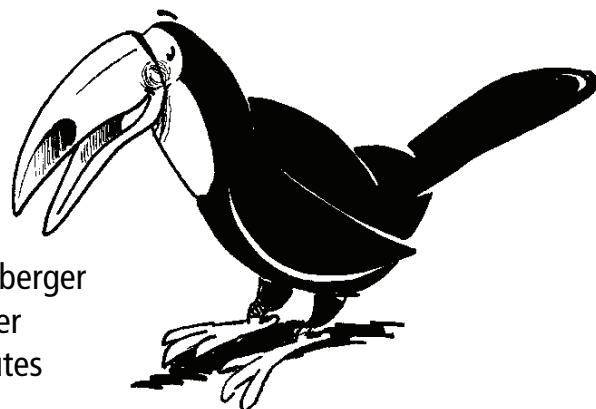


# Pyramide d'animaux

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



**Idée :** 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 colerette. 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

## But du jeu

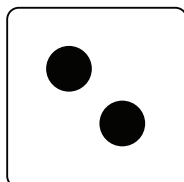
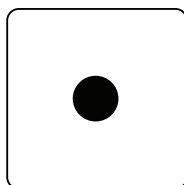
---

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

*empiler tous les  
animaux en premier*

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

*lancer 1x le dé*



## 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

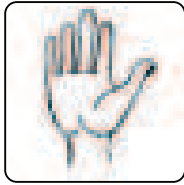
Prends deux animaux dans ta réserve et empile-les avec précaution l'un après l'autre en les posant sur la pyramide d'animaux.

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

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

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

### **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.

### **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.

## **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.

### **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 ?

# 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 hüpft schnell zur Kragenechse weiter. Von dort balanciert er geschickt  
über die Schlange und steht schon neben dem Tukan. Schnell noch am  
blökenden 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

---

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

*als Erster alle Tiere  
wegstapeln*

*Krokodil in  
Tischmitte,  
sieben verschiedene  
Tiere je Spieler*

## 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.

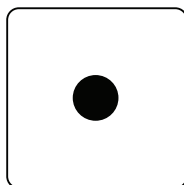
## Spielablauf

---

*1x würfeln*

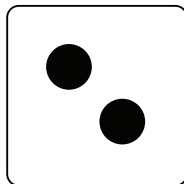
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.  
Wer am längsten wie ein Flamingo auf einem Bein stehen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler und würfelt einmal.

### 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.

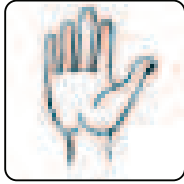


#### Das Krokodil

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.



### 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.

*Pyramide stürzt ein =  
Stapelversuch endet*

### Einsturz der Tierpyramide!

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

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

### 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.

## Spielende

---

*Spieler stapelt sein  
letztes Tier = Sieg*

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

### 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?