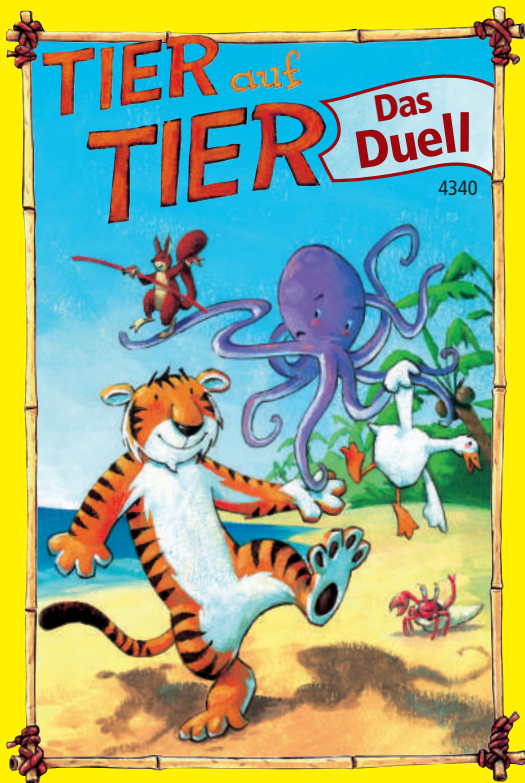




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Animal Upon Animal – The Duel  
Pyramide d'animaux – Le duel  
Dier op dier – het duel  
Pirámide de animales – el duelo  
Torre di animali – Il duello

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

# Tier auf Tier - Das Duell

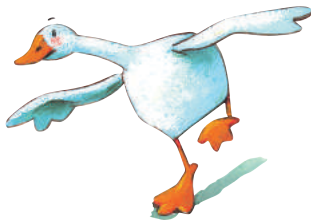
Ein wackeliges Geschicklichkeitsspiel  
für 2 Tierstapler von 5 - 99 Jahren.  
Mit einer Variante für mehr als 2 Spieler.

**Spielidee:** Udo Peise und Klaus Miltenberger  
**Illustration:** Michael Bayer  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Roarrrr! Aus dem Dschungel ist ein wildes Brüllen zu hören!  
Die Tierteams sind angetreten, um den Weltmeister im Tier-Turm-Bauen zu ermitteln.  
Und schon geht es los: Die Gans springt auf die Tatzen des Tigers, das Eichhörnchen klettert auf den Schnabel der Gans und zum Schluss kommt der Kraken. Mit seinen acht Tentakeln versucht er an die Spitze des bedenklich wackelnden Tier-Turmes zu klettern. Auch das andere Team gibt alles, um seinen Tier-Turm zu bauen. Wer ist am schnellsten?

## Spielinhalt

- 2 Tiger
- 2 Gänse
- 2 Kraken
- 2 Eichhörnchen
- 5 Holzmünzen
- 1 großer Symbolwürfel
- 1 kleiner Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

Die beiden Spieler müssen vier Tiere so schnell wie möglich aufeinanderstellen. Die Würfel geben an, welches Tier an unterster und welches an oberster Stelle des Tier-Turmes stehen soll. Wer seinen Tier-Turm zuerst fertig gebaut hat, gewinnt eine Münze. Das Ziel des Spieles ist es, als Erster drei Münzen zu gewinnen.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die gleichen vier Tiere und legt sie vor sich: einen Tiger, einen Tintenfisch, eine Gans und ein Eichhörnchen. Haltet die fünf Holzmünzen in der Tischmitte bereit. Dann nimmt sich der jüngere Spieler den kleinen und der ältere Spieler den großen Würfel. Jetzt kann das Duell beginnen!

## Spielablauf

Ihr würfelt gleichzeitig mit eurem Würfel. Was auf den Würfeln erscheint, gilt für beide Spieler. Jetzt müsst ihr versuchen, schneller als der andere Spieler aus euren vier Tieren einen Tier-Turm zu bauen.

### **Die beiden Würfel geben an, in welcher Reihenfolge ihr eure Tiere aufeinanderstellen müsst:**

- Der **große Würfel** bestimmt, welches Tier an unterster Stelle des Tier-Turms stehen soll.
- Der **kleine Würfel** zeigt, welches Tier an oberster Stelle des Tier-Turms stehen soll.

Die beiden übrigen Tiere könnt ihr beliebig an zweiter oder dritter Position einbauen.

