehst oder aufhörst. Ist es aber ein weißer oder lilafarbener Affe, hast du Pech gehabt – weiter unten ist beschrieben, was passiert.

Hinweis: Du darfst pro Zug maximal 3 Affen ziehen. Sobald du 3 Affen gezogen hast, ist dein Zug zu Ende.

- Entscheidest du dich, **deinen Zug zu beenden** (oder hast du bereits 3 Affen deiner Farbe gezogen), nimmst du den oder die Affen, die du in diesem Zug ggf. schon gezogen hast, und baust damit deine Pyramide höher.

- **Ist der Affe lilafarben**, dumm gelaufen! Der Affe hat schlechte Laune und schickt alle anderen Affen zurück in den Beutel. Leg den lilafarbenen sowie andere in deiner Farbe, die du in diesem Zug gezogen hast, zurück in den Beutel. Dein Zug endet und die nächste Person ist an der Reihe.

- **Ist der Affe weiß**, ohje! Der weiße Affe ist ein Schelm. Er zwingt die anderen Affen zurück in den Beutel und möchte sein Glück woanders versuchen! Du legst alle Affen, die du ggf. schon in diesem Zug gezogen hast, zurück in den Beutel. Gib den weißen Affen einer Person deiner Wahl, sie legt ihn zu ihren Affen in ihren Beutel. Dann endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

Um deine Pyramide zu bauen, stellst du 4 Affen in die unterste Reihe auf die 4 Felder deines Dschungels. In der nächsten Ebene stehen 3 Affen, darauf 2 und der letzte Affe steht einzeln ganz oben als Spitze der Pyramide.

Spielende: Sobald eine Person ihren letzten, zehnten Affen auf die Pyramide stellt, hat sie gewonnen.

Ein Spiel von Erwan Morin





¡Se ha montado un circo en la jungla! ¿Qué banda de monos acróbatas será la primera en construir su pirámide? Para superar este desafío, deberéis correr ciertos riesgos con cuidado de sacar de la bolsa los monos acróbatas adecuados, porque algunos de ellos podrían echar por tierra todos vuestros esfuerzos.

Contenido: 4 tableros, 4 bolsas, 48 peones «mono acróbata» (10 azules, 10 amarillos, 10 rojos, 10 verdes, 4 blancos y 4 violetas)

Bases: «Pyramid Jungle» es un juego de tiente la suerte. Para poder construir una pirámide con 10 monos, los jugadores deben previamente hacerse con ellos. Cada uno a su turno, los jugadores sacan un peón «mono» de su bolsa. Siempre y cuando los monos que saquen sean de su color, los jugadores pueden decidir si prefieren seguir sacando o detenerse. Si eligen detenerse, pueden utilizar los monos que hayan sacado para construir su pirámide. Si eligen seguir, los jugadores corren el riesgo de sacar un mono violeta o blanco: de ser así, lo pierden todo y su turno se acaba inmediatamente.

Objetivo del juego: ser el primero en terminar su pirámide con sus 10 peones «mono».

Preparación: cada jugador elige un tablero y se lo coloca delante, junto con la bolsa del color correspondiente. Después, cada jugador coge 1 peón «mono» violeta, 1 peón «mono» blanco y los 10 peones «mono» correspondientes al color de su tablero. El jugador mete todos sus peones (12: 10 + 1 + 1) en su bolsa y los mezcla.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, el jugador lleva a cabo las siguientes acciones:

1. Mete la mano en su bolsa y mezcla los peones «mono» sin mirarlos.
2. Coge 1 peón «mono» al azar y lo saca de la bolsa.

- **Si se trata de un mono de su color:** ¡genial! ¡La pirámide puede ir tomando altura! El jugador se coloca el mono que ha sacado delante y elige entre sacar otro mono o terminar su turno.

- Si decide **sacar otro mono**, el jugador vuelve a meter la mano en su bolsa, mezcla los peones sin mirar y saca un nuevo mono. Se comprueba el color del mono: si es un mono de su color, el jugador puede decidir si continuar o detenerse; si es un mono blanco o violeta, se aplican las condiciones que se indican a continuación.

Importante: un jugador solo puede sacar 3 monos por turno. Si el jugador ha sacado 3 monos de su color, entonces está obligado a terminar su turno.

