



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

# ANIMAL upon ANIMAL

堆叠动物园

Tier auf Tier

Pyramide d'animaux

Animal sobre Animal



Copyright

**HABA**<sup>®</sup>

- Spiele Bad Rodach 2005

# Animal Upon Animal

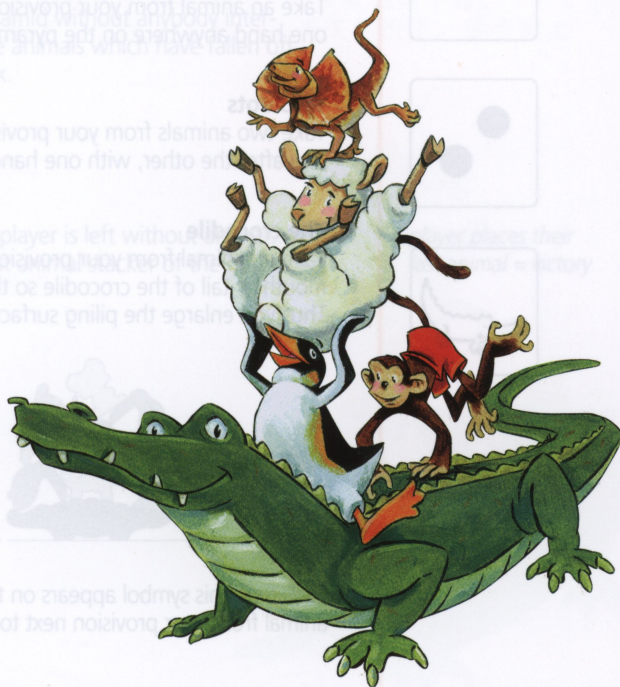
A wobbly stacking game for 2 – 4 animal piling players ages 4 – 99.

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

The little penguin carefully tries to reach the top of the animal pyramid. He gently climbs on the back of the crocodile and quickly jumps over the collar lizard. From there he balances with utmost skill over the snake and quickly stands on top of the tucan. He just has to pass the bleating sheep and only an inch or so is left to the top. Skillfully the penguin pulls himself up onto the tail of the monkey. Quite breathless but overjoyed he reaches the top of the animal pyramid and proudly looks down. Down below the ant hegdehog is already waiting, thinking: "How, for heaven's sake, will I climb up there?"

## Contents

- 29 wooden animals
- 1 die with symbols
- set of game instructions

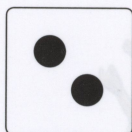
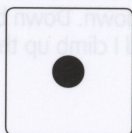




*be the first to stack  
all animals*

*crocodile into center  
of table,  
seven different animals  
per player*

*throw die*



## Aim of the Game

Who is the most skilful at stacking and will be the first left without any animals?

## Preparation of the Game

Play on an even surface.

Select the crocodile and put it in the center of the table. It is the first animal of the pyramid.

Each player selects seven different animals and puts them in front of them as provision.

If there are two or three players the remaining animals are kept in the box.

## How to Play

Play in a clockwise direction.

Whoever can balance on one foot like a flamingo for the longest time, starts the game. If you can't agree, the youngest player rolls the die.

### What Appears on the Die?

#### A dot

Take an animal from your provision and place it carefully with one hand anywhere on the pyramid.

#### Two dots

Take two animals from your provision and pile them carefully one after the other, with one hand, onto the pyramid.

#### The crocodile

Take an animal from your provision and put it next to the mouth or tail of the crocodile so that both animals touch. Thus you enlarge the piling surface used for piling animals.



Each time this symbol appears on the die, you can place an animal from your provision next to the animals touching them.

## The hand

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



## The question mark

The other players now determine which of your animals you have to pile. Do this with utmost care.



## Collapse of the animal pyramid!

Have animals tumbled down during stacking? Or does the whole pyramid collapse? The stacking ends immediately.

*pyramid collapses = stacking ends*

## Important rules in case of a collapse

- If one or two animals have fallen off, the player who tried to pile them has to take them into their provision.
- If more than two animals have fallen off, the player takes two of them and puts the rest back in the game box.
- Has the entire pyramid collapsed? The player has to take two animals. The crocodile is put back in the center and all remaining animals are returned to the box.
- All animals fall off the pyramid without anybody intervening? In this case all the animals which have fallen off are placed back in the box.

