



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

TIER auf TIER

Gipfelstürmer

PYRAMIDE
D'ANIMAUX

TORRE di
ANIMALI

SUISSE



Tier auf Tier

Gipfelstürmer



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

Spielidee: Klaus Miltenberger
Illustration: Michael Bayer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Geschichte

Heute ist der Tag der großen Klettertour: Doch kaum sind die ersten am Gipfel angekommen, stapeln sich die Bergtiere zu einer richtigen Tierpyramide. Unten tummeln sich schon die restlichen Kletterer und ein wildes Gerangel um die höchsten Plätze beginnt. Doch Vorsicht! In solch luftigen Höhen kann es ganz schön wackelig werden ...

Spielidee

Ihr baut zusammen eine Tierpyramide. Dabei versucht ihr, eure Tiere so zu stapeln, dass keine Tiere herunterfallen. Doch das ist gar nicht so einfach, denn der Würfel gibt an, wie viele Tiere an welche Stelle der Tierpyramide gestapelt werden müssen. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Tiere in der Tierpyramide verbaut zu haben.

Spielinhalt

- 1 Bergpanorama
- 4 Bernhardiner
- 4 Kühe
- 4 Murmeltiere
- 4 Eichhörnchen
- 4 Ziegen
- 4 Schlangen
- 4 Tannen
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Am Besten spielt ihr auf einer glatten Tischfläche. Stellt das Bergpanorama in die Tischmitte. Es ist die Basis der Tierpyramide. Verteilt die restlichen Tiere so, dass ihr von jedem Tier eines vor euch liegen habt. (Die Tanne zählt bei allen Punkten dieser Anleitung der Einfachheit halber auch zu den „Tieren“.) Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am besten jodeln kann, beginnt und darf würfeln.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?



Ein Punkt

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stapele es vorsichtig auf das Bergpanorama. Du darfst auch auf bereits gestapelte Tiere stapeln.



Zwei Punkte

Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und stapele sie nacheinander vorsichtig auf das Bergpanorama oder auf bereits gestapelte Tiere.



Die Hand

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



Das Fragezeichen

Deine Mitspieler bestimmen, welches deiner Tiere du auf die Tierpyramide stapeln musst.



Das Bergpanorama

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an das eine oder andere Ende des Bergpanoramas, dass sich die beiden Teile berühren. Dadurch wird die Stapelfläche erweitert: Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln. Steht links und rechts des Bergpanoramas bereits ein Tier, muss das neue Tier eines dieser beiden berühren.





Wichtige Tier auf Tier-Regeln

- Es darf nur mit einer Hand gestapelt werden.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter? Alle heruntergefallenen Tiere kommen in die Schachtel.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Was passiert, wenn die Tierpyramide ganz oder teilweise einstürzt?

Oh weh! Dein Stapelversuch endet hier.

- Sind bei deinem Stapelversuch ein oder zwei Tiere heruntergefallen, musst du das eine oder beide Tiere zu dir nehmen. Alle darüber hinaus heruntergefallenen Tiere kommen in die Schachtel zurück.
- Stürzt die Pyramide sogar komplett ein, musst du zwei der heruntergefallenen Tiere nehmen und die übrigen Tiere in die Schachtel zurücklegen. Stelle dann das Bergpanorama wieder in die Tischmitte.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Tier mehr vor sich stehen hat. Er gewinnt und wird zum besten Gipfelstürmer 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 Bergpanorama stapeln, ohne dass die Pyramide einstürzt?

Der Autor



Klaus Miltenberger wurde 1963 in Aschaffenburg am Main geboren. Aufgewachsen ist er auf einem kleinen Bauernhof in den Spessartwäldern. Nach seiner Ausbildung zum Koch absolvierte er das Abitur auf dem zweiten Bildungsweg und studierte anschließend Pädagogik, Psychologie und Soziologie an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Er lebt und arbeitet als Erziehungswissenschaftler und als Spieleerfinder in München. Von ihm stammt auch das prämierte Originalspiel *Tier auf Tier* von HABA.

