



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



TIER auf TIER

Das große Abenteuer



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Tier auf Tier

Das große Abenteuer



Ein spannendes Stapelspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

Spielidee: Klaus Miltenberger

Illustration: Michael Bayer

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Staunend und etwas ängstlich stehen die Tiere vor der wackligen Hängebrücke, die hoch über dem Abenteuertal schwebt. Mutig setzt das Krokodil als Erster einen Fuß nach dem anderen auf die Hängebrücke und läuft vorsichtig bis zur Brückenmitte. Die anderen Tiere halten den Atem an! „Die Brücke hält!“, ruft das Krokodil triumphierend. Sofort stürmen die anderen Tiere hinterher und es entsteht ein riesiges Tohuwabohu. Doch die Tiere müssen vorsichtig sein, denn ein falscher Schritt und sie purzeln herunter. Kannst du ihnen helfen das Gleichgewicht zu halten?

Spielinhalt

- 5 Giraffen
- 5 Leguane
- 5 Panther
- 5 Flamingos
- 5 Fledermäuse
- 1 Krokodil
- 35 Auftragskarten
- 1 Würfel
- 1 Anleitung



*als Erster die
Auftragskarten lösen*

*Schachtel in Tischmitte
stellen*

*Krokodil auf
Hängebrücke setzen,
Tiere aufstellen*

*je Spieler drei
Auftragskarten verteilen,
Würfel bereithalten*

Spielidee

Jeder Spieler bekommt drei geheime Aufträge. Euer Ziel ist es, die abgebildeten Tiere eurer Auftragskarten auf die Hängebrücke und zu einer Tierpyramide zu stapeln. Dabei müssen sich die drei Tiere einer Auftragskarte berühren. Wer die Tiere geschickt stapelt und als Erster die Aufträge erfüllt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Nehmt alle Tiere und den Würfel aus der Schachtel und seht euch den Schachtelaufbau genau an. Die Schachtel ist in vier Täler aufgeteilt, über die eine Hängebrücke führt. Stellt die Schachtel in die Tischmitte und das Krokodil in die Mitte der Hängebrücke. Stellt die Tiere wie abgebildet in beliebiger Reihenfolge neben die Schachtelseiten.

An die Seite des Vulkantals kommen sieben Tiere, an das Wüstental, das Wassertal und das Dschungeltal stellt ihr je sechs Tiere. Ihr dürft euch aussuchen, welche Tiere ihr wohin stellt.

Mischt die Auftragskarten und verteilt drei Karten verdeckt an jeden Spieler. Die restlichen Auftragskarten werden als verdeckter Stapel neben die Schachtel gelegt. Haltet den Würfel bereit.

Spielaufbau



Spielablauf

Seht euch zuerst eure drei Aufträge geheim an. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal über eine Hängebrücke gegangen ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Was hast du gewürfelt?



Ein Symbol für ein Tal?

Jede Schachtelseite gehört zu einem Tal. Schau, welches Symbol du gewürfelt hast und nimm ein beliebiges Tier der entsprechenden Schachtelseite. Staple es jetzt auf die Hängebrücke oder die Tiere, die bereits auf der Brücke stehen. Gibt es keine Tiere mehr zu deinem gewürfelten Tal, darfst du dir ein beliebiges Tier aussuchen und stapeln.



Das Fragezeichen?

Du darfst dir ein Tier eines beliebigen Tals aussuchen und auf die Brücke stapeln.



Die Hängebrücke?

Nimm ein Tier deiner Wahl von der Hängebrücke oder der Tierpyramide herunter und versetze es an eine andere beliebige Stelle. Steht nur das Krokodil auf der Brücke, darfst du ein beliebiges Tier vom Schachtelrand nehmen und stapeln.

Nach deinem Stapelversuch ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtige Tier auf Tier-Regeln

- Wenn du ein Tier stapelst, muss es **immer** mindestens ein anderes Tier berühren. Das Krokodil zählt auch dazu.
- Du darfst zum Stapeln nur eine Hand benutzen.

Einen Auftrag erfüllen

Sobald sich in der Tierpyramide die drei abgebildeten Tiere einer Auftragskarte berühren, ist dieser Auftrag erfüllt. Ein Auftrag kann sich zu jeder Zeit erfüllen, auch wenn gerade ein anderer Spieler an der Reihe ist. Zum Beweis zeigst du den anderen Spielern deine Karte und deutest auf die entsprechenden Tiere in der Pyramide.

