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

TIER auf TIER



Animal Upon Animal • Pyramide d'animaux • Dier op dier
Animal sobre Animal • Torre di animali

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2005

Tier auf Tier

Ein wackeliges Stapelspiel für 2 – 4 Tierstapler von 4 – 99 Jahren.

Spielidee: Klaus Miltenberger
Illustration: Michael Bayer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Vorsichtig versucht der kleine Pinguin den Gipfel der Tierpyramide zu erklimmen. Behutsam steigt er auf den Rücken des Krokodils und hüpft schnell zur Kragenechse weiter. Von dort balanciert er geschickt über die Schlange und steht schon neben dem Tukan. Schnell noch am blökenden Schaf vorbei, dann sind es nur noch ein paar Zentimeter bis zum Gipfel! Mit großem Geschick zieht sich der Pinguin am Schwanz des Affen hoch. Ziemlich außer Puste, aber überglücklich, erreicht er die Spitze der Tierpyramide und blickt stolz nach unten. Dort steht bereits der Ameisenigel und denkt sich: „Wie soll ich da jetzt nur hochkommen?"

Spielinhalt

29 Holztiere
1 Symbolwürfel
1 Spielanleitung



als Erster alle Tiere wegstapeln

Spielziel

Wer stapelt am geschicktesten und hat als Erster kein Tier mehr vor sich stehen?

Krokodil in Tischmitte, sieben verschiedene Tiere je Spieler

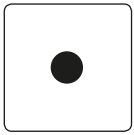
Spielvorbereitung

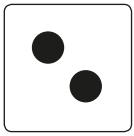
Ihr spielt auf einer glatten Tischfläche.
Sucht das Krokodil heraus und stellt es in die Tischmitte: Es ist das erste Tier der Tierpyramide.
Jeder Spieler nimmt sich sieben verschiedene Tiere und stellt sie als Vorrat vor sich ab.
Bei zwei und drei Spielern kommen übrige Tiere in die Schachtel zurück.

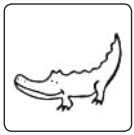
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Wer am längsten wie ein Flamingo auf einem Bein stehen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler und würfelt einmal.

1x würfeln







Was ist auf dem Würfel zu sehen?

Ein Punkt
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stapele es mit einer Hand vorsichtig auf eine beliebige Position der Tierpyramide.

Zwei Punkte
Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und stapele sie nacheinander mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide.

Das Krokodil
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an die Schnauze oder an den Schwanz des Krokodils, dass die beiden Tiere sich berühren. Dadurch wird die Stapelfläche erweitert: Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln.



Jedes Mal, wenn dieses Symbol gewürfelt wird, darf ein Tier aus dem eigenen Vorrat direkt an die bereits stehenden Tiere gestellt werden.

Die Hand
Wähle eines deiner Tiere aus und gib es einem beliebigen Mitspieler. Er muss nun das Tier mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide stapeln.



Das Fragezeichen
Deine Mitspieler bestimmen, welches deiner Tiere du auf die Tierpyramide stapeln musst. Platziere das ausgewählte Tier mit einer Hand.



Einsturz der Tierpyramide!
Fallen bei der Stapelei Tiere herunter? Oder stürzt sogar die gesamte Pyramide ein? Der Stapelversuch endet sofort.

Pyramide stürzt ein = Stapelversuch endet

Wichtige Einsturz-Regeln:

- Ist eines oder sind zwei Tiere heruntergefallen, dann muss sie der Stapler zu seinem Vorrat nehmen, der sie zu stapeln versucht hat.
- Sind mehr als zwei Tiere heruntergefallen, so nimmt sich der Stapler zwei davon und legt alle übrigen in die Schachtel zurück.
- Stürzt sogar die ganze Pyramide um? Der Stapler muss zwei Tiere nehmen. Das Krokodil wird wieder aufgestellt, alle übrigen Tiere kommen in die Schachtel zurück.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter? Alle heruntergefallenen Tiere kommen in die Schachtel.

Tiere fallen oder Pyramide stürzt ein = bis zu zwei Tiere zu sich nehmen

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Tier mehr vor sich stehen hat.
Er gewinnt und wird zum besten Tierstapler des Tages gekürt.

