

mini

Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



Tier auf Tier



Animal Upon Animal · Pyramide d'animaux · Dier op dier
Animal sobre animal · Torre di animali

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020

Tier auf Tier



Ein tierisches Stapelspiel
für 2 Spieler ab 5 Jahren.

Autor: Klaus Miltenberger
Illustration: Daniel Döbner
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Roarr! Die große Weltmeisterschaft der Tierpyramiden ist in vollem Gange und die Zuschauer freuen sich auf ein packendes Finale! Nacheinander versuchen die beiden Spieler, ihre Tiere so geschickt wie möglich zu einer gemeinsamen Pyramide zu stapeln. Doch aufgepasst: Dabei dürfen keine Tiere abstürzen! Wer bringt seine Tiere als Erstes unter und wird neuer Weltmeister im Tier-Turm-Stapeln?

Spielinhalt

2 Kängurus, 2 Frösche, 2 Enten, 2 Igel, 2 Schmetterlinge,
2 Eisbären, 1 Krokodil, 1 Symbolwürfel

Spielvorbereitung




Am besten spielt ihr auf einer glatten Tischfläche. Nehmt das Krokodil und stellt es zwischen euch. Es ist das erste Tier der Tierpyramide. Verteilt die restlichen Tiere so, dass ihr von jedem Tier eines vor euch liegen habt. Das ist euer Vorrat. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer wie ein Känguru am höchsten springen kann, darf beginnen und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

-  **Ein Punkt**
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stapele es auf die Tierpyramide.
-  **Zwei Punkte**
Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und stapele sie nacheinander auf die Tierpyramide.
-  **Die Hand**
Wähle ein Tier aus deinem Vorrat und gib es deinem Mitspieler. Er muss nun das Tier auf die Tierpyramide stapeln.



Das Fragezeichen

Dein Mitspieler bestimmt, welches deiner Tiere du auf die Tierpyramide stapeln musst.



Das Krokodil

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an die Schnauze oder den Schwanz des Krokodils, dass sich die beiden Tiere berühren. Dadurch wird die Stapelfläche erweitert: Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln.

An beiden Seiten des Krokodils darf nur ein Tier angefügt werden. Sind beide Positionen bereits besetzt, musst du dein Tier auf die Pyramide stapeln.

Es gelten folgende Stapel-Regeln:

- Es darf immer nur mit einer Hand gestapelt werden.
- Ein gestapeltes Tier darf nicht den Tisch berühren.
Ausnahme: Wird das Krokodil gewürfelt, so muss das gestapelte Tier den Tisch berühren.
- Alle Tiere müssen in einer Linie stehen.

Nachdem gestapelt wurde, ist dein Zug vorbei. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



Was passiert, wenn Tiere von der Pyramide auf den Tisch fallen?

- Sobald gestapelte Tiere auf den Tisch purzeln oder sogar die gesamte Tierpyramide einstürzt, endet der Zug sofort.
- Der Stapler sucht sich zwei der heruntergepurzelten Tiere aus und stellt sie in seinen Vorrat. Legt alle übrigen heruntergefallenen Tiere zurück in die Dose. Ist nur ein einzelnes Tier heruntergefallen, dann muss er natürlich nur dieses zu sich nehmen.
- Ist sogar das Krokodil heruntergekippt, stellt ihr es einfach wieder auf.
- Hatte der Stapler beim Zusammensturz der Tierpyramide noch ein Tier in der Hand, stellt er dieses zurück in seinen Vorrat.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter, kommen alle heruntergefallenen Tiere in die Dose.

Spielende

Das Spiel endet, sobald du am Ende deines Zuges kein Tier mehr in deinem Vorrat hast. Du gewinnst und wirst zum Weltmeister im Tier-Turm-Stapeln gekürt.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Solo-Herausforderungen für Stapelmeister

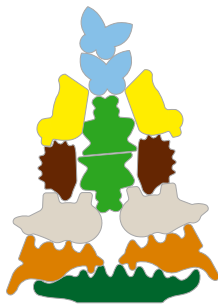
Als Stapelmeister kannst du versuchen, die abgebildeten Tierpyramiden nachzubauen. Verwende exakt dieselben Tiere und stapele sie an exakt dergleichen Stelle, wie auf den Bildern gezeigt.



