

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



Tier auf Tier

Das Kartenspiel

Animal Upon Animal

The card game

Pyramide d'animaux

Le jeu de cartes

Dier op dier

Het kaartspel

Animal sobre animal

El juego de cartas

Torre di animali

Il gioco di carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009



Habermaab-Spiel Nr. 4717

Tier auf Tier • Das Kartenspiel



Ein wackeliges Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.
Mit zwei Spielideen.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustration: Michael Bayer
Lizenzgeber: Klaus Miltenberger
Spieldauer: ca. 10 Minuten

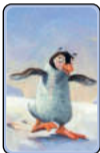
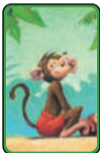
So was! Die Tierkinder tanzen dem Krokodil auf der Nase herum!
Doch Achtung: Da kann man ganz schön schnell runterpurzeln.



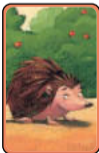
Spielinhalt

- 1 Krokodil
- 40 Tierkinderkarten
- 16 Tiermutterkarten
- 1 Spielanleitung

40 Tierkinder



16 Tiermütter





Spiel 1: Tierstapelei

Welcher geschickte Spieler stapelt zuerst seine Karten auf das Krokodil und gewinnt das Spiel?

Spielvorbereitung

Stellt das Krokodil in die Tischmitte. Sortiert die Karten nach ihren farbigen Rückseiten. Jeder Spieler bekommt die 14 Karten einer Farbe, mischt sie und legt sie verdeckt gestapelt vor sich. Überzählige Karten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der beste Kletterer beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Nimm die oberste Karte deines Stapels.

Was ist darauf zu sehen?

- **Ein Tierkind?**

Lege die Karte vorsichtig auf das Krokodil oder die Karten, die dort bereits gestapelt sind. Fällt dabei deine oder mehrere Karten herunter, musst du sie nehmen und unter deinen Stapel schieben, allerdings höchstens drei. Fallen mehr als drei Karten herunter, kommen die restlichen Karten aus dem Spiel.

- **Eine Tiermutter?**

Wähle einen Mitspieler aus, der diese Karte für dich auf das Krokodil oder die bereits auf ihm liegenden Karten stapeln muss. Fallen dabei Karten herunter muss dieser Spieler, wie oben beschrieben, bis zu drei dieser Karten nehmen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karte mehr hat und damit das Spiel gewinnt.



Spiel 2: Profistapelei

Welcher Spieler zieht als Erster die zu seinen Tiermüttern passenden Tierkinder vom Krokodil und gewinnt dieses knifflige Geschicklichkeitsspiel für Experten?

Spielvorbereitung

Stellt das Krokodil in die Tischmitte. Sortiert die Karten nach ihren farbigen Rückseiten. Jeder bekommt die 14 Karten einer Farbe. Überzählige Karten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Nehmt aus euren Karten eine beliebige Tiermutterkarte heraus. Mischt die restlichen 13 Karten und stapelt sie verdeckt vor euch. Die Tiermutterkarte legt ihr als letzte Karte unter euren Stapel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit den zittrigsten Händen beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Nimm die oberste Karte deines Stapels.

Was ist darauf zu sehen?

- **Ein Tierkind?**

Lege die Karte vorsichtig auf das Krokodil oder die bereits auf ihm liegenden Karten. Dabei muss die Tierseite nach oben zeigen. Fällt dabei deine oder andere Karten herunter, musst du **alle** Karten nehmen und unter deinen Stapel legen.

- **Eine Tiermutter?**

Jetzt wird es spannend! Schau nach ob ein zur Tiermutter passendes Tierkind auf dem Krokodil liegt. Dabei darfst du die Karten auf dem Krokodil vorsichtig mit einem Finger verschieben.

➔ **Hast du kein passendes Tierkind entdeckt?**

Schade! Lege die Tiermutterkarte unter deinen Stapel.