Spieler stapelt sein letztes Tier = Sieg

Variante für erfahrene Tierstapler

Erfahrene Tierstapler spielen mit folgenden Zusatzregeln:

- Verteilt bei weniger als vier Spielern die übrigen Tiere beliebig unter euch auf.
- Falls Tiere von der Pyramide fallen, muss der Stapler jetzt bis zu fünf Tiere zu sich nehmen.
- Wer an der Reihe ist und nur noch ein Tier vor sich stehen hat, darf nicht mehr würfeln. Er nimmt das Tier und stapelt es sofort auf die Pyramide.

Wenn du einmal alleine Tiere stapeln möchtest

Wie viele Tiere kannst du auf das Krokodil stapeln, ohne dass die Pyramide einstürzt?

Animal Upon Animal

A wobbly stacking game for 2 – 4 animal piling players ages 4 – 99.

Author: Klaus Miltenberger
Illustrations: Michael Bayer
Length of the game: approx. 15 minutes

The little penguin carefully tries to reach the top of the animal pyramid.
He gently climbs on the back of the crocodile and quickly jumps over the collar lizard. From there he balances with utmost skill over the snake and quickly stands on top of the tucan. He just has to pass the bleating sheep and only an inch or so is left to the top.
Skillfully the penguin pulls himself up onto the tail of the monkey. Quite breathless but overjoyed he reaches the top of the animal pyramid and proudly looks down. Down below the ant hegdehog is already waiting, thinking: "How, for heaven's sake, will I climb up there?"

Contents

29 wooden animals
1 die with symbols
set of game instructions



Aim of the Game

be the first to stack all animals

Who is the most skilful at stacking and will be the first left without any animals?

Preparation of the Game

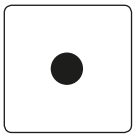
crocodile into center of table, seven different animals per player

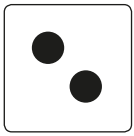
Play on an even surface.
Select the crocodile and put it in the center of the table. It is the first animal of the pyramid.
Each player selects seven different animals and puts them in front of them as provision.
If there are two or three players the remaining animals are kept in the box.

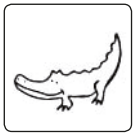
How to Play

Play in a clockwise direction.
Whoever can balance on one foot like a flamingo for the longest time, starts the game. If you can't agree, the youngest player rolls the die.

throw die







What Appears on the Die?

A dot
Take an animal from your provision and place it carefully with one hand anywhere on the pyramid.

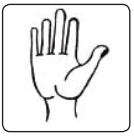
Two dots
Take two animals from your provision and pile them carefully one after the other, with one hand, onto the pyramid.

The crocodile
Take an animal from your provision and put it next to the mouth or tail of the crocodile so that both animals touch. Thus you enlarge the piling surface used for piling animals.



Each time this symbol appears on the die, you can place an animal from your provision next to the animals touching them.

The hand
Choose any of your animals and give it to another player who now has to pile the animal carefully on the pyramid.



The question mark
The other players now determine which of your animals you have to pile. Do this with utmost care.



Collapse of the animal pyramid!
Have animals tumbled down during stacking? Or does the whole pyramid collapse? The stacking ends immediately.

pyramid collapses = stacking ends

Important rules in case of a collapse

- If one or two animals have fallen off, the player who tried to pile them has to take them into their provision.
- If more than two animals have fallen off, the player takes two of them and puts the rest back in the game box.
- Has the entire pyramid collapsed? The player has to take two animals. The crocodile is put back in the center and all remaining animals are returned to the box.
- All animals fall off the pyramid without anybody intervening? In this case all the animals which have fallen off are placed back in the box.

animals fall off or pyramid collapses = take up to two animals

End of the Game

The game ends as soon as a player is left without animals. They win and are elected best animal stacker of the day.

player places their last animal = victory

Variation for Animal Stacking Experts

Experienced players also take the following supplementary rules into account!

- If you are less than four players you distribute the remaining animals at random between you
- If animals fall off the pyramid, the piling player has to take up to five animals.
- If it is the turn of a player who is left with just one animal the die isn´t thrown, but the player takes the animal and stacks it immediately onto the pyramid.

