



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

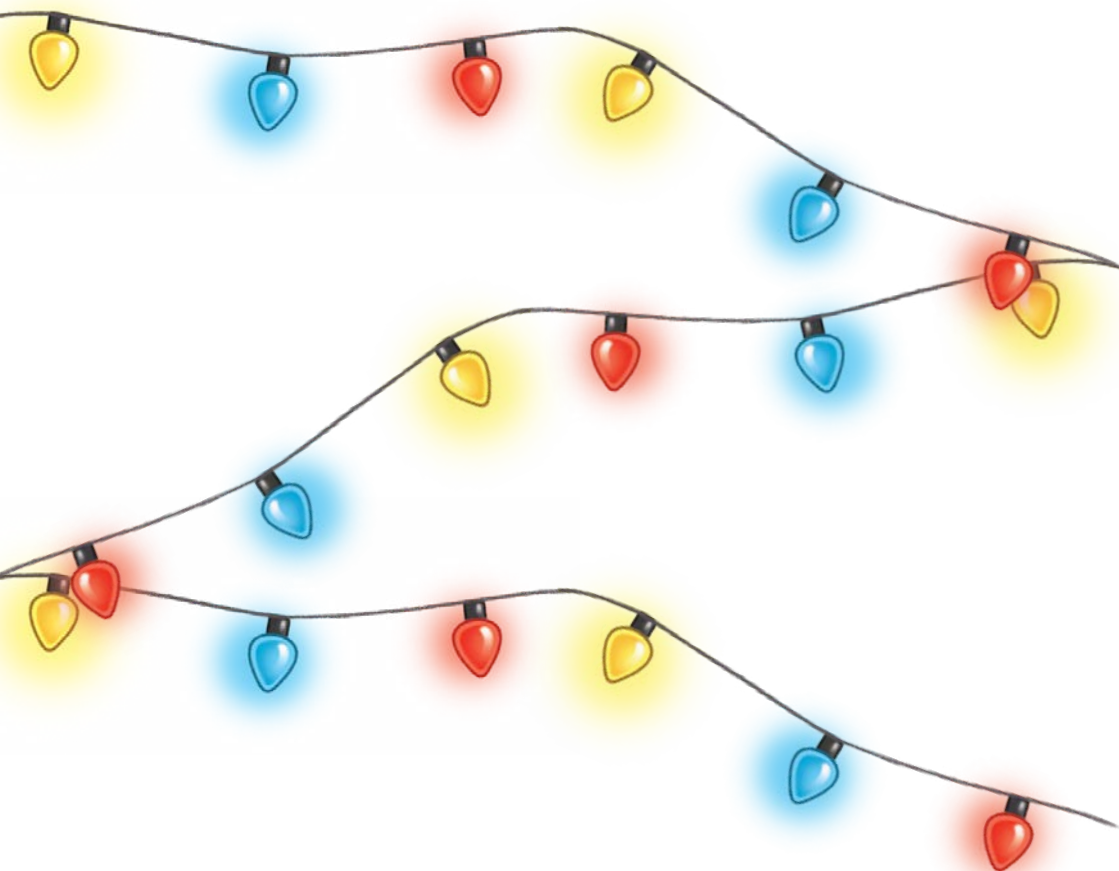
Tier auf Tier

*Das weihnachtliche
Stapelspiel*



Animal Upon Animal - A Christmas Stacking Game · Pyramide d'animaux Noël · Dier op dier - Het kerststapelspel ·
Animal sobre animal - El juego navideño de apilar · Torre di animali - Il gioco da impilare natalizio

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



Tier auf Tier

Das weihnachtliche Stapelspiel

Ein wackeliges Weihnachts-Stapelspiel für 2 - 4 Winterfreunde von 4 - 99 Jahren.