➔ **Hast du ein passendes Tierkind entdeckt?**

Sehr gut! Versuche die Karte vorsichtig mit einer Hand aus dem Stapel zu ziehen. Dabei darfst du andere Karten verschieben.



Hast du es geschafft, legst du die Tiermutter- und die Tierkindkarte offen vor dich.

Fallen eine oder mehrere Karten vom Krokodil, ist dein Spielzug sofort beendet. Du musst jetzt **alle** heruntergefallenen Karten nehmen und unter deinen Stapel legen, als letzte auch die Tiermutterkarte.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Tiermütter mit Tierkindern offen vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

Habermaaß game nr. 3616

Animal Upon Animal

• The game of cards



ENGLISH



A wobbly game of skill for 2 - 4 players ages 5 - 99.
Includes two game ideas.

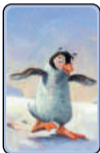
Author: Markus Nikisch
Illustrations: Michael Bayer
Licensor: Klaus Miltenberger
Length of the game: approx. 10 minutes

Look at that! The animal kids happily frolic on the crocodile's back.
But watch out! It doesn't take much to tumble off!

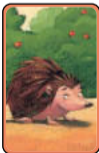
Contents

- 1 crocodile
- 40 animal kid cards
- 16 animal mother cards
- Set of game instructions

40 Animal kids



16 Animal mothers





Game #1: Piling animals

Who will be especially skillful and pile his cards first on the crocodile thus winning the game?

Preparation of the Game

Place the crocodile in the center of the table. Sort the cards according to the color on the back. Each player gets dealt the 14 cards of one color. Shuffle the cards and place them face-down in a pile in front of you. Remaining cards are returned to the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. The best climber starts. If you cannot agree, the youngest player starts and takes the card from the top of his pile.

The card shows:

- **An animal kid?**

Carefully place the card on the crocodile or on top of any cards that have been put there already. If in doing so, your card or any other cards fall off you must pick them up and slide them under your pile - however not more than three at one time. If more than three cards fall off, the remaining cards are taken out of the game.

- **An animal mother?**

Choose another player who will have to try to gently pile this card on the crocodile or the cards that are there already. If cards fall off, this player then has to take up to three cards (as is described above).

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as a player is left without cards thus winning the game.



Game #2: Professional piling

The player who is the first to successfully pull three animal “kid” cards that match his animal “mother” cards off of the pile of cards stacked on top of the crocodile, will win this tricky game of skill for experts.

Preparation of the Game

Place the crocodile in the center of the table. Sort the cards according to the color on the back. Each player takes the 14 cards of one color. Remaining cards are returned to the game box.

Each player chooses any animal mother card from his pile. Then shuffle the remaining 13 cards and pile them up facedown in front of you. To finish, slide the selected animal mother card under the pile.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player with the shakiest hands starts. If you can not agree the youngest player starts and takes the card from the top of his pile.

The card shows:

- **An animal kid:**

Carefully place the card on the crocodile or on top of any cards that are there already. The side showing the animal has to face up. If your card or any other cards fall off, you have to take **all** the cards and slide them under your pile.

- **An animal mother:**

Now things get thrilling! Look and see if there is a corresponding animal kid already piled on the crocodile. To do so you are allowed to carefully nudge the cards on the crocodile with one finger.

➔ **There is no matching animal kid?**

Pity! Slide the animal mother card under your pile.

➔ **You have found a matching animal kid?**

Well done! Try to pull this card carefully out of the pile. To do so you can gently nudge the other cards.



If you manage, place the animal mother and kid cards face-up in front of you.

If one or more cards fall off the crocodile your turn is immediately over. You have to take **all** the cards that have fallen off and slide them under your pile, including the animal mother card as the last one.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as a player has four animal mothers and animal kids face-up in front of him thus winning the game.

Jeu Habermas n° 3328

Pyramide d'animaux ● Le jeu de cartes



Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec deux règles de jeu.