## Wichtige Würfelregeln:

- Zeigen die Würfel ein oder zwei Fragezeichen, entscheidet jeder für sich, welches Tier er an die entsprechende Position setzen will.
- Zeigen beide Würfel das gleiche Tier, kann jeder wählen, ob er dieses Tier ganz oben oder ganz unten in den Tier-Turm einbauen will.

## Wichtige Tier-Turm-Bauregeln:

- Alle Tiere müssen einzeln aufeinander gestellt werden. Es ist zum Beispiel nicht erlaubt, auf den Tiger zwei Tiere nebeneinander zu stellen.
- Ein Tier darf nie mehr als zwei andere Tiere berühren.
- Die Tiere dürfen nur mit der schmalen Seite und nie mit der flachen Seite aufeinandergestellt werden.



*falsch*



*richtig*



Wer als Erster seinen Tier-Turm fertiggestellt hat, ruft laut „Stopp!“ Der Mitspieler beendet seinen Bauversuch und kontrolliert, ob der gegnerische Turm nach den Bauregeln aufgebaut wurde:

- **Ja?**

Gut getürmt! Der schnelle Turmbauer bekommt zur Belohnung eine Münze aus der Tischmitte.

- **Nein?**

Wohl zu schnell gebaut! Jetzt erhält der Mitspieler eine Münze aus der Tischmitte.

Anschließend beginnt ein neues Duell.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Münzen vor sich liegen hat und somit gewinnt.

## Variante für mehr als zwei Spieler

Jetzt spielen alle Spieler jeweils zwei Duelle gegeneinander. Die Ergebnisse der Duelle werden auf einem Blatt notiert. Wer am Ende die meisten Duelle für sich entscheiden konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Spieler gemeinsam.



## Die Autoren:

**Udo Peise**, Jahrgang 1961, ist Gernspieler, Regelerklärer und Spiele-Erfinder. Er erzählt mit seinen Spielen gerne kleine Geschichten für Jung und Alt, bei denen der Spielspaß und die Atmosphäre im Vordergrund stehen sollen. Udo Peise ist hauptberuflich Leiter einer Kindertagesstätte und lebt mit seiner Familie am Alpenrand.

*Tier auf Tier - Das Duell* ist nach *Schneller Becher* sein zweites Spiel bei HABA.

*“Dieses Spiel widme ich meiner Familie.”*



**Klaus Miltenberger** wurde 1963 in Aschaffenburg am Main geboren. Nach seiner Ausbildung zum Koch studierte er Pädagogik, Psychologie und Soziologie an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Er arbeitet und wohnt als Erziehungswissenschaftler in München. Er hat auch den Vorgänger *Tier auf Tier* für HABA erfunden.

*“Dieses Spiel widme ich Eva Prohaska.”*



## Der Illustrator:

**Michael Bayer** wurde 1971 in Friedrichshafen am schönen Bodensee geboren. In seiner Kindheit sog er die Formenvielfalt der Natur in sich auf und profitiert noch heute davon.

Sein Grafik-Design- und Illustrationsstudium absolvierte er an der Fachhochschule in Münster (Westfalen). Nach einem kurzen Abstecher in die Werbung, arbeitet er seit 2001 als freier Illustrator in der Ateliergemeinschaft „Hafenstraße 64“ in Münster. Für HABA hat er bereits das Spiel *Tier auf Tier* illustriert.

*“Die Illustration für dieses Spiel widme ich meiner Nichte Jette Bayer.”*

Habermäß game nr. 4340

## Animal Upon Animal - The Duel



A wobbly game of skill  
for 2 animal stacking players ages 5-99.  
Includes game variation for more than 2 players.

**Authors:** Udo Peise and Klaus Miltenberger  
**Illustrations:** Michael Bayer  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

ENGLISH

Roarr! A savage roar comes from the jungle! The animal teams have stepped forward to take on the Tower Stacking Champion Challenge.

Here they go! The goose leaps onto the paws of the tiger, the squirrel climbs onto the beak of the goose and finally the octopus, with his eight tentacles, tries to scramble to the top of the more than a bit wobbly animal tower. But the opponent team must also do their best to complete their tower. Which team will be quicker and steadier?

