

Dier op dier – Van groot naar klein

Een beestig leuk stapelspel voor 2 - 4 handige acrobaten met een goed geheugen, van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Christoph Behre, Klaus Miltenberger
Illustraties: Daniel Döbner
Duur van het spel: ca. 15 minuten

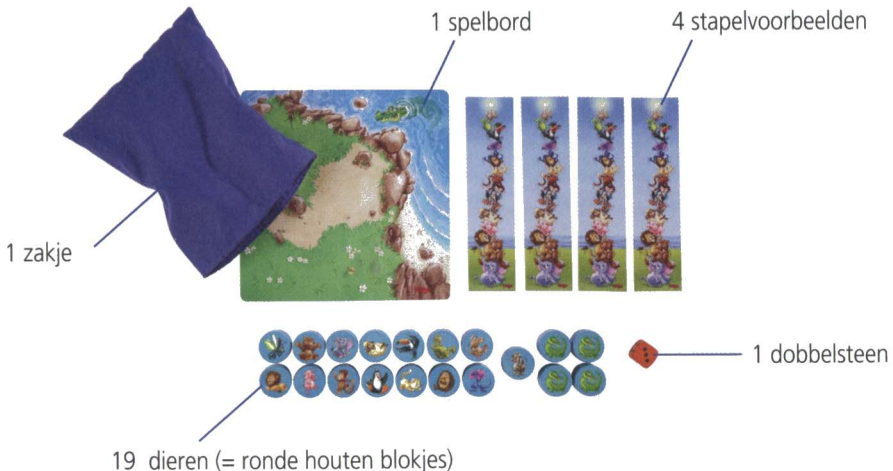


De dieren gaan op uitstap naar de kust en zien daar een vuurtoren. Zo hoog willen zij ook zijn! Daarom klimt de beer op de olifant, de leeuw op de beer ... telkens klimt een kleiner dier op een groter exemplaar. Helemaal bovenaan geeft de glimworm licht, net als bij een echte vuurtoren.

De krokodil is echter beledigd omdat hij niet helemaal bovenaan mag staan. Daarom duwt hij telkens opnieuw dieren uit de dierentoren en brengt hij iedereen in de war. Algauw wankelt de toren en weet geen enkel dier nog of het op de juiste plaats staat. De dierentoren kan echter alleen overeind blijven als alle dieren in de juiste volgorde op elkaar klimmen.

Inhoud van het spel

19 dieren (= ronde houten blokjes), 1 spelbord, 4 stapelvoorbeelden, 1 dobbelsteen, 1 zakje, 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

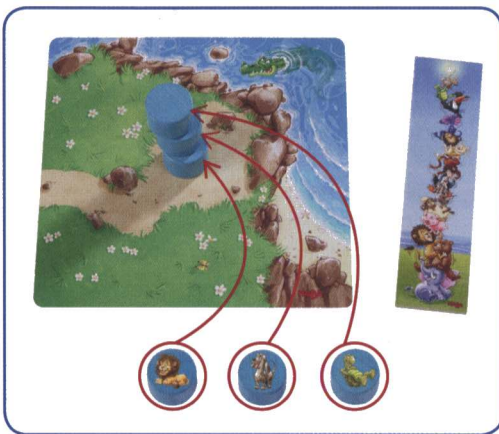
Leg het spelbord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een stapelvoorbeeld en legt dat voor zich. Overtollige stapelvoorbeelden gaan terug in de doos. Doe alle dieren in het zakje en leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Men speelt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste aan zee was, mag beginnen.

Neem eerst drie dieren uit het zakje. Als je een krokodil hebt genomen, mag je nog een dier nemen. De krokodil steek je daarna weer in het zakje.

Toon aan de andere spelers welke dieren je genomen hebt. Daarna stapel je ze in de juiste volgorde op de diertoren in het midden van het spelbord. Belangrijk: De afbeeldingen van de dieren moeten naar beneden wijzen.



Voorbeeld:

Julie heeft deze drie dieren uit het zakje genomen: hond, leeuw en schildpad. De leeuw legt ze helemaal onderaan, daarop de hond en daarop de schildpad.

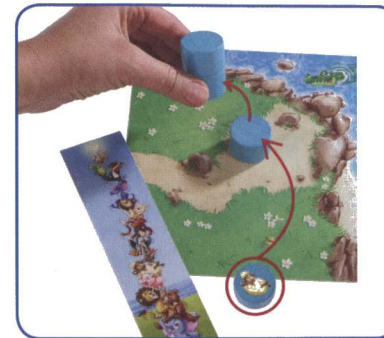
Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die de diertoren verder bouwt.