Der Illustrator



Michael Bayer wurde 1971 in Friedrichshafen am Bodensee geboren. In seiner Kindheit sog er die Formenvielfalt der Natur in sich auf und profitiert noch heute davon. Sein Grafikdesign- und Illustrationsstudium absolvierte er an der Fachhochschule in Münster (Westfalen). Nach einem kurzen Abstecher in die Werbung arbeitet er seit 2001 als freier Illustrator in der Ateliergemeinschaft „Hafenstraße 64“ in Münster. Für HABA hat er bereits die komplette *Tier auf Tier*-Reihe illustriert.

Animal upon Animal

Crest climbers



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

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

Story

Today is the day of the strenuous uphill climb. As soon as the first mountain animals reach the peak they pile themselves up into an authentic animal pyramid. The rest of the climbers gather below and soon a wild jostling for the highest places begins. But watch out! At such dizzy heights things can get quite wobbly ...

Game Idea

Together you build an animal pyramid. One by one you try to stack your animals on top of each other, without any of them falling off. However, it's not as easy as it seems as the die indicates how many animals have to be stacked onto which part of the animal pyramid. The aim of the game is to be the first to stack all your animals on the animal pyramid.

Contents

- 1 mountain panorama
- 4 Saint Bernards
- 4 cows
- 4 marmots
- 4 squirrels
- 4 goats
- 4 snakes
- 4 pine trees
- 1 die with symbols
- Set of game instructions

Preparation of the Game

It is best to play on a flat surface. Place the mountain panorama in the center of the table. This is the base for the pyramid. Each player gets one animal of each kind and one pine tree. (The same applies for the pine trees as for the animals from now on).

Get the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can yodel best, starts and rolls the die.

What Appears on the Die?



A dot

Take an animal from your provision and stack it carefully on the mountain panorama. You may also stack your animal on top of any animals that have already been placed there.



Two dots

Take two animals from your stock and pile them carefully one after the other on the mountain panorama or on animals that have been stacked there already.



The hand

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



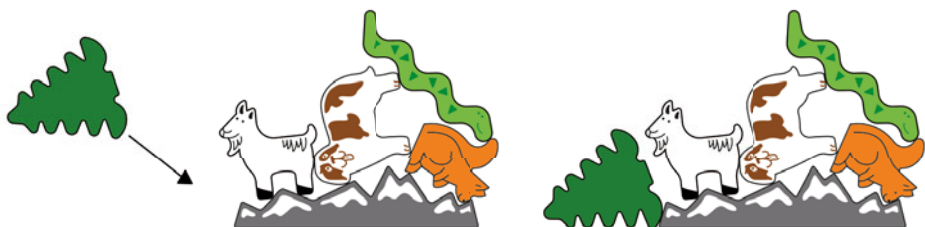
The question mark

The other players now choose which of your animals you have to stack on the pyramid.



The mountain panorama

Take an animal from your stock and put it next to one of the ends of the mountain panorama so that both pieces touch. Thus you enlarge the surface used for piling animals. From now on you can stack any new animal onto the one you have just added. If there is already an animal to the left or to the right of the mountain panorama the new animal has to touch one of them after it has been placed.





Important Animal Upon Animal Rules:

- You can only use one hand for stacking.
- Have all the animals fallen off the pyramid without anybody intervening?
In this case all the animals that have fallen off are placed back in the box.

Then it's the turn of the next player

What happens if the animal pyramid collapses completely or in part?

Oh dear! Your stacking attempt ends immediately.

- If in the process of stacking, one or two animals fall off, you have to take back one or both animals. If more than two animals have fallen off, they are placed back in the box.
- If the whole pyramid collapses, you have to take two of the animals that have fallen off. The rest are placed back in the box. Place the mountain panorama in the center of the table once again.