Auftragskarten anschauen

würfeln

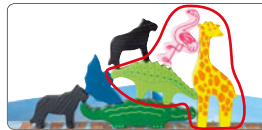
*Auftrag erfüllt =
drei Tiere einer Karte
berühren sich*

Auftragskarte ablegen

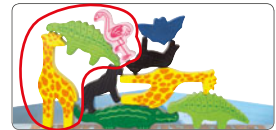
Danach legst du die Karte verdeckt vor dich. Der Auftrag gilt als erfüllt.



Auftragskarte



richtig:
die Tiere der Auftragskarte
berühren sich



richtig:
die Tiere der Auftragskarte
berühren sich



falsch:
die Tiere der Auftragskarte
berühren sich nicht

Pyramide stürzt ein,
Spielzug endet

Krokodil auf Hängebrücke
zurückstellen
Tiere bleiben in Schachtel

Die Tierpyramide stürzt ein

Fallen beim Stapeln Tiere herunter oder stürzt sogar die gesamte Pyramide ein, endet dein Spielzug sofort. Zur Strafe musst du eine weitere Auftragskarte nehmen und erfüllen. Bleiben nach einem Absturz jedoch noch Tiere stehen und bilden eine Tierkombination einer deiner Auftragskarten, darfst du diese Karte trotzdem vor dir ablegen.

Wenn das Krokodil von der Brücke fällt, wird es wieder auf die Hängebrücke gestellt. Die heruntergefallenen Tiere bleiben in den einzelnen Tälern liegen.

Ab jetzt könnt ihr beim Würfeln eines Talsymbols selbst entscheiden, ob ihr ein Tier aus dem entsprechenden Schachtelfeld oder vom Schachtelrand zum Stapeln wählt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Auftragskarte erfüllt hat. Er hat den besten Weg über die Hängebrücke gefunden und gewinnt das Spiel.

alle Aufträge erfüllt

Der Autor



Klaus Miltenberger 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.

Dieses Spiel widme ich posthum meinen Eltern Anton und Scholastika Miltenberger.

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 Atelieregemeinschaft „Hafenstraße 64“ in Münster.

Für HABA hat er bereits die komplette *Tier auf Tier*-Reihe illustriert.

Ich widme dieses Spiel meiner Nichte Jette.

Animal Upon Animal

Balancing Bridge



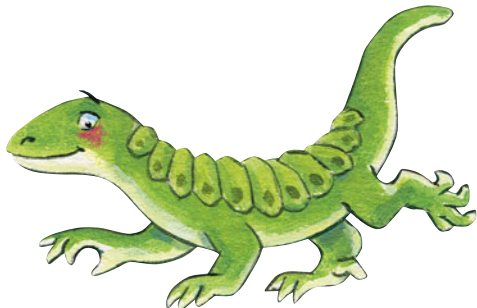
An exciting stacking game for 2-4 players ages 5-99.

Author: Klaus Miltenberger
Illustrations: Michael Bayer
Length of the game: approx. 20 minutes

Amazed but also a little bit horrified, the animals look at the wobbly hanging bridge that hovers high above the adventure valley. The crocodile is the first to dare to set foot on the bridge as he carefully advances to the center of the bridge. The other animals hold their breath. "The bridge holds up!" the crocodile shouts, cheering with triumph. The other animals at once start to dash up to the crocodile causing much jostling and squeezing. The animals however should be careful! One wrong step and they will fall off the bridge. Can you help them maintain their balance?

Contents

- 5 giraffes
- 5 iguanas
- 5 panthers
- 5 flamingos
- 5 bats
- 1 crocodile
- 35 assignment cards
- 1 die
- Set of game instructions



accomplish the assignments first

box in center of table

crocodile on hanging bridge, arrange animals

three assignment cards per player, get die ready

Game Idea

Each player is given three secret assignments. Your aim is to stack the animals on your assignment cards on top of the hanging bridge. The animals must be stacked so that the three animals shown on one card actually touch each other. Whoever manages to skillfully stack the animals, thereby being the first to accomplish the assignments, wins the game.

Preparation of the Game

Take all the animals and the die out of the box and look at the layout of the box. There are four compartments and a hanging bridge that hangs over these compartments. Place the box in the center of the table and place the crocodile in the center of the hanging bridge. Arrange the animals - as shown - deliberately next to the sides of the box. Place seven animals along the side of the water valley and six animals along the sides of each the desert valley, the volcano valley and the jungle valley. You are free to choose which animals you place where. Shuffle the assignment cards and deal three cards to each player, facedown. The remaining assignment cards are kept in a pile facedown next to the game box. Get the die ready.

Compartments



How to Play

First take a look at your three assignment cards. You play in a clockwise direction. Whoever has already crossed a hanging bridge may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?



The symbol of a valley?

