

DJUR på DJUR Liten, men ändå stor!

Spelidé: Klaus Miltenberger
Illustratör: Michael Bayer

Roarr! Det stora världsmästerskapet i djurpyramid är igång igen. Om två minuter börjar den stora finalen! Spelarna ska efter varandra försöka stapla sina djur i en gemensam pyramid. Men se upp - inga djur får ramla ner! Vem blir ny världsmästare i djurstapling?

Spelidé

Ni bygger en djurpyramid tillsammans. En efter en ska ni försöka stapla djuren på varandra utan att djur ramlar ner. Tärningen anger hur många djur vilken spelare skall stapla på en viss plats på pyramiden. Poängen med spelet är att först ha staplat sina djur i djurpyramiden.

Spelnehåll

13 djur (2x kängurur, 2x grodor, 2x anka, 2x igelkott, 2x fjärilar, 2x isbjörnar och en krokodil), 1 symboltärning, 1 spelanvisning

Spelförberedelse

Spelet spelas bäst på en stabil bordsyta. Ställ krokodilen mellan er. Krokodilen är pyramidens första djur. Fördela djuren så att alla spelare har ett av varje djur framför sig. Håll tärningen beredd.

Spelförlopp

Spelet spelas medsols. Spelaren som kan ryta högst som en björn får börja slå tärningen.

Vad visar tärningen?

- **En punkt**
Välj ett djur och stapla det försiktigt på djurpyramiden.



- **Två punkter**
Välj två djur och stapla dem försiktigt efter varandra på djurpyramiden.



- **Handen**
Välj ut ett av dina djur och ge det till en motspelare. Motspelearen måste stapla djuret på djurpyramiden med bara en hand.



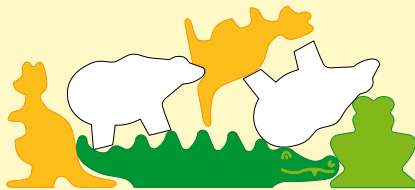
- **Frågetecknet**
Dina motspelare får bestämma vilket djur som du måste stapla på djurpyramiden.



- **Krokodilen**
Välj ett djur och ställ det försiktigt vid krokodilens nos eller svans. Se till att ytorna berörs. På detta sätt växer stapelytan. Från och med nu får djur också staplas ovanpå detta djur.



Endast ett djur får ställas vid varje sida om krokodilen. Om båda sidorna redan är tagna får du stapla ett djur på pyramiden.



Djurpyramiden störtar delvist eller helt!

Oj då! Här slutar ditt stapelförsök.

- Om ett eller två djur ramlar ned i ett stapelförsök måste du ta tillbaka djuren. Om flera djur har ramlat ned, lägg tillbaka dessa i lådan.
- Om pyramiden störtar in fullständigt måste du ta två av djuren som ramlat ned och lägga ner resten i lådan. Ställ krokodilen mellan er igen.

Nu är det nästa spelares tur.

Viktiga Djurpyramid-regler

- Man får bara stapla med en hand.
- Om mer än två djur har ramlat ner tar staplaren tillbaka två av dessa och lägger tillbaka resten i lådan.
- Har hela pyramiden störtat in? Staplaren måste ta tillbaka två djur. Krokodilen ställs upp igen. Alla andra djur läggs tillbaka i lådan.
- Ramlar ett djur plötsligt ned från djurpyramiden utan inverkan från en spelare? Alla djur som ramlar ned läggs ner i lådan igen.

Spelets slut

Spelet är slut när en spelare har slut på djur. Spelaren vinner spelet och koras till dagens bästa djurstaplare.

Eläinpyramidi Pieni mutta mahtava!

Peli-idea: Klaus Miltenberger
Kuvittaja: Michael Bayer

Murr! Eläinpyramidien suuri maailmanmestaruuskisa on jälleen käynnissä. Enää kaksi minuuttia kisojen finaalin lähtölaukaukseen! Pelaajat yrittävät vuorotellen pinota eläimensä mahdollisimman taitavasti yhteiseen pyramidiin. Varo, ettei eläimiä pääse putoamaan! Kenestä tulee uusi eläinpyramidin pinoamisen maailmanmestari?