- Si decide **terminar su turno** (o si ya ha sacado 3 monos de su color), el jugador coge los monos que haya sacado durante ese turno y los coloca sobre su tablero para construir su pirámide.

- **Si se trata del mono violeta:** ¡mala suerte! ¡El mono violeta es un cascarrabias y los obliga a todos a meterse de nuevo en la bolsa! El jugador vuelve a meter al mono violeta en su bolsa y también al resto de monos de su color que haya sacado durante ese turno. Su turno se termina y el turno pasa al siguiente jugador.

- **Si se trata del mono blanco:** ¡ay! El mono blanco es un bromista y los obliga a todos a meterse de nuevo en la bolsa, ¡pero él prefiere irse por otro lado! El jugador vuelve a meter en la bolsa a todos los monos de su color que haya sacado durante ese turno. Después, entrega el mono blanco al jugador de su elección, que lo mete inmediatamente en su bolsa. Su turno se termina y el turno pasa al siguiente jugador.

Para construir su pirámide, el jugador coloca los 4 primeros monos sobre las 4 casillas de su tablero. Los 3 siguientes se colocan encima, escalonados, luego los 2 siguientes se colocan encima, escalonados y, finalmente, el último mono se coloca en lo más alto de la pirámide.

Fin de la partida: en cuanto un jugador ha colocado el último mono de su pirámide (el décimo), gana la partida.

Un juego de Erwan Morin





La giungla si trasforma in un circo! Quale squadra di scimmie acrobate riuscirà a formare la propria piramide per prima? Per vincere questa sfida, bisognerà correre dei rischi ma anche pescare le scimmie acrobate giuste, poiché alcune potrebbero annullare completamente tutti i vostri progressi!

Contenuto: 4 tabelloni, 4 sacchetti, 48 pedine scimmia acrobata (10 azzurre, 10 gialle, 10 rosse, 10 verdi, 4 bianche e 4 viola)

Principio: «Pyramid Jungle» è un gioco “passa o prosegui”. Per realizzare una piramide con 10 scimmie, i giocatori devono prima ottenerle. Durante il proprio turno, i giocatori pescano una pedina scimmia dal loro sacchetto. Finché pescano scimmie del proprio colore, possono decidere di continuare a pescare o di fermarsi. Se scelgono di fermarsi, possono utilizzare le scimmie pescate per costruire la loro piramide. Se scelgono invece di continuare, i giocatori corrono il rischio di pescare una scimmia viola o bianca: in questo caso, perdono tutto e il loro turno di gioco termina.

Scopo del gioco: finire per primi la piramide con le proprie 10 pedine scimmia.

Preparazione: ciascun giocatore sceglie un tabellone, che appoggia davanti a sé, e il sacchetto del colore corrispondente. Poi, prende 1 pedina scimmia viola, 1 pedina scimmia bianca e le 10 pedine scimmia corrispondenti al colore del tabellone. Posiziona tutte le sue pedine (12: 10 + 1 + 1) nel sacchetto e le mischia.

Svolgimento del gioco: il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore compie le seguenti azioni:

1. mette la mano nel sacchetto e mischia le pedine scimmia senza sbirciare;
2. prende 1 pedina scimmia a caso e la tira fuori dal sacchetto.

- **Se è una scimmia del suo colore:** ottimo! La piramide potrebbe diventare sempre più alta! Il giocatore posiziona la scimmia estratta davanti a sé e sceglie di terminare il proprio turno di gioco o di estrarre un'altra scimmia.

- Se decide di **estrarre un'altra scimmia**, il giocatore rimette la mano nel sacchetto, mischia senza sbirciare e tira fuori un'altra scimmia. Si verifica quindi il colore della scimmia: se è una scimmia del suo colore, il giocatore può decidere di continuare o di fermarsi; se invece è una scimmia viola o bianca, deve vedere le conseguenze descritte sotto.

Attenzione: un giocatore può estrarre solo 3 scimmie per turno di gioco. Se ha estratto 3 scimmie del suo colore, deve quindi concludere il proprio turno.