*animals fall off or pyramid collapses = take up to two animals*

## End of the Game

The game ends as soon as a player is left without animals. They win and are elected best animal stacker of the day.

*player places their last animal = victory*





be the first to stack  
animals



crocodile is the animal  
of choice

seven different animals  
are placed on the  
pyramid (each  
= 1 animal)  
stacking ends



animals fall off or pyramid  
collapses = take up to  
two animals



player places their  
last animal = victory



## Variation for Animal Stacking Experts

Experienced players also take the following supplementary rules into account!

- If you are less than four players you distribute the remaining animals at random between you
- If animals fall off the pyramid, the piling player has to take up to five animals.
- If it is the turn of a player who is left with just one animal the die isn't thrown, but the player takes the animal and stacks it immediately onto the pyramid.

### If you want to pile animals on your own

How many animals can you pile on the crocodile without the pyramid collapsing?

#### Two dots

Take two animals from your provision and pile them carefully one after the other, with one hand, onto the pyramid.

#### End of the Game

The game ends as soon as a player is left without animals. They win and are elected best animal stacker of the day. Thus you enlarge the piling surface used for piling animals.



Each time this symbol appears on the die, you can place an animal from your provision next to the animals touching them.

# 堆叠动物园

摇晃的动物堆叠游戏,供2-4名玩家,适合年龄4-99岁

作者：克劳斯米尔顿布卡

插图：迈克尔拜耳

游戏长度：约15分钟

小企鹅仔细尝试，以达  
到动物金字塔的顶端。  
他轻轻地爬上鳄鱼背面，并迅速跃过领蜥蜴。  
在那里，他运用最大的平衡技能跃过蛇之上，很快就站在图昌顶部。  
他  
通过咩咩羊，距离顶端只有一英寸左右。  
巧企鹅拉自己到猴子的尾巴。气喘吁吁，但  
喜出望外，他到达动物金字塔的顶端，并自豪地往下望。  
蚂蚁刺猬已经在等待，心想：“如何，在老天的份上，我会爬上去那里？”

## 配件

29 块木制动物

1 个符号骰子

设置游戏的说明





## 游戏的目的

要当第一个把所有动物  
堆叠好

谁是最堆叠娴熟，是第一个完成，  
已没有任何动物吗？

## 准备游戏

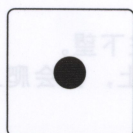
选择鳄鱼，并把它放置在  
中心，  
每个玩家选择7个不同的  
动物

於平滑台面上玩耍  
选择鳄鱼，并把它放置在中心。这是  
金字塔的第一个动物。  
每个玩家选择7个不同的动物，  
放在他们面前。  
如果只有两个或三个球员，其余的动物都保持在盒  
中