If you want to pile animals on your own

How many animals can you pile on the crocodile without the pyramid collapsing?

Pyramide d'animaux

Un jeu d'empilement chancelant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Klaus Miltenberger
Illustration : Michael Bayer
Durée de la partie : env. 15 minutes

Prudemment, le petit pingouin essaie de grimper jusqu'au sommet de la pyramide d'animaux. Avec précaution, il monte sur le dos du crocodile et saute vite sur le lézard à collerette Depuis là, il marche en équilibre sur le serpent et le voilà arrivé à côté du toucan. Il passe à côté du mouton et il ne lui reste que quelques centi-mètres pour arriver au sommet !
Faisant preuve de beaucoup d'adresse, il se hisse en s'accrochant à la queue du singe. Un peu essoufflé mais super content, il atteint le sommet de la pyramide des animaux et, fier de lui, jette un coup d'oeil en bas.
Là en bas, le hérisson se demande : « Mais comment vais-je pouvoir arriver là-haut ? »

Contenu

29 animaux en bois
1 dé à symboles
1 règle du jeu



empiler tous les animaux en premier

But du jeu

Qui sera le plus adroit et empilera en premier tous ses animaux ?

crocodile au milieu de la table, sept animaux différents par joueur

Préparatifs

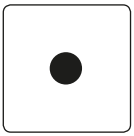
Jouez sur un support bien plat.
Cherchez le crocodile et posez-le au milieu de la table : c'est le premier animal de la pyramide d'animaux.
Chaque joueur prend sept animaux différents et les met devant lui en réserve. S'il y a deux ou trois joueurs, remettre les animaux en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie

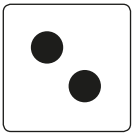
Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra rester le plus longtemps debout sur une jambe comme un flamand rose commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

lancer 1x le dé

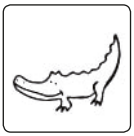
Sur quelle face le dé est-il tombé ?



Un point
Prends un animal dans ta réserve et pose-le prudemment sur un autre en te servant d'une seule main. Mets-le à n'importe quel endroit de la pyramide d'animaux.



Deux points
Prends deux animaux dans ta réserve et empile-les avec précaution l'un après l'autre en les posant sur la pyramide d'animaux.



Le crocodile
Prends un animal dans ta réserve et pose-le le plus près possible de la mâchoire ou de la queue du crocodile, de manière à ce que les deux animaux se touchent. La surface d'empilement va être ainsi agrandie. Dès maintenant, vous aurez le droit de poser aussi des animaux sur cet animal.



A chaque fois que le dé tombera sur ce symbole, on pourra prendre un animal de sa réserve et le poser directement sur les animaux déjà empilés.

La main
Choisis l'un de tes animaux et donne-le à n'importe quel autre joueur. C'est à lui maintenant de poser prudemment cet animal sur la pyramide d'animaux.



Le point d'interrogation
Les autres joueurs disent lequel de tes animaux tu vas devoir poser sur la pyramide d'animaux. Pose cet animal en te servant d'une seule main.



La pyramide d'animaux s'effondre !
Est-ce que des animaux tombent par terre pendant qu'on les empile ou est-ce que la pyramide s'effondre même complètement ? On s'arrête tout de suite de jouer.

la pyramide s'effondre = fin de la tentative

Règles à suivre si la pyramide s'effondre :

- Si un animal ou deux animaux sont tombés par terre, le joueur qui a essayé de les poser les prend et les met dans sa réserve.
- Si plus de deux animaux sont tombés par terre, le joueur « empileur » en prend deux et remet les autres dans la boîte.
- La pyramide toute entière s'est renversée ? Le joueur « empileur » prend deux animaux. Le crocodile est à nouveau posé au milieu. Les autres animaux sont remis dans la boîte.
- Si des animaux de la pyramide tombent par terre sans que l'un des joueurs ne les ait touchés, ils sont remis dans la boîte.

les animaux tombent par terre ou la pyramide s'effondre = prendre jusqu'à deux animaux

Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui.
Il gagne cette partie et est couronné le meilleur empileur d'animaux de la journée.

un joueur a posé son dernier animal = partie gagnée

Variante pour empileurs expérimentés

Les empileurs d'animaux expérimentés joueront en suivant les règles ci-dessous :

- S'il y a moins de quatre joueurs, répartissez les animaux restants entre vous.
- Si des animaux tombent par terre, le joueur « empileur » doit alors prendre jusqu'à cinq animaux.
- Si celui dont c'est le tour de jouer n'a plus qu'un seul animal devant lui, il n'a plus le droit de lancer le dé. Il prend cet animal et le pose sur la pyramide.

