



Instrukcja gry • Návod na hru • Návod na hru • Instrucțiuni de folosire a jocului • Spieleanleitung • Instructions



Zwierzak na zwierzaku

Zvířátko na zvířátko • Zvieratko na zvieratko
Animal pe animal • Tier auf Tier • Animal Upon Animal



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

Zwierzak na zwierzaku

Chybotliwa zabawa w układanie stosu
dla 2-4 układaczy
w wieku od 4 do 99 lat.

Pomysł gry: Klaus Miltenberger

Ilustracje: Michael Bayer

Czas gry: ok. 15 minut



Mały pingwin ostrożnie próbuje wspiąć się na szczyt piramidy zwierząt. Uważnie wspina się na grzbiet krokodyla i zwinnie przeskakuje na jaszczurkę. Potem sprytnie balansuje nad wężem i szybko dociera do tukana. Na koniec z łatwością przeskakuje obok beczącej owcy, bo zostało mu już tylko kilka centymetrów do szczytu!

Z dużą zręcznością chwyta ogon małpki i podciąga się na nim do góry. Bardzo wyczerpany, ale za to niezmiernie szczęśliwy dociera do szczytu piramidy zwierząt i dumnie spogląda w dół.

A tam stoi już kolczatka i zastanawia się: „Jak mam teraz wejść na górę?”

Zawartość gry

- 29 drewnianych figurek zwierząt
- 1 kostka z symbolami
- 1 instrukcja gry

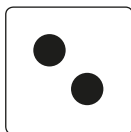
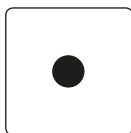
Cel zabawy

Kto najsprawniej układa piramidę i jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich zwierzątek?

kto pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich zwierząt

*postawcie krokodyla
na środku stołu,
każdy gracz
otrzymuje siedem
różnych zwierząt*

jeden rzut kostką



Przygotowanie do gry

Do gry potrzebny jest stół o gładkiej powierzchni.

Wyszukajcie krokodyla i postawcie go na środku stołu: to jest pierwsze zwierzątko piramidy. Każdy gracz bierze siedem różnych zwierząt i stawia je przed sobą jako swoją pulę.

W przypadku dwóch i trzech graczy pozostałe zwierzątka należy z powrotem odłożyć do pudełka.

Przebieg gry

Gra toczy się zgodnie ze wskazówkami zegara.

Rozpoczyna ten, kto potrafi najdłużej stać na jednej nodze jak flaming.

Nie potraficie tego ustalić? Wówczas rozpoczyna najmłodszy gracz i rzuca kostką.

Co wypadło na kostce?

Jeden punkt

Weź jedno zwierzątko ze swojej puli i umieść je ostrożnie jedną ręką w dowolnym miejscu piramidy.

Dwa punkty

Weź dwa zwierzątka ze swojej puli i umieść je ostrożnie jedną ręką jedno po drugim na piramidzie.

Krokodyl

Weź jedno zwierzątko ze swojej puli i postaw je tak blisko paszczy lub ogona krokodyla, żeby oba zwierzątka się dotykały. W ten sposób powierzchnia piramidy się powiększy: od teraz możecie układać piramidę również na tym zwierzątku. Za każdym razem, gdy na kostce wypadnie ten symbol, dany gracz może postawić



jedno zwierzątko z własnej puli bezpośrednio przy stojących już zwierzątkach. teraz ostrożnie jedną ręką umieścić to zwierzątko na piramidzie.



Dłoń

Wybierz jedno ze swoich zwierząt i podaruj je dowolnemu graczowi. Musi on teraz ostrożnie jedną ręką umieścić to zwierzątko na piramidzie.



Znak zapytania

Pozostali gracze decydują, które z Twoich zwierzątek musisz umieścić na piramidzie. Połóż wybrane zwierzątko jedną ręką.

*piramida się
zawałiła = próba
położenia zwierzątka
zakończona*

*zwierzęta spadły lub
piramida się zawałiła
= musisz wziąć 1 lub 2
zwierzątka*

Piramida się zawałiła!