Herausforderung 1



Herausforderung 2



Herausforderung 3

mini

Animal Upon Animal



An animal-themed stacking game for 2 players ages 5 and up.

Game Designer: Klaus Miltenberger
Illustrator: Daniel Döbner
Game Developer: Markus Singer
Playtime: about 10 minutes



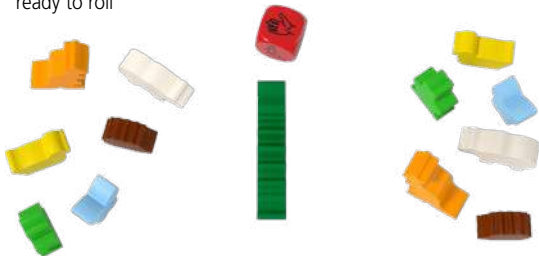
Roarr! The Animal Pyramid Stacking World Championship is about to get underway, and the spectators are looking forward to a thrilling final! Playing in turns, the two players try to stack their animals as skillfully as possible to form a pyramid on and around the crocodile. But take great care to make sure your animals don't fall off in the process! Who will be first to place all their animals and become the new Animal Pyramid Stacking World Champion?

Game Contents

2 kangaroos, 2 frogs, 2 ducks, 2 hedgehogs, 2 butterflies, 2 polar bears, 1 crocodile, 1 die

Game Setup

The game is best played on a smooth, level surface. Take the crocodile and place it centered between the two players. The crocodile will be the base of your animal pyramid. Distribute the remaining animals so that both players have one of each species in front of them. This is your personal supply. Now get the dice ready to roll



How to Play

Play goes in a clockwise direction. Whichever of you is able to jump the highest, like a kangaroo, begins. Roll the dice.

What does the dice show?



One dot

Take an animal from your supply and place it wherever you like on the animal pyramid.



Two dots

Take two animals from your supply and place them one after the other on the pyramid.



The hand

Pick one of your animals and pass it across to the other player. They now have to place it on the pyramid.



Question mark

The other player chooses one of your animals for you to place on the pyramid.



The crocodile

Take one of your animals and stand it on the table so that it touches either the nose or the tail of the crocodile. This will increase the stackable area. From this point of the game onward, you can also stack on top of this animal.

Only one animal may be added to the two ends of the crocodile. If both of these positions are already occupied, you must stack your animal on top of the pyramid.

The following stacking rules apply:

- Players may only place their animals using one hand.
- No part of a stacked animal is allowed to come into contact with the table.
Exception: If the die shows the crocodile, the animal has to be placed on the table surface.
- The animals all must be placed parallel to each other.

Your turn ends after you have placed your animal(s). Now it is the other player's turn to roll the dice.



What happens if animals fall from the pyramid onto the table?

- If any of the stacked animals fall off the pyramid, or if the whole pyramid collapses, the current move immediately ends.
- The player who caused it has to select two of the animals from the resulting heap and add them to their own supply. The other animals in the heap are then returned to the tin. If only a single animal has fallen down, then it is the one that the unlucky player has to take.
- If the crocodile itself falls over, simply stand it up again.
- Was the unlucky player holding an animal in their hand when the pyramid collapsed? This also goes back in the player's supply.
- If animals fall off the pyramid without anybody intervening, all of the fallen animals are returned to the tin.

End of the Game

The game ends as soon as a player has successfully placed their last animal. This player wins and is crowned Animal Pyramid Stacking World Champion.

Dear Children and Parents,

at www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Solo Challenges for Master Stackers

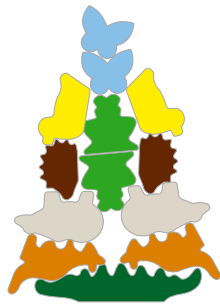
As a master stacker, you can try to recreate the animal pyramids shown. Use exactly the same animals and stack them exactly as you see in the pictures.



Challenge 1



Challenge 2



Challenge 3

Pyramide d'animaux



Un amusant jeu d'adresse pour 2 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Klaus Miltenberger
Illustration : Daniel Döbner
Rédaction : Markus Singer
Durée de la partie : env. 10 minutes

Roarr! La grande coupe du monde des pyramides d'animaux bat son plein et les spectateurs attendent avec impatience la finale qui promet d'être passionnante ! L'un après l'autre, les deux joueurs essaient d'empiler leurs animaux aussi adroitement que possible pour former une superbe pyramide. Mais attention ! Aucun animal ne doit tomber ! Qui arrivera le premier à placer ses animaux et sera le nouveau champion du monde dans la catégorie « Pyramide d'animaux » ?