The four sides of the box each correspond with a valley. Look at which valley you have rolled and take any one of the animals standing next to the corresponding side of the game box. Stack the animal on the hanging bridge or on top of any animals that are already there. If there are no animals of the valley appearing on the die left, you can choose any animal to stack.



The question mark

You can choose any animal to stack.



The hanging bridge

Take an animal of your choice from the bridge or the animal pyramid and change its place. If there is just the crocodile on the bridge, you can choose any animal from any side of the box and pile it on the crocodile.

Once you have had your go at stacking, it is the next player's turn.

Important Animal-upon-Animal Rules

- When stacking an animal, it **must** always touch at least one other animal, that animal can be the crocodile.
- You are only allowed to use one hand for stacking.

Accomplishing an assignment

As soon as the three animals on one of your assignment cards touch, your assignment is considered complete. This can happen any time, even during the turn of another player. To prove it you show the assignment card in question to the other players and point out the corresponding animals of the pyramid.

look at assignment cards

roll die

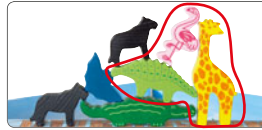
three animals of one card touch = assignment accomplished

*place assignment card
face down in front of you*

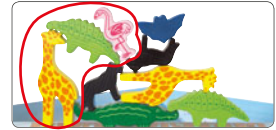
Then you turn this card over and keep it face down in front of you. This assignment has been carried out.



assignment card



*right:
the animals on the assign-
ment card touch*



*right:
the animals on the assignment
card touch*



*Incorrect:
the animals on the assign-
ment card do not touch.*

*pyramid collapses,
your turn is over*

*crocodile on hanging
bridge, animals stay
inside box*

*all assignments
accomplished*

The animal pyramid collapses

If during your stacking maneuvers animals fall off or the pyramid collapses, your turn is then over. Your penalty is that you must then take another new assignment card that you will have to complete.

If however after a crash there are still animals left on the bridge and they happen to form an animal trio that corresponds to one of your assignment cards, you are allowed to take this card and keep it in front of you.

If the crocodile falls off the bridge it is then placed back. The animals that fell off remain in the valleys into which they fell. From that point on, when rolling a valley symbol on the die you are free to choose an animal to stack either from the valley inside the box or from the animals still standing outside the box.

End of the Game

The game ends as soon as a player has accomplished his last assignment card. He has found the best way across the hanging bridge and wins the game.

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 cook, 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 already invented the original version of the prize winning game *Animal upon Animal*.

I dedicate this game to my late parents Anton and Scholastika Miltenberger.

The illustrator



Michael Bayer, born in 1971 in Friedrichshafen, next to the beautiful Lake Constance, since early childhood he has absorbed the variety of shapes nature offers and still profits from it. He completed his graphic design and illustration studies at the polytechnic of Münster (Westfalia). 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.

I dedicate this game to my niece Jette.

Pyramide d'animaux

La grande aventure



Un captivant jeu d'empilement pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Klaus Miltenberger
Illustration : Michael Bayer
Durée de la partie : env. 20 minutes

FRANÇAIS

Surpris et un petit peu inquiets, les animaux se retrouvent devant le pont suspendu branlant qui enjambe la « vallée des aventures ». Courageux, le crocodile pose en premier une patte après l'autre sur le pont et avance prudemment jusqu'au milieu. Les autres animaux retiennent leur souffle ! « Le pont tient bien ! » annonce-t-il d'un air triomphant. Sans perdre de temps, les autres animaux se précipitent vers lui et c'est la cohue sur le pont. Mais les animaux doivent être prudents, car s'ils font un faux pas, ils tombent dans le précipice. Pourras-tu les aider à garder l'équilibre ?

Contenu du jeu

- 5 girafes
- 5 iguanes
- 5 panthères
- 5 flamands roses
- 5 chauves-souris
- 1 crocodile
- 35 cartes d'action
- 1 dé
- 1 règle du jeu



*accomplir en
premier toutes les
actions de ses cartes*

boîte au milieu de la table

*crocodile sur le pont
suspendu, répartir les
animaux*

*3 cartes par joueur,
préparer le dé*

Idée

Chaque joueur a trois actions secrètes à accomplir. Votre but est d'empiler sur le pont suspendu les animaux représentés sur votre carte d'action, de manière à former une pyramide. Les trois animaux illustrés sur une carte d'action doivent se toucher.

Celui qui réussira à empiler les animaux avec adresse et réalisera ses actions en premier gagne la partie.