Peli-idea

Pelaajat kokoavat yhdessä eläinpyramidia. He yrittävät vuorotellen pinota eläimensä pyramidiin ilman, että eläimiä putoaa. Noppa näyttää, kuka pelaajista on vuorossa ja kuinka monta eläintä hänen on pinottava eläinpyramidiin. Pelin tavoitteena on saada omat eläimet ensimmäisenä pinottua eläinpyramidiin.

Pelin sisältö

13 eläintä (2 kengurua, 2 sammakkoa, 2 ankaa, 2 siiliä, 2 perhosta, 2 jääkarhua ja krokotiili), 1 symbolinoppa, peliohjeet

Pelin valmistelu

Parhaiten pelaaminen onnistuu tasaisella alustalla. Krokotiili asetetaan pelaajien väliin. Se on eläinpyramidin ensimmäinen eläin. Muut eläimet jaetaan pelaajien kesken siten, että kumpikin saa yhden jokaista eläintä. Ottakaa noppa esiin.

Pelin kulku

Peliä pelataan vuorotellen myötöpäiväisessä järjestyksessä. Pelaaja, joka murisee kuin karhu kaikkein äänekkäimmin, saa aloittaa ja heittää noppaa.

Mitä noppa näyttää?

- **1 piste**
Pinoa yksi eläimistäsi varovasti eläinpyramidiin.



- **2 pistettä**
Pinoa eläinpyramidiin varovasti kaksi eläimistäsi toinen toisensa jälkeen vain yhdellä kädellä.



- **Käsi**
Valitse yksi eläimistäsi ja anna se toiselle pelaajalle. Hänen on pinottava eläin varovasti eläinpyramidiin vain yhdellä kädellä.



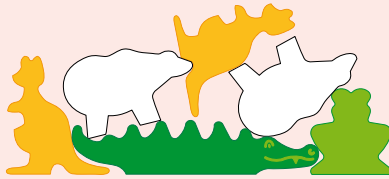
- **Kysymysmerkki**
Toinen pelaaja päättää, mikä eläimistäsi sinun on pinottava eläinpyramidiin.



- **Krokotiili**
Pinoa jokin eläimistäsi niin lähelle krokotiilin kuonoa tai häntää, että molemmat eläimet koskettavat toisiaan. Näin pino laajenee: Nyt voit pinota myös tämän eläimen päälle.



Krokotiilin kummallekin puolelle voi nyt lisätä eläimen. Jos molemmat paikat on jo käytetty, voit pinota eläimen pyramidin päälle.



Eläinpyramidi romahtaa osittain tai kokonaan.

Voi ei! Vuorosi päätty tähän.

- Jos eläimiä putoaa yksi tai kaksi yrittäessäsi pinota, sinun on otettava eläimet itsellesi. Jos eläimiä on pudonnut vielä enemmän, ne siirretään pois pelistä.
- Jos pyramidi romahtaa kokonaan, sinun on otettava kaksi pudonneista eläimistä ja siirrettävä muut eläimet pois pelistä. Krokotiili asetetaan pelaajien väliin.

Nyt on toisen pelaajan vuoro.

Tärkeät eläinpyramidisäännöt

- Eläimiä saa pinota käyttäen vain toista kättä.
- Eläimiä saa pinota vain vaakatasossa krokotiilin päälle.
- Jos eläimiä putoaa enemmän kuin kaksi, pinoaja ottaa niistä kaksi ja siirtää loput pois pelistä.
- Romahtiko koko pyramidi? Pinoajan on otettava eläimistä kaksi. Krokotiili asetetaan takaisin paikoilleen ja muut eläimet siirretään pois pelistä.
- Entä jos eläimiä putoaa eläinpyramidista ilman pelaajien vaikutusta? Kaikki pudonneet eläimet siirretään pois pelistä.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun pelaaja on pinonnut viimeisenkin eläimensä pyramidiin. Hän voittaa pelin, ja hänet nimitetään päivän parhaaksi eläinten pinoajaksi.

Dyr på dyr Liten, men flink!

Spillidé: Klaus Miltenberger
Illustratør: Michael Bayer

Brrrøø! Det er igjen duket for verdensmesterskap i dyrepyramide. Om to minutter går startskuddet for den store finalen! Spillerne tar tur på å stable dyrene sine til en felles dyrepyramide. Her trenger man full konsentrasjon om ingen av dyrene skal ramle ned! Hvem blir ny verdensmester i dyrestabling?