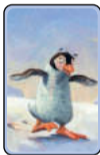
Idée : Markus Nikisch
Illustration : Michael Bayer
Concesseur de licence : Klaus Miltenberger
Durée de la partie : env. 10 minutes

Les jeunes animaux dansent gaiement sur le nez du crocodile ! Mais attention, c'est plutôt risqué car ils peuvent vite tomber !

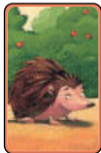
Contenu du jeu

- 1 crocodile
- 40 cartes de bébés animaux
- 16 cartes de mamans animaux
- 1 règle du jeu

40 Bébés animaux



16 Mamans animaux



Jeu n° 1 : pyramide d'animaux

Quel joueur adroit empilera en premier ses cartes sur le crocodile et gagnera ainsi la partie ?

Préparatifs

Poser le crocodile au milieu de la table. Classer les cartes selon la couleur de leur dos. Chaque joueur prend 14 cartes d'une couleur, les mélange et les empile devant lui, faces cachées. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meilleur grimpeur commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends la carte du dessus de ta pile.



Qu'y-a-t-il dessus ?

- **Un bébé animal ?**

Pose la carte avec précaution sur le crocodile ou sur les cartes qui y sont déjà empilées. Si ta carte ou plusieurs cartes tombent, tu les ramasses et les glisses en dessous de ta pile. Tu n'en prends cependant que trois. S'il y en a plus de trois, tu retires les cartes en trop du jeu.

- **Une maman animal ?**

Choisis un autre joueur qui doit alors poser cette carte pour toi sur le crocodile ou sur les cartes déjà posées. Si des cartes tombent, ce joueur en prend au maximum trois, comme décrit plus haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus de cartes : c'est lui le gagnant.



Jeu n° 2 : Pyramide pour experts

Quel joueur tirera en premier dans la pile de cartes posées sur le crocodile les cartes de bébés animaux correspondant à leur maman et gagnera ainsi ce jeu d'adresse pour experts?

Préparatifs

Poser le crocodile au milieu de la table. Classer les cartes selon la couleur de leur dos. Chaque joueur prend 14 cartes d'une couleur. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

Chacun prend une quelconque carte de maman animal de son jeu, mélange les 13 cartes restantes et les empile devant lui, faces cachées. La carte de maman sélectionnée est glissée en dessous de la pile du joueur.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont les mains tremblent le plus commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends la carte du dessus de ta pile.

Qu'y-a-t-il dessus ?

- **Un bébé animal ?**

Pose la carte avec précaution sur le crocodile ou sur les cartes déjà posées sur le crocodile. La face animal doit être tournée vers le haut. Si ta carte tombe ou si d'autres cartes tombent, tu les ramasses toutes et les glisses en dessous de ta pile.

- **Une maman ?**

Le suspense commence : regarde si un bébé correspondant est déjà posé sur le crocodile. Tu as le droit de déplacer les cartes posées sur le crocodile avec précaution avec un doigt.

➔ **Tu n'as pas trouvé de bébé correspondant ?**

Domage ! Mets la carte de maman d'animal en dessous de ta pile.

➔ **Tu as trouvé un bébé correspondant?**

Très bien! Essaie de retirer la carte avec précaution avec une main. Tu as le droit de déplacer les autres cartes.

Si tu réussis, tu poses la carte de maman animal et la carte de bébé devant toi.

Si une ou plusieurs cartes tombent, ton tour est terminé. Tu ramasses **toutes** les cartes tombées et les mets en dessous de ta pile, et en dernier la carte de maman animal.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre mamans animaux avec leurs bébés : il est le gagnant.



Habermaaf-spiel Nr. 3328

Dier op dier • Het kaartspel



Een wankel behendigheids spel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.
Met twee spelideeën.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Michael Bayer
Licentiegever: Klaus Miltenberger
Speelduur: ca. 10 minuten

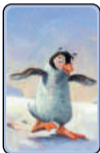
Wel heb je ooit! De jonge dieren dansen op de neus van de krokodil in het rond! Maar opgelet, want voor je het weet valt alles en iedereen naar beneden.



