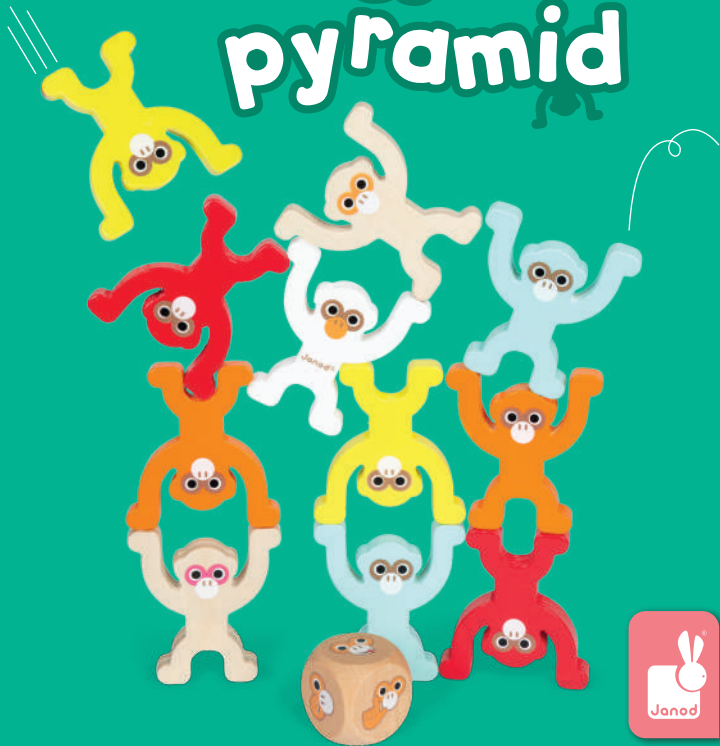
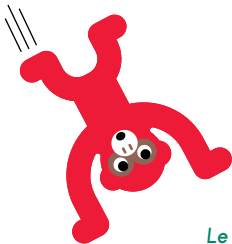


Monkey pyramid



Monkey pyramid



*Le but du jeu est de créer la pyramide
de singes la plus haute possible sans les faire tomber !*

Jeu idéal pour stimuler :

- la motricité fine
- l'attention

Préparation du jeu :

Placer tous les singes au centre de la table, à disposition de tous les joueurs.
Le joueur qui imite le mieux le singe commence.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur prend un singe au hasard puis lance le dé qui va lui indiquer de quelle façon il va devoir le placer sur la pyramide :



Le joueur doit placer son singe en fermant un oeil.



Le joueur doit placer son singe en faisant la grimace.



Le joueur doit placer son singe en gardant une main sur sa tête.



Le joueur doit placer son singe en imitant le cri d'un singe.



Le joueur doit placer son singe en n'utilisant que 2 doigts pour le tenir.



Le joueur passe son tour.

Les singes doivent être placés de sorte à former une pyramide, il ne peut pas y avoir plus de 6 singes posés sur la table, les autres doivent forcément être empilés par-dessus.

Ils peuvent être placés dans n'importe quel sens, à l'endroit, à l'envers, sur le côté...

Fin de la partie :

Le premier joueur qui fait tomber la pyramide a perdu.

Contenu :

- 20 singes en bois
- 1 dé en bois



Monkey pyramid



The object of the game is to create the highest pyramid of monkeys you can without making them all fall!

The ideal game to develop:

- fine motor skills
- attention

Game set-up:

Place all monkeys in the center of the table, within reach of all players.
The player who does the best imitation of a monkey call starts.

Game Play:

The first player takes a monkey at random, then throws the die. The roll indicates how the player must place it on the pyramid:



The player must place their monkey while keeping one eye closed.



The player must place their monkey while making a funny face.



The player must place their monkey while holding one hand on their head.



The player must place their monkey while imitating a monkey call.



The player must place their monkey while only using 2 fingers to hold it.



The player skips their turn.

The monkeys must be placed so that they form a pyramid. This means there can be no more than 6 monkeys placed in direct contact with the table's surface; the others must therefore be piled on top of them.

They may be placed in any orientation: right side up, upside down, on its side, etc.

End of the game:

The first player to make the pyramid tumble loses the game.

Contents:

- 20 wooden monkeys
- 1 wooden die

⚠ WARNING! Small parts.
Choking hazard. Not for children
under 3 years.



Monkey pyramid



Ziel des Spiels ist es, die Affen-Pyramide so hoch wie möglich zu errichten, ohne dass die Äffchen herunterpurzeln!

Das ideale Spiel zur Stimulation:

- der Feinmotorik
- der Aufmerksamkeit

Spielvorbereitung:

Die Äffchen werden in Reichweite aller Spieler in die Tischmitte gelegt. Der Spieler, der am besten einen Affen imitieren kann, darf beginnen.

Spielablauf:

Der erste Spieler nimmt ein beliebiges Äffchen und würfelt. Der Würfel zeigt an, wie der Spieler das Äffchen auf die Pyramide setzen muss:



Der Spieler muss sein Äffchen auf die Pyramide legen und dabei ein Auge schließen.



Der Spieler muss sein Äffchen auf die Pyramide legen und dabei eine Grimasse schneiden.