Neem een dier uit het zakje, natuurlijk zonder erin te kijken. Zeg en toon aan de andere spelers welk dier je genomen hebt. Stapel het dier dan op de juiste plaats in de diertoren.

Er gelden echter enkele belangrijke **regels bij het stapelen**.

- Bepaal de juiste plaats voor het dier dat je genomen hebt. Zet daarbij het bovenste deel van de diertoren op het spelbord.
- Je mag je beide handen gebruiken.
- Leg je dier altijd met de afbeelding naar onderen in de diertoren.
- Zet daarna de bovenste helft weer terug op de diertoren.
- Natuurlijk mag niemand kijken naar de onderkant van de gestapelde dieren.
- Let goed op bij het stapelen, want de diertoren mag niet omvallen!

Voorbeeld:



Tim neemt het schaap uit het zakje. In de diertoren bevinden zich al de leeuw, de hond en de schildpad. Het schaap moet tussen de leeuw en de hond komen.



Tim tilt dus de twee bovenste dieren op, legt het schaap (met de afbeelding naar beneden) op het onderste dier (de leeuw) en zet vervolgens de twee andere dieren (hond en schildpad) weer terug. Deze dieren staan nu in de juiste volgorde in de diertoren: leeuw, schaap, hond, schildpad.

Krokodil

Als je een krokodil genomen hebt, moet je een dier uit de diertoren nemen. Neem de dobbelsteen en gooi. Dat aantal ogen tel je van beneden naar boven op de diertoren. Het dier op die plaats neem je nu uit de toren. Daarbij gelden de regels voor het stapelen. Leg het weggenomen dier weer in het zakje zonder dat er iemand naar kijkt. Als je met de dobbelsteen meer ogen gegooid hebt dan er dieren in de toren zijn, moet je geen dier wegnemen. De krokodil leg je daarna in de doos.

Voorbeeld:



Paul neemt een krokodil en gooit een 2. Hij moet het tweede dier van onderen uit de diertoren nemen (schaap).



Paul neemt een krokodil en gooit een 5. De diertoren bestaat maar uit vier dieren. Hij moet dus geen dier wegnemen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Er zijn drie mogelijkheden waarop de grappige dierentoren klaar is.

1 Stapelstop!

In de dierentoren moeten altijd de juiste dieren op elkaar staan. Als het jouw beurt is en je denkt dat de volgorde verkeerd is, mag je het spel beëindigen en de toren controleren. Je roept dan luid 'Stapelstop!'.

Neem nu voorzichtig dier na dier van de toren en leg het met de afbeelding naar boven naast het spelbord. Alle spelers vergelijken de volgorde van de dieren met hun stapelvoorbeeld.

- Is de volgorde van de gestapelde dieren verkeerd?
Prima! Je hebt goed opgelet en het spel gewonnen!
- Is de volgorde van de gestapelde dieren juist?
Oh nee! Helaas heb je niet zo goed opgelet en de dierentoren voor niets afgebroken. Je medespelers hebben het spel gewonnen.

2 De dierentoren valt om

Als sommige blokjes of de hele dierentoren bij het stapelen op de tafel vallen, is het spel afgelopen. In dat geval heeft de speler die de toren heeft laten omvallen, helaas verloren en hebben alle andere spelers gewonnen.

3 De dierentoren is klaar

Hebben jullie vlijtig gestapeld en is jullie dierentoren klaar? Prima! Maar ... staan alle dieren wel in de juiste volgorde in de toren?

- De speler die na de laatste stapelspeler aan de beurt is, mag nu 'Stapelstop!' roepen en zijn twijfels uiten over de volgorde (zie 'Stapelstop').
- De speler die na de laatste stapelspeler aan de beurt is, twijfelt niet aan de juiste volgorde. In dat geval hebben alle spelers samen gewonnen.

Tip

Kijk best voor elke ronde naar jullie stapelvoorbeelden. Die tonen de juiste volgorde om de dieren te stapelen.



Pyramide d'animaux – Mémo des acrobates

Un jeu de classement et de mémoire super amusant pour 2 à 4 habiles acrobates de la mémoire de 5 à 99 ans.