End of the Game

The game ends as soon as a player is left without animals. He or she wins and is elected crest climber 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 stack on the mountain panorama without the pyramid collapsing?

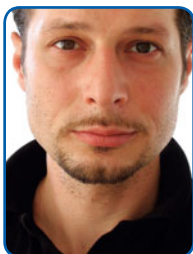
The author



Klaus Miltenberger was born in 1963 in Aschaffenburg/Main and grew up surrounded by many animals, on a small farm in the woods of Spessart. After finishing his training as a chef, he studied education, psychology and sociology at the Ludwig-Maximilian's University in Munich. He lives in Munich where he works in the field of pedagogy and inventing games.

He has already invented the original version of the prize winning game *Animal upon Animal*.

The illustrator



Michael Bayer, born in 1971 in Friedrichshafen, next to beautiful Lake Constance. Since early childhood he has absorbed the variety of shapes nature offers and still enjoys their benefits.

He completed his graphic design and illustration studies at the polytechnic of Münster (Westphalia). After a short detour into publicity, he has worked since 2001 as a freelance illustrator for the "Hafenstrasse 64" studio community in Münster.

Michael Bayer has already illustrated the whole *Animal upon Animal* series.

Pyramide d'animaux

Alpinistes



Un jeu d'adresse vacillant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Klaus Miltenberger
Illustrateur : Michael Bayer
Durée de la partie : env. 15 minutes

FRANÇAIS



Histoire

C'est le jour de la grande escalade. Les premiers animaux sont à peine arrivés au sommet qu'ils se mettent à former une grande pyramide. En bas, le reste des grimpeurs se dépêchent et c'est la grosse bousculade pour arriver au sommet. Mais prudence ! L'excursion n'est pas sans risques à une telle altitude

Idée

Ensemble, vous assemblez une pyramide d'animaux en essayant de ne pas en faire tomber. Mais ce n'est pas si facile, car le dé indique combien d'animaux doivent être empilés et à quel endroit ils doivent l'être. Le but du jeu est de poser en premier ses animaux dans la pyramide d'animaux.

Contenu du jeu

- 1 paysage de montagne
- 4 St Bernard
- 4 vaches
- 4 marmottes
- 4 écureuils
- 4 chèvres
- 4 serpents
- 4 sapins
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

Préparatifs

Il est recommandé de jouer sur une surface plane. Posez le paysage de montagne au milieu de la table. C'est la base de la pyramide d'animaux. Chaque joueur prend un animal de chaque espèce et un sapin (on joue avec le sapin comme avec les animaux).

Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux chanter comme un tyrolien commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?



Un point

Prends un animal de ta réserve et pose-le avec précaution sur le paysage de montagne. Tu as aussi le droit de le poser sur des animaux déjà empilés.



Deux points

Prends deux animaux de ta réserve et pose-les l'un après l'autre avec précaution sur le paysage de montagne ou sur des animaux déjà empilés.



La main

Choisis un de tes animaux et donne-le à n'importe quel joueur. Il doit alors poser cet animal sur la pyramide.



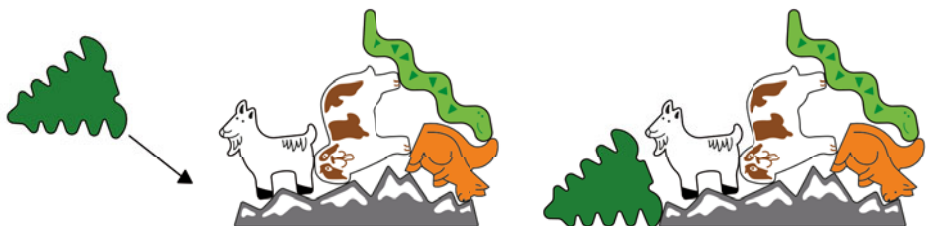
Le point d'interrogation

Les autres joueurs te disent lequel de tes animaux tu dois poser sur la pyramide.