Autor: Klaus Miltenberger
Illustration: Richard Hoit
Redaktion: Robin Eckert
Spieldauer: 10-15 Minuten



Wenn es draußen weiß und drinnen ganz gemütlich wird, dann ist Weihnachten nicht mehr fern! Schnell huscht das Eichhörnchen über die verschneiten Berge und verschwindet im dichten Laub einer mächtigen Tanne. Flink springt es von Ast zu Ast und landet gekonnt auf der Kufe eines Schlittens. Vorsichtig balanciert es bis ganz nach vorne, doch anstelle des Weihnachtsmanns sitzt hier nur ein kleiner Pinguin. Da! Ein Schneehase! Mit aller Kraft zieht sich das Eichhörnchen an dessen langen Ohren empor und besteigt – Zacken für Zacken – den Stern, der bisher ganz oben leuchten durfte. Geschafft! Stolz und voller Vorfriede auf ein wunderschönes Weihnachtsfest blickt es auf die prächtige Winterwelt hinunter.

Bei „Tier auf Tier – Das weihnachtliche Stapelspiel“ bauen alle Spieler gemeinsam eine Weihnachtspyramide.

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Figuren loszuwerden.

Spielinhalt

1 verschneites Bergpanorama, 4 Tannen, 4 Schlitten, 4 Elche, 4 Pinguine, 4 Schneehasen, 4 Eichhörnchen, 4 Sterne, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Stellt das verschneite Bergpanorama in die Tischmitte: Es ist immer die erste Figur eurer Weihnachtspyramide.

Jeder von euch nimmt sich nun 1 Figur von jeder Art, bis jeder 7 verschiedene Figuren vor sich stehen hat. Dies ist euer persönlicher Vorrat. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt bleiben Figuren übrig. Diese legt ihr in die Schachtel zurück.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer sich am besten wie eine Schlange über den Boden bewegen kann, darf beginnen.

Wenn du dran bist, gilt: erst würfeln und dann stapeln.

Würfeln

Was ist auf dem Würfel zu sehen?



Ein Punkt

Nimm eine Figur aus deinem Vorrat und staple sie auf eine beliebige Position der Weihnachtspyramide.

Zwei Punkte

Nimm zwei Figuren aus deinem Vorrat und staple sie nacheinander auf die Weihnachtspyramide.

Die Hand

Nimm eine Figur aus deinem Vorrat und gib es einem Mitspieler deiner Wahl.

Nun muss er diese Figur für dich auf die Weihnachtspyramide stapeln.

Das Fragezeichen

Deine Mitspieler wählen gemeinsam eine Figur aus deinem Vorrat aus, das du auf die Weihnachtspyramide stapeln musst.

Das verschneite Bergpanorama

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es **auf den Tisch**, sodass sie das verschneite Bergpanorama entweder direkt links oder rechts berührt. Steht dort bereits eine andere Figur, so darfst du auch an diese anbauen.

Dadurch wird die Stapelfläche erweitert.

Ab sofort dürft ihr auch auf diese Figur stapeln.

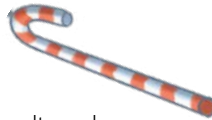
Stapeln

Beim Stapeln gelten folgende Regeln:

- Es darf immer nur mit einer Hand gestapelt werden.
- Eine gestapelte Figur darf nicht den Tisch berühren (Ausnahme: Wird das verschneite Bergpanorama gewürfelt, so muss die gestapelte Figur den Tisch berühren).
- Wichtig ist, dass alle Tiere auf dem Tisch in einer Linie stehen.

Nachdem gestapelt wurde, ist dein Zug vorbei.

Jetzt ist der nächste Spieler dran und würfelt.



Wichtige Einsturz-Regeln:

- Sobald gestapelte Figuren auf den Tisch purzeln oder sogar die gesamte Weihnachtspyramide einstürzt, endet der Zug sofort.
- Der Stapler sucht sich zwei der heruntergepurzelten Figuren aus und stellt sie in seinen Vorrat. Legt alle übrigen heruntergefallenen Figuren zurück in die Schachtel. Ist nur eine einzelne Figur heruntergefallen, dann muss er natürlich nur diese zu sich nehmen.
- Ist sogar das verschneite Bergpanorama umgekippt? Stellt es einfach wieder auf.
- Hattest du beim Zusammensturz der Weihnachtspyramide noch eine Figur in der Hand? Stelle auch diese in deinen Vorrat.
- Fallen Figuren ohne Einwirkung eines Spielers von der Weihnachtspyramide herunter, kommen alle heruntergefallenen Figuren in die Schachtel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler am Ende seines Zuges kein Tier mehr vor sich stehen hat.

Du gewinnst und wirst zum besten Weihnachtsstapler des Tages gekürt.