Auteurs : Christoph Behre, Klaus Miltenberger

Illustration : Daniel Döbner

Durée du jeu : env. 15 minutes

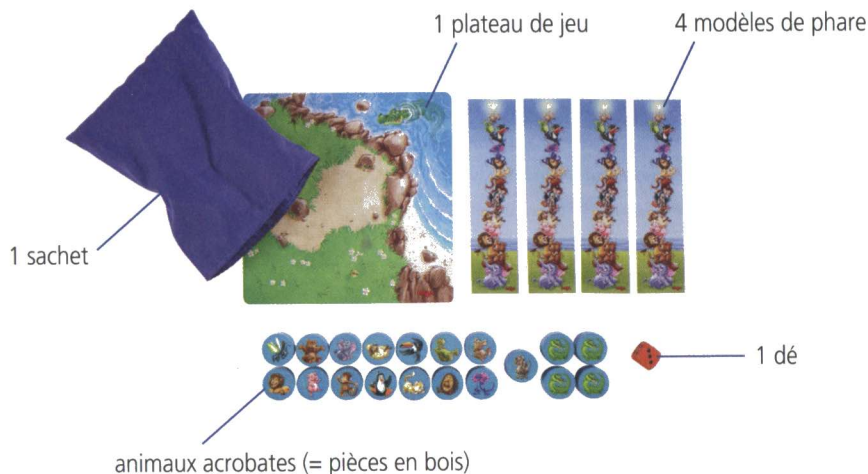
Lors d'une promenade en bord de mer, les animaux acrobates découvrent un phare. Ils aimeraient bien eux aussi être aussi hauts qu'un phare face à la mer. Alors, l'ours grimpe sur l'éléphant, le lion sur l'ours ... un animal se plaçant toujours sur le dos d'un plus grand que lui. Le vers luisant se positionne tout en haut pour éclairer comme pour un véritable phare. Mais le crocodile est jaloux de ne pas pouvoir se placer tout en haut. Du coup, il n'arrête pas de faire tomber des animaux et de les mettre dans le désordre. Le phare des acrobates commence à chanceler et plus aucun animal ne sait s'il est à la bonne place. Il va donc falloir faire preuve d'une bonne mémoire, parce que le phare ne tiendra que si les animaux sont positionnés l'un sur l'autre dans le bon ordre.



FRANÇAIS

Contenu du jeu

19 animaux acrobates (= pièces en bois), 1 plateau de jeu, 4 modèles de phare, 1 dé, 1 sachet, 1 règle du jeu



Préparation du jeu

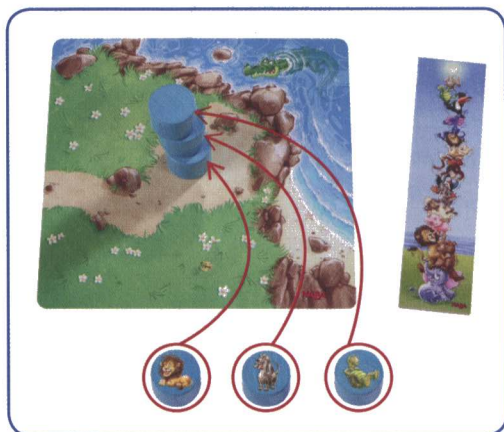
Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un modèle de phare et le pose devant lui. Les modèles restants sont rangés dans la boîte. Remplissez le sachet avec tous les animaux et préparez le dé.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est promené en bord de mer en dernier commence.

Prends trois animaux dans le sachet sans regarder dedans. Si tu pioches un crocodile, tu peux reprendre un autre animal et remettre le crocodile dans le sachet.

Montre aux autres joueurs quels animaux tu as obtenus, puis empile-les au milieu du plateau de jeu en respectant l'ordre du phare des animaux. Important : les animaux acrobates doivent toujours être disposés faces illustrées vers le bas.



Exemple :

Julie a pioché ces trois animaux en piochant dans le sachet : le chien, le lion et la tortue. Le lion est placé tout en bas, puis le chien monte sur son dos et enfin la tortue se place en haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de continuer à construire le phare des animaux.