## 如何玩

以顺时针方向。  
谁可以像火烈鸟一只脚平衡时间最长，  
首先开始游戏。如果你不同意，最年轻的  
球员先掷骰子

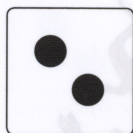
掷骰子



骰子上出现什么图形？

一个点

从您的动物选取一块，仅使用一只手，  
把它小心地放在金字塔上的任何地方。



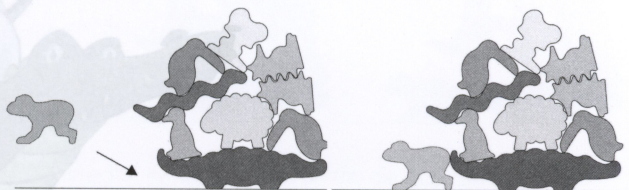
两个点

从您的动物选取两块，仅使用一只手，  
一前一后，把它们小心地放在金字塔上。



鳄鱼

从您的动物选取一块，并把它放在  
鳄鱼的口或尾部，使动物与鳄鱼链接。  
因此，放大打桩动物的打桩面。



每个骰子上出现这个符号，你可以放置一个

**动物链接另一个动物。**

手 选择您的任何动物，并把它交给另一名球员，他/她需把它小心地放在金字塔上。

**问号**

其他球员确定哪个动物你要堆叠，请小心。

**倒塌的动物金字塔！**

有动物在堆叠下跌？抑或是

整个金字塔的崩溃？游戏立即结束。

**在崩溃的情况下下一个的重要规则**

如果只是一个或两个动物下降了，球员们要把它/它们收容为自己的动物。

如果有两个以上的动物脱落，球员

需收容其中两个，把其余的放在游戏盒中。

整个金字塔倒塌了吗？球员取

两种动物。鳄鱼放回中心和所有

其余的动物都回到游戏盒中。

如没有任何干预，但所有的动物都脱落？

在这种情况下，所有脱落的动物

放回盒中放置

**比赛结束**

直到任何一名球员是无动物，比赛便结束。

他们赢，并被选为最好的一名球员为堆叠高手。



金字塔倒塌=游戏结束

动物脱落或金字塔倒塌=  
最多收容两种动物

球员堆叠最后的动物=  
胜利

父母

DEUTSCH

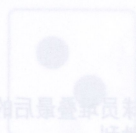


## 给动物堆叠专家的不同变化

经验丰富的球员，也考虑以下补充规则！  
如果少于四名球员，随机分发其余动物  
如果动物脱落的金字塔，打桩的球员最多收容五种动物。

如果有个球员只余一个动物，  
在骰子尚未抛出前，球员的最后动物  
可立即放上金字塔，结束比赛！

如果你想自己一个堆叠动物  
多少动物可以桩上鳄鱼，  
而金字塔没有倒塌的？



**两个点**  
从您的动物选取两块，仅使用一只手，  
一前一后，

**鳄鱼**  
从您的动物选取一块，并把它放在  
鳄鱼的口或尾部，使动物与鳄鱼链接。  
因此，放大打桩动物的打桩面。



每个骰子上出现这个符号，你可以放置一个

# Tier auf Tier

Ein wackeliges Stapelspiel für 2 – 4 Tierstapler von 4 – 99 Jahren.

**Spielidee:** Klaus Miltenberger

**Illustration:** Michael Bayer

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Vorsichtig versucht der kleine Pinguin den Gipfel der Tierpyramide zu erklimmen. Behutsam steigt er auf den Rücken des Krokodils und hüpfet schnell zur Kragechse weiter. Von dort balanciert er geschickt über die Schlange und steht schon neben dem Tukan. Schnell noch am blöckenden Schaf vorbei, dann sind es nur noch ein paar Zentimeter bis zum Gipfel! Mit großem Geschick zieht sich der Pinguin am Schwanz des Affen hoch. Ziemlich außer Puste, aber überglücklich, erreicht er die Spitze der Tierpyramide und blickt stolz nach unten. Dort steht bereits der Ameisenigel und denkt sich: „Wie soll ich da jetzt nur hochkommen?“

## Spielinhalt

- 29 Holztiere
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung





## Spielziel

als Erster alle Tiere  
wegstapeln

Wer stapelt am geschicktesten und hat als Erster kein Tier mehr  
vor sich stehen?

## Spielvorbereitung

Ihr spielt auf einer glatten Tischfläche.

Sucht das Krokodil heraus und stellt es in die Tischmitte: Es ist  
das erste Tier der Tierpyramide.

Jeder Spieler nimmt sich sieben verschiedene Tiere und stellt sie  
als Vorrat vor sich ab.

Bei zwei und drei Spielern kommen übrige Tiere in die Schachtel  
zurück.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer am längsten wie ein Flamingo auf einem Bein stehen kann,  
darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der  
jüngste Spieler und würfelt einmal.

### Was ist auf dem Würfel zu sehen?

#### Ein Punkt

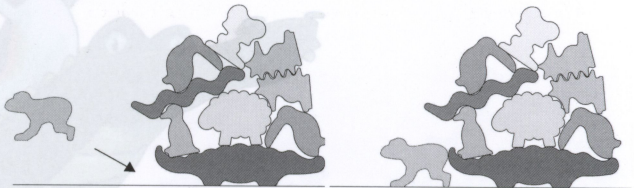
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stapele es mit einer Hand  
vorsichtig auf eine beliebige Position der Tierpyramide.