Erfahrene Weihnachtsstapler können mit folgenden Zusatzregeln spielen:

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

Wenn du einmal alleine stapeln möchtest:

Wie viele Figuren kannst du auf das verschneite Bergpanorama stapeln, bis die Pyramide einstürzt?

„Dieses Spiel widme ich Helmut Weis.“

Animal Upon Animal

A Christmas Stacking Game



A wobbly Christmas-themed stacking game for 2 - 4 festively minded players ages 4 - 99.

ENGLISH

Game Designer: Klaus Miltenberger
Illustrator: Richard Hoit
Game Developer: Robin Eckert
Playtime: 10-15 minutes



When it starts to get frosty outside but warm and cozy inside, you know Christmas is just around the corner. All the animals decide to celebrate with a friendly stacking competition. The squirrel scurries across the snow-covered landscape and disappears into the dense foliage of a mighty fir tree. It leaps from branch to branch and lands skillfully on the skid of a sled where it keeps its balance. But instead of Santa Claus, the driver turns out to be a little penguin. Oh, look! A snow bunny. The squirrel musters all of its strength to clamber up the bunny's long ears and along the points of the star that crowns the tree. The squirrel has made it to the top! With a sense of pride and in anticipation of a wonderful Christmas to come, it surveys this magical winter scene.

In Animal Upon Animal - A Christmas Stacking Game, players compete to be the first to place all of their pieces onto the growing Christmas pyramid.

Game Contents

1 snowy mountain range, 4 fir trees, 4 sleds, 4 reindeer, 4 penguins, 4 snow bunnies, 4 squirrels, 4 stars, 1 die, 1 rulebook

Game Setup

Place the snowy mountain range in the center of the table. This is always the foundation for your Christmas pyramid.

Each player now takes a tree, sled, star, and one of each animal, so that everyone has seven wooden figures in front of them. This is each player's personal supply for the game. If there are fewer than four players, return the extra pieces back to the box.



How to Play

Players take turns in a clockwise direction, rolling the die and stacking their pieces. The player who owns the warmest winter hat starts the game.

On your turn, roll the die and carry out the action it shows.

Roll the Dice

What does the die show?



One dot

Take one figure from your supply and place it wherever you like on the Christmas pyramid, according to the stacking rules.

Two dots

Take two figures from your supply and place them one at a time on the Christmas pyramid, according to the stacking rules.

The hand

Pick one of your figures and give it to a player of your choice. That player now has to place it on the Christmas pyramid according to the stacking rules. If they cause figures to fall, they will take the penalty, not you.

Question mark

Together, the other players decide which of your figures you have to place on the Christmas pyramid according to the stacking rules.

The snowy mountain range

Take one of your figures and place it **on the table** touching either the left or the right-hand side of the snowy mountain range. If there is already another figure standing there, you may place yours touching it instead.

This lengthens the total available area for stacking.

From now on, players can stack on top of this figure as well as the mountain range.

Stacking Rules

The following rules apply when stacking animals:

- Players may only place their figures using one hand.
- No part of a stacked figure is allowed to come into contact with the table. (Exception: If the die shows the snowy mountain range, the figure has to be placed on the table surface according to those rules.)
- All figures on the table must be placed parallel to each other.

After you have placed your figure(s), it is the next player's turn to roll the die.



What to do if there is a collapse:

- If some of the stacked figures fall off the pyramid, or if the whole pyramid collapses, the player who caused it selects two of the figures from those fallen and adds them to their own supply. Any other fallen pieces are returned to the box. If only a single figure has fallen, then it is the only one that the unlucky player takes.
- If the snowy mountain range has fallen over, simply stand it up again.
- Was the unlucky player holding a figure in their hand when the Christmas pyramid collapsed? That figure also goes back in to the player's supply.
- If figures fall off the Christmas pyramid without anyone intervening, return all of the fallen figures to the box.

End of the Game

The game ends as soon as one player has placed their last figure successfully onto the pyramid.

That player has won the game and earns the title of Most Festive Christmas Stacker.



Additional Rules for Advanced Stackers:

- If there are fewer than four players, distribute the extra figures equally to all players.
- If figures fall off the pyramid, the player responsible takes up to five of the fallen figures instead of just two.
- When a player has only one figure remaining, they may place it on the pyramid without rolling the die first.