- Se decide di **terminare il turno di gioco** (o se ha già pescato 3 scimmie del proprio colore), il giocatore prende le scimmie estratte durante questo turno e le appoggia sul suo tabellone per costruire la piramide.
- **Se è una scimmia viola:** che sfortuna! La scimmia viola è una musona e obbliga tutte le altre a rientrare nel sacchetto! Il giocatore rimette la scimmia viola nel proprio sacchetto insieme a tutte le eventuali scimmie del proprio colore estratte durante questo turno. Il suo turno di gioco si conclude e la mano passa al giocatore successivo.
- **Se è una scimmia bianca:** ahia! La scimmia bianca è una burlona: obbliga tutte le altre a rientrare nel sacchetto, mentre lei va a farsi un giro! Il giocatore rimette tutte le eventuali scimmie del proprio colore estratte durante questo turno nel sacchetto. Dà la scimmia bianca al giocatore di sua scelta che la aggiunge immediatamente al proprio sacchetto. Il suo turno di gioco si conclude e la mano passa al giocatore successivo.

Per costruire la piramide, il giocatore posiziona le prime 4 scimmie sulle 4 caselle del suo tabellone. Ci posiziona sopra le 3 successive in maniera sfalsata, poi le 2 successive ancora sopra in maniera sfalsata e, infine, l'ultima scimmia in cima alla piramide.

Fine del gioco: quando un giocatore posiziona l'ultima scimmia della propria piramide (la decima), vince la partita.

Un gioco di Erwan Morin





Que rebuliço na selva! Qual será a equipa de macacos acrobatas que vai conseguir formar a pirâmide primeiro? Para conseguir este desafio, vai ser preciso correr riscos mas também tirar bons macacos acrobatas porque alguns poderiam fazer parar os seus esforços de vez.

Conteúdo: 4 tabuleiros, 4 sacos, 48 peões «macaco acrobata» (10 azuis, 10 amarelos, 10 vermelhos, 10 verdes, 4 brancos e 4 violetas)

Princípio: «Pyramid Jungle» é um jogo de pára ou continua. Para realizar uma pirâmide com os 10 macacos, os jogadores devem, antes de mais, recuperá-los. À vez, os jogadores tiram um peão «macaco» do saco deles. Enquanto tiram macacos da cor deles, podem decidir continuar a tirar ou parar. Se escolherem parar, podem utilizar os macacos que tiraram para construir a pirâmide. Se escolherem continuar, os jogadores tomam o risco de tirar um macaco violeta ou branco: nesse caso, está tudo perdido e a vez deles pára imediatamente.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a acabar a pirâmide com os 10 peões «macaco».

Preparação do jogo: Cada jogador escolhe um tabuleiro que põe na sua frente e o saco da cor correspondente. De seguida, cada jogador tira 1 peão «macaco» violeta, 1 peão «macaco» branco e os 10 peões «macaco» que correspondem à cor do seu tabuleiro. Coloca todos os peões (12: 10 + 1 + 1) no saco e mistura-os.

Como jogar: É o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio.

Na sua vez, o jogador realiza as ações seguintes:

1. põe a mão no seu saco, mistura os peões «macaco» sem ver;
2. pega em 1 peão «macaco» ao acaso e tira-o do saco.

- **Se se tratar de um macaco da cor do jogador:** Fantástico! A pirâmide talvez ganhe em altura! O jogador coloca o macaco que tirou na frente dele e escolhe se termina o turno de jogo ou se escolhe tirar outro macaco.

- Se decidir tirar outro macaco, o jogador volta a por a mão no saco, mistura sem ver e **tira outro macaco**. Verifica-se a cor do macaco: se for um macaco da cor dele, pode decidir continuar ou parar; se for um macaco violeta ou branco, aplicam-se os efeitos abaixo indicados.

Cuidado: um jogador só pode tirar 3 macacos em cada turno de jogo. Se tirar 3 macacos da cor dele, é então obrigado a terminar o turno dele.

- Se decidir **terminar o turno de jogo** (ou se já tirou 3 macacos da cor dele), o jogador pega nos macacos que tirou neste turno e coloca-os no tabuleiro para construir a pirâmide.

- **Se se tratar do macaco violeta:** Foi azar! O macaco violeta fez birra e obrigou todos a voltar para o saco! O jogador volta a colocar o macaco violeta no saco, tal como todos os macacos da cor dele que tenha possivelmente tirado neste turno. O turno dele pára e é a vez do jogador seguinte.