Contenu

2 kangourous, 2 grenouilles, 2 canards, 2 hérissons, 2 papillons, 2 ours polaires, 1 crocodile, 1 dé à symboles

Préparatifs

Le mieux est de jouer sur une surface bien plate. Prenez le crocodile et posez-le entre vous deux. C'est le premier animal de la pyramide d'animaux. Répartissez les animaux restants de manière à ce que chaque joueur ait un animal de chaque espèce. C'est votre réserve personnelle. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle. Celui qui peut sauter le plus haut comme un kangourou commence et lance le dé.

Sur quelle face le dé est-il tombé ?



Un point

Prends un animal dans ta réserve et empile-le sur la pyramide d'animaux.



Deux points

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



La main

Prends un animal dans ta réserve et donne-le à l'autre joueur. C'est à lui maintenant de poser cet animal sur la pyramide.



Le point d'interrogation

L'autre joueur dit lequel de tes animaux tu vas devoir poser sur la pyramide d'animaux.



Le crocodile

Prends un animal dans ta réserve et pose-le sur la table 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 des animaux aussi sur cet animal-ci.

Un seul animal peut être posé à chacune des deux extrémités du crocodile. Si les deux places sont déjà occupées et que le dé indique le crocodile, tu devras alors empiler ton animal sur la pyramide.

Règles à suivre pour l'empilement :

- Ne se servir que d'une seule main pour empiler.
- Un animal empilé ne doit pas toucher la table.
Exception : si le dé affiche le crocodile, l'animal empilé doit toucher la table.
- Il est important que tous les animaux forment une ligne.

Une fois que tu as empilé ton animal, ce n'est plus à toi de jouer. C'est au tour de l'autre joueur de lancer le dé.



Règles à suivre si la pyramide s'effondre :

- Si les animaux empilés tombent sur la table, ou si toute la pyramide d'animaux s'écroule, le tour est terminé.
- Le joueur « empileur » prend deux des animaux tombés et les remet dans sa réserve. Mettez tous les autres animaux tombés dans la boîte. Si un seul animal est tombé, le joueur doit bien entendu le reprendre.
- Même le crocodile s'est renversé ? Il suffit de le remettre en place.
- Avais-tu encore un animal en main lorsque la pyramide d'animaux s'est effondrée ? Remets-le dans ta réserve.
- Si des animaux de la pyramide tombent sans que les joueurs ne les aient touchés, ils sont remis dans la boîte.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque tu n'as plus d'animaux dans ta réserve à la fin de ton tour. Tu gagnes et tu es couronné champion du monde dans la catégorie « Pyramide d'animaux » !

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Défis en solo pour les champions

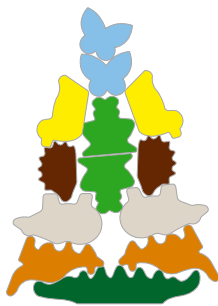
Si tu es champion, tu peux essayer de construire les pyramides dessinées ci-dessous. Utilise exactement les mêmes animaux et empile-les exactement dans la même position, comme illustré sur les images.



Défi n°1



Défi n°2



Défi n°3

Dier op dier



Een beestachtig stapelspel voor 2 spelers vanaf 5 jaar.

Auteur: Klaus Miltenberger
Illustraties: Daniel Döbner
Redactie: Markus Singer
Speelduur: ca. 10 minuten

Wow! Het wereldkampioenschap dierenpiramide is in volle gang en de toeschouwers hopen op een spannende finale! De twee spelers proberen om de beurt hun dieren zo behendig mogelijk tot een gemeenschappelijke piramide te stapelen. Maar let op! Er mogen geen dieren naar beneden vallen! Wie kan als eerste al zijn dieren plaatsen en wordt de nieuwe wereldkampioen in het dierenstapelen?