A challenge for children playing alone:

How many figures can you stack on the snowy mountain range before the pyramid collapses?

"I wish to dedicate this game to Helmut Weis."

Pyramide d'animaux

Noël



Un jeu d'empilement et d'équilibre amusant pour 2 à 4 lutins de Noël de 4 à 99 ans.

Auteur : Klaus Miltenberger
Illustration : Richard Hoit
Rédacteur : Robin Eckert
Durée de la partie : 10-15 minutes



Lorsque tout est blanc dehors et qu'il fait bon être chez soi, Noël n'est pas loin ! L'écureuil se glisse furtivement dans les montagnes enneigées et disparaît jusqu'à la cime d'un magnifique sapin. Il saute avec agilité de branche en branche et fait un atterrissage parfait sur le patin d'une luge. Il avance prudemment en équilibre, mais à la place du Père Noël se trouve un petit pingouin. Là ! Un lièvre arctique ! L'écureuil se hisse de son mieux pour atteindre le haut des longues oreilles et escalade, pointe après pointe, l'étoile qui doit briller tout en haut. Il y est arrivé ! Tout fier, et se réjouissant à l'avance de passer un merveilleux Noël, il admire le magnifique paysage hivernal tout en bas.

FRANÇAIS

Avec « Pyramide d'animaux – Spéciale Noël », tous les joueurs construisent ensemble une pyramide de Noël.

Le but du jeu est de se débarrasser en premier de toutes ses figurines.

Contenu du jeu

1 paysage de montagnes enneigées, 4 sapins, 4 luges, 4 élan, 4 pingouins, 4 lièvres arctiques, 4 écureuils, 4 étoiles, 1 dé, 1 règle du jeu

Préparatifs

Posez le paysage de montagnes enneigées au milieu de la table : votre pyramide de Noël commencera toujours par cette pièce.

Chaque joueur prend 1 figurine de chaque sorte, de manière à avoir 7 figurines différentes devant lui. C'est sa réserve personnelle. S'il y a deux ou trois joueurs, il reste des figurines non utilisées. Remettre celles-ci dans la boîte.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Celui qui possède le bonnet d'hiver le plus chaud dans son armoire commence.

Lorsque c'est ton tour, lance d'abord le dé puis commence à empiler.

Lancer le dé

Sur quelle face le dé est-il tombé ?



Un point

Prends une figurine dans ta réserve et pose-la sur n'importe quel endroit de la pyramide de Noël.

Deux points

Prends deux figurines dans ta réserve et empile-les l'une après l'autre sur la pyramide de Noël.

La main

Prends une figurine dans ta réserve et donne-la à n'importe quel autre joueur. C'est à lui maintenant de poser la figurine sur la pyramide.

Le point d'interrogation

Les autres joueurs te disent quelle figurine tu vas devoir poser sur la pyramide de Noël.

Le paysage de montagnes enneigées

Prends une figurine dans ta réserve et pose-la **sur la table** contre le paysage de montagnes enneigées, à gauche ou à droite. Si une autre figurine s'y trouve déjà, tu peux ajouter la tienne contre celle-ci.

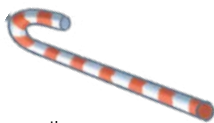
La surface de base de la pyramide va être ainsi agrandie.
Dès maintenant, vous aurez le droit de poser des figurines dessus.

Empiler

Règles à suivre pour l'empilement :

- Ne se servir que d'une seule main pour empiler.
- Une figurine empilée ne doit pas toucher la table (sauf si le dé affiche le paysage de montagnes enneigées, la figurine empilée doit toucher la table).
- Il est important que toutes les figurines sur la table forment une ligne.

Une fois que tu as empilé la pièce, ce n'est plus à toi de jouer.
C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Règles à suivre si la pyramide s'effondre:

- Si les figurines empilées dégringolent sur la table, ou si toute la pyramide s'écroule, le tour est terminé.
- Le joueur qui tentait de poser une figurine prend deux des figurines tombées et les remet dans sa réserve. Reposez toutes les autres figurines tombées dans la boîte. Si une seule figurine est tombée, le joueur doit bien entendu la reprendre.
- Même le paysage de montagnes enneigées s'est renversé ? Il suffit de le remettre en place.
- Avais-tu encore une figurine en main lorsque la pyramide de Noël s'est effondrée ? Remets-la dans ta réserve.
- Si des figurines de la pyramide de Noël tombent sans que l'un des joueurs ne les ait touchées, elles sont toutes remises dans la boîte.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un joueur n'a plus de figurines devant lui.