Spillidé

Bygg en dyrepyramide i fellesskap. Spillerne tar tur på å forsøke å stable dyrene sine uten knall og fall. Terningen bestemmer hvor mange dyr spilleren skal stable, og hvor i pyramiden de skal plasseres. Vinneren er den som først får plassert alle dyrene sine i dyrepyramiden.

Spillinnhold

13 dyr (2 kenguruer, 2 frosker, 2 ender, 2 pinnsvin, 2 sommerfugler, 2 isbjørner og 1 krokodille), 1 symbolterning, 1 spillveiledning

Spillforberedelser

Spill helst på en glatt bordflate. Ta en krokodille, og sett den mellom dere. Den er det første dyret i pyramiden. Del ut resten av dyrene, slik at alle har ett dyr av hver sort. Hold klar terningen.

Spillforløp

Spillet går med klokken. Den som klarer å brøle høyest som en bjørn, får begynne og kaster terningen.

Hva viser terningen?

- **Én prikk**
Ta ett av dyrene du har fått utdelt, og stable det forsiktig på dyrepyramiden.



- **To prikker**
Ta to av dyrene du har fått utdelt, og stable dem forsiktig én etter én på dyrepyramiden. Husk at du kun får lov til å bruke én hånd.



- **Hånd**
Plukk ut ett av dyrene dine, og gi det til medspilleren. Denne spilleren må nå stable dyret forsiktig på dyrepyramiden med én hånd.



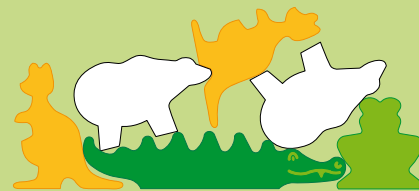
- **Spørsmålsteget**
Medspilleren din bestemmer hvilket dyr du skal stable på dyrepyramiden.



- **Le crocodile**
Ta ett av dyrene du har fått utdelt, og sett det så nær snuten eller halen på krokodillen, at de to delene berører hverandre. Dette utvider flaten det kan stables på: Dere kan nå stable også på dette dyret.



Det kan plasseres dyr på begge sider av krokodillen. Hvis disse to plassene allerede er brukt, kan du stable et dyr på pyramiden.



Hele eller deler av dyrepyramiden raser sammen!

Åh, nei! Da har du ikke flere stableforsøk igjen.

- Hvis ett eller to dyr faller ned når du holder på med stablingen, må du ta tilbake dette dyret / disse dyrene. Eventuelle flere dyr som har falt ned, legges tilbake i esken.

- Hvis pyramiden raser sammen helt, beholder du to av dyrene som har falt ned, og legger resten tilbake i esken. Sett krokodillen mellom dere en gang til.

Det er nå medspillerens tur.

Viktige regler for «Dyr på dyr»

- Stablingen skal kun gjøres med én hånd.
- Dyrene kan kun stables parallelt med krokodillen.
- Hvis det faller ned mer enn to dyr når du stabler, beholder du to av dem, og legger resten tilbake i esken.
- Faller det ned dyr av seg selv uten at noen av spillerne er borti pyramiden? Alle dyr som faller ned, havner i esken.

Spillavslutning

Spillet er ferdig så snart en av spillerne har brukt alle dyrene sine. Denne spilleren vinner, og kåres til dagens beste dyrestabler.

Dyr på dyr

Lille, men vaks!

Spilidé: Klaus Miltenberger
Illustrator: Michael Bayer

Wauw! Det spændende dyrepamide-verdensmesterskab er i fuld gang igen. To minutter endnu, så bliver den store finale fløjtet i gang! Spillerne forsøger efter tur at stable deres dyr så behændigt som muligt i en fælles pyramide. Men pas på, ingen dyr må falde ned! Hvem bliver ny verdensmester i stabling af dyre-tårn?

Spilidé

Sammen bygger I en dyrepamide. Nu prøver I efter tur at stable jeres dyr, uden at nogle dyr falder ned. Terningen viser, hvilken spiller der skal stable hvor mange dyr og hvor på dyrepamiden. Målet med spillet er, først at få alle sine dyr indbygget i pyramiden.

Spillet indeholder

13 dyr (2 kænguruer, 2 frøer, 2 ænder, 2 pindsvin, 2 sommerfugle, 2 isbjørne og 1 krokodille), 1 symbolterning, 1 spilvejledning





Spilleforberedelse

Det bedste er at spille på en glat bordplade. Tag krokodillen og stil den midt imellem jer. Den er det første dyr i pyramiden. Fordel resten af dyrene sådan, at begge har et af hvert af dyrene liggende foran sig. Hold terningen klar.