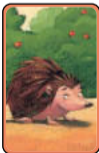
Spelinhoud

- 1 krokodil
- 40 jonge dierenkaarten
- 16 moederdierenkaarten
- spelregels

40 Jonge dieren



16 Moederdieren



Spel 1: Dierenstapelen

Welke handige speler stapelt als eerste zijn/haar kaarten op de krokodil en wint het spel?

Spelvoorbereiding

Zet de krokodil in het midden van de tafel. Sorteert de kaarten volgens de kleur van hun achterzijde. Iedere speler krijgt de 14 kaarten met dezelfde kleur, schudt ze en legt ze op een verdeckte stapel voor zich. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De beste klauteraar mag beginnen.

Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Pak de bovenste kaart van je stapel.



Wat is hierop te zien?

- **Een jong dier?**

Leg de kaart voorzichtig op de krokodil of op de kaarten die al eerder zijn opgestapeld. Valt hierbij jouw kaart of vallen er meerdere kaarten naar beneden dan moet je deze pakken en onderop je stapel kaarten leggen, maar altijd maximaal drie. Als er meer dan drie kaarten naar beneden vallen, worden de overige kaarten uit het spel genomen.

- **Een moederdier?**

Kies een medespeler uit die deze kaart voor jou op de krokodil of op de al eerder gestapelde kaarten moet leggen. Vallen hierbij kaarten naar beneden dan moet deze speler, zoals hierboven beschreven, tot maximaal drie van deze kaarten pakken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers geen kaarten meer heeft en hierdoor het spel wint.

Spel 2: Stapelprofs

Welke speler trekt als eerste de bij zijn/haar moederdieren passende jonge dierenkaarten uit de stapel kaarten op de krokodil en wint dit lastige behendigheidsspel voor echte experts?

Spelvoorbereiding

Zet de krokodil in het midden van de tafel. Sorteert de kaarten volgens de kleur van hun achterzijde. Iedere speler krijgt de 14 kaarten met dezelfde kleur. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.

Haal uit je kaarten een moederdierenkaart naar keuze. Schud de overige 13 kaarten en leg ze verdekt op een stapel voor je. De uitgekozen moederdierenkaart leg je als laatste kaart onderop de stapel.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met de bevestigste handen begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Pak de bovenste kaart van je stapel.



Wat is hierop te zien?

- **Een jong dier?**

Leg de kaart voorzichtig op de krokodil of op de kaarten die al eerder zijn opgestapeld. Hierbij moet de dierenzijde omhoog liggen. Valt hierbij jouw kaart of vallen er verschillende kaarten naar beneden, dan moet je **alle** kaarten pakken en onderop je stapel leggen.

- **Een moederdier?**

Nu wordt het spannend! Controleer of er één bij de moederdieren passend jong dier op de krokodil ligt. Hierbij mag je de kaarten op de krokodil voorzichtig met een vinger verschuiven.

➔ **Heb je geen bijpassend jong dier ontdekt?**

Helaas! Leg de moederdierenkaart onderop je stapel.

➔ **Heb je een bijpassend jong dier ontdekt?**

Heel goed! Probeer de kaart voorzichtig met één hand uit de stapel te trekken. Hierbij mag je de andere kaarten verschuiven.

Is het je gelukt, dan leg je de moederdieren- en de jonge dierenkaart open voor je neer.

Vallen er één of meer kaarten van de krokodil, dan is je beurt onmiddellijk voorbij. Je moet nu **alle** naar beneden gevallen kaarten pakken en onderop je stapel leggen. De laatste kaart moet de moederdierenkaart zijn.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers vier moederdierenkaarten met jonge dierenkaarten open voor zich heeft liggen en zo het spel wint.



Juego Habermas núm. 3616

Animal sobre animal • El juego de cartas



Un tambaleante juego de destreza para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.
Con dos propuestas de juego.

