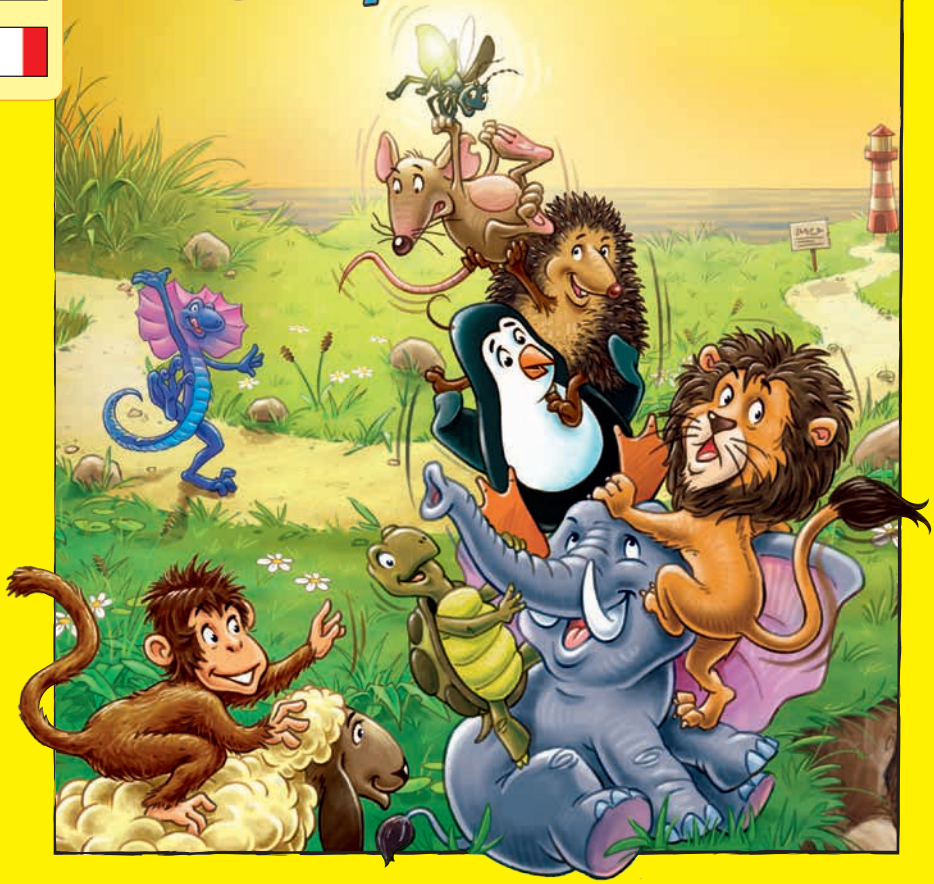
Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Tier auf Tier

Stapel-Memo



Animal upon Animal – Stacking memory · Pyramide d'animaux – Mémo des acrobates
Dier op dier – Van groot naar klein · Animal sobre Animal – Memotorre
Torre di animali – Una scalata da ricordare

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2017

Tier auf Tier
Stapel-Memo

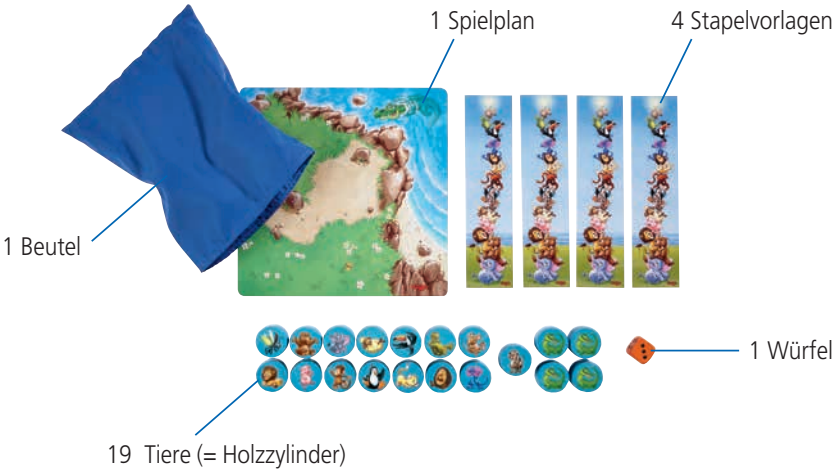
Ein tierisches Stapelspiel für 2 - 4 geschickte Gedächtnis-Akrobaten von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Christoph Behre & Klaus Miltenberger
Illustration: Daniel Döbner
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Tiere machen einen Ausflug an die Küste und entdecken dabei einen Leuchtturm. So hoch wollen sie auch sein, also klettert der Bär auf den Elefanten, der Löwe auf den Bären … immer ein kleineres auf ein größeres Tier. Ganz oben leuchtet das Glühwürmchen wie bei einem richtigen Leuchtturm.
Aber das Krokodil ist beleidigt, weil es nicht ganz oben stehen darf. Deshalb stößt es immer wieder Tiere aus dem Tier-Turm und bringt alle anderen durcheinander. Bald schwankt der Turm und kein Tier weiß mehr, ob es richtig steht. Aber nur wenn alle Tiere in der richtigen Reihenfolge aufeinander klettern, kann der Turmbau gelingen.

Spielinhalt

19 Tiere (= Holzzylinder), 1 Spielplan, 4 Stapelvorlagen, 1 Würfel, 1 Beutel, 1 Spielanleitung



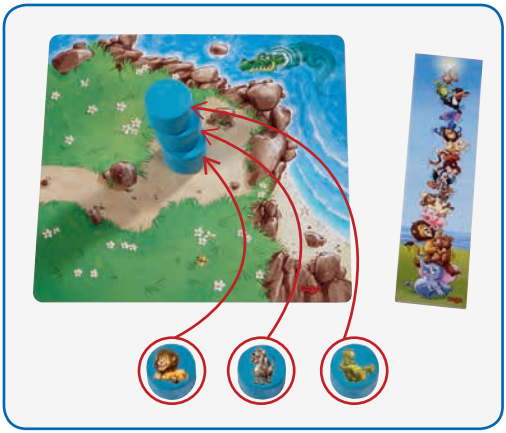
Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler bekommt eine Stapelvorlage und legt sie vor sich ab. Übrige Stapelvorlagen kommen in die Schachtel zurück. Füllt alle Tiere in den Beutel und legt den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt am Meer war, darf beginnen.

