

Пирамида животных

Игра для 2 - 4 игроков – укротителей животных – возрастом 4 – 99 лет.

Автор: Клаус Милтенбергер

Иллюстрации: Михаэль Байер

Продолжительность игры: приблизительно 15 минут

Небольшой пингвин старательно пытается добраться до вершины пирамиды животных. Он осторожно поднимается на спину крокодила и быстро перепрыгивает на шею ящерицы. Оттуда он балансирует с величайшим мастерством по змее и быстро взбирается наверх тукана. Ему нужно только преодолеть bleющую овцу и остается один лишь дюйм до вершины пирамиды.

Умело пингвин подтягивается по хвосту обезьяны. Затаив дыхание, но вне себя от радости он достигает вершины пирамиды животных и гордо смотрит вниз. Внизу же, задржав голову вверх, уже ждет муравей и раздумывает: “Как, ради Бога, я поднимусь наверх?”

Состав

29 деревянных животных

1 кубик с символами

1 комплект инструкций к игре

Цель игры

Кто будет самым ловким при укладке и первым останется без животных?

Подготовка

Играйте на любой ровной поверхности.

Выберите крокодила и установите его посередине игровой поверхности. Это первое животное в пирамиде.

Каждый игрок выбирает по семь животных и размещает их перед собой. Это зверинец игрока. Если в игре принимает участие два или три игрока, то оставшиеся животные возвращаются в коробку.

Как играть

Игра ведется по часовой стрелке.

Кто дольше всех сможет балансировать на одной ноге, как фламинго, начинает игру. Если вы не можете договориться, то самый младший игрок бросает кубик.

Что выпало на кубике?

Точка

Возьмите животное из вашего зверинца и осторожно поместите его одной рукой в любое место на пирамиде.

Две точки

Возьмите двух животных из своего зверинца и аккуратно одного за другим положите их на пирамиду одной рукой.

Крокодил

Возьмите животное из своего зверинца и поместите его рядом со ртом или хвостом крокодила так, чтобы оба животных коснулись. Таким образом, Вы увеличиваете основание пирамиды животных.



Каждый раз, когда выпадает этот символ на кубике, вы можете помещать животное из своего зверинца рядом с животными из основания пирамиды так, чтобы они касались.

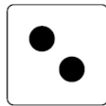
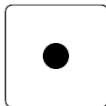
Рука

Выберите любого животного из своего зверинца и передайте его другому игроку, который должен поместить его на пирамиду.

Первым сложить всех животных

Крокодил в центре стола, по семь животных на игрока

Бросается кубик





Знак вопроса

Другие игроки теперь решают, какого из животных вы должны поместить на пирамиду. Сделайте это предельно осторожно.

*пирамида развалилась =
окончание укладки*

Крах пирамиды животных!

Животные упали во время укладки? Или развалилась вся пирамида? Ход игрока немедленно заканчивается.

*животные упали или
пирамида развалилась =
возьми до двух животных в
свой зверинец*

Важные правила в случае краха пирамиды

- Если одно или два животных упали, игрок, который пытался установить животных, должен взять их в свой зверинец
- Если более двух животных упали, игрок берет двух из них в свой зверинец, а остальные кладет назад в коробку
- Вся пирамида развалилась? Игрок берет двух животных в свой зверинец. Крокодил ставится в центр игровой поверхности. Все остальные животные возвращаются назад в коробку.
- Животные упали без чьего-либо влияния? В этом случае все упавшие животные возвращаются назад в коробку.

*Игрок, установивший
последнего животного =
победитель*

Конец игры

Игра заканчивается, как только один из игроков остается без животных. Этот игрок становится победителем и получает титул лучшего укротителя животных дня.

Варианты игры для профессиональных укротителей

Опытные игроки также следуют следующим дополнительным правилам:

- Если участвует менее четырех игроков, вы распределяете в случайном порядке оставшихся животных
- Если животные свалились с пирамиды, игрок, чей ход, берет в свой зверинец до пяти животных
- Если настала очередь игрока, у которого осталось одно животное, то он не бросает кубик, а сразу устанавливает животное на пирамиду.

Если Вы хотите сложить пирамиду самостоятельно

Как много животных вы сможете сложить на крокодила не разрушив пирамиду?