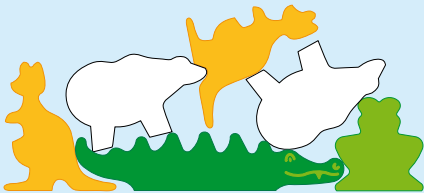
Spillets forløb

Man spiller efter tur i urets retning. Den, der kan brøle højest som en bjørn, begynder og kaster terningen.

Hvad viser terningen?

- **En prik**
Tag et dyr fra din bunke og sæt det forsigtigt fast på dyre pyramiden. 
- **To prikker**
Tag to dyr fra din bunke og sæt dem forsigtigt fast på dyre pyramiden med en hånd, det ene efter det andet. 
- **Hånden**
Vælg et af dine dyr og giv det til din medspiller. Han skal nu forsigtigt stable det på dyrepamiden med en hånd. 
- **Spørgsmålstegnet**
Din medspiller bestemmer, hvilket af dine dyr du skal stable på dyrepamiden. 
- **Krokodillen**
Vælg et dyr i din bunke og stil det så tæt på krokodillens snude eller hale, så begge dyrene rører ved hinanden. Det udvider stabelfladen: I må stable på dette dyr med det samme. 

Der må kun stilles et dyr på hver side af krokodillen. Hvis begge sider allerede er optaget, kan du stable et dyr på pyramiden.



Dyrepamiden falder helt eller delvist sammen!

Ærgerligt! Dit stabelforsøg stopper her.

- Hvis der er faldet et eller to dyr ned under dit stabelforsøg, skal du tage det / dem til dig. Hvis der er faldet endnu flere dyr ned, lægges de tilbage i æsken.
- Hvis pyramiden falder helt sammen, skal du tage to af de faldne dyr og lægge resten tilbage i æsken. Stil igen krokodillen i mellem jer.

Nu kommer turen til den anden spiller.

Vigtige dyr-på-dyr regler

- Der må kun stables med en hånd.
- Dyrene må kun stables parallelt til krokodillen.
- Hvis der er faldet flere end to dyr ned, tager den, der stabler, to af dem og lægger resten af dyrene tilbage i æsken.
- Falder hele pyramiden sammen? Den, der stabler, skal tage to dyr. Krokodillen stilles op igen, alle andre dyr lægges tilbage i æsken.
- Falder dyr ned fra dyrepamiden af sig selv? Alle dyr, der falder ned, lægges i æsken.

Afslutningen på spillet

Spillet er slut, når en spiller ikke har flere dyr tilbage. Han vinder og kåres til dagens dyrestabler.

Animal upon Animal

Small and yet great!

Author: Klaus Miltenberger
Illustrations: Michael Bayer

Roarrrrr! The Animal Pyramid World Championships are under way. There are only two minutes left before the starting whistle is blown for the grand finale. The players try to pile their animals, as skillfully as possible, to form a collective pyramid. But watch out! The animals must not fall off! Who will be the next Animal Tower Stacking World Champion?

Game Idea

You build an animal pyramid. One by one you try to stack your animals on top of each other, without any of them falling off. The die indicates how many animals can be stacked, where and who shall stack them. The aim of the game is to be the first to stack all your animals on the animal pyramid.

Contents

13 animals (2 of each: kangaroo, frog, duck, hedgehog, butterfly, polar bear and 1 crocodile), 1 die with symbols, Set of game instructions






Preparation of the Game

It is best to play on a flat surface. Take the crocodile and place it between the two players. It is the first animal of the pyramid. Distribute the remaining animals so that each player has one of each of the animals in front of him. Get the die ready.

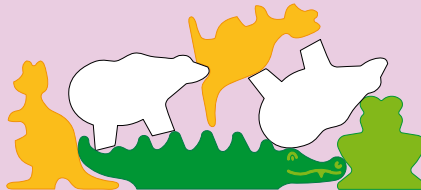
How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can roar the loudest and most like a bear may start and rolls the die.

What Appears on the Die?

- **A dot**
Take an animal from your provision and place it carefully 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 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 player now determines which of your animals you have to pile. 
- **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 surface used for piling animals. From now on you can stack any new animal onto the one you have just added. 

You can only add one animal to each side of the crocodile. If these positions are occupied no further animals can be added. But you can try to stack an animal on top of the pyramid.