### Contents

- 2 tigers
- 2 geese
- 2 octopuses
- 2 squirrels
- 5 wooden coins
- 1 big die with symbols
- 1 small die with symbols
- Set of game instructions





## Game Idea

Both players stack four animals as quickly as they can. The dice show which animal comes first and which comes last in the tower. Whoever finishes their tower first, wins a coin. The aim of the game is to be the first to win three coins.

## Preparation of the Game

Each player takes four animals of the same kind and places them in front of him: a tiger, an octopus, a goose and a squirrel. Get the five wooden coins ready in the center of the table. The younger player grabs the small die and the older player the big one. The duel can now begin!

## How to Play

Roll your dice simultaneously. Whatever appears on the dice will apply for both players. You now have to try to pile up the four animals faster than your opponent.

### The dice indicate the order in which to stack the animals:

- The **big die** shows which animal should be placed first.
- The **small die** shows which animal should be placed on the top of the tower.

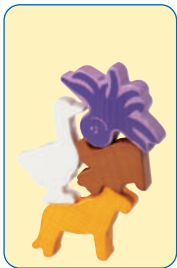
The other two animals can be stacked as you like, in second or third place, in your animal tower.

### Important dice rolling rules:

- If one or two question marks appear on the dice you can choose which animal you want to place in the corresponding position.
- If both dice show the same animal you can choose for yourself if you want to place that animal on the top or the bottom of your pile.

### Important tower piling rules:

- The animals have to be piled atop one another, one by one. For example, it is not permitted to place two animals beside each other on top of the tiger.
- An animal may never be in contact with more than two other animals.
- The animals always have to be piled on their narrow side, never on the flat side.



wrong



correct

Whoever finishes his tower first yells "Stop!". The other player stops piling and checks to see if his opponent has stacked the pile according to the rules.

- **Yes?**

Good piling! The quick tower stacker receives a coin from the center as a reward .

- **No?**

In too much of a rush! The player who was slower takes a coin from the center.

A new duel starts.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has collected three coins thus winning the game.

## Variation for more than two players

The players each play two duels against one another.

The results of the duels are noted.

Whoever has won the most duels wins the game.

In case of a draw there are various winners.



## The authors:

**Udo Peise**, born 1961, he is a game enthusiast, always eager to explain game rules and to invent new games. In his games he seeks to tell little stories for both young and old and ensures that fun and good feelings prevail. Udo Peise's main occupation is being the head of a nursery school. He lives with his family at the foot of the Alps. *Animal upon animal- the duel* is his second HABA game after *Speedy Sundae*.

*"I dedicate this game to my family."*



**Klaus Miltenberger** born in 1963 in Aschaffenburg/Main. After finishing his formation as cook, he studied education, psychology and sociology at the Ludwig-Maximilian's University of Munich. He lives in Munich where he works in the field of pedagogy. For HABA he has also invented the game *Animal upon Animal*, on which this new version is based.

*"I dedicate this game to Eva Prohaska."*



## The illustrator:

**Michael Bayer** Born in 1971 in Friedrichshafen, next to the beautiful Lake Constance, since early childhood he has absorbed the variety of shapes nature offers and still profits from it. He completed his graphic design and illustration studies at the polytechnic of Münster (Westfalia). After a short detour into publicity he has worked since 2001 as a freelance illustrator for the "Hafenstrasse 64" studio community in Münster. He has illustrated the game *Animal upon Animal*.

*"I dedicate the illustration of this game to my niece Jette Bayer."*

Jeu Habermaab n° 4340

## Pyramide d'animaux - Le duel

Un jeu d'adresse pour 2 joueurs de 5 à 99 ans.  
Avec une variante pour plus de 2 joueurs.

**Idée :** Udo Peise et Klaus Miltenberger  
**Illustration :** Michael Bayer  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

FRANÇAIS

Roarrrr ! Un cri sauvage retentit dans la jungle ! Les équipes d'animaux sont prêtes à s'affronter pour remporter le titre mondial de construction de tours d'animaux. Et c'est parti : l'oie saute sur les pattes du tigre, l'écureuil grimpe sur le bec de l'oie et la pieuvre vient se faufiler en dernier. Avec ses huit tentacules, elle essaye de grimper jusqu'au sommet de la tour d'animaux qui vacille de manière inquiétante. L'autre équipe s'applique du mieux qu'elle peut pour faire grandir sa tour d'animaux. Quelle équipe sera la plus rapide ?