Ziehe als erstes drei Tiere aus dem Beutel. Ziehst du ein Krokodil, darfst du noch einmal ziehen. Das Krokodil legst du danach zurück in den Beutel.
Zeige deinen Mitspielern, welche Tiere du gezogen hast. Dann stapelst du sie entsprechend der Reihenfolge auf der Stapelvorlage in der Mitte des Spielplans aufeinander.
Wichtig: Die Abbildungen der Tiere müssen dabei nach unten zeigen.



Beispiel:

Jule hat diese drei Tiere aus dem Beutel gezogen: Hund, Löwe und Schildkröte. Der Löwe kommt ganz nach unten, darauf der Hund und oben drauf die Schildkröte.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und baut am Tier-Turm weiter.

Ziehe ein Tier aus dem Beutel, natürlich ohne hineinzusehen. Sage und zeige deinen Mitspielern, welches Tier du gezogen hast. Dann staple das Tier an die richtige Stelle in den Tier-Turm.

Dabei gibt es ein paar wichtige **Stapelregeln**:

- Suche dir die richtige Stelle für dein gezogenes Tier. Stelle den oberen Teil des Tier-Turms auf den Spielplan.
- Du kannst beide Hände benutzen.
- Staple dein Tier immer mit der Abbildung nach unten in den Tier-Turm.
- Dann stellst du die obere Hälfte wieder zurück auf den Tier-Turm.
- Natürlich darf keiner auf die die Unterseite der gestapelten Tiere schauen.
- Pass beim Stapeln gut auf, denn der Tier-Turm darf nicht einstürzen!

Beispiel:

Tim zieht das Schaf aus dem Beutel. Im Tier-Turm befinden sich bereits der Löwe, der Hund und die Schildkröte. Das Schaf muss nun zwischen Löwe und Hund eingebaut werden.

Tim hebt also die oberen zwei Tiere hoch, stapelt das Schaf (mit der Abbildung nach unten) auf das untere Tier (Löwe) und setzt anschließend die anderen beiden Tiere (Hund und Schildkröte) wieder zurück. Jetzt befinden sich folgende Tiere in korrekter Reihenfolge im Tier-Turm: Löwe, Schaf, Hund, Schildkröte.

Krokodil

Wenn du ein Krokodil gezogen hast, musst du ein Tier aus dem Tier-Turm nehmen. Nimm den Würfel und würfle. Zähle von unten die Augenzahl an den Tieren im Turm ab. Das Tier an der entsprechenden Position nimmst du nun aus dem Tier-Turm heraus. Dabei gelten die Stapelregeln. Lege das herausgenommene Tier in den Beutel zurück, ohne dass du oder deine Mitspieler es ansehen dürfen. Wenn der Würfel mehr Augen zeigt, als euer Tier-Turm Tiere hat, musst du kein Tier herausnehmen. Das Krokodil legst du danach in die Schachtel.

Beispiele:

Paul zieht ein Krokodil und würfelt eine 2. Er muss das zweite Tier von unten aus dem Tier-Turm nehmen (Schaf).

Paul zieht das Krokodil und würfelt eine 5. Es befindet sich aber nur vier Tiere im Tier-Turm. Also muss er auch kein Tier herausnehmen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die lustige Tier-Stapelei enden kann:

1. Stapel-Stopp!

Im Tier-Turm müssen immer die richtigen Tiere aufeinander stehen. Wenn du an der Reihe bist und glaubst, dass die Reihenfolge der Tiere falsch ist, kannst du das Spiel beenden und den Turm überprüfen. Dazu rufst du laut „Stapel-Stopp!"

Jetzt nimmst du vorsichtig Tier für Tier vom Turm und legst es offen neben den Spielplan. Alle Mitspieler vergleichen dabei die Reihenfolge der Tiere mit ihrer Stapelvorlage.

- Die Reihenfolge der gestapelten Tiere ist falsch?

  Prima! Du hast gut aufgepasst und hast das Spiel gewonnen!
- Die Reihenfolge der gestapelten Tiere ist richtig?

  Oje! Du hast leider nicht gut aufgepasst und den Tier-Turm ganz umsonst wieder abgebaut. Deine Mitspieler haben das Spiel gewonnen.

2. Der Tier-Turm stürzt ein

Wenn einzelne Teile oder der ganze Tier-Turm beim Stapeln auf den Tisch fallen, ist das Spiel beendet. In diesem Fall hat der Spieler, der den Turm zum Einsturz gebracht hat, leider verloren und alle anderen Spieler haben gewonnen.

3. Der Tier-Turm ist fertig

Ihr habt fleißig gestapelt und euer Tier-Turm ist jetzt fertig? Prima! Nur stehen alle Tiere in der richtigen Reihenfolge im Turm?

- Der Spieler, der nach dem letzten Stapel-Spieler an der Reihe wäre, kann jetzt „Stapel-Stopp!" rufen und die Reihenfolge anzweifeln (siehe Stapel-Stopp!).
- Der Spieler, der nach dem letzten Stapel-Spieler an der Reihe wäre, zweifelt nicht an der Reihenfolge. Dann haben alle Spieler zusammen gewonnen.

Tipp

Schaut am besten vor jeder Runde auf eure Stapelvorlagen. Sie zeigen euch, in welcher Reihenfolge die Tiere übereinandergestapelt werden müssen.

Animal upon Animal – Stacking memory

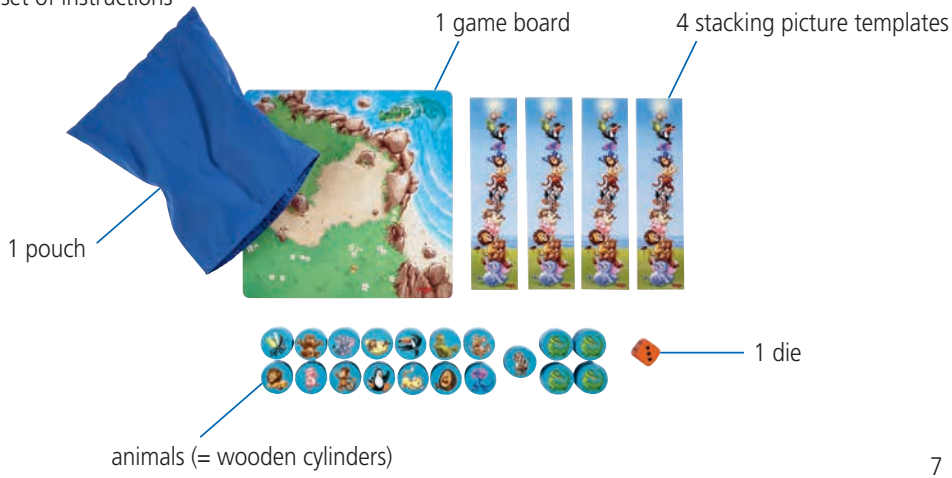
An animal stacking game for 2 - 4 skillful memory masters between 5 and 99 years old.

