

# Zacrobates

**ZACROBATES est un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.**

**Le but du jeu est de réussir à faire monter une pyramide de dix acrobates. Le principe est simple, chacun dévoile à son tour une pièce de jeu et décide de l'intégrer ou non à sa pyramide en fonction du numéro porté dessus. Le premier joueur à réaliser une pyramide de 10 éléments remporte la partie.**

## Matériel

48 cartons représentant les singes acrobates. Chaque carton est numéroté de 1 à 48.

## Préparation du jeu.

Les 48 cartons sont mélangés faces cachées sur la table. Leur disposition sur la table n'a pas d'importance en début de partie. On n'est pas obligé de bien les ranger.

## Déroulement du jeu.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs, en commençant par le plus jeune, vont à leur tour retourner un carton tout en le laissant à la même place sur la table. Tous les joueurs ont donc la possibilité de voir ce carton.

Le joueur qui a retourné le carton peut maintenant choisir entre 2 actions :

- 1° - Ce carton ne l'intéresse pas et il le retourne face cachée. Son tour de jeu prend alors fin, et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.
- 2° - Ce carton l'intéresse et il le place alors devant lui pour l'intégrer à sa pyramide.

Si c'est son premier carton, il n'y a pas de difficulté, il faut simplement penser à ne pas prendre un carton trop élevé.

Si le joueur avait déjà un carton devant lui, ce nouveau carton doit impérativement porter un numéro supérieur à celui qui était déjà en place.

Le nouveau carton est alors placé juste au-dessus du carton précédent dans la pyramide.

Chaque joueur construit sa propre pyramide. On n'a donc pas le droit de poser des cartons sur les pyramides des autres joueurs !

Une fois le carton posé, le tour du joueur prend fin et c'est au joueur placé à sa gauche de jouer.

**Attention :** En cours de partie, il est interdit de réorganiser sa pyramide. Tous les cartons posés le sont donc définitivement.

## Exemples :

1 - Après avoir posé le carton 5, on ne peut pas poser de cartons d'une valeur inférieure.



Donc ici, le joueur, ne peut pas prendre le carton 2 après avoir pris le 5. Il devra donc replacer le carton sur la table, face cachée.

**schéma n°1**

2 - Ici pas de problème, le 1° carton est le 5 et le second est le 16, le joueur peut donc le placer au-dessus du 5 dans sa pyramide.



**schéma n°2**

3 - Voici l'exemple d'une pyramide qui semble bien démarrer...

Faites tout de même attention à ne pas prendre de numéros trop élevés.

### schéma n°3



### schéma n°4

4 - Voici une pyramide qui ne pourra jamais être terminée. Le joueur a pris des numéros trop élevés, et se retrouve au numéro 46 au bout de 4 cartons. Les cartons n'allant que jusqu'à 48, il lui sera impossible de terminer sa pyramide.

## Fin de partie

Le joueur qui réussit à faire une pyramide de 10 acrobates tout en respectant la progression des numéros dans un ordre croissant, remporte la partie. Le jeu s'arrête immédiatement.

## Quelques petits conseils pour vous améliorer

Évitez comme dans les exemples de prendre des numéros trop élevés.

Essayez de regarder comment vos adversaires construisent leur pyramide et quels numéros sont déjà utilisés.

Essayez de vous souvenir des cartons qui ont été reposés face cachée, ils pourront vous servir à un moment.

## Options

Si le jeu n'a plus aucun secret pour vous, il est possible de le compliquer un peu en changeant une petite règle. Il suffit alors de replacer les pions qui ne vous intéressent pas face cachée à n'importe quel endroit sur la table. Il sera alors plus difficile de retrouver les cartons qui vous intéressent.

**Auteur :** Dominique Ehrhard.

**Graphismes :** Dominique Ehrhard

**Développement :** TILSIT EDITIONS

**Maquette :** Asmodée Editions.

© 2000 TILSIT EDITIONS pour la version française.  
8, Place Marcel Rebuffat Z.A Courtaboenf 7  
91140-Villejust.

Site internet : [www.Tilsit.fr](http://www.Tilsit.fr)

E-Mail : [contact@tilsit.fr](mailto:contact@tilsit.fr)

TILSIT EDITIONS a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs. L'auteur et le distributeur remercient tous ceux qui ont testé le jeu et contribué à la cohérence de ses règles.

Zacrobates est un jeu sous licence Week End Games.

**TILSIT**  
**ÉDITIONS**