### Contenu du jeu

- 2 tigres
- 2 oies
- 2 pieuvres
- 2 écureuils
- 5 pièces de monnaie en bois
- 1 gros dé à symboles
- 1 petit dé à symboles
- 1 règle du jeu





## Idée

Les deux joueurs doivent superposer quatre animaux le plus vite possible. Les dés indiquent quel animal doit être placé en bas de la tour et celui qui doit être posé en haut. Celui qui aura terminé sa tour d'animaux en premier gagne une pièce de monnaie.

Le but du jeu est de gagner en premier trois pièces de monnaie.

## Préparatifs

Chaque joueur prend un lot de quatre animaux identiques et les pose devant lui : un tigre, une pieuvre, une oie et un écureuil.

Poser les cinq pièces de monnaie en bois au milieu de la table.

Le joueur le plus jeune prend le petit dé et le joueur plus âgé prend le gros dé. Que le duel commence !

## Déroulement de la partie

Les deux joueurs lancent leur dé en même temps. Le résultat des deux dés est valable pour les deux joueurs. Chacun essaye ensuite de faire sa tour de quatre animaux en allant plus vite que l'autre.

### Les deux dés indiquent dans quel ordre il faut superposer les animaux :

- Le **gros** indique quel animal doit être placé en bas de la tour.
- Le **petit dé** indique quel animal doit être posé tout en haut de la tour.

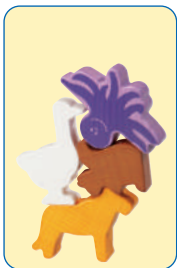
Les deux autres animaux sont posés dans n'importe quel ordre.

## Règles importantes concernant les dés :

- Si les dés indiquent un ou deux points d'interrogation, chaque joueur décide pour lui quel animal il veut poser à la position correspondante.
- Si les deux dés indiquent le même animal, chaque joueur peut choisir s'il veut poser cet animal tout en bas ou tout en haut de la tour.

## Règles importantes pour superposer les animaux :

- Un seul animal doit être posé sur un autre. On n'a pas le droit, par exemple, de poser deux animaux l'un à côté de l'autre sur le tigre.
- Un animal ne doit jamais toucher plus de deux autres animaux.
- Les animaux doivent être posés uniquement debout sur leur petit côté et jamais à plat.



*incorrect*



*correct*





Celui qui a terminé sa tour en premier dit tout haut : « stop ! ». L'autre joueur s'arrête de jouer et vérifie si la tour de son adversaire a été construite suivant les règles.

- **Oui ?**

Bien joué !! Le joueur prend une pièce de monnaie en récompense.

- **Non ?**

Le joueur a bâti sa tour trop vite ! L'autre joueur prend une pièce de monnaie dans la réserve au milieu de la table.

Un autre duel commence.

FRANÇAIS

## **Fin de la partie**

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré trois pièces de monnaie : il est le gagnant.

## **Variante pour plus de deux joueurs**

Chaque joueur joue deux duels avec chacun des autres joueurs. Les résultats des duels sont inscrits sur une feuille de papier. Celui qui aura gagné le plus grand nombre de duels à la fin du tournoi sera le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.



## Les auteurs :

**Udo Peise**, est né en 1961. Il aime bien jouer, expliquer des règles de jeu et inventer des jeux. Avec ses jeux, il raconte des histoires pour petits et grands, dans lesquelles l'amusement et l'ambiance « jouent » un rôle essentiel. La profession principale d'Udo Peise est directeur d'école maternelle. Il vit avec sa famille au pied des Alpes.

Après *Des glaces à gogo*, *Pyramide d'animaux - Le duel* est le second jeu qu'il a présenté chez HABA.

*"Je dédie ce jeu à ma famille."*



**Klaus Miltenberger** est né en 1963 à Aschaffenburg am Main (Allemagne). Après une formation de cuisinier, il fit des études de pédagogie, psychologie et sociologie à l'université « Ludwig-Maximilians-Universität » à Munich. Il vit à Munich où il travaille comme pédagogue. Il est l'inventeur du jeu précédent *Pyramide d'animaux* de HABA.