Czy podczas układania zwierzątka spadły z piramidy? A może cała piramida się zawałiła? Próba położenia zwierzątka natychmiast się kończy.

Gdy piramida się zawali - ważne zasady:

- Jeśli spadło jedno lub dwa zwierzątka, wówczas gracz, który spowodował ich upadek, musi je wziąć do swojej puli.
- Jeśli spadły więcej niż dwa zwierzątka, wówczas aktywny gracz bierze dwa z nich, a wszystkie pozostałe odkłada do pudełka.
- Zawałiła się cała piramida? Gracz, który to spowodował, musi wziąć dwa zwierzątka. Ponownie należy ustawić krokodyla, a wszystkie pozostałe zwierzątka wędrują do pudełka.
- Z piramidy spadły zwierzątka bez udziału żadnego z graczy? Wszystkie zwierzątka, które spadły, należy odłożyć do pudełka.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich zwierzątek ze swojej puli. Gracz ten wygrywa i zostaje mistrzem układania piramidy zwierząt.

Wariant dla doświadczonych graczy

Doświadczeni gracze mogą zastosować następujące reguły dodatkowe:

- W przypadku trzech lub dwóch graczy rozdzielcie pozostałe zwierzątka między sobą w dowolny sposób.
- Jeśli zwierzątka spadną z piramidy, gracz musi wziąć do swojej puli do pięciu zwierząt.
- Aktywny gracz, któremu zostało jeszcze tylko jedno zwierzątko, nie może rzucać kostką. Musi on wziąć swoje zwierzątko i od razu umieścić je na piramidzie.

Jeśli chcesz samemu pobawić się w układanie piramidy

Ile zwierzątek potrafisz umieścić na krokodylu tak, aby piramida się nie przewróciła?

*wygrywa gracz,
który umieści na
piramidzie swoje
ostatnie zwierzątko*

Zvířátko na zvířátko

Veselá hra
pro 2 - 4 hráče
ve věku od 4 do 99 let



Autor: Klaus Miltenberger
Ilustrace: Michael Bayer
Délka hry: ca. 15 Minuten

Malý tučňák by se chtěl dostat se na vrchol pyramidy. Opatrně našlapuje na záda krokodýla a rychle skočí na ještěrku. Odtud šikovně přeskočí hada a v tu chvíli se ocitne vedle tukana. Rychle se ještě protáhne kolem bečící ovce, a už zbývá jen několik málo centimetrů k vrcholku! Tučňák je velmi šikovný a vyšplhá se nahoru po opičím ocase. Sotva popadá dech, ale má velikou radost, že je na špičce zvířecí pyramidy a hrdě se dívá směrem dolů.

Obsah hry

- 29 dřevěných zvířátek
- 1 kostka se symboly
- 1 návod ke hře

Cíl hry

Vítěz je ten, který nejšikovněji a nejrychleji poskládá všechna zvířátka na sebe a žádné mu nezůstane.

*Jako první dát na
stranu všechna
zvířátka*

Krokodýl doprostřed
stolu. Sedm různých
zvířátek na každého
hráče

ČESKY

Příprava hry

Hraje se na hladké ploše, nejlépe na stole.

Najděte krokodýla a postavte ho doprostřed stolu. Krokodýl je první zvířátko pyramidy. Každý hráč si vezme sedm různých zvířátek a postaví si je do zásoby před sebe. Pokud hrají dva nebo tři hráči, dají se zbylá zvířátka zpět do krabice.

Průběh hry

Hrajete v pořadí ve směru hodinových ručiček.

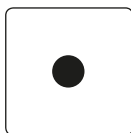
Kdo umí stát nejdéle na jedné noze jako čáp, může začít. Nemůžete se dohodnout? Tak v tom případě začíná hrát nejmladší hráč a hází kostkou.

1x házet

Co vidíte na kostce?

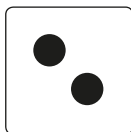
Jeden puntík

Vezmi jedno zvířátko ze svých zásob a postav ho opatrně jednou rukou na libovolné místo na zvířecí pyramidě.