#### Zwei Punkte

Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und stapele sie  
nacheinander mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide.

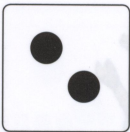
#### Das Krokodil

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an die  
Schnauze oder an den Schwanz des Krokodils, dass die beiden  
Tiere sich berühren. Dadurch wird die Stapelfläche erweitert:  
Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln.



Jedes Mal, wenn dieses Symbol gewürfelt wird, darf ein Tier  
aus dem eigenen Vorrat direkt an die bereits stehenden Tiere  
gestellt werden.

1x würfeln



## Die Hand

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



## Das Fragezeichen

Deine Mitspieler bestimmen, welches deiner Tiere du auf die Tierpyramide stapeln musst. Platziere das ausgewählte Tier mit einer Hand.



## Einsturz der Tierpyramide!

Fallen bei der Stapelei Tiere herunter? Oder stürzt sogar die gesamte Pyramide ein? Der Stapelversuch endet sofort.

*Pyramide stürzt ein =  
Stapelversuch endet*

## Wichtige Einsturz-Regeln:

- Ist eines oder sind zwei Tiere heruntergefallen, dann muss sie der Stapler zu seinem Vorrat nehmen, der sie zu stapeln versucht hat.
- Sind mehr als zwei Tiere heruntergefallen, so nimmt sich der Stapler zwei davon und legt alle übrigen in die Schachtel zurück.
- Stürzt sogar die ganze Pyramide um? Der Stapler muss zwei Tiere nehmen. Das Krokodil wird wieder aufgestellt, alle übrigen Tiere kommen in die Schachtel zurück.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter? Alle heruntergefallenen Tiere kommen in die Schachtel.

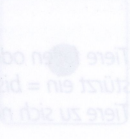
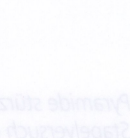
*Tiere fallen oder Pyramide  
stürzt ein = bis zu zwei  
Tiere zu sich nehmen*

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Tier mehr vor sich stehen hat.  
Er gewinnt und wird zum besten Tierstapler des Tages gekürt.

*Spieler stapelt sein letztes  
Tier = Sieg*





## Variante für erfahrene Tierstapler

### Erfahrene Tierstapler spielen mit folgenden Zusatzregeln:

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

### Wenn du einmal alleine Tiere stapeln möchtest

Wie viele Tiere kannst du auf das Krokodil stapeln, ohne dass die Pyramide einstürzt?

• Ist eines oder zwei Tiere heruntergefallen, dann muss sie der Stapler zu seinem Vorrat nehmen, der sie zu stapeln versucht hat.

• Sind mehr als zwei Tiere heruntergefallen, so nimmt der Stapler zwei davon und legt alle übrigen in die Schachtel zurück.

• Nimmt ein Tier aus deinem Vorrat und stapelt es auf die Pyramide, so stürzt sie ein. Der Stapler muss die ganze Pyramide mit sich nehmen. Das Krokodil wird wieder aufgestellt, alle übrigen Tiere kommen in die Schachtel zurück.

• Zwei Punkte: • Fallen Tiere ohne Forderung eines Spielers von der Pyramide herunter? Alle heruntergefallenen Tiere kommen in die Schachtel.

• Das Krokodil: • Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an die Schwanzspitze an, wie du kannst. Das Krokodil darf sich nicht bewegen. Die Tiere, die auf dem Krokodil stehen, dürfen sich nicht bewegen.

• Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Tier mehr vor sich stehen hat. Er gewinnt und wird zum besten Tierstapler des Tages gekürt.



Jedes Mal, wenn dieses Symbol gewürfelt wird, darf ein Tier aus dem eigenen Vorrat direkt an die bereits stehenden Tiere gestellt werden.

# Pyramide d'animaux

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

**Idee :** Klaus Miltenberger

**Illustration :** Michael Bayer

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Prudemment, le petit pingouin essaie de grimper jusqu'au sommet de la pyramide d'animaux. Avec précaution, il monte sur le dos du crocodile et saute vite sur le lézard à collerette. Depuis là, il marche en équilibre sur le serpent et le voilà arrivé à côté du toucan. Il passe à côté du mouton et il ne lui reste que quelques centi-mètres pour arriver au sommet !