*"Je dédie ce jeu à Eva Prohaska."*



## L' Illustrateur :

**Michael Bayer** est né en 1971 à Friedrichshafen, célèbre ville sur les bords du lac de Constance. Au cours de son enfance, il s'est beaucoup inspiré des formes qu'il voyait dans la nature et en tire encore profit aujourd'hui. Il a fait ses études de graphiste et d'illustrateur à l'école supérieure de Münster (Westphalie). Après une expérience de courte durée dans le secteur publicitaire, il travaille depuis 2001 en tant qu'illustrateur indépendant au sein de l'association d'artistes « Hafenstrasse 64 » installée à Münster. Pour HABA, il a déjà illustré le jeu *Pyramide d'animaux*.

*"Je dédie l'illustration de ce jeu à ma nièce Jette Bayer."*

Habermaaf-spel Nr. 4340

## Dier op dier - het duel

Een wankel behendigheidsspel  
voor 2 dierenstapelaars van 5 - 99 jaar.  
Met een variant voor meer dan 2 spelers.

**Spelidee:** Udo Peise en Klaus Miltenberger  
**Illustraties:** Michael Bayer  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Roarrrr! Vanuit de jungle klinkt een wild gebrul! De dierenteams staan klaar om de wereldkampioen dierentorenbouwen te bepalen. En dan begint het: de gans springt op de poten van de tijger, het eekhoortje klimt op de snavel van de gans en als laatste komt de inktvis. Met zijn acht tentakels probeert hij bovenop de gevaarlijk wankelende dierentoren te klimmen. Ook het andere team doet zijn uiterste best om zijn dierentoren te voltooien. Wie is het snelste?

### Spelinhoud

- 2 tijgers
- 2 ganzen
- 2 inktvissen
- 2 eekhoortjes
- 5 houten munten
- 1 grote symbooldobbelsteen
- 1 kleine symbooldobbelsteen
- spelregels



## Spelidee

De twee spelers moeten zo snel mogelijk vier dieren bovenop elkaar zetten. De dobbelstenen geven aan welk dier onderaan en welk dier bovenop de dierentoren moet staan. Wie erin slaagt om zijn/haar dierentoren als eerste op te bouwen, wint een munt. Het doel van het spel is om als eerste drie munten te behalen.

## Spelvoorbereiding

Iedere speler krijgt dezelfde vier dieren en legt ze voor zich neer: een tijger, een inktvis, een gans en een eekhoortje. Leg de vijf houten munten in het midden van de tafel klaar. Vervolgens neemt de jongste speler de kleine en de oudste speler de grote dobbelsteen. Nu kan het duel beginnen!

## Spelverloop

Er wordt tegelijk met beide dobbelstenen gegooid. Wat op de twee dobbelstenen te zien is, geldt voor beide spelers. Nu moeten jullie proberen om sneller dan de andere speler met de vier dieren een dierentoren te bouwen.

### De beide dobbelstenen geven de volgorde aan waarin jullie de dieren op elkaar moeten zetten:

- De **grote dobbelsteen** bepaalt het dier dat onderaan de dierentoren komt te staan.
- De **kleine dobbelsteen** bepaalt het dier dat bovenop de dierentoren komt te staan.

De twee overige dieren mogen jullie naar keuze zowel op de tweede als derde plaats zetten.

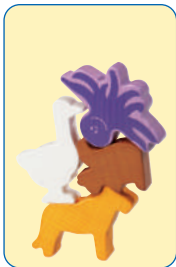


## Belangrijke dobbelregels:

- Als de dobbelstenen één of twee vraagtekens vertonen, mogen jullie zelf bepalen welk dier je op de desbetreffende plaats wilt neerzetten.
- Als beide dobbelstenen hetzelfde dier aangeven, kan iedere speler kiezen of het dier onder- of bovenop de dierentoren wordt gezet.

## Belangrijke dierentorenbouwregels:

- Alle dieren moeten afzonderlijk op elkaar worden gezet. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om op de tijger twee dieren naast elkaar te zetten.
- Een dier mag nooit meer dan twee andere dieren aanraken.
- De dieren mogen alleen met hun smalle zijde en nooit met de vlakke kant op elkaar worden gezet.



*fout*



*goed*

Wie als eerste zijn/haar dierentoren heeft voltooid, roept luid: „stop!“. De medespeler houdt op met bouwen en controleert of de toren van de tegenpartij volgens de bouwregels is opgebouwd:

- **Ja?**

Goed gebouwd! De snelle torenbouwer krijgt als beloning een munt uit het midden van de tafel.

- **Nee?**

Zeker te snel gebouwd! Nu krijgt de medespeler een munt uit het midden van de tafel.