Le paysage de montagne

Prends un animal de ta réserve et pose-le sur l'un des côtés du paysage de montagne de manière à ce que les deux pièces se touchent. La base de la pyramide va être ainsi agrandie. Dès maintenant, vous avez le droit de poser aussi des animaux sur cet animal. S'il y a déjà un animal à droite ou à gauche du paysage montagnard, ton animal doit alors toucher l'un des ces deux animaux.





Importantes règles d'empilement des animaux :

- On n'utilise qu'une main pour empiler les animaux.
- Des animaux sont-ils tombés de la pyramide sans que l'un des joueurs ne les ait touchés ? Tous les animaux tombés sont remis dans la boîte.

C'est au tour du joueur suivant.

Que se passe-t-il lorsque la pyramide d'animaux s'écroule complètement ou en partie ?

Oh là là ! Tu arrêtes aussitôt de jouer.

- Si un animal ou deux animaux sont tombés par terre, tu le(s) ramasses et le(s) mets dans ta réserve. Si plus de deux animaux sont tombés, tu prends deux animaux dans ta réserve et mets les autres dans la boîte.
- Si la pyramide toute entière s'effondre, tu prends deux des animaux tombés et remets les autres dans la boîte. Pose le paysage de montagne de nouveau au milieu de la table.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus d'animal devant lui. Il gagne la partie et est élu le meilleur alpiniste 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

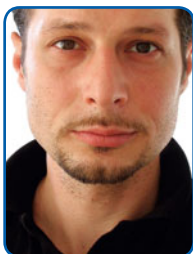
Combien d'animaux peux-tu empiler sur le paysage de montagne sans faire tomber la pyramide ?

L'auteur



Klaus Miltenberger est né en 1963 à Aschaffenburg am Main (Allemagne). Il a passé son enfance dans une petite ferme dans la région du Spessart, entouré d'un grand nombre d'animaux. Après une formation de cuisinier, il fit des études de pédagogie, psychologie et sociologie à l'université « Ludwig-Maximilians-Universität » à Munich. Il vit à Munich où il travaille comme pédagogue et inventeur de jeux. C'est lui le créateur du jeu original *Pyramide d'animaux* de HABA, qui a reçu un prix.

L'illustrateur



Michael Bayer est né en 1971 à Friedrichshafen, célèbre ville sur les bords du lac de Constance. Au cours de son enfance, il s'est beaucoup inspiré des formes qu'il voyait dans la nature et en tire encore profit aujourd'hui. Il a fait ses études de graphiste et d'illustrateur à l'école supérieure de Münster (Westphalie). Suite à une expérience de courte durée dans le secteur publicitaire, il travaille depuis 2001 en tant qu'illustrateur indépendant au sein de l'association d'artistes « Hafenstrasse 64 » installée à Münster. Pour HABA, il a déjà illustré la série complète *Pyramide d'animaux*.

Dier op dier

In de Alpen



Een wankel stapelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Klaus Miltenberger

Illustration: Illustrator:

Speelduur: ca. 15 minuten

Verhaal

Vandaag is het tijd voor de grote klimpartij: amper zijn de eersten bij de top aangekomen, of de bergdieren beginnen een heuse dierenpiramide te bouwen. Onderop zijn de eerste klimmers al aan het dollen en er wordt wild gestoeid om de hoogste plekjes. Maar pas op! Zo hoog in de lucht kan het heel erg wankel worden.

Spelidee

Jullie bouwen allemaal samen een dierenpiramide. Hierbij proberen jullie de dieren zodanig op te stapelen dat er geen enkel dier naar beneden valt. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want de dobbelsteen bepaalt hoeveel en waar de dieren op de dierenpiramide moeten worden gestapeld. Het doel van het spel is om als eerste alle eigen dieren op de dierenpiramide te stapelen.

