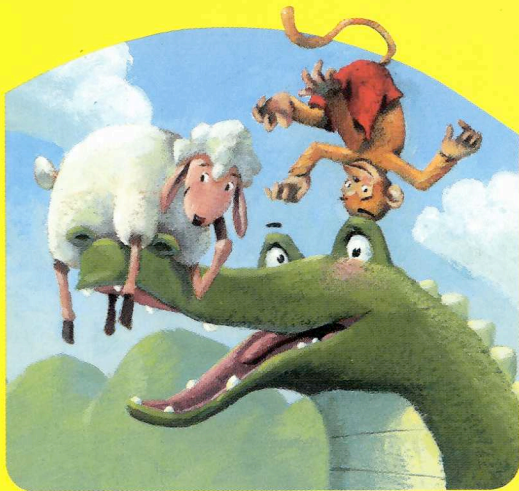


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



**Tier auf Tier**  
Das Kartenspiel

**Animal Upon Animal**  
The card game

**Pyramide d'animaux**  
Le jeu de cartes

**Dier op dier**  
Het kaartspel

**Animal sobre animal**  
El juego de cartas

**Torre di animali**  
Il gioco di carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Jeu Habermaaß n° 3328

# Pyramide d'animaux • Le jeu de cartes



Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec deux règles de jeu.

**Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Michael Bayer  
**Concesseur de licence :** Klaus Miltenberger  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

Les jeunes animaux dansent gaiement sur le nez du crocodile ! Mais attention, c'est plutôt risqué car ils peuvent vite tomber !

## Contenu du jeu

- 1 crocodile
- 40 cartes de bébés animaux
- 16 cartes de mamans animaux
- 1 règle du jeu

### 40 Bébés animaux



### 16 Mamans animaux



## Jeu n° 1 : pyramide d'animaux

Quel joueur adroit empilera en premier ses cartes sur le crocodile et gagnera ainsi la partie ?

### Préparatifs

Poser le crocodile au milieu de la table. Classer les cartes selon la couleur de leur dos. Chaque joueur prend 14 cartes d'une couleur, les mélange et les empile devant lui, faces cachées. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meilleur grimpeur commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends la carte du dessus de ta pile.

Qu'y-a-t-il dessus ?

- **Un bébé animal ?**

Pose la carte avec précaution sur le crocodile ou sur les cartes qui y sont déjà empilées. Si ta carte ou plusieurs cartes tombent, tu les ramasses et les glisses en dessous de ta pile. Tu n'en prends cependant que trois. S'il y en a plus de trois, tu retires les cartes en trop du jeu.

- **Une maman animal ?**

Choisis un autre joueur qui doit alors poser cette carte pour toi sur le crocodile ou sur les cartes déjà posées. Si des cartes tombent, ce joueur en prend au maximum trois, comme décrit plus haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## **Fin de la partie**

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus de cartes : c'est lui le gagnant.

## **Jeu n° 2 : Pyramide pour experts**

Quel joueur tirera en premier dans la pile de cartes posées sur le crocodile les cartes de bébés animaux correspondant à leur maman et gagnera ainsi ce jeu d'adresse pour experts ?

### **Préparatifs**

Poser le crocodile au milieu de la table. Classer les cartes selon la couleur de leur dos. Chaque joueur prend 14 cartes d'une couleur. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

Chacun prend une quelconque carte de maman animal de son jeu, mélange les 13 cartes restantes et les empile devant lui, faces cachées. La carte de maman sélectionnée est glissée en dessous de la pile du joueur.

### **Déroulement de la partie**

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont les mains tremblent le plus commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends la carte du dessus de ta pile.

## Qu'y-a-t-il dessus ?

### • Un bébé animal ?

Pose la carte avec précaution sur le crocodile ou sur les cartes déjà posées sur le crocodile. La face animal doit être tournée vers le haut. Si ta carte tombe ou si d'autres cartes tombent, tu les ramasses toutes et les glisses en dessous de ta pile.

### • Une maman ?

Le suspense commence : regarde si un bébé correspondant est déjà posé sur le crocodile. Tu as le droit de déplacer les cartes posées sur le crocodile avec précaution avec un doigt.

#### → Tu n'as pas trouvé de bébé correspondant ?

Domage ! Mets la carte de maman d'animal en dessous de ta pile.

#### → Tu as trouvé un bébé correspondant ?

Très bien ! Essaie de retirer la carte avec précaution avec une main. Tu as le droit de déplacer les autres cartes.

Si tu réussis, tu poses la carte de maman animal et la carte de bébé devant toi.