Der Spieler muss sein Äffchen auf die Pyramide legen und dabei eine Hand auf dem Kopf haben.



Der Spieler muss sein Äffchen auf die Pyramide legen und dabei den Schrei eines Affen nachahmen.



Der Spieler muss sein Äffchen auf die Pyramide legen und darf es dabei nur mit zwei Fingern halten.



Der Spieler setzt einmal aus.

Aus den Äffchen soll eine Pyramide gebildet werden. Es dürfen maximal 6 Affen auf dem Tisch stehen. Die anderen müssen gestapelt werden, sodass sie den Tisch nicht mehr berühren.

Sie können in jeder beliebigen Position platziert werden: aufrecht, auf dem Kopf, auf der Seite ...

Spielende:

Der Spieler, der die Pyramide zum Einstürzen bringt, hat verloren.

Inhalt:

- 20 Holzäffchen
- 1 Holzwürfel



Monkey pyramid



Het doel van het spel is om de apenpiramide zo hoog mogelijk te maken zonder dat ze omvalt!

Ideaal spel voor het stimuleren van:

- de fijne motoriek
- de aandacht

Spelvoorbereiding:

Plaats alle apen in het midden van de tafel, binnen het bereik van alle spelers.
De speler die als beste een aap kan nadoen, begint te spelen.

Spelverloop:

De eerste speler neemt willekeurig een aap en gooit met de dobbelsteen om te bepalen op welke wijze hij de aap op de piramide dient aan te brengen:



De speler brengt zijn aap aan terwijl hij één oog sluit.



De speler brengt zijn aap aan toe terwijl hij de grimas van een aap maakt.



De speler brengt zijn aap aan toe terwijl hij één hand op zijn hoofd houdt.



De speler brengt zijn aap aan terwijl hij als een aap roept.



De speler brengt zijn aap aan door de aap slechts met twee vingers vast te houden.



De speler slaat zijn beurt over.

De apen moeten worden geplaatst in de vorm van een piramide en er mogen niet meer dan 6 apen contact met de tafel maken. Alle andere apen moeten aldus gestapeld zijn.

Ze mogen in om het even welke richting, op om het even welke plaats, omgekeerd, aan de zijkant, etc. worden aangebracht.

Einde van het spel:

De eerste speler die de piramide laat omvallen, heeft verloren.

Inhoud:

- 20 houten apen
- 1 houten dobbelsteen



Monkey pyramid



El objetivo del juego es construir la pirámide de monos más alta posible sin que se caigan!

Un juego ideal para estimular:

- la motricidad fina
- la atención

Preparación del juego:

Se colocan todos los monos en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. El jugador que imite mejor al mono empieza.

Desarrollo del juego:

El primer jugador cogerá un mono al azar y después tirará el dado, que le indicará cómo deberá colocarlo en la pirámide:



El jugador deberá colocar su mono cerrando un ojo.



El jugador deberá colocar su mono haciendo una mueca.



El jugador deberá colocar su mono manteniendo una mano sobre la cabeza.



El jugador deberá colocar su mono imitando el grito de un mono.



El jugador deberá colocar su mono sujetándolo solamente con 2 dedos.



El jugador pasará su turno.

Los monos deberán colocarse de manera que formen una pirámide, no podrá haber más de 6 monos colocados justo encima de la mesa, los demás deberán colocarse sobre ellos obligatoriamente.

Se podrán colocar en cualquier sentido, de pie, boca abajo, de lado...

Fin de la partida:

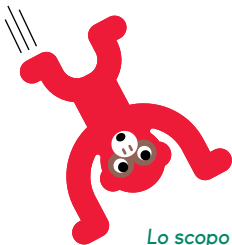
El primer jugador que haga que se caiga la pirámide habrá perdido.



Contenido:

- 20 monos de madera
- 1 dado de madera

Monkey pyramid



Lo scopo del gioco è creare la piramide di scimmie più alta possibile senza farle cadere.

Gioco ideale per stimolare:

- le abilità fino-motorie
- l'attenzione

Preparazione del gioco:

Posizionare tutte le scimmie al centro del tavolo, alla portata di tutti i giocatori. Inizia il giocatore più bravo a imitare il verso della scimmia.

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore prende una scimmia qualsiasi e lancia il dado, che indicherà il modo in cui deve posizionarla sulla piramide:



Il giocatore deve posizionare la scimmia con un occhio chiuso.



Il giocatore deve posizionare la scimmia facendo una smorfia.



Il giocatore deve posizionare la scimmia tenendo una mano sulla testa.



Il giocatore deve posizionare la scimmia imitandone il verso.



Il giocatore deve posizionare la scimmia tenendola con solo 2 dita.



Il giocatore passa il turno.

Le scimmie devono essere posizionate per formare una piramide. La base deve essere formata da non più di 6 scimmie; le altre devono essere posizionate sopra la base.

Possano essere posizionate in qualsiasi orientamento: dritte, capovolte, su un lato...

Fine della partita:

Il primo giocatore che fa cadere la piramide perde la pa.



Contenuto:

- 20 scimmie in legno
- 1 dado in legno





Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spelen op / Màs juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com



JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE

ref : J02633
2017

www.janod.com

CE UK
CA