- **Se se tratar do macaco branco:** Ai! O macaco branco é um brincalhão: obriga os outros todos a voltar para o saco, mas ele prefere ir para outro lado! O jogador volta a colocar os macacos da cor dele que tenha possivelmente tirado durante este turno no saco. Dá o macaco branco ao jogador da sua escolha que o coloca imediatamente no saco. O turno dele pára e é a vez do jogador seguinte.

Para construir a pirâmide, o jogador coloca os 4 primeiros macacos nas 4 casas do tabuleiro. Os 3 seguintes são colocados, desalinhados, por cima, os 2 seguintes por cima, e por fim, o último macaco é colocado no topo da pirâmide.

Fim da partida: Assim que um jogador colocar o último macaco da pirâmide (o décimo), ganha a partida.

Um jogo de Erwan Morin





Het is een heus circus in de jungle! Welk team acrobatische apen slaagt er als eerste in om zijn piramide te maken? Om deze uitdaging op te lossen, moet je risico's nemen maar ook de juiste acrobatische apen pakken, want sommige kunnen je zomaar tegenwerken.

Inhoud: 4 borden, 4 zakjes, 48 acrobatische apen (10 blauwe, 10 gele, 10 rode, 10 groene, 4 witte en 4 paarse).

Spelprincipe: 'Pyramid Jungle' is een push your luck-spel. Om een piramide te bouwen met hun 10 apen, moeten de spelers ze eerst verzamelen. De spelers pakken tijdens hun beurt een aap uit hun zakje. Zolang ze apen van hun eigen kleur pakken, kunnen ze besluiten om door te gaan met pakken of om te stoppen. Als ze ervoor kiezen om te stoppen, kunnen ze de gepakte apen gebruiken om hun piramide te bouwen. Als de spelers ervoor kiezen om door te gaan, lopen ze het risico om een paarse of witte aap te pakken: in dat geval verliezen ze alles en eindigt hun beurt onmiddellijk.

Doel van het spel: Als eerste zijn piramide compleet maken met zijn 10 apen.

Voorbereiding: Elke speler kiest een bord en legt het voor zich neer, samen met het zakje in de bijbehorende kleur. Vervolgens pakt elke speler 1 paarse aap, 1 witte aap en de 10 apen in de kleur van zijn bord. Hij doet alle apen (12: 10 + 1 + 1) in zijn zakje en husselt ze door elkaar.

Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler voert tijdens zijn beurt de volgende acties uit:

1. hij stopt zijn hand in zijn zakje en husselt de apen door elkaar zonder te kijken;
2. hij pakt willekeurig 1 aap en haalt hem uit het zakje.

- Is het een aap in zijn eigen kleur: Super! Misschien wordt de piramide wel hoger! De speler legt de gepakte aap voor zich neer en kiest ervoor om te stoppen of om een nieuwe aap te pakken.

- Als de speler besluit om **een nieuwe aap te pakken**, stopt hij zijn hand weer in zijn zakje, husselt zonder te kijken en pakt een nieuwe aap. Hij checkt de kleur van de aap: is het een aap in zijn eigen kleur, dan kan hij besluiten om door te gaan of om te stoppen; als het een paarse of witte aap is, volgt hij de onderstaande instructies.

Let op: een speler mag per beurt maar 3 apen pakken. Als hij 3 apen van zijn eigen kleur heeft gepakt, moet hij stoppen.

- Als de speler besluit om te **stoppen** (of als hij al 3 apen van zijn eigen kleur heeft gepakt), pakt hij de apen die hij tijdens deze beurt heeft gepakt en legt ze op zijn bord om zijn piramide te bouwen.

- Is het de paarse aap: Pech gehad! De paarse aap is chagrijnig en wil dat iedereen teruggaat in het zakje! De speler stopt de paarse aap terug in zijn zakje samen met alle apen in zijn kleur die hij deze beurt eventueel gepakt heeft. Zijn beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

- Is het de witte aap: Au! De witte aap is een grapjas: hij wil dat iedereen teruggaat in het zakje, maar gaat zelf liever ergens anders naartoe! De speler stopt alle apen van zijn kleur die hij deze beurt eventueel gepakt heeft, terug in zijn zakje. Hij geeft de witte aap aan de speler van zijn keuze, die hem meteen in zijn zakje stopt. Zijn beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Om zijn piramide te bouwen, plaatst de speler de eerste 4 apen op de 4 vakjes van zijn bord. Hij plaatst de volgende 3 er verspringend bovenop, dan de volgende 2 er verspringend bovenop en tot slot plaatst hij de laatste aap helemaal bovenaan de piramide.