Autor: Markus Nikisch
Ilustraciones: Michael Bayer
Administrador de licencia: Klaus Miltenberger
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

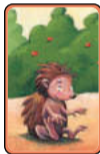
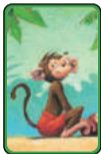
¡Anda! ¡Las crías de los animales están haciendo torres encima del cocodrilo! Pero cuidadito: resulta muy fácil caerse rodando desde ahí arriba.



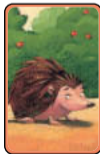
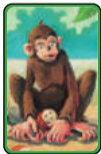
Contenido del juego

- 1 cocodrilo
- 40 cartas de crías
- 16 cartas de mamás
- 1 instrucciones de juego

40 Crías



16 Mamás



Juego 1: Torre de animales

¿Qué hábil jugador será el primero en colocar sus cartas encima del cocodrilo para ganar así la partida?

Preparativos

Poned el cocodrilo en el centro de la mesa. Clasificad las cartas por el color del dorso. Cada jugador recibe 14 cartas de un color, las baraja y se las coloca delante boca abajo. Las cartas sobrantes se devuelven a la caja.

Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que sepa escalar mejor. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño cogiendo la primera carta de su montón.



¿Qué se ve en ella?

- **¿Una cría?**

Coloca esa carta con cuidado sobre el cocodrilo o sobre las cartas que ya están apiladas. Si al hacerlo se cae tu carta u otras, tienes que cogerlas y colocarlas (un máximo de tres cartas) en tu mazo. Si caen más de tres cartas, las restantes se retiran de esa partida.

- **¿Una mamá?**

Escoge un compañero de juego que coloque esa carta por ti sobre el cocodrilo o sobre las cartas que ya estén apiladas. Las cartas que se caigan tendrá que quedárselas este jugador (un máximo de tres cartas) tal como se ha descrito antes.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador se descarta por completo, convirtiéndose así en el ganador.

Juego 2: Torre profesional de animales

¿Qué jugador será el primero en sacar de la pila de cartas colocadas sobre el cocodrilo las cartas de las crías que se corresponden con las cartas de sus mamás, ganando así este complicadísimo juego de destreza para expertos?

Preparativos

Poned el cocodrilo en el centro de la mesa. Clasificad las cartas por el color del dorso. Cada jugador recibe 14 cartas de un color. Las cartas sobrantes se devuelven a la caja.

Elegid de vuestras cartas una carta de mamá cualquiera. Barajad las 13 cartas restantes y colocadlas delante de vosotros boca abajo. Poned la carta de mamá elegida debajo de vuestro mazo, como última carta.

Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador al que le tiemblen más las manos. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño cogiendo la primera carta de su mazo.



¿Qué se ve en ella?

- **¿Una cría?**

Coloca la carta con cuidado encima del cocodrilo o sobre las cartas que ya están encima de él. Al hacerlo, el dibujo del animal tiene que estar boca arriba.

Si se cae tu carta u otras, tienes que cogerlas **todas** y ponerlas en la parte inferior de tu mazo.

- **¿Una mamá?**

¡La cosa se pone ahora emocionante! Mira si hay una cría que se corresponda con esa mamá encima del cocodrilo. Para ello puedes mover las cartas de encima del cocodrilo con el dedo teniendo mucho cuidado.

- ➔ **¿No has descubierto ninguna cría de esa mamá?**

¡Lástima! Pon esa carta de mamá debajo de tu mazo.

- ➔ **¿Has descubierto una cría de esa mamá?**

¡Muy bien! Intenta sacar la carta de la pila con una mano con todo el cuidado del mundo. Al hacerlo puedes desplazar otras cartas.

Si lo consigues, coloca la pareja de mamá y cría delante tuyo.

Si cae alguna carta de encima del cocodrilo, se acaba tu turno inmediatamente. Tienes que coger **todas** las cartas caídas y colocarlas en la parte inferior de tu mazo, la última de todas la carta de mamá.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador consigue tener delante cuatro mamás con sus crías, convirtiéndose así en el ganador.