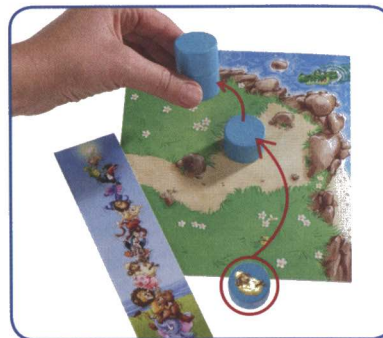
Empiler les animaux

Pioche un animal dans le sachet, sans regarder bien entendu. Annonce-le et montre-le aux autres joueurs. Puis place-le au bon endroit dans le phare des animaux.

Voici quelques règles essentielles pour **empiler les acrobates** :

- Cherche le bon emplacement pour l'animal que tu as pioché, puis prends les animaux qui sont au-dessus de l'emplacement présumé de ton animal sur le plateau de jeu.
- Tu peux utiliser tes deux mains.
- Dans le phare, tu dois toujours positionner ton animal face illustrée vers le bas.
- Tu repositionnes ensuite les animaux qui constituent la partie supérieure du phare sur ton animal.
- Bien entendu, les joueurs ne doivent pas regarder la face illustrée des animaux empilés.
- Fais bien attention à ne pas provoquer l'effondrement du phare en empilant les animaux !

Exemple :



Tim pioche le mouton dans le sachet. Le phare des animaux acrobates est déjà constitué du lion, du chien et de la tortue. Le mouton doit donc être placé entre le lion et le chien.



Tim soulève alors les deux animaux placés en haut du phare, pose le mouton (face illustrée vers le bas) sur l'animal du bas (le lion), puis replace enfin les deux autres animaux (le chien et la tortue). Dans le phare, les animaux suivants sont désormais dans le bon ordre : lion, mouton, chien, tortue

Crocodile

Si tu pioches le crocodile dans le sachet, tu dois alors retirer un animal du phare. Prends le dé et lance-le. À partir du bas du phare des animaux, tu remontes en fonction du chiffre obtenu avec le dé, puis retires l'animal correspondant. Les règles d'empilement s'appliquent ici. Remets cette pièce dans le sachet sans que toi ou les autres joueurs puissiez voir de quel animal il s'agit. Si le dé indique un chiffre supérieur à la quantité de pièces de votre phare, tu ne dois pas retirer d'animal. Remplace le crocodile dans le sachet.

Exemple :



Paul pioche le crocodile et obtient un 2 avec le dé. Il doit alors retirer du phare le deuxième animal à partir du bas (le mouton).

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Paul pioche le crocodile et obtient un 5 avec le dé, mais le phare ne contient que quatre animaux. Il ne doit alors retirer aucun animal.

Fin de la partie

Cette amusante acrobatie d'animaux peut finir de trois manières différentes :

1 L'empilement est terminé !

Dans le phare, les animaux doivent toujours être placés dans le bon ordre. Lorsque c'est ton tour, si tu penses que les animaux sont dans le mauvais ordre, tu peux terminer la partie et vérifier le phare. Annonce alors à voix haute « Stopper l'acrobatie ! »

Tu retires maintenant soigneusement chacun des animaux du phare et les places faces visibles près du plateau de jeu. Tous les joueurs comparent alors l'ordre des animaux avec leur modèle de phare.

- Les animaux sont-ils empilés dans le mauvais ordre ?
Chouette ! Tu as été attentif et as remporté la partie !
- Les animaux sont empilés dans le bon ordre ?
Oh non ! Tu n'as malheureusement pas été assez attentif et démolis le phare pour rien. Les autres joueurs ont remporté la partie.

2 Le phare des animaux s'effondre

Lorsque des pièces ou le phare entier tombent sur la table lors de l'empilement, la partie est terminée. Dans ce cas, le joueur qui a provoqué l'effondrement a malheureusement perdu et tous les autres ont gagné.

3 Le phare des animaux est terminé

Vous avez empilé toutes les pièces et votre phare des animaux est désormais terminé. Chouette ! Tous les animaux du phare sont-ils dans le bon ordre ?

- Le joueur qui aurait dû jouer après celui qui a posé la dernière pièce peut désormais annoncer « Stopper l'acrobatie ! » et contester l'ordre des animaux (voir L'empilement est terminé !).
- Le joueur qui aurait dû jouer après celui qui a posé la dernière pièce ne conteste pas le bon ordre des animaux. Tous les joueurs ont alors gagné.

Conseil

Quand c'est votre tour, jetez un coup d'œil à votre modèle de phare avant de jouer. Il vous indique l'ordre dans lequel les animaux doivent être empilés.

