

Pyramide d'animaux - Le duel

Un jeu d'adresse pour 2 joueurs de 5 à 99 ans.
Avec une variante pour plus de 2 joueurs.

Idée : Udo Peise et Klaus Miltenberger
Illustration : Michael Bayer
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Roarrrr ! Un cri sauvage retentit dans la jungle ! Les équipes d'animaux sont prêtes à s'affronter pour remporter le titre mondial de construction de tours d'animaux.

Et c'est parti : l'oie saute sur les pattes du tigre, l'écureuil grimpe sur le bec de l'oie et la pieuvre vient se faufiler en dernier. Avec ses huit tentacules, elle essaye de grimper jusqu'au sommet de la tour d'animaux qui vacille de manière inquiétante. L'autre équipe s'applique du mieux qu'elle peut pour faire grandir sa tour d'animaux. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Contenu du jeu

- 2 tigres
- 2 oies
- 2 pieuvres
- 2 écureuils
- 5 pièces de monnaie en bois
- 1 gros dé à symboles
- 1 petit dé à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

Les deux joueurs doivent superposer quatre animaux le plus vite possible. Les dés indiquent quel animal doit être placé en bas de la tour et celui qui doit être posé en haut. Celui qui aura terminé sa tour d'animaux en premier gagne une pièce de monnaie. Le but du jeu est de gagner en premier trois pièces de monnaie.

Préparatifs

Chaque joueur prend un lot de quatre animaux identiques et les pose devant lui : un tigre, une pieuvre, une oie et un écureuil. Poser les cinq pièces de monnaie en bois au milieu de la table. Le joueur le plus jeune prend le petit dé et le joueur plus âgé prend le gros dé. Que le duel commence !

Déroulement de la partie

Les deux joueurs lancent leur dé en même temps. Le résultat des deux dés est valable pour les deux joueurs. Chacun essaie ensuite de faire sa tour de quatre animaux en allant plus vite que l'autre.

Les deux dés indiquent dans quel ordre il faut superposer les animaux :

- Le **gros** indique quel animal doit être placé en bas de la tour.
- Le **petit dé** indique quel animal doit être posé tout en haut de la tour.

Les deux autres animaux sont posés dans n'importe quel ordre.

Règles importantes concernant les dés :

- Si les dés indiquent un ou deux points d'interrogation, chaque joueur décide pour lui quel animal il veut poser à la position correspondante.
- Si les deux dés indiquent le même animal, chaque joueur peut choisir s'il veut poser cet animal tout en bas ou tout en haut de la tour.

Règles importantes pour superposer les animaux :

- Un seul animal doit être posé sur un autre. On n'a pas le droit, par exemple, de poser deux animaux l'un à côté de l'autre sur le tigre.
- Un animal ne doit jamais toucher plus de deux autres animaux.
- Les animaux doivent être posés uniquement debout sur leur petit côté et jamais à plat.



incorrect



correct

Celui qui a terminé sa tour en premier dit tout haut : « stop ! ». L'autre joueur s'arrête de jouer et vérifie si la tour de son adversaire a été construite suivant les règles.

- **Oui ?**

Bien joué !! Le joueur prend une pièce de monnaie en récompense.

- **Non ?**

Le joueur a bâti sa tour trop vite ! L'autre joueur prend une pièce de monnaie dans la réserve au milieu de la table.

Un autre duel commence.

FRANÇAIS

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré trois pièces de monnaie : il est le gagnant.

Variante pour plus de deux joueurs

Chaque joueur joue deux duels avec chacun des autres joueurs. Les résultats des duels sont inscrits sur une feuille de papier. Celui qui aura gagné le plus grand nombre de duels à la fin du tournoi sera le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.

Dier op dier - het duel



Een wankel behendigheidsspel
voor 2 dierenstapelaars van 5 - 99 jaar.
Met een variant voor meer dan 2 spelers.

Spelidee: Udo Peise en Klaus Miltenberger
Illustraties: Michael Bayer
Speelduur: ca. 10 minuten

Roarrrr! Vanuit de jungle klinkt een wild gebrul! De dierenteams staan klaar om de wereldkampioen dierentorenbouwen te bepalen. En dan begint het: de gans springt op de poten van de tijger, het eekhoortje klimt op de snavel van de gans en als laatste komt de inktvis. Met zijn acht tentakels probeert hij bovenop de gevaarlijk wankelende dierentoren te klimmen. Ook het andere team doet zijn uiterste best om zijn dierentoren te voltooien. Wie is het snelste?

Spelinhoud

- 2 tijgers
 - 2 ganzen
 - 2 inktvissen
 - 2 eekhoortjes
 - 5 houten munten
 - 1 grote symbooldobbelsteen
 - 1 kleine symbooldobbelsteen
- spelregels



Spelidee

De twee spelers moeten zo snel mogelijk vier dieren bovenop elkaar zetten. De dobbelstenen geven aan welk dier onderaan en welk dier bovenop de diertoren moet staan. Wie erin slaagt om zijn/haar diertoren als eerste op te bouwen, wint een munt. Het doel van het spel is om als eerste drie munten te behalen.

Spelvoorbereiding

Iedere speler krijgt dezelfde vier dieren en legt ze voor zich neer: een tijger, een inktvis, een gans en een eekhoortje. Leg de vijf houten munten in het midden van de tafel klaar. Vervolgens neemt de jongste speler de kleine en de oudste speler de grote dobbelsteen. Nu kan het duel beginnen!

Spelverloop

Er wordt tegelijk met beide dobbelstenen gegooid. Wat op de twee dobbelstenen te zien is, geldt voor beide spelers. Nu moeten jullie proberen om sneller dan de andere speler met de vier dieren een diertoren te bouwen.

De beide dobbelstenen geven de volgorde aan waarin jullie de dieren op elkaar moeten zetten:

- De **grote dobbelsteen** bepaalt het dier dat onderaan de diertoren komt te staan.
- De **kleine dobbelsteen** bepaalt het dier dat bovenop de diertoren komt te staan.

De twee overige dieren mogen jullie naar keuze zowel op de tweede als derde plaats zetten.

Belangrijke dobbelregels:

- Als de dobbelstenen één of twee vraagtekens vertonen, mogen jullie zelf bepalen welk dier je op de desbetreffende plaats wilt neerzetten.
- Als beide dobbelstenen hetzelfde dier aangeven, kan iedere speler kiezen of het dier onder- of bovenop de diertoren wordt gezet.

Belangrijke diertorenbouwregels:

- Alle dieren moeten afzonderlijk op elkaar worden gezet. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om op de tijger twee dieren naast elkaar te zetten.
- Een dier mag nooit meer dan twee andere dieren aanraken.
- De dieren mogen alleen met hun smalle zijde en nooit met de vlakke kant op elkaar worden gezet.



fout



goed

Wie als eerste zijn/haar dierentoren heeft voltooid, roept luid: „stop!“. De medespeler houdt op met bouwen en controleert of de toren van de tegenpartij volgens de bouwregels is opgebouwd:

- **Ja?**

Goed gebouwd! De snelle torenbouwer krijgt als beloning een munt uit het midden van de tafel.

- **Nee?**

Zeker te snel gebouwd! Nu krijgt de medespeler een munt uit het midden van de tafel.

Daarna begint een nieuw duel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers drie munten voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

Variant voor meer dan twee spelers

Nu spelen alle spelers twee duels tegen elkaar. Het resultaat van ieder duel wordt op een stuk papier genoteerd.

Wie aan het eind de meeste duels in zijn/haar voordeel heeft beslist, wint. Bij gelijkspel winnen deze spelers gezamenlijk.