Authors: Christoph Behre, Klaus Miltenberger
Illustrator: Daniel Döbner
Length of the game: approx. 15 minutes

While enjoying a lively adventure to the coast the animals discover a lighthouse. The animals have a crazy idea – they want to see if they create their own animal tower that is as tall as the lighthouse! So the bear carefully climbs onto the elephant, the lion onto the bear... always a smaller animal onto a larger one. The animals smartly decide that the glow worm should be the last one placed at the very top so he can light up just like the light on a real lighthouse.
But the crocodile is offended; he always wants to be at the very top. The crocodile keeps pushing animals out of their place in the animal tower and gets everyone confused. Soon the tower starts to sway and none of the animals know if they are in the correct order.
The animal lighthouse tower is only successful if all the animals climb on top of each other in the correct order without falling over!

Contents

19 animals (= wooden cylinders), 1 game board, 4 stacking picture templates, 1 die, 1 pouch, 1 set of instructions



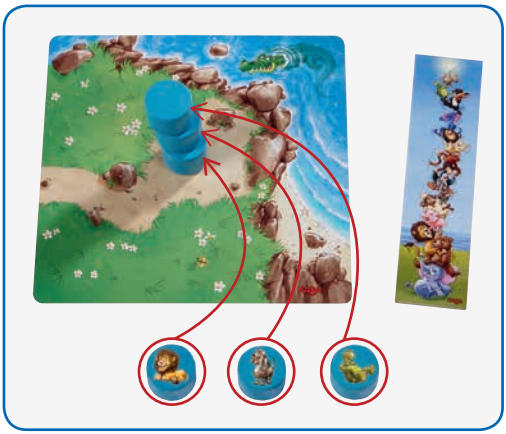
Preparation

Place the game board in the middle of the table. Each player receives a stacking picture template and places it in front of them. Extra templates are placed back in the box. Place all the animals in the pouch and keep the die handy.

How to play

Play in a clockwise direction. The person who most recently saw the ocean starts.

The first player takes three animals out of the pouch. If the first player happens to draw a crocodile, the crocodile is placed back into the pouch and a new animal is drawn.
The other players are shown the three animals that were drawn. In the center of the game board the player should now stack each of the three animals largest to smallest, being careful to follow the order shown on the lighthouse template. **Important!** The pictures of the animals must always be placed face down; players must then use their memory skills to remember which animal is in which spot.



Example:
Julie drew these three animals from the pouch: dog, lion and turtle. The lion is all the way at the bottom, on top of it comes the dog, and then the turtle.

Then the next player takes their turn and drawing one animal from the bag, continues building the animal tower placing the animal in what they believe to be in correct order.

Animal stacking
Blindly draw one animal from the pouch (no peeking!). Show and tell the other players which animal you drew. Then stack your animal in the correct place in the animal tower.

Important **stacking rules:**

- Decide what you think is the correct position for the animal you drew.
- You can use both hands.
- Always place your animal in the animal tower with the picture facing down.
- Carefully remove the upper portion of the animal tower and set it gently on the game board.
- Place the animal cylinder you drew from the pouch.
- Then replace the top half of the animal tower back on top of the tower.
- When moving the tower parts, players are not allowed to peek at the animal pictures.
- You need to be careful that the animal tower doesn't fall down when you stack!

Example:

Tim draws the sheep from the pouch. The animal tower already has the lion, the dog and the turtle. The sheep needs to be put between the lion and the dog.

Tim picks up the top two animals, puts the sheep (with the picture facing down) on the lower animal (lion), and then places the other two animals (dog and turtle) back on top. Now the following animals are in the correct order in the animal tower: lion, sheep, dog, and turtle.

Crocodile

If you draw a crocodile you must remove an animal from the animal tower. Roll the die. Count the number of dots and then start counting from the bottom up on the animal tower. Remove the animal in the corresponding number rolled position from the animal tower. Place the animal that was removed back into the pouch; be sure that no one sees which animal it is!

If the die shows a number that is higher than the number of animals on the tower then you don't need to remove an animal and the crocodile is removed from the game and placed back in the box.

Example:

Paul draws a crocodile and rolls a 2. He needs to take the second animal up from the bottom out of the animal tower (sheep).

Paul draws a crocodile and rolls a 5. But there are only four animals in the tower so he doesn't need to remove an animal.

The crocodile tile is removed from the game and the next player takes their turn.

End of the game

The crazy animal memory & stacking game can end in three different ways!

1 Stop stacking!

The animals in the tower must always be in the correct order. If it's your turn and you think that the order of the animals is wrong then you can end the game and check the tower. To do this you need to call out "stop stacking!"

Now carefully take the animals off the tower one by one and place them face up next to the game board. All players compare the order of the animals with their stacking template.

- Is the order of the stacked animals wrong?
  Great! You paid close attention and won the game!
- Is the order of the stacked animals right?
  Oh no! You didn't pay close enough attention and the animal tower was taken down for no reason. The other players won the game.

2 The animal tower falls over

If parts of the tower or the whole thing fall onto the table during stacking, then the game is over. In this case the player who caused the collapse loses and all the other players win.

3 The animal tower is finished

Did you stack well and finish your animal tower? Great! But are all the animals in the correct order in the tower?

- If the player whose turn it would have been after the last stacking move doubts the order then they call "Stop stacking!" (See stop stacking!)
- If the player whose turn it would have been after the last stacking move doesn't doubt the order then all players have won together.

Tip

Continuously refer to your stacking template before each round as this shows the correct stacking order.