Préparatifs

Retirez tous les animaux et le dé de la boîte et examinez la construction de la boîte. Celle-ci est divisée en quatre vallées traversées par un pont suspendu. Posez la boîte au milieu de la table et le crocodile au milieu du pont. Posez les animaux dans n'importe quel ordre autour de la boîte, comme illustré. Du côté de la vallée des eaux, posez sept animaux. Du côté de la vallée du désert, de la vallée du volcan et de la vallée de la jungle, posez six animaux. Vous avez le droit de choisir quels animaux vous voulez poser et à quel endroit.

Mélangez les cartes et distribuez-en trois, faces cachées, à chaque joueur. Les cartes restantes sont empilées et posées faces cachées à côté de la boîte. Préparez le dé.

La boîte de jeu



Déroulement de la partie

Regardez d'abord discrètement vos trois cartes. Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà traversé un pont suspendu a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?



Le symbole d'une vallée ?

Chaque côté de la boîte correspond à une vallée. Regarde quel symbole tu as obtenu sur le dé et prends n'importe quel animal posé de ce côté de la boîte. Empile-le sur le pont ou sur les animaux qui sont déjà sur le pont. S'il n'y a plus d'animaux sur le côté de la vallée indiquée par le dé, tu as le droit de choisir n'importe quel animal et de l'empiler.



Le point d'interrogation ?

Tu as le droit de choisir un animal de n'importe quelle vallée. Tu l'empiles sur le pont.



Le pont suspendu ?

Prends n'importe quel animal posé sur le pont ou empilé sur la pyramide et mets-le à un autre endroit. S'il n'y a que le crocodile sur le pont, tu prends n'importe quel animal posé autour de la boîte et l'empiles sur le crocodile.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles importantes pour former la pyramide d'animaux

- Quand tu empiles un animal sur un autre, cet animal doit **toujours** en toucher au moins un autre. Le crocodile compte aussi .
- Tu ne te sers que d'une seule main pour empiler les animaux.

Accomplir une tâche

Si, sur la pyramide d'animaux, les trois animaux représentés sur une carte se touchent, l'action est réalisée. Une action peut s'accomplir à tout moment, même quand un autre joueur joue. Pour le prouver, tu montres ta carte aux autres joueurs et indiques les animaux correspondants empilés dans la pyramide.

regarder ses cartes

lancer le dé

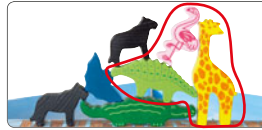
trois animaux d'une carte se touchent = action accomplie

mettre la carte de côté

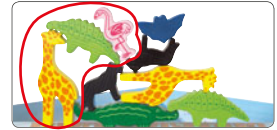
Ensuite, tu poses la carte devant toi, face cachée. L'action compte comme réalisée.



carte d'action



correct :
les animaux de la carte se touchent



correct :
les animaux de la carte se touchent



incorrect :
les animaux ne se touchent pas

la pyramide s'effondre,
tour fini

crocodile sur le pont,
les animaux restent
dans la boîte

toutes les actions sont
accomplies

La pyramide d'animaux s'effondre

Si, lorsque tu empiles un animal sur un autre, des animaux tombent par terre ou si la pyramide toute entière s'effondre, ton tour se termine aussitôt. Comme pénalité, tu tires une autre carte dont tu dois accomplir l'action.

Si des animaux sont restés sur le pont après l'effondrement et s'ils forment une combinaison correspondant à l'une de tes cartes, tu as quand même le droit de te débarrasser de cette carte en la posant devant toi.

Si le crocodile chute, il est remis sur le pont. Les animaux tombés restent dans les vallées dans lesquelles ils ont atterri. A partir d'ici, vous pouvez, après avoir obtenu le symbole d'une vallée au lancer du dé, décider vous-même de prendre un animal autour de ou dans la boîte.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a accompli l'action de sa dernière carte. Comme il a trouvé le meilleur passage sur le pont suspendu, il gagne la partie.

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.

Je dédie ce jeu à titre posthume à mes parents Anton et Scholastika Miltenberger.

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*.

Je dédie ce jeu à ma nièce Jette.

Dier op dier

Het grote avontuur



Een spannend stapelspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

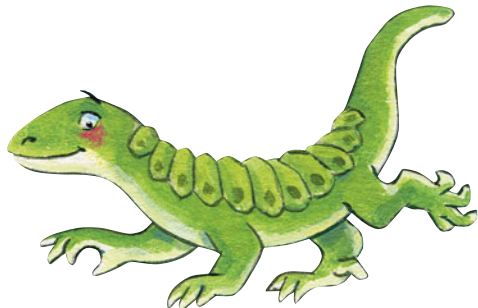
Spelidee: Klaus Miltenberger
Illustraties: Michael Bayer
Speelduur: ca. 20 minuten

Verbaasd en een beetje angstig staan de dieren voor de gammele hangbrug die hoog boven het avonturendal hangt. Dapper zet de krokodil als eerste zijn ene voet na de andere op de hangbrug en loopt voorzichtig naar het midden van de brug. De andere dieren houden hun adem in! “De brug houdt!” roept de krokodil triomfantelijk. Onmiddellijk stormen de andere dieren hem achterna en ontstaat er een gedrang van jewelste.