Pour celui qui voudra empiler les animaux tout seul

Combien d'animaux pourras-tu empiler sur le crocodile sans que la pyramide ne s'effondre ?

Dier op dier

Een wankel stapelspel voor 2 – 4 dierenstapelaars van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Klaus Miltenberger
Illustraties: Michael Bayer
Speelduur: ca. 15 minuten

Voorzichtig probeert de kleine pinguïn naar de top van de dierenpiramide te klimmen. Behoedzaam bestijgt hij de rug van de krokodil en springt snel verder naar de kraaghagedis. Hiervandaan balanceert hij behendig over de slang en staat al naast de toekan. Snel nog langs het blatende schaap en dan zijn er nog maar een paar centimeters tot aan de top!
Heel handig trekt de pinguïn zich aan de staart van de aap omhoog. Haast buiten adem maar overgelukkig, bereikt hij het hoogste punt van de dierenpiramide en kijkt trots naar beneden. Daar staat inmiddels de miereneter klaar en denkt bij zichzelf: „Hoe moet ik daar nu nog bovenop komen?"

Spelinhoud

29 houten dieren
1 speciale dobbelsteen
spelregels



Doel van het spel

als eerste alle dieren opstapelen

Wie is de handigste stapelaar en heeft als eerste geen enkel dier meer voor zich staan?

Spelvoorbereiding

krokodil i/h midden op tafel, zeven verschillende dieren per speler

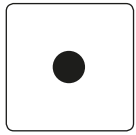
Er wordt op een vlak tafelblad gespeeld.
Zoek de krokodil uit en zet hem in het midden op tafel. Dit is het eerste dier van de dierenpiramide.
Elke speler pakt zeven verschillende dieren en zet deze bij wijze van voorraad voor zich neer. Bij twee of drie spelers gaan de overgebleven dieren terug in de doos.

Spelverloop

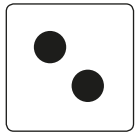
1 x gooien

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.
Wie het langst als een flamingo op één been kan blijven staan, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler en gooit één keer met de dobbelsteen.

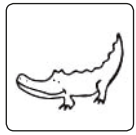
Wat is er op de dobbelsteen te zien?



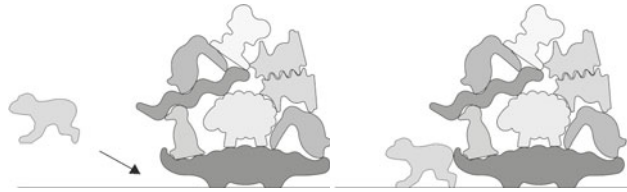
Een stip
Neem een dier uit je voorraad en stapel het met één hand voorzichtig op een willekeurige plaats van de dierenpiramide.



Twee stippen
Neem twee dieren uit je voorraad en stapel ze om beurten met één hand voorzichtig op de dierenpiramide.



De krokodil
Neem een dier uit je eigen voorraad en zet het zo dicht tegen de snuit of de staart van de krokodil dat beide dieren elkaar aanraken. Hierdoor wordt het stapeloppervlak vergroot: vanaf dit moment mogen jullie ook op dit dier stapelen.



Telkens als deze afbeelding wordt gegooid, mag er een dier uit de eigen voorraad direct tegen de dieren die al zijn neergezet, worden geplaatst.

De hand
Kies een van je eigen dieren uit en geef het aan een medespeler naar keuze. Deze moet nu het dier met één hand voorzichtig op de dieren-piramide stapelen.



Het vraagteken
Je medespelers bepalen welk van je dieren je op de dierenpiramide moet stapelen. Zet het uitgekozen dier er met één hand op.



