

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind  
Infant Toys  
Jouets premier âge  
Baby & kleuter



Geschenke  
Gifts  
Cadeaux  
Geschenken





Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden





Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers



 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.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4478

# TIER auf TIER

Animal Upon Animal • Pyramide d'animaux • Dier boven dier



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach  
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 68693 1/05

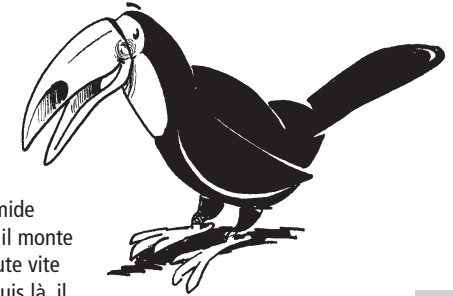
Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2005

Jeu Habermas n° 4478

# 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 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

## But du jeu

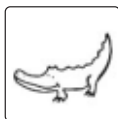
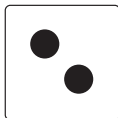
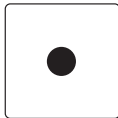
Qui sera le plus adroit et empilera en premier tous ses animaux ?

*empiler tous les  
animaux en premier*

FRANÇAIS

*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

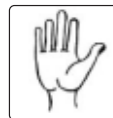
Prends deux animaux dans ta réserve et empile-les avec précaution l'un après l'autre en les posant sur la pyramide d'animaux.

#### 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. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



*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 ?