Daarna begint een nieuw duel.

## **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers drie munten voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

## **Variant voor meer dan twee spelers**

Nu spelen alle spelers twee duels tegen elkaar. Het resultaat van ieder duel wordt op een stuk papier genoteerd.

Wie aan het eind de meeste duels in zijn/haar voordeel heeft beslist, wint. Bij gelijkspel winnen deze spelers gezamenlijk.

## De auteurs:



**Udo Peise**, Jaargang 1961, is een fanatiek speler, regelluitlegger en spelletjesbedenker. Met zijn spellen probeert hij altijd kleine verhaaltjes voor jong en oud te vertellen waarbij het spelplezier en de sfeer voorop staan. Udo Peise is beroepsmatig in de eerste plaats directeur van een kinderdagverblijf en woont met zijn gezin in Zuid-Duitsland aan de voet van de Alpen.

*Dier op dier - het duel* is na *Snelle bekers* zijn tweede spel voor HABA.

*"Dit spel draag ik op aan mijn gezin."*



**Klaus Miltenberger** werd in 1963 in Aschaffenburg aan de Main geboren. Na zijn opleiding als kok studeerde hij pedagogiek, psychologie en sociologie aan de Ludwig-Maximilians Universiteit in München. Hij werkt en woont als pedagogiekwetenschapper in München. Hij heeft ook de voorloper *Dier op dier* voor HABA bedacht.

*"Dit spel draag ik op aan Eva Prohaska."*





## De illustrator:

**Michael Bayer** werd in 1971 geboren in Friedrichshafen aan de oevers van het Bodensee. Gedurende zijn kinderjaren zocht hij zijn inspiratie in de natuur en tot op de dag van vandaag profiteert hij hiervan. Zijn opleiding als grafisch ontwerper en illustrator volgde hij aan de hbo-school in Münster (Westfalen). Na een korte tijd in de reclame werkzaam te zijn geweest, werkt hij sinds 2001 als freelance illustrator in de collectieve werkplaats „Hafenstraße 64“ in Münster.

Voor HABA heeft hij eerder het spel *Dier op dier* geïllustreerd.

*“De illustraties van dit spel draag ik op aan mijn nichtje Jette Bayer”.*

Juego Habermasb núm. 4340

# Animal sobre animal - el duelo

Un tambaleante juego de habilidad  
para dos 2 apiladores de animales de 5 - 99 años.  
Con variante para más de 2 jugadores.

**Idea del juego:** Udo Peise y Klaus Miltenberger  
**Ilustraciones:** Michael Bayer  
**Duración de una partida:** 10 minutos aprox.

¡Roarrrr! ¡De la selva sale un rugido salvaje! Ya han llegado los equipos de animales para el mundial de apilamiento de animales en torre.

Y comienza la carrera: el ganso sube de un salto a las zarpas del tigre, la ardilla trepa por el pico del ganso y por último llega el pulpo. Con sus ocho tentáculos intenta trepar hasta la cima de la torre de animales que ya empieza a tambalearse. También el otro equipo intenta con todas las fuerzas construir su torre.

¿Quién será el más rápido?

## Contenido

- 2 tigres
- 2 gansos
- 2 pulpos
- 2 ardillas
- 5 monedas de madera
- 1 dado grande de símbolos
- 1 dado pequeño de símbolos
- Instrucciones



## Finalidad

Ambos jugadores tienen que apilar en torre cuatro animales lo más rápido posible. Los dados indican qué animal se situará en el primer lugar de la torre y cuál en la cima. Quien primero haya finalizado su torre gana una moneda. El objetivo del juego es ser el primero en ganar tres monedas.

## Preparativos

Cada jugador coge los mismos animales y los pone delante suyo: un tigre, un pulpo, un ganso y una ardilla. Dejad las cinco monedas en el centro de la mesa. El jugador más joven coge el dado pequeño y el mayor el más grande. ¡Empieza el duelo!

## Cómo se juega

Tiráis el dado a la vez. Lo que salga vale para los dos jugadores. Ahora tenéis que intentar construir una torre con vuestros cuatro animales más deprisa que vuestro contrincante.

### Los dos dados indican el orden en el que se deben apilar los animales:

- El **dado grande** determina qué animal ponéis en el primer lugar de la torre.
- El **dado pequeño** os muestra cuál es el animal que irá en la cima.