Pyramide d'animaux – Mémo des acrobates

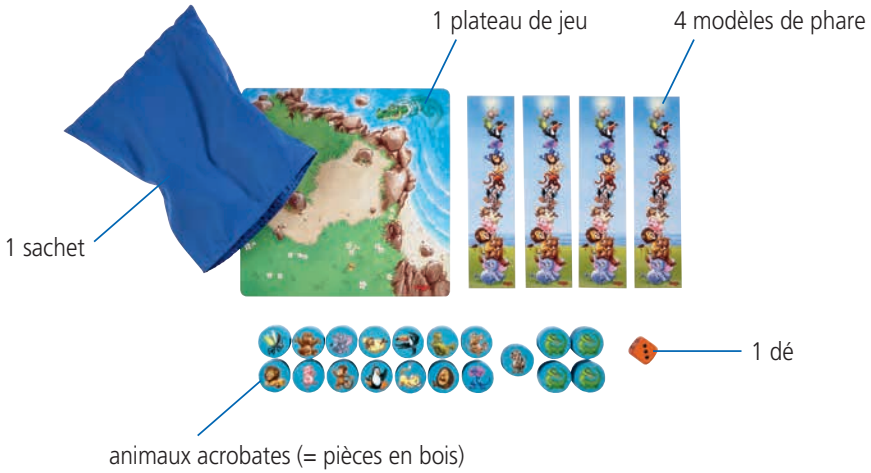
Un jeu de classement et de mémoire super amusant
pour 2 à 4 habiles acrobates de la mémoire de 5 à 99 ans.

Auteurs : Christoph Behre, Klaus Miltenberger
Illustration : Daniel Döbner
Durée du jeu : env. 15 minutes

Lors d'une promenade en bord de mer, les animaux acrobates découvrent un phare. Ils aimeraient bien eux aussi être aussi hauts qu'un phare face à la mer. Alors, l'ours grimpe sur l'éléphant, le lion sur l'ours ... un animal se plaçant toujours sur le dos d'un plus grand que lui. Le vers luisant se positionne tout en haut pour éclairer comme pour un véritable phare. Mais le crocodile est jaloux de ne pas pouvoir se placer tout en haut. Du coup, il n'arrête pas de faire tomber des animaux et de les mettre dans le désordre. Le phare des acrobates commence à chanceler et plus aucun animal ne sait s'il est à la bonne place. Il va donc falloir faire preuve d'une bonne mémoire, parce que le phare ne tiendra que si les animaux sont positionnés l'un sur l'autre dans le bon ordre.

Contenu du jeu

19 animaux acrobates (= pièces en bois), 1 plateau de jeu, 4 modèles de phare, 1 dé, 1 sachet, 1 règle du jeu



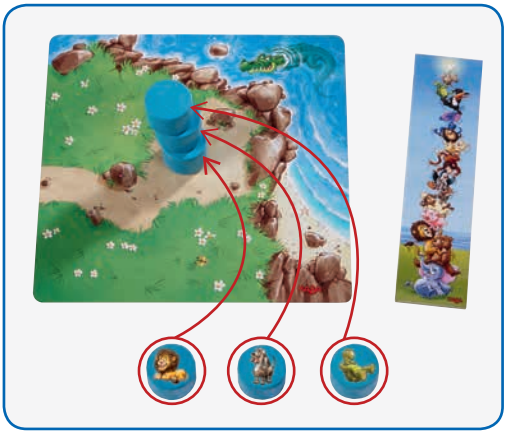
Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un modèle de phare et le pose devant lui. Les modèles restants sont rangés dans la boîte. Remplissez le sachet avec tous les animaux et préparez le dé.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est promené en bord de mer en dernier commence.

Prends trois animaux dans le sachet sans regarder dedans. Si tu pioches un crocodile, tu peux reprendre un autre animal et remettre le crocodile dans le sachet.
Montre aux autres joueurs quels animaux tu as obtenus, puis empile-les au milieu du plateau de jeu en respectant l'ordre du phare des animaux. Important : les animaux acrobates doivent toujours être disposées faces illustrées vers le bas.



Exemple :
Julie a pioché ces trois animaux en piochant dans le sachet : le chien, le lion et la tortue. Le lion est placé tout en bas, puis le chien monte sur son dos et enfin la tortue se place en haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de continuer à construire le phare des animaux.

Empiler les animaux
Pioche un animal dans le sachet, sans regarder bien entendu. Annonce-le et montre-le aux autres joueurs. Puis place-le au bon endroit dans le phare des animaux.

Voici quelques règles essentielles pour **empiler les acrobates :**

- Cherche le bon emplacement pour l'animal que tu as pioché, puis prends les animaux qui sont au-dessus de l'emplacement présumé de ton animal sur le plateau de jeu.
- Tu peux utiliser tes deux mains.
- Dans le phare, tu dois toujours positionner ton animal face illustrée vers le bas.
- Tu repositionnes ensuite les animaux qui constituent la partie supérieure du phare sur ton animal.
- Bien entendu, les joueurs ne doivent pas regarder la face illustrée des animaux empilés.
- Fais bien attention à ne pas provoquer l'effondrement du phare en empilant les animaux !

Exemple :

Tim pioche le mouton dans le sachet. Le phare des animaux acrobates est déjà constitué du lion, du chien et de la tortue. Le mouton doit donc être placé entre le lion et le chien.

Tim soulève alors les deux animaux placés en haut du phare, pose le mouton (face illustrée vers le bas) sur l'animal du bas (le lion), puis replace enfin les deux autres animaux (le chien et la tortue). Dans le phare, les animaux suivants sont désormais dans le bon ordre : lion, mouton, chien, tortue

Crocodile

Si tu pioches le crocodile dans le sachet, tu dois alors retirer un animal du phare. Prends le dé et lance-le. À partir du bas du phare des animaux, tu remontes en fonction du chiffre obtenu avec le dé, puis retires l'animal correspondant. Les règles d'empilement s'appliquent ici. Remets cette pièce dans le sachet sans que toi ou les autres joueurs puissiez voir de quel animal il s'agit.
Si le dé indique un chiffre supérieur à la quantité de pièces de votre phare, tu ne dois pas retirer d'animal. Replace le crocodile dans le sachet.

Exemple :

Paul pioche le crocodile et obtient un 2 avec le dé. Il doit alors retirer du phare le deuxième animal à partir du bas (le mouton).

Paul pioche le crocodile et obtient un 5 avec le dé, mais le phare ne contient que quatre animaux. Il ne doit alors retirer aucun anima.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Cette amusante acrobatie d'animaux peut finir de trois manières différentes :

1 L'empilement est terminé !

Dans le phare, les animaux doivent toujours être placés dans le bon ordre. Lorsque c'est ton tour, si tu penses que les animaux sont dans le mauvais ordre, tu peux terminer la partie et vérifier le phare. Annonce alors à voix haute « Stopper l'acrobatie ! »

Tu retires maintenant soigneusement chacun des animaux du phare et les places faces visibles près du plateau de jeu. Tous les joueurs comparent alors l'ordre des animaux avec leur modèle de phare.