Dva puntíky

Vezmi dvě zvířátka ze svých zásob a postav je jednou rukou opatrně jedno po druhém na libovolné místo na zvířecí pyramidě.



Krokodýl

Vezmi jedno zvířátko ze svých zásob a postav ho těsně vedle hlavy nebo ocasu krokodýla tak, aby se zvířata dotýkala. Tím rozšíříte plochu, na kterou kladete zvířátka. Od této chvíle můžete stavět další zvířátka i na toto zvířátko. Pokaždé,



když hodíte kostkou a ukáže se vám nějaký symbol, můžete postavit zvířátko ze svých zásob na zvířátko, která tam již stojí.



Ruka

Vyber si jedno ze svých zvířátek a dej ho libovolnému hráči. On nyní musí postavit jednou rukou tvé zvířátko na pyramidu.



Otazník

Tvoji spoluhráči nyní určí, které své zvířátko musíš postavit na zvířecí pyramidu. Postav vybrané zvířátko na pyramidu jednou rukou.

*Pyramida se zborčila
= pokus o postavení
končí*

*Zvířátka padají dolů
nebo spadla celá
pyramida = vezměte si
k sobě až dvě zvířátka*

*Hráč dává na vrchol
pyramidy své poslední
zvířátko = výhra*

Pyramida spadla!

Padají vám při skládání na sebe zvířátka dolů? Nebo vám snad spadla celá pyramida? V tu chvíli pokus o stavění pyramidy se končí.

Důležitá pravidla pro případ spadnutí pyramidy.

- Spadlo vám jedno nebo dvě zvířátka dolů? Pak si je musí ten hráč, který se snažil je postavit na pyramidu, vzít do svých zásob.
- Spadla dolů více než dvě zvířátka? V tom případě si musí hráč vzít dvě zvířátka do zásob a ostatní uloží zpět do krabice.
- Spadla vám celá pyramida? Poslední hráč si tedy vezme dvě zvířátka k sobě. Krokodýla opět postavíte doprostřed. Ostatní zvířátka přijdou do krabice.
- Padají zvířátka z pyramidy dolů, aniž by to zavinil některý z hráčů? Všechna zvířátka, která spadla, přijdou do krabice.

Konec hry

Hra končí, jakmile některý hráč už před sebou nemá žádné zvířátko. Vyhrál a je korunován jako nejlepší stavitel pyramid tohoto dne.

Varianty pro zkušené hráče

Zkušení hráči mohou hrát s upravenými pravidly:

- Rozdělte si v případě méně než čtyř hráčů zbývající zvířátka libovolně mezi sebou.
- Pokud zvířátka padají z pyramidy, musí si vzít hráč až 5 zvířátek.
- Je-li na řadě někdo, kdo má už jen jedno zvířátko, nesmí už házet kostkou. Vezme toto zvířátko a okamžitě ho postaví na pyramidu.

Chceš si jednou zkusit postavit všechna svoje zvířátka na pyramidu?

Kolik zvířátek by si uměl poskládat na sebe, aniž by pyramida spadla?



Zvieratko na zvieratko

Veselá hra
pre 2 - 4 hráčov
vo veku od 4 do 99 rokov

Autor: Klaus Miltenberger
Ilustrácia: Michael Bayer
Trvanie hry: cca. 15 minút



SLOVENSKY

Malý tučniak sa pokúša dostať na vrchol pyramídy. Opatrne našlapuje na chrbát krokodíla a rýchlo skočí na jašteričku. Odtiaľ šikovne preskočí na hada a v tú chvíľu sa ocitne vedľa tukana. Rýchlo sa pretiahne popri bečiacej ovečke a už ostáva k vrcholku len niekoľko centimetrov! Tučniak je veľmi šikovný a vyšplhá sa hore po chvoste opice. Sotva lapá po dychu, ale je nadmiernu šťastný, že je na špičke zvieracej pyramídy a hrdo sa díva smerom dolu.