Spelinhoud

- 1 bergtop
- 4 sint-bernardshonden
- 4 koeien
- 4 marmotten
- 4 eekhoortjes
- 4 geiten
- 4 slangen
- 4 dennenbomen
- 1 dobbelsteen met symbolen
- spelregels



Spelvoorbereiding

Het is het best om op een vlakke tafel te spelen. Zet de bergtop in het midden op tafel. Dit is de basis van de dierenpiramide. Iedere speler krijgt van elke diersoort één dier en een dennenboom (voor de dennenboom geldt hetzelfde als voor de dieren).

Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best kan jodelen, begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?



Een stip

Pak een dier uit je voorraad en stapel het voorzichtig op de bergtop. Je mag het ook op de opgestapelde dieren zetten.



Twée stippen

Pak twee dieren uit je voorraad en stapel ze om de beurt voorzichtig op de bergtop of op de eerder opgestapelde dieren.



De hand

Kies een van je dieren uit en geef het aan een medespeler naar keuze. Nu moet hij het dier voorzichtig op de dierenpiramide stapelen.



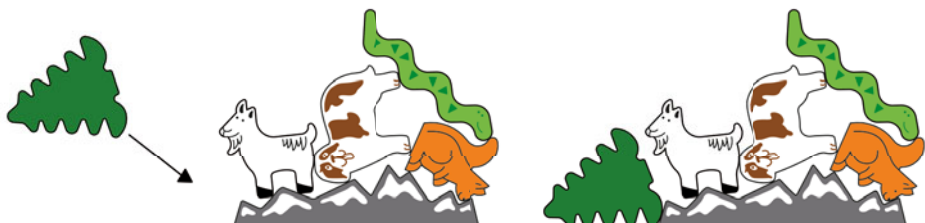
Het vraagteken

Je medespelers bepalen welk dier uit je voorraad je op de dierenpiramide moet stapelen.



De bergtop

Pak een dier uit je voorraad en zet het zo dicht mogelijk tegen een van de beide uiteinden van de bergtop, zodat de twee stukken elkaar raken. Hierdoor wordt het stapeloppervlak vergroot: vanaf nu mag ook op dit dier worden gestapeld. Als er zowel links als rechts van de bergtop al een dier staat, moet het nieuwe dier een van deze twee dieren raken.



Belangrijke dier-op-dier-regels:

- Bij het stapelen mag maar één hand worden gebruikt.
- Als er dieren van de dierenpiramide naar beneden vallen zonder dat iemand de piramide heeft aangeraakt, gaan alle omgevallen dieren terug in de doos.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wat gebeurt er als de dierenpiramide helemaal of gedeeltelijk instort?

Wat een pech! Je stapelbeurt is voorbij.

- Als er tijdens je stapelbeurt één of twee dieren omlaag zijn gevallen, moet je dit dier of deze dieren bij je voorraad leggen. Alle andere dieren die naar beneden zijn gevallen, gaan terug in de doos.
- Als de piramide helemaal instort, moet je twee van de omgevallen dieren pakken en de overige dieren terug in de doos leggen. Zet de bergtop opnieuw midden op de tafel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers geen enkel dier meer heeft. Deze speler wint en wordt uitgeroepen tot de beste alpinist van de dag.

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 bergtop stapelen, zonder dat de piramide instort?

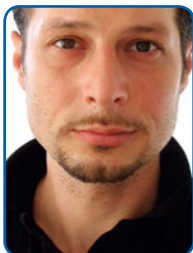
De auteur



Klaus Miltenberger werd in 1963 in Aschaffenburg aan de Main geboren. Hij groeide op tussen dieren op een kleine boerderij in de bossen van Spessart. Na zijn opleiding als kok voltooide hij een vwo-opleiding aan de avondschool en studeerde vervolgens pedagogiek, psychologie en sociologie aan de Ludwig-Maximilians Universiteit in München. Hij werkt en woont als pedagogiekwetenschapper en spelletjesuitvinder in München.

Van zijn hand is ook het oorspronkelijke bekronde spel *Dier op Dier* van HABA.