- Les animaux sont-ils empilés dans le mauvais ordre ?
  Chouette ! Tu as été attentif et as remporté la partie !
- Les animaux sont empilés dans le bon ordre ?
  Oh non ! Tu n'as malheureusement pas été assez attentif et démoli le phare pour rien. Les autres joueurs ont remporté la partie.

2 Le phare des animaux s'effondre

Lorsque des pièces ou le phare entier tombent sur la table lors de l'empilement, la partie est terminée. Dans ce cas, le joueur qui a provoqué l'effondrement a malheureusement perdu et tous les autres ont gagné.

3 Le phare des animaux est terminé

Vous avez empilé toutes les pièces et votre phare des animaux est désormais terminé. Chouette ! Tous les animaux du phare sont-ils dans le bon ordre ?

- Le joueur qui aurait dû jouer après celui qui a posé la dernière pièce peut désormais annoncer « Stopper l'acrobatie ! » et contester l'ordre des animaux (voir L'empilement est terminé !).
- Le joueur qui aurait dû jouer après celui qui a posé la dernière pièce ne conteste pas le bon ordre des animaux. Tous les joueurs ont alors gagné.

Conseil

Quand c'est votre tour, jetez un coup d'œil à votre modèle de phare avant de jouer. Il vous indique l'ordre dans lequel les animaux doivent être empilés.

Dier op dier –
Van groot naar klein

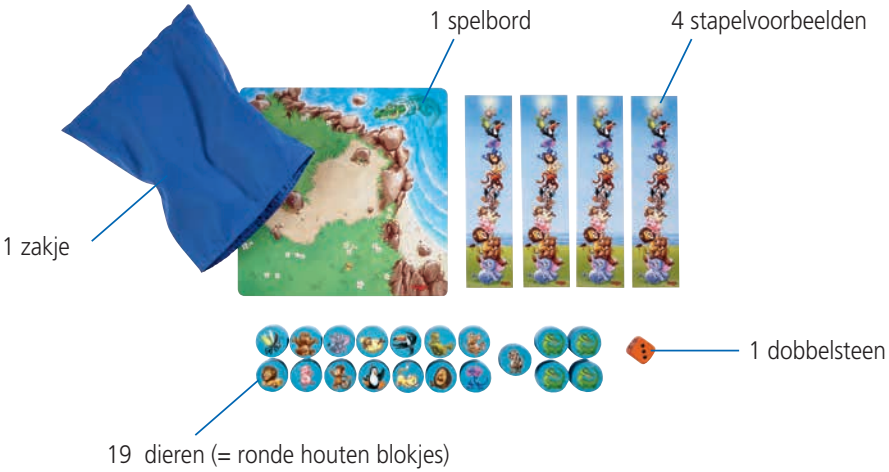
Een beestig leuk stapelspel voor 2 - 4 handige acrobaten met een goed geheugen, van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Christoph Behre, Klaus Miltenberger
Illustraties: Daniel Döbner
Duur van het spel: ca. 15 minuten

De dieren gaan op uitstap naar de kust en zien daar een vuurtoren. Zo hoog willen zij ook zijn! Daarom klimt de beer op de olifant, de leeuw op de beer ... telkens klimt een kleiner dier op een groter exemplaar. Helemaal bovenaan geeft de glimworm licht, net als bij een echte vuurtoren.
De krokodil is echter beledigd omdat hij niet helemaal bovenaan mag staan. Daarom duwt hij telkens opnieuw dieren uit de dierentoren en brengt hij iedereen in de war. Algauw wankelt de toren en weet geen enkel dier nog of het op de juiste plaats staat.
De dierentoren kan echter alleen overeind blijven als alle dieren in de juiste volgorde op elkaar klimmen.

Inhoud van het spel

19 dieren (= ronde houten blokjes), 1 spelbord, 4 stapelvoorbeelden, 1 dobbelsteen, 1 zakje, 1 handleiding



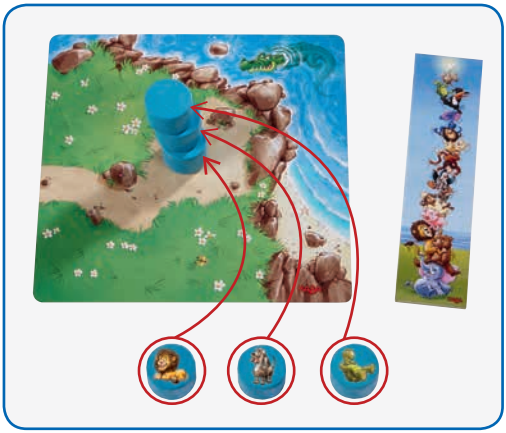
Voorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een stapelvoorbeeld en legt dat voor zich. Overtollige stapelvoorbeelden gaan terug in de doos. Doe alle dieren in het zakje en leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Men speelt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste aan zee was, mag beginnen.

Neem eerst drie dieren uit het zakje. Als je een krokodil hebt genomen, mag je nog een dier nemen. De krokodil steek je daarna weer in het zakje.
Toon aan de andere spelers welke dieren je genomen hebt. Daarna stapel je ze in de juiste volgorde op de dierentoren in het midden van het spelbord. Belangrijk: De afbeeldingen van de dieren moeten naar beneden wijzen.



Voorbeeld:
Julie heeft deze drie dieren uit het zakje genomen: hond, leeuw en schildpad. De leeuw legt ze helemaal onderaan, daarop de hond en daarop de schildpad.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die de dierentoren verder bouwt.

Neem een dier uit het zakje, natuurlijk zonder erin te kijken. Zeg en toon aan de andere spelers welk dier je genomen hebt. Stapel het dier dan op de juiste plaats in de dierentoren.

Er gelden echter enkele belangrijke **regels bij het stapelen**.

- Bepaal de juiste plaats voor het dier dat je genomen hebt. Zet daarbij het bovenste deel van de dierentoren op het spelbord.
- Je mag je beide handen gebruiken.
- Leg je dier altijd met de afbeelding naar onderen in de dierentoren.
- Zet daarna de bovenste helft weer terug op de dierentoren.
- Natuurlijk mag niemand kijken naar de onderkant van de gestapelde dieren.
- Let goed op bij het stapelen, want de dierentoren mag niet omvallen!

Voorbeeld:

Tim neemt het schaap uit het zakje. In de dierentoren bevinden zich al de leeuw, de hond en de schildpad. Het schaap moet tussen de leeuw en de hond komen.