Ce joueur gagne la partie et est couronné le meilleur « acrobate » de Noël !



FRANÇAIS

Variantes pour bâtisseurs de pyramide de Noël expérimentés :

- S'il y a moins de quatre joueurs, répartissez les figurines restantes entre vous.
- Si des figurines tombent de la pyramide, le joueur qui tentait de poser une figurine doit prendre jusqu'à cinq figurines.
- Si celui dont c'est le tour de jouer n'a plus qu'une seule figurine devant lui, il n'a plus le droit de lancer le dé. Il prend cette figurine et la pose sur la pyramide.

Variante amusante en solo :

Combien de figurines pourras-tu empiler sur le paysage de montagnes enneigées sans que la pyramide ne s'effondre ?

« Je dédie ce jeu à Helmut Weis. »

Dier op dier

Het kerststapelspel

Een wankel kerststapelspel voor 2-4 winterse vrienden van 4-99 jaar.

Auteur: Klaus Miltenberger
Illustraties: Richard Hoit
Redactie: Robin Eckert
Speelduur: 10-15 minuten



Wanneer buiten alles wit is en binnen de sfeer extra gezellig wordt, is Kerstmis niet meer veraf. Een eekhoortje snelt over de besneeuwde bergen en verdwijnt in de dichte takken van een enorme dennenboom. Behendig springt het van tak naar tak, om perfect op de looper van een slee te landen. Voorzichtig loopt het tot helemaal vooraan. Maar in plaats van de kerstman zit hier nu een kleine pinguïn. Daar, een sneeuwhaas! Met al zijn kracht trekt het eekhoortje zich omhoog aan de lange oren van de haas en beklimt het – punt voor punt – de ster die helemaal aan de top staat te schitteren. Gelukt! Trots en vooruitblikkend op een wondermooi kerstfeest kijkt het uit over de prachtige winterwereld.

Bij 'Dier op dier – Het kerststapelspel' bouwen alle spelers samen een kerstpiramide.

Het doel van het spel is om als eerste alle eigen figuren kwijt te raken.

Spelinhoud

1 besneeuwd bergpanorama, 4 dennenbomen, 4 sleeën, 4 elanden, 4 pinguïns, 4 sneeuw hazen, 4 eekhoortjes, 4 sterren, 1 dobbelsteen, 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding

Plaats het besneeuwde bergpanorama in het midden van de tafel. Dit is altijd de eerste figuur van de kerstpiramide.

Elke speler neemt één figuur van elke soort, zodat iedereen 7 verschillende figuren voor zich heeft staan. Dit is jullie persoonlijke voorraad. Als jullie met twee of drie spelen, blijven er figuren over. Deze gaan terug in de doos.



Spelverloop

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt.
Wie de warmste wintermuts heeft, mag beginnen.

Als je aan de beurt bent, moet je eerst met de dobbelsteen gooien en dan stapelen.

De dobbelsteen

Wat is op de dobbelsteen te zien?



Een stip

Neem één figuur uit je voorraad en stapel deze op een willekeurige plek op de kerstpiramide.

Twee stippen

Neem twee figuren uit je voorraad en stapel deze na elkaar op de kerstpiramide.

De hand

Neem één figuur uit je voorraad en geef deze aan een medespeler naar keuze. Nu moet die speler de figuur voor jou op de kerstpiramide stapelen.

Het vraagteken

Je medespelers kiezen samen een figuur uit jouw voorraad, die jij op de kerstpiramide moet stapelen.

Het besneeuwde bergpanorama

Neem één figuur uit je voorraad en zet deze **op de tafel**, zodat deze links of rechts direct tegen het bergpanorama staat. Wanneer daar al een figuur staat, mag je jouw figuur ertegen zetten.

Zo wordt het stapelvlak groter.

Vanaf nu mag je ook op deze figuur stapelen.