Faisant preuve de beaucoup d'adresse, il se hisse en s'accrochant à la queue du singe. Un peu essoufflé mais super content, il atteint le sommet de la pyramide des animaux et, fier de lui, jette un coup d'oeil en bas.

Là en bas, le hérisson se demande : « Mais comment vais-je pouvoir arriver là-haut ? »

## Contenu

- 29 animaux en bois
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

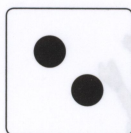
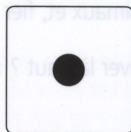




*empiler tous les animaux en premier*

*crocodile au milieu de la table,  
sept animaux différents  
par joueur*

*lancer 1x le dé*



## But du jeu

Qui sera le plus adroit et empilera en premier tous ses animaux ?

## Préparatifs

Jouez sur un support bien plat.

Cherchez le crocodile et posez-le au milieu de la table : c'est le premier animal de la pyramide d'animaux.

Chaque joueur prend sept animaux différents et les met devant lui en réserve. S'il y a deux ou trois joueurs, remettre les animaux en trop dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui pourra rester le plus longtemps debout sur une jambe comme un flamand rose commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

### Sur quelle face le dé est-il tombé ?

#### Un point

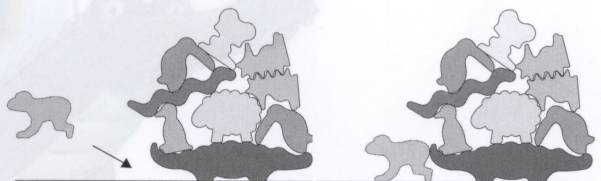
Prends un animal dans ta réserve et pose-le prudemment sur un autre en te servant d'une seule main. Mets-le à n'importe quel endroit de la pyramide d'animaux.

#### Deux points

Prends deux animaux dans ta réserve et empile-les avec précaution l'un après l'autre en les posant sur la pyramide d'animaux.

#### Le crocodile

Prends un animal dans ta réserve et pose-le le plus près possible de la mâchoire ou de la queue du crocodile, de manière à ce que les deux animaux se touchent. La surface d'empilement va être ainsi agrandie. Dès maintenant, vous aurez le droit de poser aussi des animaux sur cet animal.



A chaque fois que le dé tombera sur ce symbole, on pourra prendre un animal de sa réserve et le poser directement sur les animaux déjà empilés.

## La main

Choisis l'un de tes animaux et donne-le à n'importe quel autre joueur. C'est à lui maintenant de poser prudemment cet animal sur la pyramide d'animaux.



## Le point d'interrogation

Les autres joueurs disent lequel de tes animaux tu vas devoir poser sur la pyramide d'animaux. Pose cet animal en te servant d'une seule main.



## La pyramide d'animaux s'effondre !

Est-ce que des animaux tombent par terre pendant qu'on les empile ou est-ce que la pyramide s'effondre même complètement ? On s'arrête tout de suite de jouer.

*la pyramide s'effondre  
= fin de la tentative*

## Règles à suivre si la pyramide s'effondre :

- Si un animal ou deux animaux sont tombés par terre, le joueur qui a essayé de les poser les prend et les met dans sa réserve.
- Si plus de deux animaux sont tombés par terre, le joueur « empileur » en prend deux et remet les autres dans la boîte.
- La pyramide toute entière s'est renversée ? Le joueur « empileur » prend deux animaux. Le crocodile est à nouveau posé au milieu. Les autres animaux sont remis dans la boîte.
- Si des animaux de la pyramide tombent par terre sans que l'un des joueurs ne les ait touchés, ils sont remis dans la boîte.

*les animaux tombent  
par terre ou la pyramide  
s'effondre = prendre  
jusqu'à deux animaux*

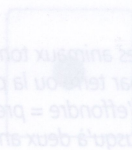
## Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui.

Il gagne cette partie et est couronné le meilleur empileur d'animaux de la journée.