Tim tilt dus de twee bovenste dieren op, legt het schaap (met de afbeelding naar beneden) op het onderste dier (de leeuw) en zet vervolgens de twee andere dieren (hond en schildpad) weer terug. Deze dieren staan nu in de juiste volgorde in de dierentoren: leeuw, schaap, hond, schildpad.

Krokodil

Als je een krokodil genomen hebt, moet je een dier uit de dierentoren nemen. Neem de dobbelsteen en gooi. Dat aantal ogen tel je van beneden naar boven op de dierentoren. Het dier op die plaats neem je nu uit de toren. Daarbij gelden de regels voor het stapelen. Leg het weggenomen dier weer in het zakje zonder dat er iemand naar kijkt.
Als je met de dobbelsteen meer ogen gegooid hebt dan er dieren in de toren zijn, moet je geen dier wegnemen. De krokodil leg je daarna in de doos.

Voorbeeld:

Paul neemt een krokodil en gooit een 2. Hij moet het tweede dier van onderen uit de dierentoren nemen (schaap).

Paul neemt een krokodil en gooit een 5. De dierentoren bestaat maar uit vier dieren. Hij moet dus geen dier wegnemen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Er zijn drie mogelijkheden waarop de grappige dierentoren klaar is.

1 Stapelstop!

In de dierentoren moeten altijd de juiste dieren op elkaar staan. Als het jouw beurt is en je denkt dat de volgorde verkeerd is, mag je het spel beëindigen en de toren controleren. Je roept dan luid 'Stapelstop!'.

Neem nu voorzichtig dier na dier van de toren en leg het met de afbeelding naar boven naast het spelbord. Alle spelers vergelijken de volgorde van de dieren met hun stapelvoorbeeld.

- Is de volgorde van de gestapelde dieren verkeerd?
  Prima! Je hebt goed opgelet en het spel gewonnen!
- Is de volgorde van de gestapelde dieren juist?
  Oh nee! Helaas heb je niet zo goed opgelet en de dierentoren voor niets afgebroken. Je medespelers hebben het spel gewonnen.

2 De dierentoren valt om

Als sommige blokjes of de hele dierentoren bij het stapelen op de tafel vallen, is het spel afgelopen. In dat geval heeft de speler die de toren heeft laten omvallen, helaas verloren en hebben alle andere spelers gewonnen.

3 De dierentoren is klaar

Hebben jullie vlijtig gestapeld en is jullie dierentoren klaar? Prima! Maar ... staan alle dieren wel in de juiste volgorde in de toren?

- De speler die na de laatste stapelspeler aan de beurt is, mag nu 'Stapelstop!' roepen en zijn twijfels uiten over de volgorde (zie 'Stapelstop').
- De speler die na de laatste stapelspeler aan de beurt is, twijfelt niet aan de juiste volgorde. In dat geval hebben alle spelers samen gewonnen.

Tip

Kijk best voor elke ronde naar jullie stapelvoorbeelden. Die tonen de juiste volgorde om de dieren te stapelen.

Animal sobre animal – Memotorre

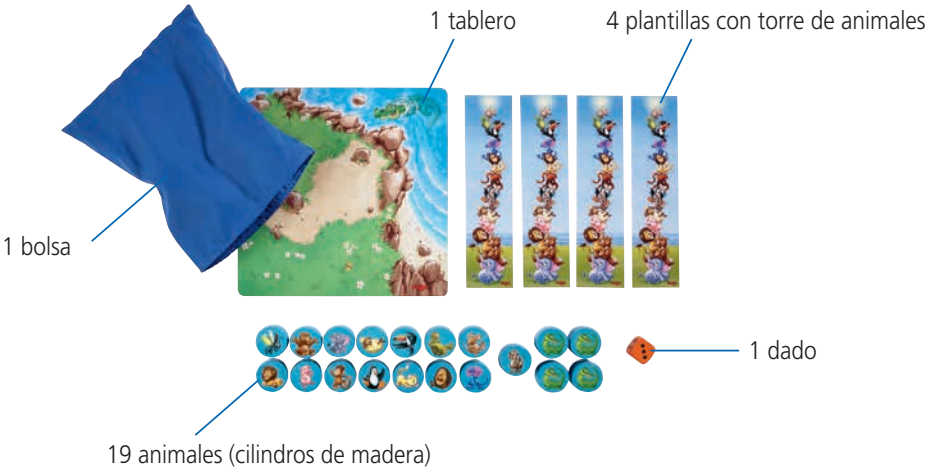
Un juego de apilar para 2 - 4 habilidosos
de la memoria, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Autores: Christoph Behre y Klaus Miltenberger
Ilustrador: Daniel Döbner
Duración del juego: aprox. 15 minutos

Durante su excursión a la costa, los animales han descubierto un faro. Deciden intentar llegar tan alto como el faro, así que el oso se sube sobre el elefante, el león sobre el oso, y así sucesivamente… siempre por orden de tamaño. En la cima brilla la luciérnaga, como en el faro de verdad.
No obstante, el cocodrilo está enfadado porque no puede estar encima del todo. Entonces empuja una y otra vez a los animales de la torre desconcertando a todos los demás. La torre se balancea y los animales ya no saben si están colocados correctamente. Pero sólo si todos escalan en el orden correcto podrán mantenerse en pie.

Contenido del juego

19 animales (cilindros de madera), 1 tablero, 4 plantillas con torre de animales, 1 dado, 1 bolsa
1 instrucciones del juego



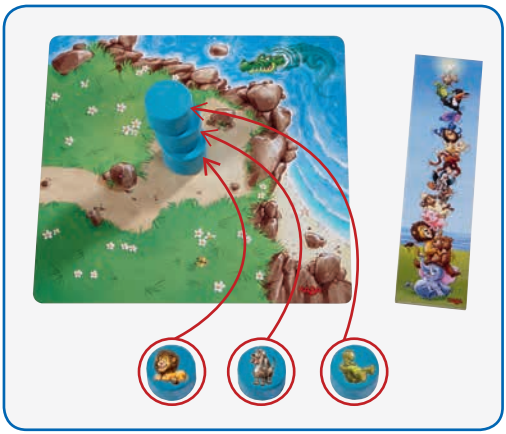
Preparación del juego

Situad el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador recibe una plantilla y la sitúa boca arriba delante de él. Las plantillas sobrantes se devuelven a la caja. Meted todos los animales en la bolsa y preparad el dado.

Desarrollo del juego

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Empieza aquel que haya estado en la playa más recientemente.