Spelinhoud

2 kangoeroes, 2 kikkers, 2 eenden, 2 egels, 2 vlinders, 2 ijsberen, 1 krokodil, 1 dobbelsteen met symbolen

Spelvoorbereiding

Jullie kunnen het beste op een gladde tafel spelen. Neem de krokodil en zet deze tussen jullie in. Hij is het eerste dier van de dierenpiramide. Verdeel de overige dieren, zodat jullie van elk dier één voor jullie hebben liggen. Dit is jullie voorraad. Houd de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs gespeeld. Wie net als een kangoeroe het hoogste kan springen, mag beginnen en gooit de dobbelsteen.

Wat is op de dobbelsteen te zien?



Eén stip

Neem één dier uit je voorraad en stapel dit op de dierenpiramide.



Twee stippen

Neem twee dieren uit je voorraad en stapel deze na elkaar op de dierenpiramide.



De hand

Kies een dier uit je voorraad en geef het aan je medespeler. Nu moet hij het dier op de dierenpiramide stapelen.



Het vraagteken

Je medespeler beslist welk van je dieren je op de dierenpiramide moet stapelen.



De krokodil

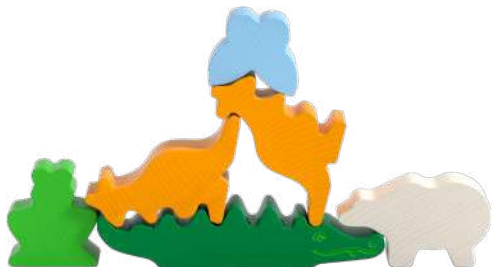
Neem een dier uit je voorraad en zet het dicht bij de snuit of staart van de krokodil, zodat de twee dieren elkaar raken. Zo wordt het stapelvlak groter: vanaf nu mag ook op dit dier worden gestapeld.

Aan beide zijden van de krokodil mag slechts één dier worden toegevoegd. Als de beide posities al bezet zijn, moet je jouw dier op de piramide stapelen.

Bij het stapelen gelden de volgende regels:

- Er mag slechts met één hand worden gestapeld.
- Een gestapeld dier mag de tafel niet aanraken. Uitzondering: als de krokodil wordt gegooid, moet het gestapelde dier de tafel aanraken.
- Alle dieren moeten op één lijn staan.

Na het stapelen is je beurt voorbij. Nu is het de beurt aan de volgende speler om met de dobbelsteen te gooien.



Wat gebeurt er als dieren van de piramide op de tafel vallen?

- Wanneer gestapelde dieren op de tafel vallen of zelfs de hele dierenpiramide instort, is de speelbeurt direct voorbij.
- De stapelaar kiest twee van de gevallen dieren en voegt deze aan zijn voorraad toe. Alle andere gevallen dieren worden in de doos gelegd. Als slechts één dier gevallen is, moet de stapelaar uiteraard alleen dit dier bij zich nemen.
- Is zelfs de krokodil omgevallen, dan zetten jullie hem gewoon weer rechtop.
- Hield de stapelaar nog een dier vast toen de dierenpiramide instortte, dan moet hij dit terugzetten bij zijn voorraad.
- Wanneer dieren van de dierenpiramide vallen zonder dat een speler iets heeft aangeraakt, gaan alle gevallen dieren in de doos.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra je aan het einde van je beurt geen dier meer in je voorraad hebt. Je wint en wordt tot wereldkampioen in het dierenstapelen gekroond.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Solo-uitdagingen voor stapelkampioenen

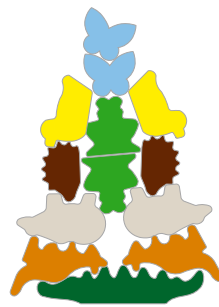
Als stapelkampioen kun je proberen de afgebeelde dierenpiramides na te maken. Gebruik precies dezelfde dieren en stapel ze op exact dezelfde manier als op de afbeeldingen.



Uitdaging 1



Uitdaging 2



Uitdaging 3

Animal sobre animal



Un bestial juego de apilar para 2 jugadores a partir de 5 años.