Maar de dieren moeten oppassen want één verkeerde stap en ze vallen allemaal naar beneden. Kan je ze helpen hun evenwicht te behouden?

Spelinhoud

- 5 giraffen
- 5 leguanen
- 5 panters
- 5 flamingo's
- 5 vleermuizen
- 1 krokodil
- 35 opdrachtkaarten
- 1 dobbelsteen
- spelregels



als eerste alle opdrachtkaarten vervullen

doos in het midden op tafel, krokodil op de hangbrug, dieren neerzetten

iedere speler drie opdrachtkaarten, dobbelsteen klaarleggen

Spelidee

Iedere speler krijgt drie geheime opdrachten. Het is de bedoeling om de dieren die op de opdrachtkaarten staan, op de hangbrug te zetten en tot een dierenpiramide te stapelen. Hierbij moeten de drie dieren van elke opdrachtkaart elkaar aanraken.

Wie erin slaagt de dieren het handigst op te stapelen en als eerste zijn/haar opdrachten vervult, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Haal alle dieren en de dobbelsteen uit de doos en kijk eens goed hoe de doos is opgebouwd. De doos is in vier dalen verdeeld waarover een hangbrug loopt. Zet de doos in het midden op tafel en de krokodil in het midden van de hangbrug. Zet de dieren zoals afgebeeld in willekeurige volgorde langs de zijanten van de doos.

Aan de kant van het woestijndal, het vulkaandal en het jungledal zetten jullie zes dieren neer. Jullie mogen zelf bepalen waar de dieren komen te staan.

Schud de opdrachtkaarten en geef iedere speler drie verdeckte kaarten. De overige opdrachtkaarten worden verdeckt op een stapel naast de doos gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Opbouw van het spel



Spelverloop

Bekijk eerst ongezien de drie opdrachtkaarten. Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al eens over een hangbrug is gegaan, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegoooid?



Het symbool van een dal

Iedere zijde van doos komt met een dal overeen. Kijk welk symbool je hebt gegoooid en pak een dier naar keuze dat naast de bijpassende zijde van de doos staat. Stapel het dier vervolgens op de hangbrug of op de dieren die al op de brug staan. Als er geen dier van het gegooide dal meer is, mag je een willekeurig dier uitkiezen en opstapelen.



Het vraagteken

Je mag een dier van een dal naar keuze uitzoeken en op de brug stapelen.



De hangbrug

Pak een dier naar keuze van de hangbrug of de dierenpiramide en zet het op een andere plek naar keuze. Als alleen de krokodil op de hangbrug staat, mag je een willekeurig dier dat naast een van de zijkanten staat, pakken en op de brug stapelen.

Nadat je hebt gestapeld, is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijke "Dier op dier"- regels

- Als je een dier opstapelt, moet het **altijd** minstens één ander dier aanraken. De krokodil telt ook mee.
- Je mag bij het stapelen slechts één hand gebruiken.

Een opdracht vervullen

Zodra de drie afgebeelde dieren van een opdrachtkaart elkaar op de dierenpiramide aanraken, is deze opdracht uitgevoerd. Een opdracht kan op ieder moment worden vervuld, ook als er een andere speler aan de beurt is. Als bewijs laat je je kaart aan de andere spelers zien en wijs je de bijbehorende dieren op de piramide aan.

opdrachtkaarten bekijken

gooien

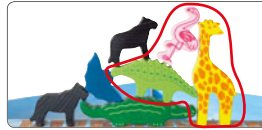
*drie dieren op een kaart
raken elkaar aan =
opdracht vervuld*

opdrachtkaart neerleggen

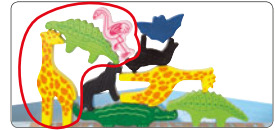
Daarna leg je de kaart verdekt voor je. De opdracht is vervuld.



opdrachtkaart



goed:
de dieren van de opdracht-
kaart raken elkaar aan



goed:
de dieren van de opdracht-
kaart raken elkaar aan



fout:
de dieren raken elkaar
niet aan

NEDERLANDS

piramide stort in,
beurt voorbij,

krokodil op de hangbrug,
dieren blijven in de doos

alle opdrachten vervuld

De dierenpiramide stort in

Als er bij het stapelen dieren naar beneden vallen of zelfs de hele piramide in elkaar stort, is je beurt meteen afgelopen. Voor straf moet je nog een nieuwe opdrachtkaart pakken en deze uitvoeren.