En primer lugar, saca tres animales de la bolsa. Si entre ellos se encuentra el cocodrilo, podrás sacar uno más y meter después de nuevo el cocodrilo en la bolsa. Enseña los animales al resto de jugadores, y, a continuación, apílalos conforme al orden correspondiente en el centro del tablero. Importante: el dibujo de los animales debe quedar boca abajo.



Ejemplo:
Julia ha sacado de la bolsa los siguientes animales: perro, león y tortuga. El león se sitúa debajo del todo; sobre él, el perro y encima, la tortuga.

Ahora será el turno del siguiente jugador, que continúa agregando animales a la torre.

Sin mirar, saca un animal de la bolsa. Enséñaselo al resto de jugadores y colócalo en el lugar adecuado de la torre.

Para ello, debes tener en cuenta un par de **reglas importantes**:

- Busca el lugar correcto para el animal que has sacado. Coloca los animales de la parte superior de la torre encima del tablero.
- Puedes emplear las dos manos.
- Coloca tu animal siempre boca abajo.
- Seguidamente, construye de nuevo la torre con los animales que habías quitado.
- Por supuesto, ningún jugador podrá mirar el reverso de los animales apilados.
- Cuando construyas la torre, ten especial cuidado para que no se derrumbe.

Ejemplo:

Tim saca la oveja de la bolsa. En la orre se encuentran ya el león, el perro y la tortuga, por lo que la oveja debe ir entre el león y el perro.

Tim levanta los dos primeros animales, coloca la oveja (con el dibujo hacia abajo) sobre el león y sitúa de nuevo los animales que ha levantado (el perro y la tortuga) en la torre. De este modo, la torre queda construida en el orden correcto por el león, la oveja, el perro y la tortuga.

Cocodrilo

Si has sacado un cocodrilo, tendrás que retirar un animal de la torre. Para ello, coge el dado y tira. Empezando por abajo, cuenta tantos animales como puntos hayan salido y retira el animal que se encuentre en el lugar correspondiente según el número de puntos. Aquí se aplican las reglas importantes. Sin ver el animal del que se trata, mételo de nuevo en la bolsa. En caso de que saques con el dado un número mayor de puntos que la cantidad de animales que hay en la torre, no tendrás que retirar ningún animal. Seguidamente, coloca el cocodrilo en la caja.

Ejemplo:

Paul saca un cocodrilo, tira el dado y saca un 2, por lo que deberá extraer el segundo animal de la torre empezando por abajo (la oveja).

Paul saca el cocodrilo, tira el dado y saca un 5. Pero sólo hay cuatro animales en la torre y no tendrá que extraer ningún animal.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

Hay tres formas diferentes con las que puede concluir este divertido juego de animales:

1 ¡Alto a la torre!

En la torre deben encontrarse siempre los animales en el orden correcto. Si llega tu turno y consideras que el orden se ha alterado, podrás concluir el juego y comprobar la torre. Para ello, tendrás que gritar alto y claro «¡alto a la torre!».

Seguidamente, coges uno a uno los animales y los colocas boca arriba encima del tablero. El resto de los jugadores compara el orden de estos con el que se muestra en las plantillas.

- ¿Es incorrecto el orden?
  ¡Genial! Te has fijado muy bien y has ganado la partida.
- ¿El orden de los animales es correcto?
  ¡Qué lástima! No has prestado suficiente atención y has desmontado la torre en vano. El resto de los jugadores han ganado la partida.

2 La torre se derrumba

En caso de que se caiga un animal o se derrumbe toda la torre al intentar colocar uno de los cilindros, el juego habrá terminado, en cuyo caso el jugador responsable perderá la partida y todos los demás habréis ganado.

3 La torre está lista

¿Habéis trabajado con atención y habéis concluido la torre? ¡Genial! ¿Están todos los animales en el orden correcto?

- El jugador que tendría el próximo turno puede gritar «¡alto a la torre!» en este momento y poner en duda el orden de la torre (véase «¡alto a la torre!»).
- El jugador que tendría el próximo turno no duda del orden y, entonces, todos habréis ganado.

Nota

Es importante que miréis vuestras plantillas antes de cada turno. Éstas os muestran el orden en el que los animales deben ir apilados.

Torre di animali – Una scalata da ricordare

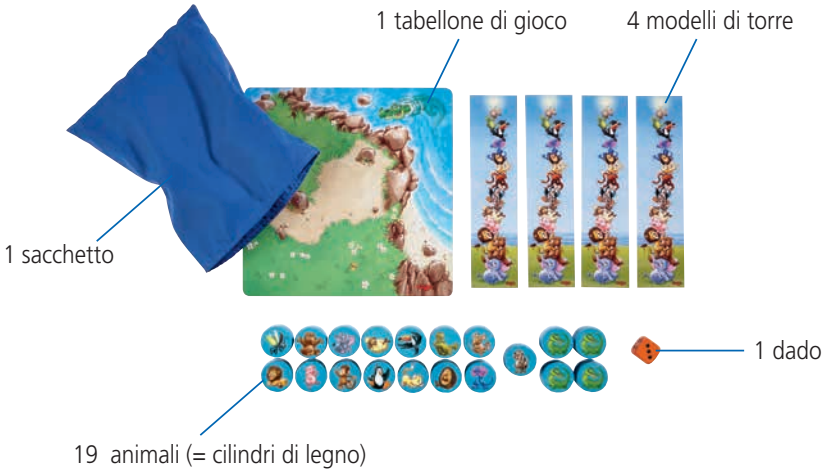
Un fantastico gioco da impilare, per 2-4 abili equilibristi della memoria da 5 a 99 anni.

Autori: Christoph Behre, Klaus Miltenberger
Illustrazioni: Daniel Döbner
Durata del gioco: circa 15 minuti

Gli animali hanno scoperto un faro durante una gita al mare e vogliono raggiungere la sua altezza: ecco che l'orso si arrampica sull'elefante, il leone sull'orso e così via: ogni animale ne regge sempre uno più piccolo. In cima brilla la lucciola, proprio come nel vero faro.
Ma il coccodrillo si è offeso, perché in cima vorrebbe starci lui. Così spinge in continuazione degli animali giù dalla torre e manda tutti gli altri in confusione. La torre inizia presto a oscillare e gli animali non sanno più se sono al posto giusto.
Per poter costruire la torre occorre infatti che gli animali si arrampichino uno sopra l'altro nell'ordine corretto.

