Déroulement du jeu : Ce jeu contient 48 blocs rectangulaires en bois et 1 dé en bois. Afin de construire la tour, les blocs sont empilés par 3 sur une ligne et sur 16 niveaux en hauteur, et chaque niveau doit être perpendiculaire à celui du dessous. Les motifs des blocs doivent être alternés lors de l'empilement, comme illustré sur l'image représentée sur le tube.

Le plus jeune joueur commence et lance le dé pour déterminer quel motif de bloc il devra enlever. D'une seule main, le joueur doit enlever un des blocs correspondant et doit le placer en haut de la tour. S'il réussit, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs sont autorisés à toucher un bloc pour voir s'il peut se détacher ou pour vérifier le motif sur un bloc particulier (par exemple le bloc du milieu). Si un joueur pense que le retrait d'un bloc fera faire tomber la tour, il peut choisir d'enlever un autre bloc. Si un bloc a été déplacé, il devra être remis dans sa position initiale avant le tour du joueur suivant.
Pour les plus jeunes joueurs : Pour faciliter la règle, le jeu peut être joué sans dé, ce qui permet à chaque joueur de déplacer n'importe quel bloc. Cependant, il n'est pas autorisé de déplacer des blocs des 3 niveaux supérieurs.

Pour gagner : Le dernier joueur à enlever avec succès un bloc et qui l'a placé en haut de la tour sans qu'elle ne tombe est le gagnant !

22 PAP | CE | 0-3

15182

WWF®

MIOMBO
TUMBLE TOWER

TOUR INFERNALE
MIOMBO

3+ | 1-4

Giraffe
Girafe
© Martin Harvey / WWF-Canon

Burchell's Zebra
Zèbre de Burchell
© WWF-US / Deborah Gainer

Cheetah
Guépard
© Martin Harvey / WWF-Canon

How to play

Object of game: Players try to remove one wooden block from the middle or bottom of the tower and place it on top without knocking the tower over, while learning which animal pattern matches to what animal species!

To play: This game contains 48 rectangular wooden blocks and 1 wooden dice.

In order to build the tower, the blocks are stacked 3 across and 16 rows high, with each level perpendicular to the one below it. The patterns of the blocks should be alternated when stacking, as shown in the image on the tube.

The youngest player starts and rolls the dice to determine which pattern of block to remove. Using only one hand, the player removes one of the matching blocks and places it on top in the manner the tower was built. If successful, play continues in a clockwise direction.

Players are allowed to touch any block to see if it is loose or to check for the pattern on a particular block (e.g. middle block). If a player believes that the removal of a loose block will cause the tower to tumble, then the player can choose another block to play. Any loose blocks that have shifted out of place must be returned to their original position before it is the next player's turn.
For newer players: To make it easier, the game can be played without the dice, allowing each player to move any block. However it is not permitted to move any blocks from the top 3 rows.

To win: The last player to successfully remove a block and place it on top of the tower before it collapses wins!

Comment jouer

But du jeu : Les joueurs doivent essayer d'enlever un bloc de bois du milieu ou du bas de la tour et de le placer sur le dessus sans faire tomber la tour, tout en apprenant quel motif d'animal correspond à quelle espèce !