Als na het instorten echter nog dieren blijven staan en deze een dierencombinatie van één van je opdrachtkaarten vormen, mag je deze kaart toch voor je neerleggen.

Als de krokodil van de brug valt, wordt hij opnieuw op de hangbrug gezet. De naar beneden gevallen dieren blijven in de afzonderlijke dalen liggen.

Vanaf dit moment mag je, als je een dalsymbool gooit, zelf beslissen of je een dier uit het bijpassende dal van de doos of uit de rij langs de rand van de doos uitkiest om op te stapelen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zijn/haar laatste opdrachtkaart heeft vervuld. Hij/zij heeft de beste weg over de hangbrug gevonden en wint het spel.

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 be kroonde spel *Dier op Dier* van HABA.

Dit spel draag ik postuum op aan mijn ouders Anton en Scholastika Miltenberger.

De illustrator



Michael Bayer werd in 1971 geboren in Friedrichshafen aan de oevers 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.

Dit spel draag ik op aan mijn nichtje Jette.

Animal sobre animal

La gran aventura



Un emocionante juego de apilar para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Klaus Miltenberger
Ilustraciones: Michael Bayer
Duración de una partida: aprox. 20 minutos

Sorprendidos y un tanto temerosos están los animales frente al tambaleante puente colgante que está suspendido por encima del Valle de la Aventura. El cocodrilo es el primero que tiene el valor de poner un pie tras otro en el puente colgante y camina con todo cuidado hasta alcanzar la mitad del puente. ¡Los demás animales contienen la respiración! «¡El puente aguanta!» exclama el cocodrilo con voz triunfante. Enseguida se precipitan los demás animales al puente y se origina una gigantesca aglomeración. Sin embargo, los animales tienen que ser cautelosos porque si dan un paso en falso pueden caerse del puente. ¿Puedes ayudarles a mantener el equilibrio?

Contenido del juego

- 5 jirafas
- 5 iguanas
- 5 panteras
- 5 flamencos
- 5 murciélagos
- 1 cocodrilo
- 35 cartas de misión
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



*ser el primero en cumplir
con las misiones*

*caja en el centro de la
mesa, cocodrilo en el
puente colgante,
distribuir los animales*

*tres cartas de misiones
para cada jugador, tener a
mano el dado*

El juego

Cada jugador recibe tres misiones secretas. Vuestra meta es apilar en el puente colgante los animales que figuran en vuestras cartas de misión, formando una pirámide de animales. Es obligatorio que los tres animales de una carta de misión se toquen.

Gana la partida el primero que consiga apilar hábilmente los animales y cumplir sus misiones.

Preparativos

Sacad de la caja todos los animales y el dado, y mirad con mucha atención la estructura de la caja. La caja está dividida en cuatro valles por encima de los cuales pasa un puente colgante. Colocad la caja en el centro de la mesa y al cocodrilo en el centro del puente colgante. Colocad los animales en el orden que queráis junto a los laterales de la caja.

En el lateral del Valle del Agua van siete animales, en los laterales del Valle del Desierto, del Valle del Volcán y del Valle de la Jungla, van seis animales. Podéis elegir qué animales colocaréis en qué sitio.

Barajad las cartas de misión y repartid tres, boca abajo, a cada jugador. Las cartas de misión restantes se colocan al lado de la caja formando un mazo de cartas boca abajo. Tened el dado preparado.

Estructura de la caja del juego



¿Cómo se juega?

Mirad en primer lugar vuestras tres cartas de misión sin que os las vean los demás. Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien ya haya atravesado alguna vez un puente colgante. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?



Un símbolo de un valle?

Cada lateral de la caja se corresponde con un valle. Mira qué símbolo te ha salido en el dado y coge un animal cualquiera del lado correspondiente de la caja. Apíalo ahora sobre el puente colgante o sobre los animales que están ya en ese momento encima del puente. Si no queda ningún animal más del valle que te ha salido en el dado, debes elegir cualquier animal y apilarlo.



El signo de interrogación?

Elige un animal de uno cualquiera de los valles y apíalo en el puente.



El puente colgante?

Coge un animal de tu elección del puente colgante o de la pirámide de animales y colócalo en otra posición cualquiera. Si sólo estuviera el cocodrilo en el puente, debes coger un animal cualquiera de un lateral de la caja y tratar de apilarlo.

