



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4478

TIER *auf* TIER

Animal Upon Animal • Pyramide d'animaux • Dier op dier



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

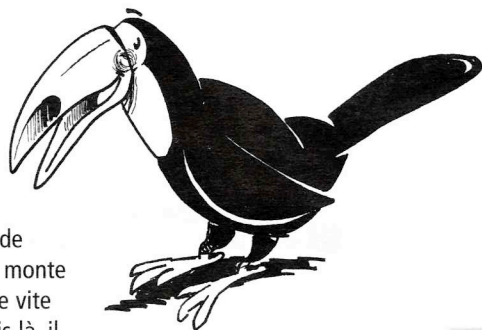
Pyramide d'animaux

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

But du jeu

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

*empiler tous les
animaux en premier*

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.



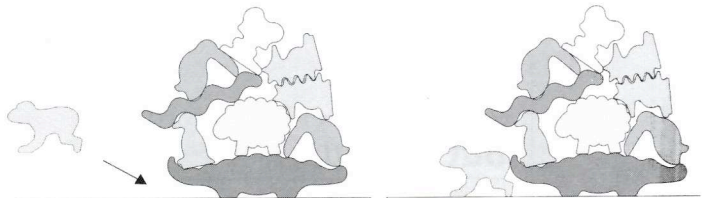
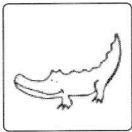
Deux points

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

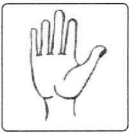


Le crocodile

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 s'effondre = fin de la tentative

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.

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.

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 ?

un joueur a posé son dernier animal = partie gagnée

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 pinguin 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 pinguin 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

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

*als eerste alle dieren
opstapelen*

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

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.

1 x gooien

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

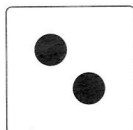
Een stip

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



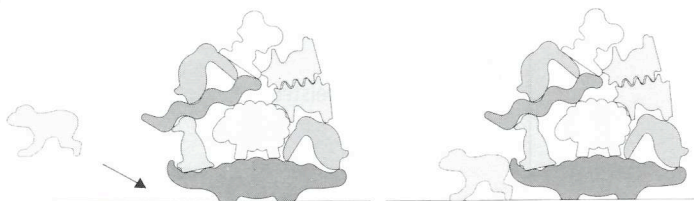
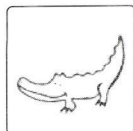
Twee stippen

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

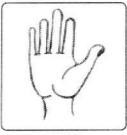


De krokodil

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 dierenpiramide 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.

Belangrijke regels bij het ineensstorten:

- 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.

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.

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?

*piramide stort in =
eind v/d stapelpoging*

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

*speler stapelt z'n
laatste dier op dier =
gewonnen*