Kurzanleitung
Frühjahr 2017

Tier auf Tier – Stapelmemo

302812

Ein tierisches Stapelspiel für 2 - 4 geschickte Gedächtnis-Akrobaten 5 - 99 Jahren.

Autoren: Christoph Behre, Klaus Miltenberger
Illustration: Daniel Döbner

Spielidee

Die Tiere machen einen Ausflug an die Küste und entdecken dabei einen Leuchtturm. So hoch wollen sie auch sein, also klettert der Bär auf den Elefanten, der Löwe auf den Bären … immer ein kleineres auf ein größeres Tier. Ganz oben leuchtet das Glühwürmchen wie bei dem richtigen Leuchtturm. Aber das Krokodil ist beleidigt, weil es nicht ganz oben stehen darf. Deshalb stößt es immer wieder Tiere aus dem Tier-Turm und bringt alle anderen durcheinander. Aber nur wenn alle Tiere in der richtigen Reihenfolge aufeinander klettern, kann der Turmbau gelingen.

Spielinhalt:

19 Tiere (= Holzzylinder), 1 Spielplan, 4 Stapelvorlagen, 1 Würfel, 1 Beutel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

- Spielplan in die Tischmitte legen. Jeder Spieler legt eine Stapelvorlage vor sich ab.
- Alle Tiere in den Beutel legen und den Würfel bereithalten.

Spielablauf:

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt am Meer war, darf beginnen.

- Der erste Spieler zieht drei Tiere aus dem Beutel. Bei einem Krokodil darf man noch einmal ziehen.
- Die Tiere mit den Abbildungen nach unten entsprechend der Stapelvorlage aufeinander stapeln.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, zieht ein Tier, zeigt es seinen Mitspielern und stapelt es entsprechend der Stapelvorlage an der richtigen Stelle in den Turm. Dafür gilt:
  - den oberen Teil des Tier-Turms auf den Spielplan stellen,
  - das Tier immer mit der Abbildung nach unten in den Tier-Turm stapeln,
  - dann die obere Hälfte wieder zurück auf den Tier-Turm stellen ohne dabei auf die Unterseite der gestapelten Tiere zu schauen.
  - Der Tier-Turm darf dabei nicht umfallen.
- Zieht ein Spieler ein Krokodil, muss er ein Tier aus dem Tier-Turm nehmen. Dazu würfeln und die Augenzahl an den Tieren im Turm abzählen. Das Tier an der entsprechenden Position wird herausgenommen und in den Beutel gelegt. Das Krokodil in die Schachtel legen. Ist die Würfelzahl höher als der Turm, muss man kein Tier herausnehmen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die lustige Tierstapelei enden kann:

- Stapel-Stopp: Wenn ein Spieler glaubt, dass die Tiere im Tier-Turm in der falschen Reihenfolge stehen, ruft er laut „Stapel-Stopp!“ Dann wird die Reihenfolge überprüft.
  - Die Reihenfolge ist falsch? Dann hat der zweifelnde Spieler gewonnen.
  - Die Reihenfolge ist richtig? Dann haben die Mitspieler gewonnen.
- Einzelne Teile oder der ganze Tier-Turm stürzen auf den Tisch. Der Spieler, der den Turm zum Einstürzen gebracht hat, hat verloren. Die Mitspieler haben gewonnen.
- Der Tier-Turm ist fertig. Stehen die Tiere in der richtigen Reihenfolge?
  - Der Spieler, der nach dem letzten Stapel-Spieler an der Reihe wäre, kann jetzt „Stapel-Stopp!“ rufen und die Reihenfolge anzweifeln (siehe Stapel-Stopp!).
  - Der Spieler, der nach dem letzten Stapel-Spieler an der Reihe wäre, zweifelt nicht an der Reihenfolge. Dann haben alle Spieler zusammen gewonnen.