Einde van het spel: Zodra een speler de laatste aap van zijn piramide (de tiende) heeft geplaatst, wint hij het spel.

Een spel van Erwan Morin





Det är rena cirkusen i djungeln! Vilket lag med akrobatiska apor blir först med att bilda en pyramid? För att klara utmaningen behöver du ta risker och även plocka de rätta akrobataporna för vissa av dem kan stoppa dig i dina ansträngningar.

Innehåll: 4 spelplattor, 4 påsar, 48 spelpjäser med akrobatiska apor (10 blåa, 10 gula, 10 röda, 10 gröna, 4 vita och 4 lila).

Spelprinciper: "Pyramid Jungle" är ett ödesutmanande spel. För att bilda en pyramid med sina 10 apor måste man först samla in aporna. Den spelare som står på tur tar en apa från sin påse. Så länge spelaren får upp apor i sin egen färg kan hen välja om hen vill fortsätta att plocka apor eller inte. Om spelaren väljer att sluta kan hen använda de plockade aporna för att bygga sin pyramid. Om spelaren väljer att fortsätta finns det en risk att hen plockar en lila eller vit apa. Om det händer förlorar spelaren och turen går vidare till nästa spelare.

Spelets mål: Att vara den första som bildar en pyramid med sina 10 apor.

Förberedelse: CSpelarna väljer varsin spelplatta som de lägger framför sig tillsammans med en påse i samma färg. Sedan tar varje spelare 1 lila apa, 1 vit apa och 10 apor i samma färg som sin spelplatta. Spelarna lägger alla sina spelpjäser (12: 10 + 1 + 1) i respektive påse och blandar dem.

Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs.

Den spelare som står på tur gör följande:

1. Stoppar handen i påsen och blandar runt aporna utan att titta på dem.
2. Tar 1 slumpmässig apa och tar ut den ur påsen.

- Är apan i spelarens färg? Jättebra! Pyramiden kanske kan bli hög! Spelaren lägger apan framför sig och bestämmer om hen ska avsluta sin omgång eller ta en till apa.

- Om hen bestämmer sig för att **ta en till apa** stoppar spelaren in handen i påsen igen, blandar utan att titta och tar ut en till apa. Man kontrollerar färgen på apan. Om apan är i spelarens färg kan spelaren återigen bestämma om hen ska fortsätta eller inte. Om det däremot är en lila eller vit apa följer man instruktionerna nedan.

Observera: En spelare kan inte ta fler än 3 apor per speltur. När en spelare har fått 3 apor i sin färg måste hen alltså avsluta sin omgång.

- Om spelaren väljer att **avsluta sin omgång** (eller om hen redan har plockat 3 apor i sin färg), tar spelaren de plockade aporna och lägger dem på sin spelplatta för att bilda en pyramid.

- Om spelaren får fram en lila apa: Vad synd! Den lila apan är tjurig och tvingar alla andra apor att gå tillbaka in i påsen! Spelaren lägger tillbaka den lila apan i påsen tillsammans med de apor som hen har plockat under detta varv. Spelarens tur är över och turen går vidare till nästa spelare.

- Om spelaren får fram en vit apa: Ajdå! Den vita apan är busig och tvingar alla andra apor tillbaka in i påsen, men själv vill den gå till en annan påse! Alla apor i spelarens färg som hen har plockat under den här spelturen läggs tillbaka i påsen. Sedan ger spelaren den vita apan till en valfri medspelare som måste lägga ner den i sin påse. Spelarens tur är över och turen går vidare till nästa spelare.

För att bygga sin pyramid placerar spelaren de 4 första aporna på de 4 rutorna på spelplattan. De följande 3 aporna placeras förskjutet ovanpå och de 2 efterföljande aporna placeras förskjutet ovanpå dessa, och slutligen placeras den sista apan högst upp i pyramiden.