Después de tu intento de apilar es el turno del siguiente jugador.

Reglas importantes en Animal sobre animal

- Cuando apilas un animal, éste tiene que tocar **siempre**, como mínimo, a otro animal. También cuenta el cocodrilo.
- A la hora de apilar sólo puedes hacerlo valiéndote de una mano.

Cumplir una misión

Una misión se da por cumplida en cuanto se toquen en la pirámide de animales los tres animales dibujados en la carta de misión. Una misión puede cumplirse en todo momento, aunque sea otro el jugador que tenga el turno. Como prueba debes mostrar tu carta a los demás jugadores y señalar los animales correspondientes en la pirámide.

mirar las cartas de misión

tirar el dado

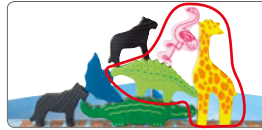
tres animales de una carta se tocan = misión cumplida

descartarse de esa
carta de misión

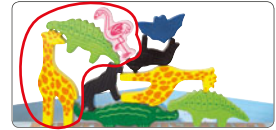
A continuación colócate esa carta boca abajo delante de ti.
Esa misión se da por cumplida.



carta de misión



bien:
los animales de la misión
se tocan



bien:
los animales de la misión
se tocan



mal:
los animales de la misión
no se tocan

pirámide se cae, finaliza
el turno

La pirámide de animales se derrumba

Si al ir a apilar se cae algún animal o incluso se viene abajo la pirámide entera, tu turno finaliza inmediatamente. Como penalización tienes que coger otra carta de misión y cumplirla. Sin embargo, si tras la caída quedan algunos animales en pie formando una combinación de animales de una de tus cartas de misión, podrás descartarte de esa carta y colocártela delante.

Si se cae el cocodrilo del puente, hay que volver a colocarlo en su sitio. Los animales caídos permanecerán en los valles donde caigan.

A partir de entonces, al sacar el símbolo de un valle en el dado podréis decidir si elegís un animal caído en ese valle o del lateral de la caja correspondiente.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya cumplido su última misión. Es quien ha encontrado el mejor camino sobre el puente colgante y se convierte así en el ganador de la partida.

cocodrilo en el puente
colgante,
animales permanecen
en la caja

cumplidas todas las
misiones

El autor

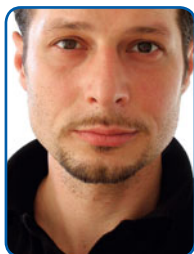


Klaus Miltenberger nació en 1963 en Aschaffenburg, a orillas del río Meno, y creció rodeado de muchos animales en una pequeña granja en los bosques de la cadena montañosa de Spessart. Tras su formación profesional como cocinero estudió las carreras de Pedagogía, Psicología y Ciencias Sociales en la universidad 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.

Este juego se lo dedico a mis padres Anton y Scholastika Miltenberger, in memoriam.

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*.

Dedico este juego a mi sobrina Jette.

Torre di animali

La grande avventura



Un avvincente gioco per accatastare per 2-4 giocatori d 5 a 99 anni.

Ideazione: Klaus Miltenberger
Illustrazioni: Michael Bayer
Durata del gioco: circa 20 minuti

Sorpresi e un pizzico timorosi gli animali contemplan il vacillante ponte sospeso sulla valle dell'avventura. Il primo coraggioso ad avventurarsi sul ponte sospeso è il coccodrillo che passetto dopo passetto raggiunge il centro del ponte. Gli altri animali trattengono il fiato! "Il ponte regge!" esclama trionfante il coccodrillo mentre gli altri animali si lanciano sul ponte provocando un gigantesco intoppo.

Ma gli animali devono fare molta attenzione perché se fanno un passo falso precipitano giù. Li puoi aiutare a mantenersi in equilibrio?

Contenuto del gioco

- 5 giraffe
- 5 iguane
- 5 pantere
- 5 fenicotteri
- 5 pipistrelli
- 1 coccodrillo
- 35 carte con incarico
- Dado
- Istruzioni



*eseguire per primi
tutti gli incarichi*

*scatola al centro del
tavolo, coccodrillo sul
ponte sospeso*

*tre carte ad ogni giocatore,
preparare dado*

Ideazione

Ogni giocatore riceve tre incarichi segreti. Il vostro scopo è ammucciare gli animali raffigurati nelle vostre carte sul ponte sospeso formando una piramide animale. I tre animali della carta incarico devono toccarsi.

Preparativi del gioco

Prendete dalla scatola tutti gli animali e il dado e osservate attentamente com'è strutturata la scatola che è formata da 4 valli su cui si estende un ponte sospeso. Mettete accanto ai lati della scatola gli animali come illustrato seguendo un ordine a vostro piacere.

