



Веселая строительная игра для 2-4 строителей пирамидок из животных от 4х до 99 лет.

Автор: Клаус Милтенбергер

Иллюстрации: Михаэль Байер

Продолжительность игры: приблизительно 15 минут

Сегодня день напряженных соревнований по подъему на вершину горы. Как только первые горные животные поднимаются на вершину, они начинают сооружать классическую пирамиду животных. Остальные «скалолазы» ожидают пока внизу, ведь скоро начнется дикая толчея за место на самом верху пирамиды. Будьте осторожны! На вершине пирамиды животное может оказаться в очень «шатком» положении...

Идея игры

Вместе вы строите пирамидку животных. По одному вы стараетесь выстроить своих животных друг на дружку, чтобы никто не упал. Но это не так уж легко, как кажется, еще и кубик вам указывает, сколько животных и где можно поставить. Цель игры – первым выстроить своих животных в пирамидке.

Содержимое

Фигурка горного хребта

4 сенбернара

4 коровы

4 сурка

4 белки

4 козла

4 змеи

4 сосны

Кубик с символами

Инструкция к игре

Подготовка к игре

Играйте на ровной поверхности.

Выберите горный хребет и поставьте его в центр стола. Это будет основа пирамидки.

Каждый игрок отбирает семь разных фигурок для себя и кладет их перед собой. На сосну распространяются те же правила, что и на животных.

Приготовьте кубик.

Как играть

Играйте по часовой стрелке. Кто умеет петь йодль лучше всех, начинает игру.

Что появилось на кубике?



Точка

Возьмите животное из своих запасов и поставьте его одной рукой на горный хребет. Также в дальнейшем вы сможете ставить животное на других животных, которые уже стоят на горном хребте.



Две точки

Возьмите двух животных из запасов и поставьте их один за другим одной рукой на горный хребет или на других животных, стоящих на горном хребте.



Рука

Выберите любого из своих животных и отдайте другому игроку, который теперь должен поставить это животное на пирамидку.



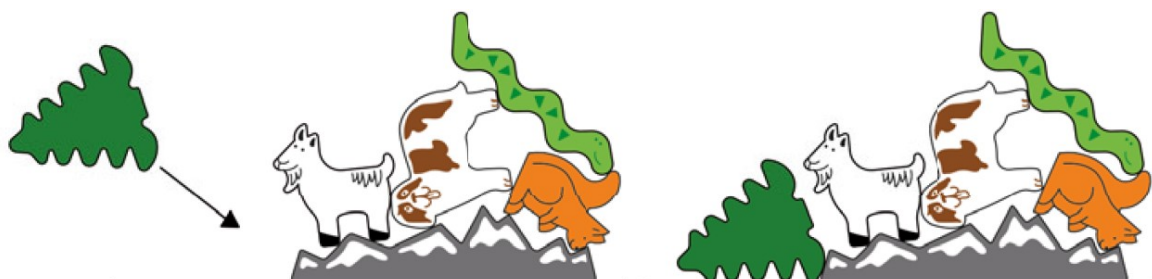
Знак вопроса

Другой игрок теперь должен определить, какого из своих животных вы должны сейчас поставить на пирамидку. Делайте это особенно осторожно.



Горный хребет

Возьмите животного из своих запасов и поставьте его рядышком с каким-либо концом горного хребта так, чтобы животное и горный хребет соприкасались. Таким образом, вы увеличиваете площадь, используемую для выстраивания пирамидки. Теперь вы можете ставить животных в дальнейшем еще и наверх этого животного, которое стоит у горного хребта. Если же у обоих краев горного хребта стоит по фигурке, вы можете поставить следующую фигурку возле них. Края фигурок должны соприкасаться.



Важные правила при строительстве пирамидки:

- Вы можете строить пирамидку только одной рукой
- Если никто не трогал пирамидку, но некоторые фигурки с нее упали без чьей-либо помощи, эти фигурки возвращаются в коробку.

Наступает очередь следующего игрока бросать кубик и строить пирамидку.

Что произойдет, если вся пирамидка или ее часть развалилась?

Какая досада! Ход игрока, повлекшего развал пирамидки, заканчивается немедленно.

- Если упала одна или две фигурки, то игрок, по чьей вине они упали, забирает их себе. Если упало больше двух животных, игрок забирает лишь двух, а остальные возвращаются в коробку.
- Если развалилась вся пирамидка, игрок забирает две фигурки, остальные фигурки складываются в коробку, горный хребет ставится на место в центре стола и игра продолжается сначала.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков остался без животных. Этот игрок выигрывает и называется лучшим скалолазом.

Вариация для экспертов в строительстве пирамидок

Опытные игроки могут добавить себе следующие правила игры:

- Если играет меньше четырех игроков, оставшиеся животные тоже распределяются поровну между игроками.
- Если животные падают с пирамидки, игрок, который в этом виноват, должен забрать до пяти животных.
- Если у игрока осталось всего одно животное, кубик можно не бросать, а игрок берет животное и ставит его на пирамидку.

Если хотите построить пирамидку самостоятельно:

Сколько животных вы можете выстроить на одном горном хребте, чтобы пирамидка не упала?



Автор. Клаус Милтенбергер

Родился в 1963 году в Ашаффенбурге на Майне. Рос, окруженный множеством животных, на маленькой ферме в лесу в Спессарте. Закончив курсы шеф-повара, он изучал педагогику, психологию и социологию в Университете Людвиг-Максимилиана в Мюнхене. Он и сейчас живет в Мюнхене, где работает в области педагогики и изобретении игр. Его авторству уже принадлежит удостоенная множества призов настольная игра «Пирамидка животных».



Иллюстратор. Михаэль Байер

Родился в 1971 году в городе Фридрихсхафен, рядом с красивейшим озером Констанц. В детства он вобрал в свое воображение множество форм, которые дарит нам природа, и до сих пор наслаждается ими. Закончил свое образование по полиграфическому дизайну и иллюстрации в Полиграфическом в городке Мюнстер (Вестфалия). После короткого экскурса в издательство, с 2001 года работает вольнонаемным иллюстратором в обществе «Хафеншрассе, 64» в Мюнстере.

Михаэль Байер уже иллюстрировал все игры «Пирамидка животных»