Het stapelen

Bij het stapelen gelden de volgende regels:

- Om te stapelen, mag altijd maar één hand worden gebruikt.
- Een gestapelde figuur mag de tafel niet raken (uitzondering: wanneer met de dobbelsteen het besneeuwde bergpanorama wordt gegooid, moet de gestapelde figuur de tafel raken).
- Het is belangrijk dat alle figuren op de tafel op één lijn staan.

Na het stapelen, is je beurt voorbij en mag de volgende speler met de dobbelsteen gooien.



Belangrijke regels bij een instorting:

- Indien gestapelde figuren op de tafel vallen of zelfs de hele kerstpiramide instort, is de speelbeurt direct voorbij.
- De stapelaar kiest twee neergevallen figuren en voegt deze aan zijn/haar voorraad toe. Alle andere neergevallen figuren worden in de doos gelegd. Als slechts één figuur is gevallen, moet de stapelaar natuurlijk alleen deze bij zich nemen.
- Is ook het besneeuwde bergpanorama omgevallen? Zet het gewoon weer op zijn plaats.
- Heb je bij het instorten van de kerstpiramide je figuur nog in je hand? Zet ook deze weer bij je voorraad.
- Wanneer figuren van de kerstpiramide vallen zonder dat een speler iets heeft aangeraakt, gaan alle neergevallen figuren in de doos.

Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer een speler aan het einde van zijn/haar beurt geen enkele figuur meer voor zich heeft staan.

Deze speler is de winnaar en wordt uitgeroepen tot feestelijkste kerststapelaar.



Ervaren kerststapelaars kunnen met de volgende extra regels spelen:

- Verdeel bij minder dan vier deelnemers de overblijvende figuren willekeurig onder de spelers.
- Indien figuren van de piramide vallen, moet de stapelaar tot vijf figuren bij zich nemen.
- Wie aan de beurt is en nog slechts één figuur voor zich heeft staan, mag niet meer met de dobbelsteen gooien. Deze speler neemt zijn figuur en stapelt deze op de piramide.

Wil je een keertje alleen een stapel maken:

Hoeveel figuren kun je op het besneeuwde bergpanorama stapelen, voordat de piramide instort?

“Dit spel draag ik op aan Helmut Weis.”

Animal sobre animal

El juego navideño de apilar



Un tambaleante juego navideño de apilar para 2 - 4 amigos y amigas del invierno de 4 a 99 años.

Autor:

Klaus Miltenberger

Ilustraciones:

Richard Hoit

Redactor:

Robin Eckert

Duración de una partida: 10-15 minutos



¡Cuando afuera está todo blanco y se está la mar de bien dentro de casa, eso significa que las Navidades ya están al llegar! La ardilla brinca rápidamente por las montañas nevadas y desaparece en el espeso follaje de un abeto. Con mucha habilidad va saltando de rama en rama hasta aterrizar con toda elegancia sobre el patín de un trineo. Con cuidado se mueve hacia delante manteniendo el equilibrio, pero ve que en lugar de Papá Noel, en el trineo está sentado un pingüino pequeño. ¡Y anda, mira quién está ahí! ¡Un conejo de las nieves! La ardilla reúne todas sus fuerzas para trepar por las largas orejas del conejo y a lo largo de las puntas de la estrella que corona el árbol. ¡Lo ha conseguido! Llena de orgullo y de ilusión por una fiesta de la Navidad maravillosa contempla desde su elevada posición el magnífico entorno invernal.

En el juego «Animal sobre animal: El juego navideño de apilar», todos los jugadores y jugadoras construyen conjuntamente una pirámide de Navidad.

El objetivo del juego es ser el primero en quedarse sin sus propias figuritas.

Contenido del juego

1 paisaje nevado de montaña, 4 abetos, 4 trineos, 4 alces, 4 pingüinos, 4 conejos de las nieves, 4 ardillas, 4 estrellas, 1 dado, 1 instrucciones del juego

Preparativos

Colocad el paisaje nevado de montaña en el centro de la mesa: será siempre la primera figura de vuestra pirámide de la Navidad.

Cada uno de vosotros coge ahora 1 figurita de cada tipo hasta tener delante 7 figuritas diferentes. Estas serán vuestras fichas propias.