Obsah hry

- 29 drevených zvieratiek
- 1 kocka so symbolmi
- 1 návod na hru

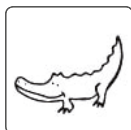
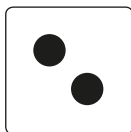
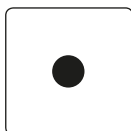
Ciel' hry

Kto je najšikovnejší pri skladaní zvieratiek na sebe a kto prvý použije všetky svoje zvieratká a už nemá pred sebou žiadne?

*Najskôr dajte všetky
zvieratká bokom*

*Krokodíl do
prostriedku stola
Sedem rôznych
zvieratiek na každého
hráča*

1x hádzať



Príprava hry

Hrá sa na hladkej ploche, najlepšie na stole.

Nájdite krokodíla a postavte ho do prostriedku stola. Krokodíl je prvé zvieratko pyramídy. Každý hráč si vezme sedem rôznych zvieratiek a postaví si ich do zásoby pred seba.

Pokiaľ hrajú dvaja alebo traja hráči, dajú sa ostatné zvieratká späť do škatule.

Priebeh hry

Hráte v poradí v smere hodinových ručičiek.

Kto vie najdlhšie stáť na jednej nohe ako bocian, môže začať. Neviete sa dohodnúť? Tak v tom prípade začína hrať najmladší hráč a hádže kockou.

Čo vidíte na kocke?

Jeden bod

Vezmi jedno zvieratko zo svojich zásob a postav ho opatrne jednou rukou na ľubovoľné miesto na zvieracej pyramíde.

Dva body

Vezmi dve zvieratká zo svojich zásob a postav ich jednou rukou opatrne jedno po druhom na ľubovoľné miesto na zvieracej pyramíde.

Krokodíl

Vezmi jedno zvieratko zo svojich zásob a postav ho tesne vedľa hlavy alebo chvosta krokodíla tak, aby sa zvieratká dotýkali.

Tým rozšírite plochu, na ktorú kladiete zvieratká. Od tejto chvíle môžete stavať ďalšie zvieratká aj na toto zvieratko.



Vždy, keď hodíte kockou a ukáže sa vám nejaký symbol, môžete postaviť zvieratko zo svojich zásob, ktoré tam už stoja.



Ruka

Vyber si jedno zo svojich zvieratiek a daj ho ľubovoľnému hráčovi. On teraz musí postaviť jednou rukou tvoje zvieratko na pyramídu.



Otáznik

Tvoji spoluhráči teraz určia, ktoré zo svojich zvieratiek musíš teraz postaviť na zvieraciu pyramídu. Postav vybrané zvieratko na pyramídu jednou rukou.

*Pyramída sa zrútila =
pokus o jej postavenie
končí*

Pyramída spadla!

Padajú vám pri skladaní na seba zvieratka dolu? Alebo vám dokonca spadla celá pyramída? V tom momente sa pokus o stavanie pyramídy končí.

*Zvieratká padajú dolu
alebo spadla celá
pyramída = vezmite si
k sebe až dve
zvieratká*

Dôležité pravidlá pre prípad spadnutia pyramídy.

- Spadlo vám jedno alebo dve zvieratká dolu? Potom si ich musí vziať k sebe do zásoby ten hráč, ktorý sa snažil postaviť zvieratká na pyramídu.
- Spadli dolu viac ako dve zvieratká? V tom prípade si musí hráč vziať k sebe do zásoby dve zvieratká a ostatné položí späť do škatule.
- Spadla vám celá pyramída? Poslední hráč si teda vezme dve zvieratká k sebe. Krokodíla opäť postavíte do stredu stola. Ostatné zvieratká idú do škatule.
- Padajú zvieratká z pyramídy dole bez toho, aby to zavinil niektorý z hráčov? Všetky zvieratká, ktoré spadli, idú do škatule.

Koniec hry

Hra končí v momente, keď niektorý z hráčov už nemá pred sebou žiadne zvieratko. Vyhral a je korunovaný za najlepšieho staviteľa pyramíd tohto dňa.