Spelets slut: Den spelare som först placerar ut sin sista apa i pyramiden (den tionde) vinner.

Ett spel av Erwan Morin





Det er et rent cirkus i junglen! Hvilket hold akrobatiske aber får først bygget deres pyramide? For at klare denne udfordring skal du tage chancer, men også få fat på de rette akrobatiske aber. For nogle af dem kan meget vel sætte en stopper for dine anstrengelser.

Indhold: 4 plader, 4 poser, 48 akrobatiske abebrikker (10 blå, 10 gule, 10 røde, 10 grønne, 4 hvide og 4 lilla).

Princip: "Pyramid Jungle" er et stop op eller gå videre-spil. For at bygge en pyramide med deres 10 aber skal spillerne først indsamle dem. Når det er deres tur, trækker spillerne en abebrik fra deres pose. Så længe de trækker aber i deres egen farve, kan de vælge at fortsætte med at trække eller stoppe. Hvis de vælger at stoppe, kan de bruge de aber, de har trukket, til at bygge deres pyramide. Hvis de vælger at fortsætte, risikerer de at trække en lilla eller hvid abe: i så fald er alt tabt, og deres tur slutter med det samme.

Spilletets formål: at være den første til at færdiggøre pyramiden med alle sine 10 abebrikker.

Forberedelse af spillet: Hver spiller vælger en plade og lægger den foran sig sammen med posen i den tilsvarende farve. Derefter tager hver spiller 1 lilla abebrik, 1 hvid abebrik og de 10 abebrikker, der svarer til farven på spillerens plade. Spilleren lægger alle sine brikker (12: 10 + 1 + 1) i sin pose og blander dem.

Sådan foregår spillet: Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning.

Når det er spillerens tur, udfører han eller hun følgende handlinger:

1. stik hånden i posen og bland abebrikkerne uden at kigge på dem;
2. tag 1 tilfældig abebrik op af posen.

- **Hvis man trækker en abe i sin egen farve:** Super! Pyramiden bliver måske højere! Spilleren placerer aben foran sig og vælger, om han eller hun vil afslutte sin tur eller trække en ny abe.

- Hvis man vælger at **trække en ny abe**, tager man hånden tilbage i posen, blander uden at kigge og tager en ny abe op. Abens farve tjekkes: Hvis man har trukket en abe i sin egen farve, kan man enten fortsætte eller stoppe; hvis man har trukket en lilla eller hvid abe, gælder de nedenfor beskrevne anvisninger.

Bemærk: En spiller må kun trække 3 aber pr. spillerunde. Hvis man har trukket 3 aber i sin egen farve, skal man afslutte sin tur.

- Hvis spilleren beslutter sig for at **afslutte sin tur** (eller hvis han eller hun allerede har trukket 3 aber i sin farve), tager spilleren de aber, han eller hun har trukket i denne tur, og placerer dem på sin spilleplade for at bygge sin pyramide.

- **Hvis det er den lilla abe:** Hvor uheldigt! Den lilla abe er en gnavpotte og tvinger alle tilbage i posen! Spilleren lægger den lilla abe tilbage i sin pose sammen med alle de aber i egen farve, som han eller hun muligvis har trukket i denne omgang. Spillerens tur er slut, og turen går videre til den næste spiller.

- **Hvis det er den hvide abe:** Åh nej! Den hvide abe er en spøgefugl: Den tvinger alle tilbage i posen, men foretrækker selv at smutte et andet sted hen! Spilleren lægger alle de aber i egen farve, han eller hun har trukket i denne runde, tilbage i sin pose. Han eller hun giver den hvide abe til en spiller efter eget valg, som straks lægger den i sin pose. Spillerens tur er slut, og turen går videre til den næste spiller.

For at bygge sin pyramide placerer spilleren de første 4 aber på de 4 felter på sin spilleplade. De næste 3 placeres forskudt ovenpå, derefter de næste 2 forskudt ovenpå, og til sidst placeres den sidste abe på toppen af pyramiden.

Spilletets slutning: Så snart en spiller har placeret den sidste abe på sin pyramide (den tiende), vinder han eller hun spillet.