Gioco Habermas nr. 3328

Torre di animali • Il gioco di carte



Un traballante gioco d'abilità per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.
Con due varianti di gioco.

Ideazione: Markus Nikisch
Illustrazioni: Michael Bayer
Concessione licenza: Klaus Miltenberger
Durata del gioco: circa 10 minuti

Ma guarda un po'! I cuccioli di animali traballano sul cocodrillo! Attenzione, però! Nulla di più facile che cadere giù!



Contenuto del gioco

Coccodrillo

40 carte di cuccioli animale

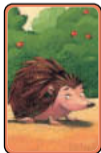
16 carte di mamma animale

Istruzioni per giocare

40 Cuccioli animale



16 Mamme animale



Gioco 1: Torre di animali

Chi sarà il primo abile giocatore a vincere impilando le proprie carte sul coccodrillo?

Preparativi del gioco

Mettete il coccodrillo al centro del tavolo. Ordinate le carte secondo il colore del dorso. Ogni giocatore riceve 14 carte di un colore, le mescola e mette il mazzo coperto davanti a sé. Le carte in soprannumero torneranno nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il miglior scalatore. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo che prende la prima carta del suo mazzo.



Cosa si vede sulla carta?

- **Un cucciolo animale?**

Facendo molta attenzione, metti la carta sul cocodrillo o sulle carte che vi sono già impilate. Nel caso cadano una o più carte, devi prenderle e metterle sotto il tuo mazzo. Non potranno essere più di tre. Se cadono più di tre carte, le rimanenti sono eliminate dal gioco.

- **Una mamma animale?**

Scegli un compagno di gioco che ponga per te questa carta sul cocodrillo o sulle carte che vi sono già. Se cadono delle carte, questo giocatore dovrà prenderle (come descritto innanzi fino a tre).

Il turno passa poi al giocatore successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore non ha più carte e vince così il gioco.

Gioco 2: Torre per esperti

Chi sarà il primo giocatore a sfilare dalla torre di carte sul coccodrillo le carte di cucciolo animale corrispondenti alle proprie mamme animale? Se ci riesce vincerà questo difficoltoso gioco di abilità per esperti.

Preparativi del gioco

Mettete il coccodrillo al centro del tavolo. Ordinate le carte secondo il colore del dorso. Ogni giocatore riceve 14 carte di un colore. Le carte in soprannumero torneranno nella scatola.

Tra le vostre carte sceglietene una che raffiguri una mamma animale. Mescolate le altre 13 e formate un mazzo che metterete davanti a voi. La carta scelta con la mamma animale la metterete come ultima carta sotto il vostro mazzo.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi trema di più con le mani. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo che prende la prima carta del suo mazzo.



Cosa si vede sulla carta?

- **Un cucciolo animale?**

Facendo molta attenzione, metti la carta sul cocodrillo o sulle carte che vi sono già impilate con la figura dell'animale rivolta verso l'alto. Nel caso cada la tua carta o altre, devi prendere **tutte** le carte e metterle sotto il tuo mazzo.

- **Una mamma animale?**

Adesso sì che il gioco diventa avvincente! Guarda se su cocodrillo c'è un cucciolo animale corrispondente alla mamma animale. Facendo attenzione potrai spostare con un dito le carte sul cocodrillo.

➔ **Non hai scoperto la carta cucciolo corrispondente?**

Peccato! Metti la carta mamma animale sotto il tuo mazzo.

➔ **Hai scoperto la carta cucciolo corrispondente?**

Benissimo! Facendo attenzione cerca di sfilare con una mano la carta dal mazzo. Nel farlo potrai spostare altre carte.

Se ci sei riuscito metti la carta mamma animale e cucciolo animale scoperte davanti a te.

Il tuo turno finisce subito se dal cocodrillo cadono una o più carte. Prenderai allora **tutte** le carte cadute e le infilerai sotto il tuo mazzo e per ultima anche la carta mamma animale.

Il turno passa poi al seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha davanti a sé quattro mamme animale con cuccioli e vince così il gioco.



Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/09

TL 73640