De dierenpiramide stort in!
Vallen er bij het stapelen dieren naar beneden? Of stort zelfs de hele piramide in elkaar? De stapelpoging is onmiddellijk voorbij.

piramide stort in = eind v/d stapelpoging

Belangrijke regels bij het ineenstorten:

- Als er één of twee dieren naar beneden zijn gevallen, moet de speler die met stapelen aan de beurt was, hen bij zijn voorraad leggen.
- Als er meer dan twee dieren naar beneden zijn gevallen, pakt de stapelaar er twee en legt alle overige terug in de doos
- Stort de hele piramide in elkaar? De stapelaar moet twee dieren pakken. De krokodil wordt opnieuw opgesteld en alle overige dieren gaan terug in de doos.
- Als er dieren van de piramide naar beneden vallen zonder dat deze door een van de spelers is aangeraakt, dan gaan alle naar beneden gevallen dieren terug in de doos.

dieren vallen of piramide stort in = max. twee dieren terugpakken

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers geen enkel dier meer voor zich heeft staan.
Hij heeft gewonnen en wordt tot de beste dierenstapelaar van de dag uitverkoren.

speler stapelt z'n laatste dier op dier = gewonnen

Variant voor ervaren dierenstapelaars

Ervaren dierenstapelaars spelen met de volgende extra regels:

- Verdeel bij minder dan vier spelers de overgebleven dieren naar wens over de spelers.
- Als er dieren van de stapel naar beneden vallen, moet de stapelaar tot maximaal vijf dieren terugpakken.
- Degene die aan de beurt is en nog slechts één dier voor zich heeft staan, mag niet meer gooien. Hij neemt het dier en stapelt het rechtstreeks op de piramide.

Als je 'ns een keer in je eentje dieren zou willen stapelen.

Hoeveel dieren kan je op de krokodil stapelen zonder dat de piramide in elkaar stort?

Animal sobre Animal

Un juego de apilar muy tambaleante para 2 a 4 jugadores a partir de 4 años.

Autor: Klaus Miltenberger
Ilustraciones: Michael Bayer
Duración aproximada del juego: aprox. 15 minutos

El pingüinito está intentando con sumo cuidado alcanzar la cumbre de la pirámide de animales. Para ello y sin que los demás a penas se den cuenta, trepa suavemente por la espalda del cocodrilo y salta rápidamente para aferrarse al cuello del lagarto. Desde ahí, se ba lancea con suma destreza hacia la serpiente y en un santiamén se coloca encima del tucán. Sólo le falta pasar a la oveja que no cesa de balar y aish!!! Un poquito más y ya estará en la cúspide.
Habilidosamente el pingüinito se agarra a la cola del mono, sin que apenas le quede aliento pero muy contento alcanza finalmente la cima de la pirámide y con sumo orgullo mira hacia abajo. Mientras tanto, la pobrecita hormiga mirando hacia arriba con desconsuelo, piensa para sí misma: "¿Y cómo voy a llegar yo hasta allí?".

Contenido del juego

29 animales de madera
1 dado con símbolos
1 instrucciones del juego



el primero en apilar todos los animales

Objetivo del juego

¿Quién de vosotros resultará ser el más habilidoso y el primero en apilar a todos sus animales?

crocodilo en el medio, siete animales cada jugador

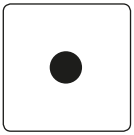
Preparación del juego

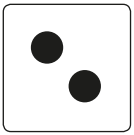
Jugar en una superficie plana.
Coger al cocodrilo y colocarlo en el centro de la mesa. Este será el primer animal para formar la pirámide. Cada jugador escoge siete animales distintos y los pone enfrente suyo.
Si hay dos o tres jugadores, los animales que no vayan a ser utilizados se guardan en la caja.

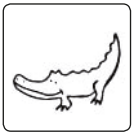
Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.
El jugador que sea capaz de imitar a un flamenco durante más tiempo, sosteniéndose sobre una de sus piernas, empieza a jugar. Si no hay acuerdo entre los jugadores comenzará el más joven tirando el dado.

tirar dado 1 vez





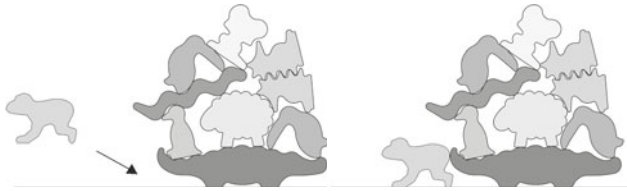


¿Símbolos que pueden aparecer en el dado?