Varianty pre skúsených hráčov

Skúsení hráči môžu hrať s upravenými pravidlami:

- Ak hrajú menej, ako štyria hráči, rozdeľte si zostávajúce zvieratká ľubovoľne medzi seba.
- Pokiaľ zvieratká padajú z pyramídy, musí si vziať hráč až 5 zvieratiek.
- Ak je na rade niekto, kto má už len jedno zvieratko, nesmie už hádzať kockou. Vezme toto zvieratko a okamžite ho postaví na pyramídu.

Chceš si skúsiť postaviť raz všetky svoje zvieratká do pyramídy?

Kolko zvieratiek by si vedel poskladať bez toho, aby pyramída spadla?



Animal pe animal

Un joc de stivuire ușor de răsturnat pentru 2-4 stivuitoari de animale de la 4 la 99 de ani.

Ideea de joc: Klaus Miltenberger
Ilustrația: Michael Bayer
Durata de joc: cca. 15 minute



Micul pinguin încearcă să urce cu atenție în vârful piramidei de animale. El urcă cu grijă pe spatele crocodilului și sare repede mai departe la șopârta cu guler. De acolo trece dibaci peste șarpe și se află deja lângă pasărea toucan. Repede pe lângă oaia care behăie și pe urmă nu mai sunt decât câțiva centimetri până în vârf!

Cu mare iscusință, pinguinul se trage în sus de coada maimuței. Obosit, dar peste măsură de fericit, pinguinul ajunge în vârful piramidei de animale și se uită cu mândrie în jos.

Acolo se află deja ariciul echidna care se întreabă:
"Cum oare să ajung eu acolo sus?"

Conținutul jocului

- 29 animale din lemn
- 1 zar cu simboluri
- 1 exemplar al instrucțiunilor de joc

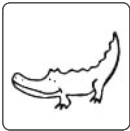
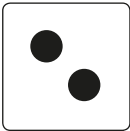
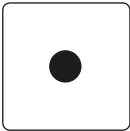
Obiectivul jocului

Cine stivuieste cel mai iscusit și este primul care nu mai are în față lui niciun animal?

*primul care stivuieste
animalele din rezerva
lui*

crocodilul în mijlocul mesei, șapte animale diferite pentru fiecare jucător

1x dat cu zarul



Pregătirea jocului

Jucați pe o suprafață de masă netedă.

Căutați crocodilul și puneți-l în mijlocul mesei: este primul animal din piramida de animale.

Fiecare jucător ia șapte animale diferite și le depune în fața lui ca rezervă.

Dacă joacă doar doi sau trei jucători, restul de animale se pun la loc în cutie.

Desfășurarea jocului

Jucați pe rând în sensul acelor de ceasornic.

Cine poate să stea cel mai mult timp ca un flamingo pe un singur picior are voie să înceapă. Nu vă puteți decide? Atunci începe cel mai tânăr jucător și dă o dată cu zarul.

Ce se vede pe zar?

Un punct

la un animal din rezerva ta și stivuește-l cu grijă, cu o singură mână, într-o poziție oarecare a piramidei de animale

Două puncte

la două animale din rezerva ta și stivuește-le unul după altul cu grijă, cu o singură mână, pe piramida de animale.

Crocodilul

la un animal din provizia ta și plasează-l cât mai aproape de botul sau coada crocodilului, astfel încât cele două animale să se atingă. Astfel se lărgeste suprafața de stivuire. De acum, aveți voie să stivuiți și pe acest animal. De fiecare



dată când se dă cu zarul acest simbol, un animal din rezerva proprie poate fi amplasat lângă celelalte animale care sunt deja pe masă.



Mâna

Alege unul dintre animalele tale și dă-l unui jucător oarecare. Acesta trebuie să stivuiască cu grijă, cu o singură mână, animalul pe piramida de animale.



Semnul întrebării

Partenerii tăi de joc decid, care dintre animalele tale să îl stivuiști pe piramida de animale. Plasează animalul ales cu o singură mână.

*piramida se răstoarnă
= încercarea de
stivuire se încheie*

*animale cad sau pira-
mida se răstoarnă =
până la două animale
trebuie luate în rezerva
personală*

Răsturnarea piramidei!

Cad animale în timpul stivuirii? Sau cade chiar toată piramida? Încercarea de stivuire se sfârșește imediat.