Si une ou plusieurs cartes tombent, ton tour est terminé. Tu ramasses **toutes** les cartes tombées et les mets en dessous de ta pile, et en dernière la carte de maman animal.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre mamans animaux avec leurs bébés : il est le gagnant.

Habermaab-spiel Nr. 3328

# Dier op dier • Het kaartspel



Een wankel behendigheidsspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.  
Met twee spelideeën.

**Spelidee:** Markus Nikisch  
**Illustraties:** Michael Bayer  
**Licentiegever:** Klaus Miltenberger  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Wel heb je ooit! De jonge dieren dansen op de neus van de krokodil in rond! Maar opgelet, want voor je het weet valt alles en iedereen naar beneden.

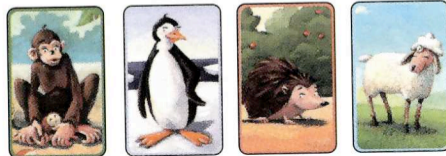
## Spelinhoud

- 1 krokodil
- 40 jonge dierenkaarten
- 16 moederdierenkaarten
- spelregels

### 40 Jonge dieren



### 16 Moederdieren



## Spel 1: Dierenstapelen

Welke handige speler stapelt als eerste zijn/haar kaarten op de krokodil en wint het spel?

### Spelvoorbereiding

Zet de krokodil in het midden van de tafel. Sorteert de kaarten volgens de kleur van hun achterzijde. Iedere speler krijgt de 14 kaarten met dezelfde kleur, schudt ze en legt ze op een verdekte stapel voor zich. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.

### Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. De beste klauteraar mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Pak de bovenste kaart van je stapel.

## Wat is hierop te zien?

- **Een jong dier?**

Leg de kaart voorzichtig op de krokodil of op de kaarten die al eerder zijn opgestapeld. Valt hierbij jouw kaart of vallen er meerdere kaarten naar beneden dan moet je deze pakken en onderop je stapel kaarten leggen, maar altijd maximaal drie. Als er meer dan drie kaarten naar beneden vallen, worden de overige kaarten uit het spel genomen.

- **Een moederdier?**

Kies een medespeler uit die deze kaart voor jou op de krokodil of op de al eerder gestapelde kaarten moet leggen. Vallen hierbij kaarten naar beneden dan moet deze speler, zoals hierboven beschreven, tot maximaal drie van deze kaarten pakken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers geen kaarten meer heeft en hierdoor het spel wint.

## Spel 2: Stapelprofs

Welke speler trekt als eerste de bij zijn/haar moederdieren passende jonge dierenkaarten uit de stapel kaarten op de krokodil en wint dit lastige behendigheidsspel voor echte experts?

### **Spelvoorbereiding**

Zet de krokodil in het midden van de tafel. Sorteert de kaarten volgens de kleur van hun achterzijde. Iedere speler krijgt de 14 kaarten met dezelfde kleur. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.

Haal uit je kaarten een moederdierenkaart naar keuze. Schud de overige 13 kaarten en leg ze verdekt op een stapel voor je. De uitgekozen moederdierenkaart leg je als laatste kaart onderop de stapel.

### **Spelverloop**

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met de beverigste handen begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Pak de bovenste kaart van je stapel.



## Wat is hierop te zien?

### • Een jong dier?

Leg de kaart voorzichtig op de krokodil of op de kaarten die al eerder zijn opgestapeld. Hierbij moet de dierenzijde omhoog liggen. Valt hierbij jouw kaart of vallen er verschillende kaarten naar beneden, dan moet je **alle** kaarten pakken en onderop je stapel leggen.

### • Een moederdier?

Nu wordt het spannend! Controleer of er één bij de moederdieren passend jong dier op de krokodil ligt. Hierbij mag je de kaarten op de krokodil voorzichtig met een vinger verschuiven.

#### ➔ Heb je geen bijpassend jong dier ontdekt?

Helaas! Leg de moederdierenkaart onderop je stapel.

#### ➔ Heb je een bijpassend jong dier ontdekt?

Heel goed! Probeer de kaart voorzichtig met één hand uit de stapel te trekken. Hierbij mag je de ander kaarten verschuiven.

Is het je gelukt, dan leg je de moederdieren- en de jonge dierenkaart open voor je neer.

Vallen er één of meer kaarten van de krokodil, dan is je beurt onmiddellijk voorbij. Je moet nu **alle** naar beneden gevallen kaarten pakken en onderop je stapel leggen. De laatste kaart moet de moederdierenkaart zijn.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers vier moederdierenkaarten met jonge dierenkaarten open voor zich heeft liggen en zo het spel wint.