Un punto (o número uno)
El jugador cogerá a uno de sus animales y con una mano lo colocará con sumo cuidado en la pirámide.

Dos puntos (o número dos)
El jugador cogerá a dos de sus animales y con una sola mano los apilará cuidadosamente en la pirámide, uno encima del otro.

El cocodrilo
El jugador cogerá a uno de sus animales y lo colocará al lado de la boca o cola del cocodrilo, de manera que ambos animales se rocen, aumentando así la superficie para apilar de la pirámide.



Cada vez que a un jugador le aparezca este símbolo en el dado, colocará a uno de sus animales al lado de otro de manera que se rocen.

La mano
El jugador escogerá a uno de sus animales y se lo dará a otro jugador que deberá apilarlo con cuidado en la pirámide.



El signo de interrogación
El jugador al que le haya salido este signo deberá añadir a la pirámide uno de sus animales que será escogido por el resto de jugadores.



¡Derrumbamiento de la pirámide!
¿Se han tambaleado los animales mientras se construía la pirámide? ¿O la pirámide entera se ha desmoronado? En estos dos casos, la tarea de apilamiento finalizará de inmediato.

pirámide se derrumba = se para de apilar

Reglas a tener en cuenta en caso de derrumbamiento:

- Si se han caído uno o dos animales de la pirámide, el jugador que haya intentado apilarlos se los quedará.
- Si dos o más animales se han caído, el jugador se queda con dos y devuelve el resto a la caja.
- Si la pirámide entera se ha desmoronado, el jugador se quedará con dos animales solamente, el cocodrilo se coloca nuevamente en el centro y el resto de animales se devuelven a la caja.
- Si algunos o todos los animales caen de la pirámide sin que ningún jugador lo haya provocado, se devolverán a la caja todos aquellos que hayan caído.

animales caen o pirámide se derrumba = coger hasta dos animales

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador se haya quedado sin animales. Este jugador será el ganador y será escogido "Mejor apilador de animales del día".

jugador coloca su último animal = ganador

Variante para Expertos en Amontonar Animales

Los jugadores con experiencia también deben tener en cuenta las siguientes reglas:

- Si hay menos de cuatro jugadores, los animales que no se hayan escogido se distribuirán al azar entre todos los jugadores.
- Si los animales caen de la pirámide, el jugador que haya provocado la caída deberá coger hasta cinco animales como penalización.

Si es tu turno y sólo te queda un animal,

no lanzas el dado, sino que colocas tu animal directamente en la pirámide.

Torre di animali

Un traballante gioco di accatastamento per 2 – 4 accatastatori di animali da 4 – 99 anni.

Ideatore: Klaus Miltenberger
Illustratore: Michael Bayer
Durata del gioco: circa 15 minuti

Cautamente il piccolo pinguino cerca di raggiungere la cima della piramide di animali. Guardingo sale sulla schiena del coccodrillo e salta velocemente fino al clamidosauro. Da lì passa abilmente sopra il serpente
e già si trova accanto al tucano. Velocemente lascia dietro di sé la pecora belante e ora mancano solo pochi centimetri alla cima! Con molta destrezza il pinguino si arrampica sulla coda della scimmia. Piuttosto senza fiato ma molto contento raggiunge la vetta della piramide di animali e guarda orgoglioso verso il basso dove si trova già il tachiglosso che si chiede: "Come faccio ad arrivare in cima?"

Contenuto del gioco

29 animali di legno
1 dado con simboli
1 istruzioni



Rimanere per primo senza animali

Obiettivo del gioco

chi accatasta più abilmente e per primo non ha più animali davanti a sé?

Preparazione del gioco

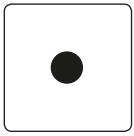
Giocate su una superficie liscia. Cercate il coccodrillo e mettetelo al centro del tavolo: è il primo animale della piramide.
Ciascun giocatore prende sette animali diversi e li mette davanti a sé come scorta. Se al gioco partecipano due o tre giocatori, gli animali restanti vengono rimessi nella scatola.