De illustrator



Michael Bayer werd in 1971 geboren in Friedrichshafen aan de oever van het Bodensee. Gedurende zijn kinderjaren zocht hij zijn inspiratie in de natuur en tot op de dag van vandaag profiteert hij hiervan.

Zijn opleiding als grafisch ontwerper en illustrator volgde hij aan de hbo-school in Münster (Westfalen). Na een korte tijd in de reclame werkzaam te zijn geweest, werkt hij sinds 2001 als freelance illustrator in de collectieve werkplaats "Hafenstraße 64" in Münster.

Voor HABA heeft hij reeds de complete reeks *Dier op dier* geïllustreerd.

Animal sobre animal

Alcanzando la cumbre



Un tambaleante juego de apilar para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

Autor: Klaus Miltenberger
Ilustrador: Michael Bayer
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Introducción

Hoy es el día de la gran escalada. Nada más llegar los primeros al lugar, los animales de montaña comienzan a apilarse hasta formar una verdadera pirámide de animales. Abajo se afanan ya los escaladores que quedan y da comienzo entonces la disputa alocada por los lugares más elevados. ¡Pero ojo! En semejantes alturas, la cosa se pone de lo más tambaleante...

El juego

Vais a construir todos juntos una pirámide de animales. Al hacerlo intentaréis apilar a vuestros animales de manera que no caiga ningún animal de la pirámide. Pero eso no es nada fácil, pues el dado indica cuántos animales hay que apilar y en qué lugar de la pirámide hay que hacerlo. El objetivo del juego es ser el primero en haber apilado sus animales en la pirámide.

Contenido del juego

- 1 panorama de la sierra
- 4 perros de san Bernardo
- 4 vacas
- 4 marmotas
- 4 ardillas
- 4 cabras
- 4 serpientes
- 4 abetos
- 1 dado de símbolos
- 1 instrucciones del juego



Preparativos

Lo más conveniente es que juguéis sobre el tablero liso de una mesa. Colocad el panorama de la sierra en el centro de la mesa. Será la base de la pirámide de animales. Cada jugador recibe un animal de cada especie y un abeto. (Para el abeto son válidas las mismas instrucciones que para los animales). Tened preparado el dado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien mejor sepa cantar a la tirolesa.

¿Qué ha salido en el dado?



Un punto

Coge uno de tus animales y apílalo con sumo cuidado sobre el panorama de la sierra. También puedes apilar sobre los animales ya apilados.



Dos puntos

Coge dos de tus animales y apílalos, uno tras otro, con sumo cuidado sobre el panorama de la sierra o sobre otros animales ya apilados.



La mano

Elige uno de tus animales y dáselo a uno de tus compañeros de juego. Será él el encargado de apilar el animal con todo cuidado en la pirámide de animales.



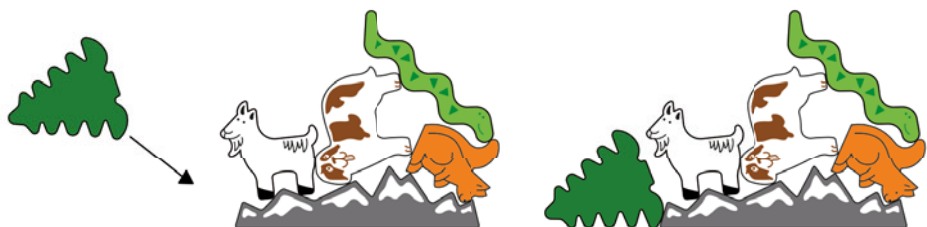
El signo de interrogación

Tus compañeros de juego deciden qué animal debes apilar en la pirámide de animales.



El panorama de la sierra

Coge uno de tus animales y colócalo pegado a uno u otro extremo del panorama de la sierra, de modo que ambas partes se toquen. De este modo se amplía la superficie para apilar: a partir de ese instante también podréis apilar sobre este animal. Si a la izquierda y a la derecha del panorama de la sierra ya hay un animal, el nuevo animal tendrá que colocarse tocando a uno de esos animales.