Sul lato della valle dell'acqua si collocano 7 animali, e 6 rispettivamente sui lati della valle del deserto, della valle del vulcano e della valle della giungla. Potete scegliere la posizione di ogni animale.

Mescolate le carte degli incarichi e distribuite tre carte coperte ad ogni giocatore. Le restanti carte formano un mazzo coperto accanto alla scatola. Preparate il dado.

Montaggio del gioco



Svolgimento del gioco

Guardate prima di nascosto le vostre tre carte. Giocate in senso orario. Inizia chi ha già attraversato un ponte sospeso. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa mostra il dado?



Un simbolo di una valle

Ogni lato della scatola corrisponde ad una valle. Guarda che simbolo è uscito al dado e prendi un animale a scelta dal lato corrispondente della scatola. Collocalo sul ponte o ammuccialo sugli animali che già ci sono. Se per la valle uscita al dado non ci sono più animali, potrai scegliere ed ammucciare un animale di tua scelta.



Il punto interrogativo

Puoi scegliere un animale di una valle a tua scelta e ammucciarlo sul ponte.



Il ponte sospeso

Prendi un animale a scelta dal ponte o dalla piramide di animali e spostalo in un altro punto a piacere. Se sul ponte c'è solo il cocodrillo puoi prendere dal bordo della scatola un animale a scelta e ammucciarlo.

Il turno passa poi al giocatore seguente.

Importanti regole ammuccia animali

- Quando ammucchi un animale deve **sempre** toccarne almeno un altro. Ciò riguarda anche il cocodrillo.
- Per ammucciare potrai usare solo una mano.

Realizzare un incarico

Un incarico è realizzato quando i tre animali della carta si toccano nella piramide animale. Un incarico si può sempre realizzare anche quando è il turno di un altro giocatore. Come prova mostri agli altri giocatori la tua carta e indichi i corrispondenti animali nella piramide.

guardare le carte

tirare dado

*tre animali di una carta
si toccano=
incarico compiuto*

depositare carta

Poi metti la carta coperta davanti a te. Si considera compiuto l'incarico.



carta con incarico



*giusto:
gli animali della carta-
incarico si toccano*



*giusto:
gli animali della carta-
incarico si toccano*



*sbagliato:
gli animali non si toccano*

*la piramide crolla,
finisce turno*

*coccodrillo su ponte
sospeso, animali restano
nella scatola*

*tutti gli incarichi sono
eseguiti*

La piramide degli animali crolla

Se durante l'operazione di accatastamento cadono degli animali o addirittura crolla l'intera piramide, il tuo turno finisce immediatamente. Per punizione dovrai prendere ed eseguire l'incarico di una nuova carta. Se dopo un crollo restano però ancora in piedi degli animali e formano una combinazione animale di una delle tue carte degli incarichi, potrai comunque scartare questa carta davanti a te.

Se il coccodrillo cade dal ponte lo si rimette sul ponte sospeso. Gli animali caduti restano nelle singole valli.

A partire da questo momento quando al dado esce un simbolo di una valle potete stabilire se per ammucciare scegliete un animale dal corrispondente settore della scatola oppure dal margine della scatola.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha eseguito l'incarico della sua ultima carta. Ha trovato il miglior cammino per attraversare il ponte e vince il gioco.

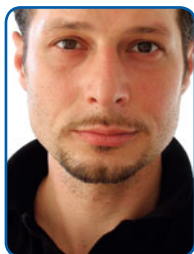
L'autore



Klaus Miltenberger è nato a Aschaffenburg sul Meno. È cresciuto in una piccola fattoria insieme a molti animali nei boschi di Spessart. Conclusa la formazione come cuoco, ha studiato pedagogia, psicologia e sociologia presso la Ludwig-Maximilians-Universität di Monaco, dove vive e lavora come pedagista e come inventore di giochi. Tra le sue opere conta anche il premiato gioco originale di HABA *Torre di animali*.

Dedico questo gioco alla memoria dei miei genitori Anton e Scholastika Miltenberger.

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*.

Dedico questo mio lavoro a mia nipote Jette.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

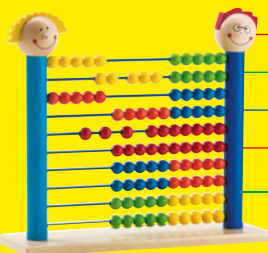
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

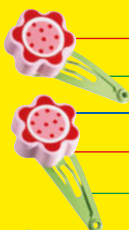
Gifts

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.

HABA[®]

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