Reguli importante referitoare la răsturnare:

- Dacă a căzut un animal sau două, cel care a încercat să le stivuiască trebuie să le ia în rezerva lui de animale.
- Dacă au căzut mai mult de două animale, stivitorul ia două dintre acestea și restul se pun înapoi în cutie.
- S-a dărâmat chiar toată piramida? Stivitorul trebuie să ia două animale. Crocodilul se pune din nou în mijlocul mesei iar restul animalelor se pun la loc în cutie.
- Au căzut animale fără a fi vina vreunui jucător? Toate animalele căzute se pun înapoi în cutie.

Sfârșitul jocului

Jocul se încheie când un jucător nu mai are niciun animal în fața lui. Acesta câștigă jocul și este numit cel mai bun stivitor de animale al zilei.

Varianta pentru stivitorii de animale cu experiență

Stivitorii de animale cu experiență joacă după următoarele reguli suplimentare:

- Împărțiți, dacă sunt mai puțini jucători, restul animalelor între voi.
- Dacă au căzut animale de pe piramidă, stivitorul trebuie să ia până la cinci animale în provizia lui.
- Cine e la rând și mai are numai un singur animal în fața lui, nu mai are voie să dea cu zarul. Acesta ia animalul și îl stivuiște direct pe piramidă.

Dacă vrei să stivuiști singur animale

Câte animale poți stivi până se dărâmată piramida?

*un jucător stivuiște
ultimul său
animal = victorie*

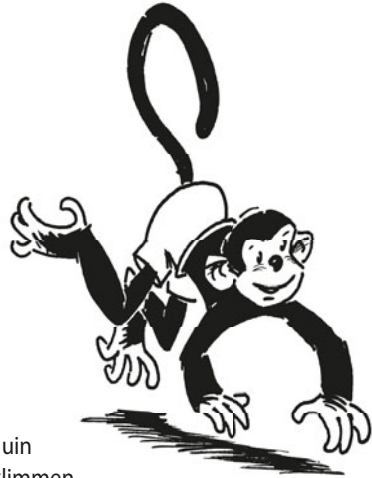
Tier auf Tier

Ein wackeliges Stapelspiel
für 2 - 4 Tierstapler
von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Klaus Miltenberger

Illustration: Michael Bayer

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Vorsichtig versucht der kleine Pinguin den Gipfel der Tierpyramide zu erklimmen. Behutsam steigt er auf den Rücken des Krokodils und hüpfte schnell zur Kragenechse weiter. Von dort balanciert er geschickt über die Schlange und steht schon neben dem Tukan. Schnell noch am blökenden Schaf vorbei, dann sind es nur noch ein paar Zentimeter bis zum Gipfel! Mit großem Geschick zieht sich der Pinguin am Schwanz des Affen hoch. Ziemlich außer Puste, aber überglücklich, erreicht er die Spitze der Tierpyramide und blickt stolz nach unten. Dort steht bereits der Ameisenigel und denkt sich: „Wie soll ich da jetzt nur hochkommen?“

Spielinhalt

- 29 Holztiere
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer stapelt am geschicktesten und hat als Erster kein Tier mehr vor sich stehen?

*als Erster alle Tiere
wegstapeln*

*Krokodil in Tischmitte,
sieben verschiedene
Tiere je Spieler*

Spielvorbereitung

Ihr spielt auf einer glatten Tischfläche.

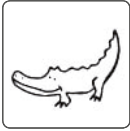
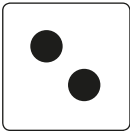
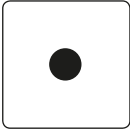
Sucht das Krokodil heraus und stellt es in die Tischmitte: Es ist das erste Tier der Tierpyramide.

Jeder Spieler nimmt sich sieben verschiedene Tiere und stellt sie als Vorrat vor sich ab.

Bei zwei und drei Spielern kommen übrige Tiere in die Schachtel zurück.

Spielablauf

1x würfeln



Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer am längsten wie ein Flamingo auf einem Bein stehen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler und würfelt einmal.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

Ein Punkt

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stapele es mit einer Hand vorsichtig auf eine beliebige Position der Tierpyramide.