Apilad los demás animales como queráis, en la segunda o tercera posición.

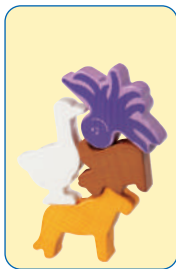


### Reglas de los dados importantes:

- Si los dados muestran uno o dos signos de interrogación cada jugador decide qué animal quiere colocar en la posición correspondiente.
- Si ambos dados muestran el mismo animal cada uno decide si quiere poner ese animal abajo del todo o en la cima de la torre.

### Reglas importantes de construcción de la torre:

- Los animales deben ir uno sobre el otro. Por ejemplo, no se permite poner dos animales juntos encima del tigre.
- Cada animal sólo puede estar en contacto con otros dos como máximo.
- Sólo se puede apilar los animales por los vértices y nunca por las caras planas.



*incorrecto*



*correcto*



Quien primero consiga hacer su torre de animales dice en alto «¡Stop!» El otro jugador deja de construir y comprueba que la torre del contrincante cumpla las reglas de construcción:

- **¿Sí?**

¡Apilado perfecto! El veloz constructor de torres coge una moneda de la mesa como recompensa.

- **¿No?**

¡Te has dado demasiada prisa! Ahora se lleva una moneda tu contrincante.

A continuación comenzáis un nuevo duelo.

## Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los jugadores haya recopilado tres monedas. Éste es el ganador.

## Variante para más de dos jugadores

Ahora cada jugador hace dos duelos contra cada uno de los otros. Los resultados de los duelos se anotan en un papel.

Quien al final haya ganado más duelos se lleva la victoria.

En caso de empate ganan varios a la vez.



## Los autores:

A **Udo Peise**, de la quinta del 61, le gusta mucho jugar. Es comentarista de las reglas e inventor de juegos. Le gusta contar en sus juegos historietas para mayores y pequeños y considera que la diversión y el ambiente dentro del juego deben ser sus elementos más destacados. La principal actividad profesional de Udo Peise es la de director de un centro de educación infantil y vive con su familia a los pies de los Alpes. *Animal sobre animal: el duelo* es su segundo juego en la casa HABA tras su *El helado veloz*.

*"Dedico este juego a mi familia."*



**Klaus Miltenberger** nació en 1963 en Aschaffenburg, a orillas del río Meno. Tras su formación profesional como cocinero estudió las carreras de Pedagogía, Psicología y Ciencias Sociales en la universidad Ludwig-Maximilian de Múnich. Trabaja y vive como pedagogo en Múnich. También inventó la versión predecesora del juego *Animal sobre animal* para la casa HABA.

*"Dedico este juego a Eva Prohaska."*



## El ilustrador:

**Michael Bayer** nació en 1971 en Friedrichshafen, una localidad a orillas del bello lago de Constanza. Durante su infancia absorbió la diversidad de formas de la naturaleza y en la actualidad sigue sacando provecho de aquella actividad.

Realizó sus estudios de ilustrador y diseñador gráfico en la Escuela Superior Técnica de Münster (Westfalia). Tras una breve incursión en el mundo de la publicidad, trabaja desde el año 2001 como ilustrador autónomo en el taller colectivo "Hafenstraße 64" de Münster. Para la casa HABA ha ilustrado el juego *Animal sobre animal*.

*"Dedico las ilustraciones de este juego a mi sobrina Jette Bayer."*

Gioco Habermas nr.4340

## Torre di animali - Il duello

Un gioco di equilibrio  
per due ammucchia animali da 5 a 99 anni.  
Con una variante per più di due giocatori.

**Ideazione:** Udo Peise e Klaus Miltenberger  
**Illustrazioni:** Michael Bayer  
**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Roarrrr! Nella giungla si diffonde un formidabile urlo selvaggio!  
Sono arrivate le squadre animali per proclamare il campione nella  
costruzione di torri animali.

Ed ecco iniziare subito la gara: l'oca salta sulle zampe della tigre,  
lo scoiattolo si arrampica sul becco dell'oca e per ultimo arriva il  
polipo. Con i suoi otto tentacoli cerca di arrampicarsi in cima alla  
torre degli animali che minaccia di cadere rovinosamente.

Anche l'altra squadra è impegnatissima a costruire la sua torre  
di animali. Chi sarà il più rapido?