Dotazione del gioco

19 animali (= cilindri di legno), 1 tabellone di gioco, 4 modelli di torre, 1 dado, 1 sacchetto, 1 istruzioni di gioco



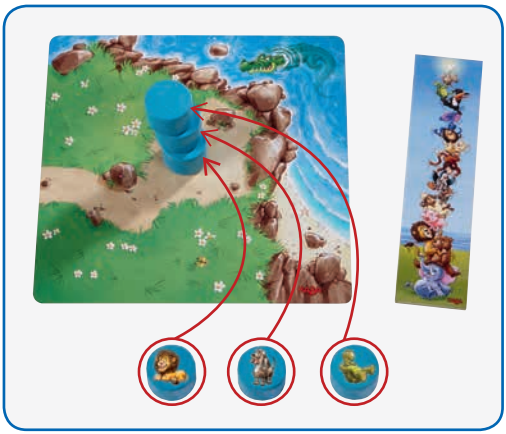
Preparazione del gioco

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ciascun giocatore riceve un modello di torre e lo mette davanti a sé. I modelli di torre rimanenti vengono riposti nella scatola. Mettete tutti gli animali nel sacchetto e tenete pronto il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi è stato più di recente al mare.

Pesca per prima cosa tre animali dal sacchetto. Se hai pescato un coccodrillo, puoi pescare ancora una volta. Rimetti poi il coccodrillo nel sacchetto.
Mostra agli altri giocatori gli animali che hai pescato e impilali poi uno sopra l'altro al centro del tabellone di gioco, seguendo l'ordine indicato sul modello di torre. Importante: i lati con le immagini degli animali vanno rivolti verso il basso.



Esempio:
Giulia ha pescato dal sacchetto il cane, il leone e la tartaruga. Il leone deve stare più in basso di tutti, sopra il leone va messo il cane e sopra il cane deve esserci la tartaruga.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che prosegue la costruzione della torre di animali.

Pesca un animale dal sacchetto, naturalmente senza sbirciare. Annuncia e mostra agli altri giocatori l'animale che hai pescato, e sistemalo quindi al posto giusto nella torre di animali.

Devi osservare alcune importanti **regole per impilare:**

- Cerca il posto giusto per l'animale che hai pescato. Sposta la parte superiore della torre di animali e appoggiala sul tabellone di gioco.
- Sei libero di usare entrambe le mani.
- Metti il tuo animale sulla torre di animali, con l'immagine sempre rivolta verso il basso.
- Rimetti poi la parte superiore sulla parte inferiore della torre di animali.
- Ovviamente nessuno deve guardare il lato inferiore degli animali impilati.
- Sistema gli animali con cura per non far crollare la torre!

Esempio:

Tim ha pescato la pecora dal acchetto. Sulla torre di animali si trovano già il leone, il cane e la tartaruga. La pecora deve essere sistemata tra il leone e il cane.

Tim sposta quindi i due animali in cima alla torre, piazza la pecora (con l'immagine rivolta verso il basso) sull'animale più in basso (leone) e rimette quindi gli altri due animali (cane e tartaruga) al loro posto. Ora sulla torre di animali sono disposti nell'ordine corretto il leone, la pecora, il cane e la tartaruga

Il coccodrillo

Se hai pescato un coccodrillo, devi togliere un animale dalla torre. Prendi il dado e tiralo. Conta dalla base della torre tanti animali quanti sono i punti ottenuti. Prendi l'animale che si trova nella posizione corrispondente e toglilo dalla torre. Ricordati di osservare le regole per impilare. Rimetti l'animale che hai tolto nel sacchetto, senza guardarlo e senza farlo vedere agli altri giocatori. Se sulla torre ci sono meno animali dei punti usciti sul dado, non devi toglierne nessuno. Rimetti quindi il coccodrillo nel sacchetto.

Esempio:

Paolo pesca il coccodrillo e ottiene un 2 con il dado. Deve togliere dalla torre il secondo animale (la pecora) partendo dalla base.

Paolo pesca il coccodrillo e ottiene un 5 con il dado. La torre è però composta solo da quattro animali, quindi non occorre toglierne nessuno.

Il turno passa poi al giocatore successivo.

Fine del gioco

L'allegra scalata degli animali può concludersi in tre modi:

1 Fermi tutti!

Gli animali devono sempre essere disposti sulla torre nell'ordine giusto. Se, durante il tuo turno, pensi che gli animali non siano disposti correttamente, puoi concludere il gioco e controllare la torre, esclamando ad alta voce: "Fermi tutti!"

Togli quindi con cura, l'uno dopo l'altro, gli animali dalla torre e mettili scoperti accanto al tabellone di gioco. Tutti i giocatori confrontano quindi l'ordine degli animali con quello del loro modello di torre.

- Gli animali sono disposti nell'ordine sbagliato?
  Ottimo! Hai visto giusto e vinci così il gioco!
- Gli animali sono disposti nell'ordine giusto?
  Ahi ahi! Purtroppo non hai visto giusto e hai smantellato la torre di animali per niente. Hanno vinto quindi i tuoi compagni di gioco.

2 La torre di animali crolla

Se, durante la costruzione, cadono dei pezzi o crolla tutta la torre, il gioco finisce. In questo caso il giocatore che ha fatto crollare la torre purtroppo ha perso e la vittoria va ai suoi compagni.

3 La torre di animali è ultimata

Avete impilato meticolosamente gli animali e ultimato la costruzione della vostra torre? Ottimo! Ma gli animali sulla torre sono disposti tutti nell'ordine giusto?

- Il giocatore di turno dopo quello che ha terminato la costruzione può esclamare "Fermi tutti!" e mettere in dubbio l'ordine degli animali (vedi Fermi tutti!).
- Se il giocatore di turno dopo quello che ha terminato la costruzione non mette in dubbio l'ordine degli animali, risultano tutti vincitori.

Consiglio

Prima di ogni turno osservate i vostri modelli di torre, che mostrano l'ordine in cui vanno impilati gli 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 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 niet 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 alguns jogos engraçados verficou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob **www.haba.de/Ersatzteile** pode perguntar se a peça ainda é disponível.

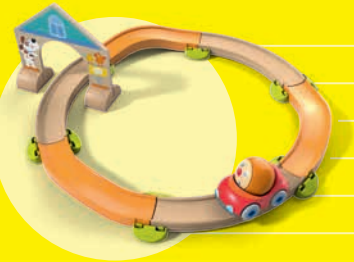
Kære børn, kære forældre,
det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile**.

Kära barn, kära föräldrar!
Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det.Ingetproblem! 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 raktáron van-e 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 e bambino piccolo

Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali

Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie

Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderogen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

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

HABA®

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

Art. Nr. 302812 TL 90307 1/17