Importantes reglas de animal sobre animal:

- Sólo se puede apilar haciendo uso de una mano.
- ¿Ha caído algún animal de la pirámide sin la intervención de ningún jugador?
Los animales caídos van a parar entonces a la caja del juego.

Es el turno ahora del siguiente jugador.

¿Qué sucede si se derrumba una parte o toda la pirámide de animales?

¡Oh, qué pena! Tu intento de apilar finaliza entonces.

- Si en tu intento de apilar se caen uno o dos animales, tendrás que quedarte uno o dos animales respectivamente. Se devuelven a la caja los animales caídos que superen el número de dos.
- Si se derrumba toda la pirámide, tendrás que quedarte con dos de los animales caídos y devolver a la caja los restantes. Vuelve a colocar el panorama de la sierra en el centro de la mesa.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador se queda sin animales. Se convierte en el ganador y es proclamado el mejor escalador del día.

Variante para Expertos en Amontonar Animales

Los jugadores con experiencia también deben tener en cuenta las siguientes reglas:

- Si hay menos de cuatro jugadores, los animales que no se hayan escogido se distribuirán al azar entre todos los jugadores.
- Si los animales caen de la pirámide, el jugador que haya provocado la caída deberá coger hasta cinco animales como penalización.

Si es tu turno y sólo te queda un animal,

¿Cuántos animales puedes apilar en el panorama de la sierra sin que se venga abajo la pirámide?



El autor



Klaus Miltenberger nació en 1963 en Aschaffenburg, a orillas del río Meno, y creció rodeado de muchos animales en una pequeña granja en los bosques de la cadena montañosa de Spessart. Tras su formación profesional como cocinero estudió las carreras de Pedagogía, Psicología y Ciencias Sociales en la universidad Ludwig-Maximilian de Múnich. Trabaja y vive como pedagogo e inventor de juegos en Múnich. Él inventó también la versión original del premiado juego *Animal sobre animal* de la casa HABA.

El ilustrador



Michael Bayer nació en 1971 en Friedrichshafen, una localidad a orillas del bello lago de Constanza. Durante su infancia absorbió la diversidad de formas de la naturaleza y en la actualidad sigue sacando provecho de aquella actividad. Realizó sus estudios de ilustrador y diseñador gráfico en la Escuela Superior Técnica de Münster (Westfalia). Tras una breve incursión en el mundo de la publicidad, trabaja desde el año 2001 como ilustrador autónomo en el taller colectivo "Hafenstraße 64" de Münster. Para HABA ha ilustrado ya la serie completa de *Animal sobre animal*.

Torre di animali

Alpinisti



Un traballante gioco per impilare per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autore: Klaus Miltenberger

Illustratore: Michael Bayer

Durata del gioco: circa 15 minuti

Storia

Oggi è il giorno della grande gita in montagna: ma appena i primi animali sono arrivati alla vetta, si impilano in una vera e propria torre di animali. Al di sotto i ritardatari si affannano per raggiungere la vetta e inizia una mischia furibonda per guadagnare i primi posti. Attenzione, però! A tale vertiginosa altezza il vento gioca brutti scherzi!

Ideazione

Costruite insieme una piramide di animali cercando di accatastarli senza farne cadere nessuno. Ma non è facile, perchè il dado stabilisce quanti animali e in quale posizione dovranno essere accatastati sulla piramide. Scopo del gioco è piazzare per primi i propri animali sulla piramide.

Contenuto del gioco

- Panorama alpino
- 4 cani San Bernardo
- 4 mucche
- 4 marmotte
- 4 scoiattoli
- 4 capre
- 4 serpenti
- 4 abeti
- Dado con simboli
- Istruzioni per giocare



Preparazione del gioco

Giocate su una superficie piana. Mettete il panorama alpino al centro del tavolo, sarà la base della piramide degli animali. Ogni giocatore riceve un animale di ogni tipo e un abete. (Per l'abete vale di seguito quanto vale per gli animali). Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia chi sa meglio cantare jodel e tira il dado.