### Contenuto del gioco

- 2 tigri
- 2 oche
- 2 polipi
- 2 scoiattoli
- 5 monete di legno
- Dado grande con simboli
- Dado piccolo con simboli
- Istruzioni per giocare





## Ideazione

I due giocatori dovranno ammucciare quattro animali il più rapidamente possibile. Sui dadi è indicato quale animale starà sotto e quale sopra. Vince una moneta il primo che finisce di costruire la sua torre di animali. Scopo del gioco è vincere per primi le tre monete.

## Preparativi del gioco

Ogni giocatore riceve quattro animali e li mette davanti a sé: una tigre, un polipo, un'oca e uno scoiattolo. Preparate al centro del tavolo le cinque monete di legno. Il giocatore più piccolo prende poi il dado piccolo e il giocatore più grande quello grande. E adesso ha inizio il duello!

## Svolgimento del gioco

Si tira il dado contemporaneamente. Quel che risulta al dado vale per i due giocatori; ognuno cercherà di costruire la torre di quattro animali più rapidamente dell'avversario.

### **I due dadi indicano l'ordine in cui si devono ammucciare gli animali:**

- Il **dado grande** indica quale animale starà sotto la torre.
- Il **dado piccolo** indica quale animale starà in cima alla torre.

Gli altri due animali potrete montarli a scelta in seconda o in terza posizione.

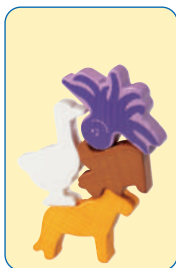


## Importanti regole sull'uso dei dadi:

- Se con il lancio dei dadi escono uno o due punti interrogativi, ognuno decide quale animale collocare nella corrispondente posizione.
- Se i due dadi indicano lo stesso animale, ognuno decide se questo animale sta sotto o in cima alla torre.

## Importanti regole per costruire la torre degli animali:

- Tutti gli animali devono stare uno sull'altro. Ad esempio non si può mettere sulla tigre due animali uno accanto all'altro.
- Un animale non può mai toccare più di due altri animali
- Gli animali devono essere ammucciati sempre sul lato stretto, mai in piano.



*incorrecto*



*correcto*

Il primo che completa la sua torre di animali, esclama ad alta voce: "Stop!". Il compagno interrompe la propria costruzione e controlla se la torre avversaria è stata costruita secondo le regole:

- **Si?**

Ottimo lavoro! Il supercostruttore riceve in premio una moneta.

- **No?**

Troppa fretta! La moneta andrà al compagno di gioco.

Ha poi inizio un nuovo duello.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha raccolto tre monete ed è così il vincitore.

## Variante per più di due giocatori

Adesso tutti i giocatori si affrontano rispettivamente in due duelli e si annotano i risultati su un foglio.

Vince chi ha vinto più duelli. In caso di parità ci saranno più vincitori.



## Gli autori:



A **Udo Peise** (1961) piace giocare, spiegare regole e inventare giochi. Con i suoi giochi narra piccole storie per bambini e grandi dove cerca di offrire una simpatica atmosfera di divertimento ed allegria. Udo Peise è direttore di una scuola materna e vive con la famiglia nella regione prealpina.

*Torre di animali-II duello* è il suo secondo gioco HABA dopo *Coppa gelato baleno*.

*"Dedico questo gioco alla mia famiglia."*



**Klaus Miltenberger** è nato a Aschaffenburg sul Meno. Conclusa la formazione come cuoco, ha studiato pedagogia, psicologia e sociologia presso la Ludwig-Maximilians-Universität di Monaco, dove vive e lavora come pedagogo.

Per HABA ha creato anche la prima versione del gioco, *Torre di animali*.

*"Dedico questo gioco a Eva Prohaska."*



## L'illustratore:

**Michael Bayer** è nato a Friedrichshafen sul bel lago di Costanza. Durante la sua infanzia ha avuto modo di vivere in sintonia con la natura e le sue molteplici configurazioni, una ricchezza da cui attinge a tutt'oggi. Ha studiato grafica, design e illustrazione all'Università politecnica di Münster (Vestfalia). Conclusa una breve fase di lavoro in campo pubblicitario, dal 2001 lavora come illustratore freelance nello studio "Hafenstrasse 64" a Münster. Per HABA ha già illustrato il gioco *Torre di animali*.

*"Dedico questo mio lavoro a mia nipote Jette Bayer."*

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 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.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de