Collapse of the animal pyramid!

Oh dear! Your stacking attempt ends immediately.

- If in the process of stacking, one or several of the animals fall off, you have to take back one or a maximum of two animals. If more than two animals have fallen off, they are placed back in the box.

- If the whole pyramid collapses, you have to take two of the animals that have fallen off. The rest are placed back in the box. Again place the crocodile between you.

Then it's the turn of the next player.

Important Animal Upon Animal Rules

- You can only use one hand for piling.
- If more than two animals fall 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 that have fallen off are placed back in the box.

End of the Game

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

Tier auf Tier

Klein, aber oho!

Spielidee: Klaus Miltenberger
Illustrator: Michael Bayer

Roarrr! Die große Weltmeisterschaft der Tierpyramiden ist wieder in vollem Gange. Noch zwei Minuten, dann wird das große Finale angepfeift! Die Spieler versuchen nacheinander, ihre Tiere so geschickt wie möglich zu einer gemeinsamen Pyramide zu stapeln. Doch aufgepasst, dabei dürfen keine Tiere abstürzen! Wer wird neuer Weltmeister im Tier-Turm-Stapeln?

Spielidee

Ihr baut zusammen eine Tierpyramide. Dabei versucht ihr nacheinander, eure Tiere aufeinanderzustapeln, ohne dass Tiere herunterfallen. Der Würfel gibt dabei an, welcher Spieler wie viele Tiere an welche Stelle der Tierpyramide stapeln soll. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Tiere in der Tierpyramide verbaut zu haben.

Spielinhalt

13 Tiere (2x Känguru, 2x Frosch, 2x Ente, 2x Igel, 2x Schmetterling, 2x Eisbär und ein Krokodil), 1 Symbolwürfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Am besten spielt ihr auf einer glatten Tischfläche. Nehmt das Krokodil und stellt es zwischen euch. Es ist das erste Tier der Tierpyramide. Verteilt die restlichen Tiere so, dass ihr von jedem Tier eines vor euch liegen habt. Haltet den Würfel bereit.

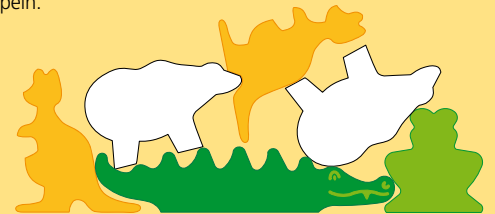
Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am lautesten wie ein Bär brüllen kann, darf beginnen und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein Punkt**
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stapele es vorsichtig auf die Tierpyramide. 
- **Zwei Punkte**
Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und stapele sie nacheinander mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide. 
- **Die Hand**
Wähle eines deiner Tiere aus und gib es deinem Mitspieler. Er muss nun das Tier mit einer Hand vorsichtig auf die Tierpyramide stapeln. 
- **Das Fragezeichen**
Dein Mitspieler bestimmt, welches deiner Tiere du auf die Tierpyramide stapeln musst. 
- **Das Krokodil**
Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es so dicht an die Schnauze oder den Schwanz des Krokodils, dass sich die beiden Tiere berühren. Dadurch wird die Stapelfläche erweitert: Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln. 

An beiden Seiten des Krokodils darf nur ein Tier angefügt werden. Sind beide Positionen bereits besetzt, kannst du ein Tier auf die Pyramide stapeln.



Die Tierpyramide stürzt teilweise oder ganz ein!

Oh weh! Dein Stapelversuch endet hier.

- Sind bei deinem Stapelversuch ein oder zwei Tiere heruntergefallen, musst du das eine oder beide Tiere zu dir nehmen. Sind noch mehr Tiere heruntergefallen, kommen diese in die Schachtel zurück.

- Stürzt die Pyramide sogar komplett ein, musst du zwei der heruntergefallenen Tiere nehmen und die übrigen Tiere in die Schachtel zurücklegen. Stelle das Krokodil wieder zwischen euch.

Jetzt ist der andere Spieler an der Reihe.

Wichtige Tier auf Tier-Regeln

- Es darf nur mit einer Hand gestapelt werden.
- Die Tiere dürfen nur parallel zum Krokodil gestapelt werden.
- Sind mehr als zwei Tiere heruntergefallen, so nimmt sich der Stapler zwei davon und legt alle übrigen Tiere 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

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