Con dos o tres jugadores, sobrarán figuritas. Estas figuritas sobrantes las devolveréis a la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
Comienza quien se pueda mover por el suelo como una serpiente.

Si es tu turno, tienes que saber que hay que tirar primero el dado y apilar después.

Tirar el Dado

¿Qué ha salido en el dado?



Un punto

Coge una de tus figuritas y apícala en una posición cualquiera de la pirámide de la Navidad.

Dos puntos

Coge dos de tus figuritas y apícalas una tras otra en la pirámide de la Navidad.

La mano

Coge una de tus figuritas y dásela al compañero o a la compañera de juego que tú quieras. Ahora tendrá que apilar por ti esa figurita en la pirámide de la Navidad.

El signo de interrogación

Tus compañeros y compañeras de juego eligen juntos una de tus figuritas que tendrás que apilar tú en la pirámide de la Navidad.

El paisaje nevado de montaña

Coge una de tus figuritas y colócala **en la mesa** de manera que toque el paisaje nevado de montaña directamente a la izquierda o a la derecha. Si ya hay alguna otra figurita podrás colocarla a su lado.

De este modo se amplía la superficie para apilar.

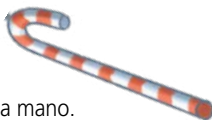
A partir de ese mismo instante podréis apilar también sobre esta figurita.

Apilar

Al apilar son válidas las siguientes reglas:

- Solo se permite apilar utilizando una sola mano.
- Ninguna figurita apilada debe tocar la mesa (Excepción: si en el dado sale el paisaje nevado de montaña, la figurita apilada debe tocar por fuerza la mesa).
- Lo importante es que todas las figuritas de encima de la mesa formen una línea.

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



Reglas importantes en caso de derrumbe:

- La jugada finaliza si cae sobre la mesa alguna figurita apilada o si se derrumba la pirámide de la Navidad entera.
- Quien estaba apilando elige dos de las figuritas caídas y se las coloca delante. Devolved las restantes figuritas caídas a la caja. Si tan solo ha caído una figurita, se quedará solo esa.
- ¿Se ha derrumbado incluso el paisaje nevado de montaña? Simplemente volved a colocarlo.
- ¿Al derrumbarse la pirámide de la Navidad tenías una figurita para apilar en la mano? Entonces te la quedas de nuevo.
- Si se caen algunas figuritas de la pirámide sin la intervención de ningún jugador o jugadora, todas las figuritas caídas irán a parar a la caja.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador o jugadora se queda sin ninguna figurita al final de su jugada.

Ganas la partida y se te nombra con toda solemnidad mejor apiladora o apilador navideño del día.



Las apiladoras y los apiladores navideños expertos pueden jugar con las siguientes reglas adicionales:

- En el caso de ser menos de cuatro jugadores, repartíos las figuritas restantes.
- En el caso de que se caigan algunas figuritas de la pirámide, quien esté apilando tendrá que quedárselas (máximo: cinco figuritas).
- Quien esté en posesión del turno y solo tenga delante una figurita para apilar, no tendrá que tirar ya el dado. Simplemente cogerá esa figurita y la apilará en la pirámide de la Navidad.

Si te apetece jugar a apilar en solitario:

¿Cuántas figuritas eres capaz de apilar sobre el paisaje nevado de montaña hasta que se derrumbe la pirámide?

«Dedico este juego a Helmut Weis.»



Torre di animali

Il gioco da impilare natalizio

Un traballante gioco da impilare natalizio per 2 – 4 amanti dell'inverno da 4 a 99 anni.

Autore: Klaus Miltenberger
Illustrazioni: Richard Hoit
Redattore: Robin Eckert
Durata del gioco: 10-15 minuti



Se fuori è tutto bianco e in casa c'è un bel calduccio, allora Natale non è lontano! Lo scoiattolo sfreccia veloce sulle montagne innevate e scompare nel folto fogliame di un possente abete; poi salta rapidamente da un ramo all'altro e atterra abilmente su una slitta. Con cautela, tenendosi in equilibrio, arriva fino al posto di guida, ma invece di Babbo Natale ci trova solo un piccolo pinguino. E là? Una lepre bianca! Lo scoiattolo si aggrappa alle sue lunghe orecchie, si tira su con tutta la sua forza e, punta dopo punta, sale sulla stella che brilla in cima. Ce l'ha fatta! Orgoglioso e pieno di gioia per il meraviglioso Natale in arrivo, lo scoiattolo può ammirare da lassù il magnifico panorama invernale.