Zwei Punkte

Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und stapele sie nacheinander mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide.

Das Krokodil

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an die Schnauze oder an



den Schwanz des Krokodils, dass die beiden Tiere sich berühren. Dadurch wird die Stapelfläche erweitert: Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln. Jedes Mal, wenn dieses Symbol gewürfelt wird, darf ein Tier aus dem eigenen Vorrat direkt an die bereits stehenden Tiere gestellt werden.



Die Hand

Wähle eines deiner Tiere aus und gib es einem beliebigen Mitspieler. Er muss nun das Tier mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide stapeln.



Das Fragezeichen

Deine Mitspieler bestimmen, welches deiner Tiere du auf die Tierpyramide stapeln musst. Platziere das ausgewählte Tier mit einer Hand.

*Pyramide stürzt ein =
Stapelversuch endet*

*Tiere fallen oder
Pyramide stürzt ein
= bis zu zwei Tiere zu
sich nehmen*

Einsturz der Tierpyramide!

Fallen bei der Stapelei Tiere herunter? Oder stürzt sogar die gesamte Pyramide ein? Der Stapelversuch endet sofort.

Wichtige Einsturz-Regeln:

- Ist eines oder sind zwei Tiere heruntergefallen, dann muss sie der Stapler zu seinem Vorrat nehmen, der sie zu stapeln versucht hat.
- Sind mehr als zwei Tiere heruntergefallen, so nimmt sich der Stapler zwei davon und legt alle übrigen in die Schachtel zurück.
- Stürzt sogar die ganze Pyramide um? Der Stapler muss zwei Tiere nehmen. Das Krokodil wird wieder aufgestellt, alle übrigen Tiere kommen in die Schachtel zurück.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter? Alle heruntergefallenen Tiere kommen in die Schachtel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Tier mehr vor sich stehen hat. Er gewinnt und wird zum besten Tierstapler des Tages gekürt.

Variante für erfahrene Tierstapler

Erfahrene Tierstapler spielen mit folgenden Zusatzregeln:

- Verteilt bei weniger als vier Spielern die übrigen Tiere beliebig unter euch auf.
- Falls Tiere von der Pyramide fallen, muss der Stapler jetzt bis zu fünf Tiere zu sich nehmen.
- Wer an der Reihe ist und nur noch ein Tier vor sich stehen hat, darf nicht mehr würfeln. Er nimmt das Tier und stapelt es sofort auf die Pyramide.

Wenn du einmal alleine Tiere stapeln möchtest

Wie viele Tiere kannst du auf das Krokodil stapeln, ohne dass die Pyramide einstürzt?

*Spieler stapelt sein
letztes Tier = Sieg*

Animal Upon Animal

A wobbly stacking game
for 2 - 4 animal piling players ages 4 - 99.

Author: Klaus Miltenberger
Illustrations: Michael Bayer
Length of the game: approx. 15 minutes



The little penguin carefully tries to reach the top of the animal pyramid. He gently climbs on the back of the crocodile and quickly jumps over the collar lizard. From there he balances with utmost skill over the snake and quickly stands on top of the tucan. He just has to pass the bleating sheep and only an inch or so is left to the top.

Skillfully the penguin pulls himself up onto the tail of the monkey. Quite breathless but overjoyed he reaches the top of the animal pyramid and proudly looks down. Down below the ant hegdahog is already waiting, thinking: "How, for heaven's sake, will I climb up there?"

Contents

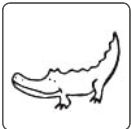
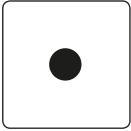
- 29 wooden animals
- 1 die with symbols
- set of game instructions

Aim of the Game

Who is the most skilful at stacking and will be the first left without any animals?

*crocodile into center
of table,
seven different ani-
mals per player*

throw die



Preparation of the Game

Play on an even surface.

Select the crocodile and put it in the center of the table. It is the first animal of the pyramid.

Each player selects seven different animals and puts them in front of them as provision. If there are two or three players the remaining animals are kept in the box.