Et spil af Erwan Morin





Обезьянки устроили в джунглях цирковое представление. Вы только посмотрите на их акробатические трюки! Какая команда обезьянок построит свою пирамиду первой? Для победы в этой игре нужно не бояться рисковать и заручиться удачей: ведь если вы вытяните не тех обезьянок, все ваши усилия сойдут на нет.

Игровой комплект: 4 игровых поля, 4 мешочка, 48 фишек в форме обезьянок-акробатов (10 синих, 10 желтых, 10 красных, 10 зеленых, 4 белых и 4 фиолетовых).

Принцип: Pyramid Jungle – это игра, построенная по принципу «остановись или продолжай». Чтобы построить пирамиду из 10 обезьянок, игроки должны набрать свою команду из этих акробатов. Каждый игрок, когда наступает его очередь, вытягивает из своего мешочка одну фишку в форме обезьянки. Если ему попадается обезьянка нужного цвета, он может либо остановиться на этом, либо вытянуть еще одну фишку. Если игрок решает остановиться, он может использовать вытянутых им обезьянок для строительства пирамиды. Если игрок решает продолжать, то он должен помнить, что, вытянув фиолетовую или белую обезьянку, он мгновенно потеряет своих обезьянок и будет вынужден закончить ход.

Цель игры: первым построить пирамиду из 10 фишек-обезьянок.

Подготовка: Каждый участник выбирает игровое поле, которое он кладет перед собой, и мешочек соответствующего цвета. Затем все игроки берут себе 1 обезьянку фиолетового цвета, 1 обезьянку белого цвета и 10 обезьянок такого же цвета, как их игровое поле. После этого они кладут свои фишки (12: 10 + 1 + 1) по мешочкам и перемешивают их.

Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем игроки ходят по часовой стрелке. Во время своего хода каждый из игроков делает следующее:

1. опускает руку в свой мешочек и перемешивает фишки, не глядя на них;
2. берет наугад 1 фишку-обезьянку и достает ее из мешочка.

- **Если игроку попалась фишка его цвета:** Отлично! Его пирамида может стать еще выше! Игрок кладет вытянутую обезьянку перед собой. На этом он может либо закончить ход, либо вытянуть еще одну обезьянку.

- Если игрок решает **вытянуть новую обезьянку**, он опять опускает руку в мешочек, не глядя перемешивает фишки и достает одну из них. Если ему попалась обезьянка его цвета, он может либо остановиться на этом, либо продолжить вытягивать фишки. Если же игрок достал фиолетовую или белую обезьянку, необходимо следовать правилам ниже.

Примечание: игрок может вытянуть только 3-х обезьянок за один ход. Если игрок вытянул всех 3-х обезьянок своего цвета, он должен на этом остановиться.

- Если игрок решает **закончить свой ход** (или если он уже вытянул 3-х обезьянок своего цвета), он берет обезьянок, которые ему попались во время этого хода, и помещает их на своем игровом поле, чтобы построить из них пирамиду.

- **Если игроку попалась фиолетовая обезьянка:** Какая неудача! Фиолетовая обезьянка – та еще ворчунья, и, как только она появляется, другим обезьянкам приходится возвращаться в мешочек! Игрок кладет фиолетовую обезьянку и всех остальных обезьянок своего цвета, вытянутых во время этого хода, обратно в мешочек. На этом его ход заканчивается, и очередь переходит к следующему игроку.

- **Если игроку попалась белая обезьянка:** Ай! Белая обезьянка – самая настоящая проказница! Она вынуждает всех остальных обезьянок вернуться в мешочек, а сама идет в другое место. Игрок кладет всех остальных обезьянок своего цвета, вытянутых во время этого хода, обратно в мешочек, а белую обезьянку отдает любому игроку по своему выбору, который сразу же прячет ее в свой мешочек. На этом его ход заканчивается, и очередь переходит к следующему игроку.

Чтобы построить пирамиду, игрок помещает первых вытянутых им 4-х обезьянок на 4 клетки своего игрового поля. Над ними в шахматном порядке размещаются следующие 3 обезьянки; затем над этими обезьянками в шахматном порядке размещаются еще 2 обезьянки, а последняя обезьянка ставится на вершущку пирамиды.

Конец игры: Игрок, который первым разместит свою последнюю (десятую) обезьянку на вершущку пирамиды, становится победителем.

Автор игры: Эрван Морен



DJ00824



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com