In "Torre di animali – Il gioco da impilare natalizio" i giocatori costruiscono insieme una piramide natalizia.

Lo scopo del gioco è disfarsi per primi di tutte le figure.

Dotazione del gioco:

1 panorama montano innevato, 4 abeti, 4 slitte, 4 alci, 4 pinguini, 4 lepri bianche, 4 scoiattoli, 4 stelle, 1 dado, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Posizionate al centro del tavolo il panorama montano innevato, che sarà sempre la figura iniziale della vostra piramide natalizia.

Poi ognuno di voi prende 1 figura di ogni tipo. Ciascuno avrà quindi davanti a sé 7 figure diverse, che costituiranno la propria riserva.

Se al gioco partecipano due o tre giocatori, le figure non utilizzate vanno rimesse nella scatola.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario.
Inizia chi nell'armadio ha il cappello invernale più caldo.

Quando è il tuo turno, ricorda: prima si tira il dado, poi si impila.

Tirare il Dado

Che cosa è uscito sul dado?



Un punto

Prendi una figura dalla tua riserva e impilala in una posizione a piacere della piramide natalizia.

Due punti

Prendi due figure dalla tua riserva e impilale una dopo l'altra sulla piramide natalizia.

La mano

Prendi una figura dalla tua riserva e dalla a un altro giocatore a tua scelta, che deve impilarla al posto tuo sulla piramide natalizia.

Il punto interrogativo

Gli altri giocatori scelgono insieme dalla tua riserva una figura, che devi impilare sulla piramide natalizia.

Il panorama montano innevato

Prendi una figura dalla tua riserva e posizionala **sul tavolo** in modo che sia direttamente a contatto, a destra o a sinistra, con il panorama montano innevato. Se nella posizione scelta c'è già un'altra figura, puoi posizzionarla di seguito a essa.

In questo modo la base della piramide si amplia: potete subito impilarvi altre figure.

Impilare

Quando si impilano le figure, valgono le seguenti regole:

- Si impila sempre con una sola mano.
- Una figura impilata non deve toccare il tavolo (eccezione: se sul dado è uscito il panorama montano innevato, la figura deve toccare il tavolo).
- Tutte le figure che poggiano sul tavolo devono formare un'unica linea.

Dopo aver impilato, il tuo turno è finito. Ora tocca al giocatore successivo, che tira il dado.



Importanti regole in caso di cadute:

- Se delle figure impilate cadono sul tavolo oppure se l'intera piramide natalizia crolla, il turno termina immediatamente.
- Chi ha fatto cadere delle figure deve sceglierne due tra quelle cadute e metterle nella propria riserva. Rimettete nella scatola le rimanenti figure cadute. Se ne cade solo una, naturalmente il giocatore dovrà prendere solo quella figura.
- Anche il panorama montano innevato si è rovesciato? Rimettetelo in posizione.
- Avevi ancora una figura in mano quando la piramide natalizia è crollata? Metti anche questa nella tua riserva.
- Se delle figure cadono dalla piramide natalizia senza l'intervento di alcun giocatore, tutte le figure cadute vanno riposte nella scatola.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore non ha più figure davanti a sé alla fine del suo turno.

Il giocatore in questione vince e viene nominato miglior impilatore natalizio del giorno.



Gli impilatori natalizi esperti possono giocare con le seguenti regole aggiionali:

- Se giocano meno di quattro giocatori, distribuite a piacere tra di voi le figure restanti.
- Se dalla piramide cadono delle figure, chi le ha fatte cadere deve prenderne fino a cinque.
- Chi è di turno e ha davanti a sé una sola figura non può più tirare il dado, ma deve prendere la figura e impilarla direttamente sulla piramide.

Se vuoi costruire la piramide da solo:

Quante figure puoi impilare sul panorama montano innevato senza che la piramide crolli?







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 y niñas, queridas familias,

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.



It's playtime!



Art. Nr.: 305525 TL A106415 1/20

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

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

HABA®