Cosa c'è sul dado?



Un punto

Prendi uno dei tuoi animali e colloocalo con attenzione sul panorama alpino. Puoi accatastarlo anche su animali già impilati.



Due punti

Prendi due dei tuoi animali e impilali con attenzione uno dopo l'altro sul panorama alpino o sugli animali già accatastati.



La mano

Scegli uno dei tuoi animali e dallo ad uno dei tuoi compagni di gioco che dovrà accatastarlo con attenzione sulla piramide di animali.



Il punto di domanda

I tuoi compagni stabiliscono quale dei tuoi animali devi accatastare.



Il panorama alpino

Prendi uno dei tuoi animali e mettilo vicino ad uno dei due estremi del panorama in modo che le due parti si tocchino. In questo modo la base per accatastare si allarga: da subito potete appoggiarvi altri animali. Se a destra e sinistra del panorama c'è già un animale, il nuovo animale dovrà toccare uno di questi due.



Importanti regole della Torre di animali

- Si può accatastare solo con una mano.
- Dalla piramide cadono animali senza che un giocatore ne abbia colpa? Tutti gli animali caduti vengono riposti nella scatola.

Il turno passa ora al tuo compagno di gioco.

Che succede se la piramide degli animali crolla del tutto o parzialmente!?

Ahimé! La tua attività finisce.

- Se durante il tuo tentativo sono caduti uno o due animali, dovrai prenderti gli animali caduti. Tutti gli altri animali caduti tornano nella scatola.
- Se la piramide crolla completamente, prendi due degli animali caduti, mentre i restanti tornano nella scatola. Colloca di nuovo il panorama alpino al centro del tavolo.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore non ha più animali davanti a sé. Vince e viene celebrato come miglior alpinista del giorno.

Variante per accatastatori di animali esperti

Gli accatastatori esperti giocano con le seguenti regole aggizionali:

- se partecipano meno di quattro giocatori suddividete a scelta gli animali restanti tra voi;
- se dalla piramide cadono animali, chi li ha fatti cadere ora deve prendere fino a cinque animali;
- chi è di turno e ha davanti a sé solo un animale non può più tirare il dado. Egli prende l'animale e lo mette direttamente sulla piramide.

Se vuoi costruire la piramide da solo

Quanti animali puoi accatastare sul panorama alpino senza far crollare la piramide?



L'autore



Klaus Miltenberger è nato a Aschaffenburg sul Meno. E' cresciuto in una piccola fattoria insieme a molti animali nei boschi de Spessart. Conclusa la formazione come cuoco, ha studiato pedagogia, psicologia e sociologia presso la Ludwig-Maximilians-Universität di Monaco, dove vive e lavora come pedagogista e come inventore di giochi.

Tra le sue opere conta anche il premiato gioco originale di HABA *Torre di animali*.

L'illustratore



Michael Bayer è nato a Friedrichshafen sul bel lago di Costanza. Durante la sua infanzia ha avuto modo di vivere in sintonia con la natura e le sue molteplici configurazioni, una ricchezza da cui attinge a tutt'oggi.

Ha studiato grafica, design e illustrazione all'Università politecnica di Münster (Vestfalia). Conclusa una breve fase di lavoro in campo pubblicitario, dal 2001 lavora come illustratore freelance nello studio "Hafenstrasse 64" a Münster.

Per HABA ha già illustrato l'intera serie *Torre di animali*.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

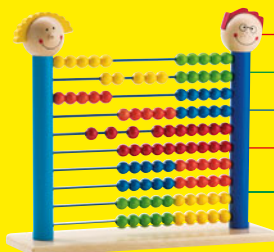
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

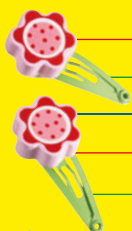
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



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.



Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



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