*un joueur a posé son  
dernier animal = partie  
gagnée*





## Variante pour empileurs expérimentés

Les empileurs d'animaux expérimentés joueront en suivant les règles ci-dessous :

- S'il y a moins de quatre joueurs, répartissez les animaux restants entre vous.
- Si des animaux tombent par terre, le joueur « empileur » doit alors prendre jusqu'à cinq animaux.
- Si celui dont c'est le tour de jouer n'a plus qu'un seul animal devant lui, il n'a plus le droit de lancer le dé. Il prend cet animal et le pose sur la pyramide.

### Pour celui qui voudra empiler les animaux tout seul

Combien d'animaux pourras-tu empiler sur le crocodile sans que la pyramide ne s'effondre ?

# 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

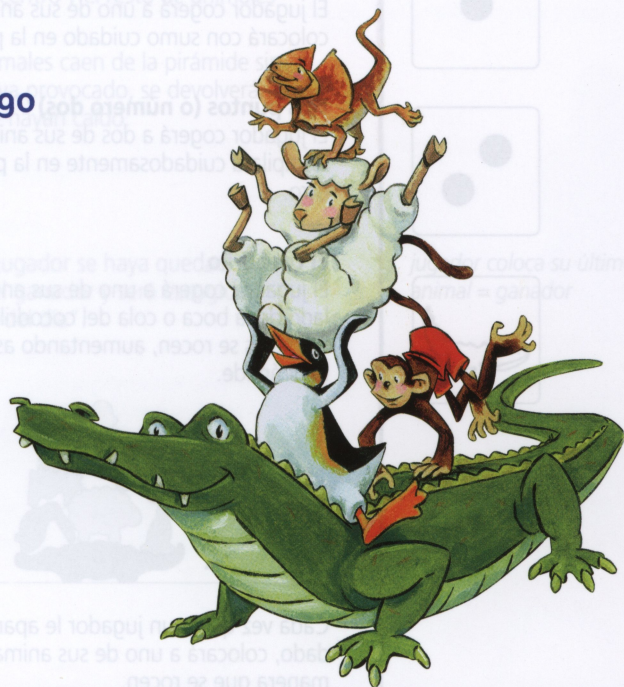
**Duración aproximada del juego:** aprox. 15 minutos

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

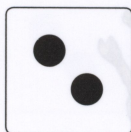
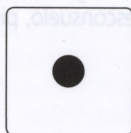




el primero en apilar  
todos los animales

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, empezará 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.

*pirámide se derrumba  
= se para de apilar*

## 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.

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

## 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".

*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.

- Si dos o más animales se han caído, el jugador se queda con dos y devuelve el resto a la caja.
- Si la pirámide entra en un desmoronamiento, el jugador se quedará con los animales solamente. El crocodilo se colocará nuevamente en el centro y el resto de animales se devolverá a la caja.
- Si algunos o todos los animales caen de la pirámide, que ningún jugador lo haya provocado, se devolverá a la caja todos aquellos que hayan caído. El jugador cogerá uno y lo colocará en la pirámide con suma cuidado.

### Fin del juego

El juego termina cuando un jugador no puede más. El jugador que gana es el que tiene más animales. El jugador que gana es el que tiene más animales. El jugador que gana es el que tiene más animales.

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.



el primer jugador  
todos los animales

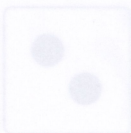


crocodile en el centro,  
siete animales cada  
jugador

pirámide se derrumba  
= se para de jugar

tirar dado 1 vez

animales caen o pirámide  
se derrumba = coger  
hasta dos animales



jugador coloca su último  
animal = ganador



### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

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

### **Kære forældre og børn.**

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

### **Kära barn, kära föräldrar!**

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

### **亲爱的孩子和家长,**

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), 你可以找出这部件仍然可发货。



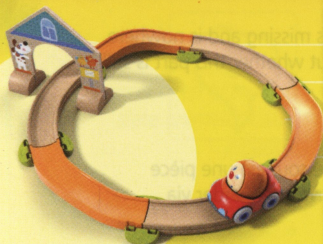


# Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇·好奇心に富んだ子供達にニューアイディアを提供する

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



**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!



**孩子们通过玩耍**

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，

愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。

HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



**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!

Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola



**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 !



**¡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!

Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación



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

**HABA®**

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)