Autor: Klaus Miltenberger

Ilustraciones: Daniel Döbner

Redacción: Markus Singer

Duración de una partida: aprox. 10 minutos

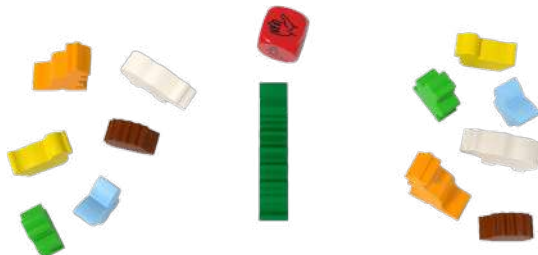
¡Groarr! El Gran Campeonato Mundial de Pirámides de Animales está a punto de empezar y los espectadores esperan emocionados la gran final. Ambos jugadores, por turnos, intentan apilar sus animales con la máxima habilidad posible para formar una pirámide conjunta. Pero, ¿cuidado! Al levantar la pirámide no debe caer ninguno de los animales. ¿Quién será el primero o la primera en colocar todos sus animales y proclamarse campeón o campeona mundial en apilar torres de animales?

Contenido

2 canguros, 2 ranas, 2 patos, 2 erizos, 2 mariposas, 2 osos polares, 1 cocodrilo, 1 dado de símbolos

Preparativos




Se recomienda jugar encima de la superficie lisa de una mesa. Coged el cocodrilo y ponedlo entre vosotros. Será el primer animal de vuestra pirámide. Repartid los animales restantes de modo que tengáis delante un animal de cada especie. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará tirando el dado quien sepa saltar tan alto como un canguro.

¿Qué ha salido en el dado?

-  **Un punto**
Coge uno de tus animales y apíllalo en una posición cualquiera de la pirámide.
-  **Dos puntos**
Coge dos de tus animales y apíllalos, uno tras otro, en la pirámide.
-  **La mano**
Elige uno de tus animales y dáselo al compañero o compañera de juego. Ahora él o ella tendrá que apilar por ti ese animal en la pirámide.



El signo de interrogación

Tu compañero o compañera de juego elige uno de tus animales, que tendrás que apilar tú en la pirámide.



El cocodrilo

Coge uno de tus animales y colócalo pegado al morro o a la cola del cocodrilo, de modo que ambos animales se toquen. Así queda ampliada la superficie para apilar: a partir de ese momento podréis apilar también sobre ese animal.

A ambos lados del cocodrilo solo puede añadirse un animal. Si ambas posiciones ya están ocupadas, tendrás que apilar tu animal directamente en la pirámide.

Al apilar son válidas las siguientes reglas:

- Únicamente está permitido apilar utilizando una sola mano.
- Ningún animal apilado debe tocar la mesa. Excepción: las dos primeras veces que salga el cocodrilo en el dado, el animal elegido tendrá que tocar por fuerza la mesa.
- Todos los animales tienen que formar una línea.

Tu tirada finaliza después de haber apilado. Ahora es el turno del otro jugador o jugadora que tirará el dado.



¿Qué sucede si algunos animales se caen de la pirámide a la mesa?

- Tu tirada finaliza inmediatamente si algún animal apilado cae sobre la mesa o si se derrumba toda la pirámide.
- El jugador o jugadora que estaba apilando elegirá dos de los animales caídos y se los colocará delante. Los restantes animales caídos los devolveréis a la caja. Lógicamente, si solo cae un animal, solo tendrá que quedarse ese animal caído.
- Si se derrumba incluso el cocodrilo, no tenéis más que volver a levantarlo y ya está.
- Si el jugador o la jugadora que estaba apilando tenía todavía un animal en la mano en el momento del derrumbe de la pirámide, no tendrá más que volver a colocárselo delante.
- Si se caen algunos animales de la pirámide sin la intervención de ningún jugador o jugadora, todos los animales caídos irán a parar a la caja.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que te quedes sin ningún animal durante tu tirada. Tú serás el ganador o la ganadora y se te honrará con la distinción de campeón o campeona mundial en apilar torres de animales.

Queridos niños y niñas, queridas familias:

en www.haba.de/Ersatzteile podéis comprobar si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

Retos solitarios para expertos y expertas en apilar

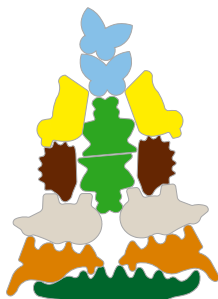
Como experto o experta en apilar, puedes intentar reproducir las pirámides de las ilustraciones. Emplea exactamente los mismos animales y apílalos también en la misma posición tal como se muestra en las imágenes.