Svolgimento del gioco

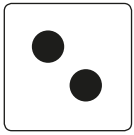
Si gioca in cerchio in senso orario.
Inizia chi riesce a rimanere più a lungo in equilibrio su una gamba come un fenicottero. Non riuscite a mettervi d'accordo? Allora inizia il giocatore più giovane che tira il dado una volta.

Tirare il dado 1 volta

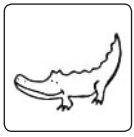
Cosa mostra la faccia del dado?



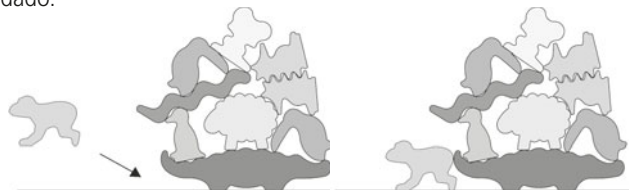
Un punto
Prendi un animale dalla tua scorta e con una mano mettilo con precauzione in una posizione a scelta della piramide degli animali.



Due punti
Prendi due animali dalla tua scorta e con una mano mettili uno dopo l'altro con precauzione sulla piramide degli animali.



Il coccodrillo
Prendi un animale della tua scorta e mettilo vicino al muso o alla coda del coccodrillo in modo che i due animali si tocchino. In questo modo la base della piramide si allarga: da subito potete appoggiarvi altri animali.
Ogni volta che esce questo simbolo, un animale della tua scorta può essere collocato direttamente sugli animali già accatastati. Tocca al prossimo giocatore che tira una volta il dado.



La mano
Scegli uno dei tuoi animali e dallo a un qualsiasi altro giocatore che deve metterlo con precauzione con una sola mano sulla piramide degli animali.



Il punto di domanda
Gli altri giocatori stabiliscono quale dei tuoi animali devi mettere sulla piramide. Sistema l'animale scelto con una sola mano.



Crollo della piramide degli animali!
Durante la collocazione cadono animali? Oppure crolla l'intera piramide? Il tentativo di formare la piramide termina immediatamente.

Piramide crolla = tentativo di costruirla terminato

Importanti regole in caso di caduta:

- se sono caduti uno o due animali, chi ha cercato di collocarli deve aggiungerli di nuovo alla sua scorta;
- se sono caduti più di due animali, chi ha cercato di collocarli ne prende due e mette quelli restanti nella scatola;
- cade addirittura l'intera piramide? L'accatastatore deve prendere due animali. Il coccodrillo viene rimesso al suo posto, tutti gli altri animali vengono riposti nella scatola;
- dalla piramide cadono animali senza che un giocatore ne abbia colpa? Tutti gli animali caduti vengono riposti nella scatola.

Cadono animali o crolla la piramide = prendere fino a due animali

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore non ha più animali davanti a sé. Vince e viene nominato miglior accatastatore di animali del giorno.

Giocatore sistema il suo ultimo animale = vittoria

Variante per accatastatori di animali esperti

Gli accatastatori esperti giocano con le seguenti regole addizionali:

- se partecipano meno di quattro giocatori suddividete a scelta gli animali restanti tra voi;
- se dalla piramide cadono animali, chi li ha fatti cadere ora deve prendere fino a cinque animali;
- chi è di turno e ha davanti a sé solo un animale non può più tirare il dado. Egli prende l'animale e lo mette direttamente sulla piramide.

Se vuoi costruire la piramide da solo

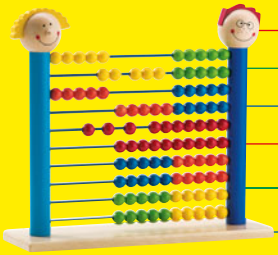
Quanti animali puoi sistemare sul coccodrillo senza che la piramide crolli?

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds
Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen
Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini

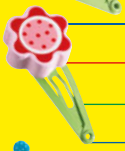


Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter
Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden
Joyería infantil
Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

TL 68693 2/11 Art. Nr.: 4478

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de