How to Play

Play in a clockwise direction.

Whoever can balance on one foot like a flamingo for the longest time, starts the game. If you can't agree, the youngest player rolls the die.

What Appears on the Die?

A dot

Take an animal from your provision and place it carefully with one hand anywhere on the pyramid.

Two dots

Take two animals from your provision and pile them carefully one after the other, with one hand, onto the pyramid.

The crocodile



Take an animal from your provision and put it next to the mouth or tail of the crocodile so that both animals touch. Thus you enlarge the piling surface used for piling animals. Each time this symbol appears on the die, you can place an animal from your provision next to the animals touching them.



The hand

Choose any of your animals and give it to another player who now has to pile the animal carefully on the pyramid.



The question mark

The other players now determine which of your animals you have to pile. Do this with utmost care.

*pyramid collapses =
stacking ends*

*animals fall off or
pyramid collapses =
take up to two animals*

*player places their last
animal = victory*

Collapse of the animal pyramid!

Have animals tumbled down during stacking? Or does the whole pyramid collapse? The stacking ends immediately.

Important rules in case of a collapse

- If one or two animals have fallen off, the player who tried to pile them has to take them into their provision.
- If more than two animals have fallen off, the player takes two of them and puts the rest back in the game box.
- Has the entire pyramid collapsed? The player has to take two animals. The crocodile is put back in the center and all remaining animals are returned to the box.
- All animals fall off the pyramid without anybody intervening? In this case all the animals which have fallen off are placed back in the box.

End of the Game

The game ends as soon as a player is left without animals. They win and are elected best animal stacker of the day.

Variation for Animal Stacking Experts

Experienced players also take the following supplementary rules into account!

- If you are less than four players you distribute the remaining animals at random between you.
- If animals fall off the pyramid, the piling player has to take up to five animals.
- If it is the turn of a player who is left with just one animal the die isn't thrown, but the player takes the animal and stacks it immediately onto the pyramid.

If you want to pile animals on your own

How many animals can you pile on the crocodile without the pyramid collapsing?

Mali odkrywcy

Vynálezce pro děti

Vynálezca pre deti · Inventator pentru copii

Erfinder für Kinder · Inventive Playthings for Inquisitive Minds



Niemowlę & Małe dziecko

Kojenci a malé děti

Bábätka a malé deti

Bebeluși și copii mici

Baby & Kleinkind

Infant Toys



Prezenty

Dárečky

Darčeky

Cadouri

Geschenke

Gifts

Ozdoby dla dzieci

Dětská bižuterie

Detská bižutéria

Bijuterii pentru copii

Kinderschmuck

Children's jewelry



Pokój dziecięcy

Dětské pokojíčky

Detské izby

Camera copilului

Kinderzimmer

Children's room



 **Dzieci poznają świat poprzez zabawę.**

HABA im w tym towarzyszy proponując zabawy i zabawki wzbudzające ich zaciekawienie, meble rozwijające wyobraźnię, akcesoria tworzące dobre samopoczucie, ozdoby, prezenty i wiele innych. Ponieważ mali odkrywcy potrzebują wielkich idei.

 **Děti poznávají svět hrou.**

HABA jim nabízí hry a hračky, které vzbudují jejich zvědavost. Nabízíme nábytek plný fantazie, doplňky pro pohodlí, bižutérii, dárčky a mnoho dalších věcí. Protože malí vynálezci potřebují velké nápady.

 **Deti spoznávají svet hrou.**

HABA ich pritom sprevádza hrami a hračkami, ktoré vzbudzujú zvedavosť. Ponúkame nábytok plný fantázie, doplnky pre pohodlie, bižutériu, darčeky a mnoho ďalších vecí. Pretože malí vynálezcovia potrebujú veľké myšlienky.

 **Copiii înțeleg lumea jucându-se.**

HABA îi însoțește cu jucării și jucării care le trezesc curiozitatea, cu mobilier plin de fantezie, cu accesorii confortabile, bijuterii, cadouri și multe altele. Deoarece micii exploratori au nevoie de idei mari.

 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art.Nr. 3449

6/10

TL 76775