Reto 1



Reto 2



Reto 3

Torre di animali



Un gioco da impilare “bestiale”, per 2 giocatori a partire da 5 anni.

Autore: Klaus Miltenberger
Illustrazioni: Daniel Döbner
Redazione: Markus Singer
Durata del gioco: circa 10 minuti

Roar! Il campionato mondiale di torri di animali è in pieno svolgimento, e gli spettatori non vedono l'ora di assistere a una finale emozionante! I due giocatori cercano, uno dopo l'altro, di impilare i loro animali con la maggiore abilità possibile, per costruire un'unica torre. Attenzione però: gli animali non devono cadere! Chi sarà il primo a impilare tutti i propri animali e a diventare il nuovo campione del mondo di torri di animali?

Dotazione del gioco

2 canguri, 2 rane, 2 anatre, 2 ricci, 2 farfalle, 2 orsi polari, 1 coccodrillo, 1 dado con simboli

Preparazione del gioco

Se possibile, giocate su un tavolo dalla superficie liscia. Prendete il cocodrillo e mettetelo tra di voi. Sarà il primo animale della torre. Distribuite gli animali rimanenti in modo che ciascuno di voi abbia a disposizione nella propria riserva un animale per ogni specie. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Chi riesce a saltare più in alto come un canguro può iniziare a lanciare il dado.

Che cosa è uscito sul dado?

Un punto
Prendi un animale dalla tua riserva e impilalo sulla torre di animali.

Due punti
Prendi due animali dalla tua riserva e impilali uno dopo l'altro sulla torre di animali.

La mano
Scegli un animale della tua riserva e dallo all'altro giocatore, che ora dovrà impilare l'animale sulla torre di animali.

Il punto interrogativo
L'altro giocatore sceglie quale dei tuoi animali devi impilare sulla torre di animali.

Il cocodrillo
Prendi un animale dalla tua riserva e mettilo a contatto del muso o della coda del cocodrillo. In questo modo la base della torre si allarga: da subito potete impilarci sopra altri animali.
A ogni lato del cocodrillo può essere aggiunto un solo animale. Se entrambe le posizioni sono già occupate, dovrete impilare il tuo animale sulla torre.

Quando si impilano gli animali, valgono le seguenti regole:

- Si usa sempre una sola mano.
- Un animale impilato non deve toccare il tavolo.
Eccezione: se sul dado è uscito il cocodrillo, l'animale deve toccare il tavolo.
- Tutti gli animali devono essere disposti su un'unica linea immaginaria.

Dopo aver finito di impilare, il tuo turno è finito. Ora tocca al tuo avversario, che tira il dado.



Cosa succede se gli animali della torre cadono sul tavolo?

- Se degli animali impilati cadono sul tavolo o se l'intera torre di animali crolla, il turno termina immediatamente.
- Chi ha causato la caduta degli animali ne sceglie due tra quelli caduti e li mette nella propria riserva. Rimettete nella scatola i rimanenti animali caduti. Se ne cade solo uno, naturalmente il giocatore dovrà prendere solo l'animale caduto.
- Se anche il coccodrillo cade, basta rialzarlo.
- Se chi stava cercando di impilare ha ancora un animale in mano quando la torre di animali crolla, lo rimette nella propria riserva.
- Se degli animali cadono senza che nessuno li abbia toccati, tutti gli animali caduti vengono riposti nella scatola.

Fine del gioco

Il gioco termina quando alla fine del tuo turno non hai più animali nella tua riserva. Hai vinto e sarai proclamato campione del mondo di torri di animali.

Sfide in solitaria per impilatori esperti

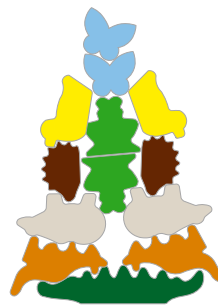
Gli impilatori più esperti possono provare a ricreare le torri di animali raffigurate. Usa esattamente gli stessi animali e impilali esattamente nelle stesse posizioni mostrate nelle immagini.



Sfida 1



Sfida 2



Sfida 3

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr.: 305907
TL A 106709 1/20

HABA®