



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

# TIER auf TIER



Animal Upon Animal • Pyramide d'animaux • Dier op dier  
Animal sobre Animal • Torre di animali

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2005

# Animal sobre Animal

Un juego de apilar muy tambaleante para 2 a 4 jugadores a partir de 4 años.

**Autor:** Klaus Miltenberger  
**Ilustraciones:** Michael Bayer  
**Duración aproximada del juego:** aprox. 15 minutos

El pingüinito está intentando con sumo cuidado alcanzar la cumbre de la pirámide de animales. Para ello y sin que los demás a penas se den cuenta, trepa suavemente por la espalda del cocodrilo y salta rápidamente para aferrarse al cuello del lagarto. Desde ahí, se balancea con suma destreza hacia la serpiente y en un santiamén se coloca encima del tucán. Sólo le falta pasar a la oveja que no cesa de balar y aish!!! Un poquito más y ya estará en la cúspide.

Habilidosamente el pingüinito se agarra a la cola del mono, sin que apenas le quede aliento pero muy contento alcanza finalmente la cima de la pirámide y con sumo orgullo mira hacia abajo. Mientras tanto, la pobrecita hormiga mirando hacia arriba con desconsuelo, piensa para sí misma: "¿Y cómo voy a llegar yo hasta allí?".

## Contenido del juego

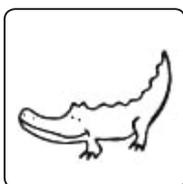
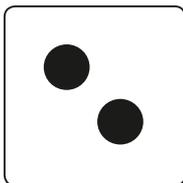
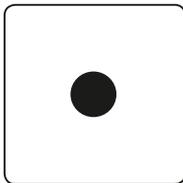
- 29 animales de madera
- 1 dado con símbolos
- 1 instrucciones del juego



*el primero en apilar  
todos los animales*

*crocodilo en el medio,  
siete animales cada  
jugador*

*tirar dado 1 vez*



## Objetivo del juego

¿Quién de vosotros resultará ser el más habilidoso y el primero en apilar a todos sus animales?

## Preparación del juego

Jugar en una superficie plana.

Coger al cocodrilo y colocarlo en el centro de la mesa. Este será el primer animal para formar la pirámide. Cada jugador escoge siete animales distintos y los pone enfrente suyo. Si hay dos o tres jugadores, los animales que no vayan a ser utilizados se guardan en la caja.

## Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador que sea capaz de imitar a un flamenco durante más tiempo, sosteniéndose sobre una de sus piernas, empieza a jugar. Si no hay acuerdo entre los jugadores comenzará el más joven tirando el dado.

### ¿Símbolos que pueden aparecer en el dado?

#### Un punto (o número uno)

El jugador cogerá a uno de sus animales y con una mano lo colocará con sumo cuidado en la pirámide.

#### Dos puntos (o número dos)

El jugador cogerá a dos de sus animales y con una sola mano los apilará cuidadosamente en la pirámide, uno encima del otro.

#### El cocodrilo

El jugador cogerá a uno de sus animales y lo colocará al lado de la boca o cola del cocodrilo, de manera que ambos animales se rocen, aumentando así la superficie para apilar de la pirámide.



Cada vez que a un jugador le aparezca este símbolo en el dado, colocará a uno de sus animales al lado de otro de manera que se rocen.

## La mano

El jugador escogerá a uno de sus animales y se lo dará a otro jugador que deberá apilarlo con cuidado en la pirámide.

## El signo de interrogación

El jugador al que le haya salido este signo deberá añadir a la pirámide uno de sus animales que será escogido por el resto de jugadores.

## ¡Derrumbamiento de la pirámide!

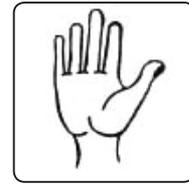
¿Se han tambaleado los animales mientras se construía la pirámide? ¿O la pirámide entera se ha desmoronado? En estos dos casos, la tarea de apilamiento finalizará de inmediato.

## Reglas a tener en cuenta en caso de derrumbamiento:

- Si se han caído uno o dos animales de la pirámide, el jugador que haya intentado apilarlos se los quedará.
- Si dos o más animales se han caído, el jugador se queda con dos y devuelve el resto a la caja.
- Si la pirámide entera se ha desmoronado, el jugador se quedará con dos animales solamente, el cocodrilo se coloca nuevamente en el centro y el resto de animales se devuelven a la caja.
- Si algunos o todos los animales caen de la pirámide sin que ningún jugador lo haya provocado, se devolverán a la caja todos aquellos que hayan caído.

## Fin del juego

El juego termina cuando un jugador se haya quedado sin animales. Este jugador será el ganador y será escogido "Mejor apilador de animales del día".



*pirámide se derrumba  
= se para de apilar*

*animales caen o pirámide  
se derrumba = coger  
hasta dos animales*

*jugador coloca su último  
animal = ganador*



## Variante para Expertos en Amontonar Animales

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

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

**Si es tu turno y sólo te queda un animal,**

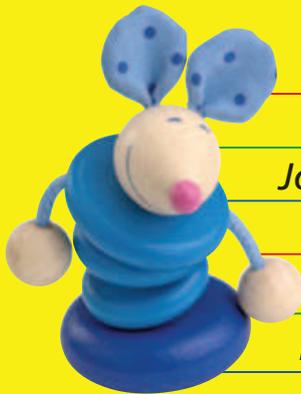
no lanzas el dado, sino que colocas tu animal directamente en la pirámide.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

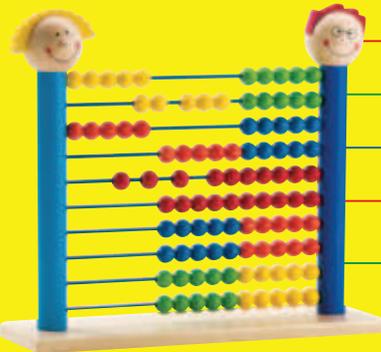
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

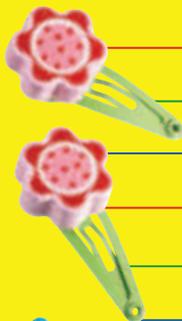
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

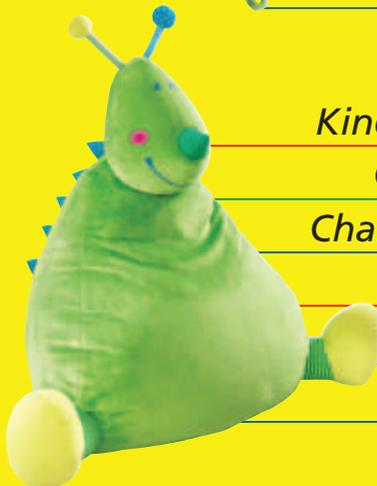
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

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

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

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

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

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

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

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

 **Los niños comprenden el mundo jugando.**

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

 **I bambini scoprono il mondo giocando.**

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

**HABA**<sup>®</sup>

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