

Dier op dier – profvariant

Een variant voor stapelexperts van 4 – 99 jaar.

Extra spelmateriaal:

1 vlot (= 2-delige houten wipplank)

Spelvoorbereiding:

Zet het tweedelige vlot in elkaar en zet het in het midden van de tafel. Plaats de krokodil in het gat in het midden van het vlot. De verdere spelvoorbereiding is dezelfde als van het basisspel.

Spelverloop:

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

als de krokodil wordt gegooid en er geen plaats meer op het vlot is om het dier direct naast een ander dier neer te zetten, moet de speler zijn/haar dier in plaats daarvan op de piramide stapelen.

Het spel eindigt zoals gewoonlijk zodra een van de spelers geen enkel dier meer voor zich heeft staan. Hij/zij wint en wordt tot de beste dierenstapelaar van de dag uitgeroepen.

Tip:

Natuurlijk kan ook de in de basisspelregels genoemde variant voor ervaren dierenstapelaars, met het vlot worden gespeeld.

Tier auf Tier – Expertenvariante

Eine Variante für Profistapler von 4 – 99 Jahren

Zusätzliches Spielmaterial:

1 Floß (= 2teilige Holzzippe)

Spielvorbereitung:

Steckt das zweiteilige Floß zusammen und stellt es in die Tischmitte. Das Krokodil wird in das Loch in der Mitte des Floßes gestellt. Die restliche Spielvorbereitung ist identisch mit dem Grundspiel.

Spielablauf:

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspieles gespielt:

Wird aber das Krokodil gewürfelt und es ist kein Platz mehr auf dem Floß um ein Tier direkt neben ein anderes Tier zu stellen, muss man sein Tier stattdessen auf die Pyramide stapeln.

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

Tipp:

Natürlich kann auch die in der Spielanleitung erwähnte Variante für erfahrene Tierstapler mit dem Floß gespielt werden.



Pyramide d'animaux – variante pour experts

Une variante pour empileurs expérimentés de 4 à 99 ans.

Accessoires supplémentaires :

1 radeau (= bascule en bois en deux parties)

Préparatifs :

Assembler le radeau et le poser au milieu de la table. Poser le crocodile dans le trou situé au milieu du radeau. Continuer les préparatifs comme indiqué pour le jeu de base.

Déroulement de la partie :

On joue comme dans le jeu de base avec la différence suivante :

Si le dé tombe sur le crocodile et s'il n'y a plus de place sur le radeau pour pouvoir poser un animal directement à côté d'un autre, il faut alors empiler son animal sur la pyramide.

La partie se termine comme dans le jeu de base, dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui. Ce joueur est le gagnant, il est nommé le meilleur empileur d'animaux du jour.

Conseil :

La variante pour empileurs expérimentés indiquée dans le jeu de base pourra bien sûr être également jouée avec le radeau.