



# Stacrobats

Ravensburger

# Stacrobats

A game of skill  
for 1-4 players from 5 years

## Contents

29 Elf Figures (7 green, 7 blue,  
7 orange, 7 pink, 1 grey)  
1 Base

## Objective

Place these elves into a stack without it toppling over! Everything is allowed: they can hang on another figure, or be laid on top, as long as they don't fall off! The player who places all their elves first is the winner.

## Setup

Attach the grey elf to the base.

Distribute the remaining elves among all players:

- **4 players:** each player receives 7 elves in 1 color
- **3 players:** each player receives 7 elves in 1 color, plus 2 of the fourth color
- **2 players:** each player receives 7 elves in 2 colors (14 elves each in total)
- **1 player:** test your dexterity with all 28 elves!



**⚠ WARNING:**  
**CHOKING HAZARD**

Small parts. Not for children under 3 years.



## Let's begin!

The youngest player begins and places 1 of their elves onto the grey elf.

Everything is allowed: hang it, wedge it in, lay it on top another piece, place it diagonally or upside down ... as long as it doesn't touch the ground, it's allowed.

Once the elf is in the stack, it's the next player's turn to place an elf. Play proceeds clockwise.

Players may place their elves on the original grey elf, or on the other elves that have been added.

## Important

- Players may only use one hand while placing their elf.
- Players cannot touch the other elves while placing their elf.
- Do not attach 2 or more elves in the same position to any single elf.

Be careful! If any elves fall off the stack during a player's turn, that player must add those elves to their supply (no matter what color the elves are).

## How to Win

A player wins when they attach their last elf without causing other elves to fall off the stack.

© 1984/2022



# Stacrobats

Geschicklichkeitsspiel  
für 1-4 Spieler\* ab 5 Jahren

## Inhalt

29 Stapelmännchen (7x Grün, 7x Blau,  
7x Orange, 7x Pink, 1x Grau)  
1 grauer Sockel

## Spielziel

Baut einen Turm aus vielen Stapelmännchen!  
Alles ist erlaubt: Kreuz und quer stecken,  
hängen oder klemmen. Der Turm schwankt –  
die Spannung steigt!

Wer schafft es als Erster, sein letztes Stapel-  
männchen loszuwerden, ohne dass eines  
herunterfällt? Dabei ist viel Geschicklichkeit gefragt!

Wer alle eigenen Stapelmännchen als Erster aufstapelt, gewinnt!



## Vorbereitung

Steckt das graue Männchen mit einem Fuß in den Sockel.

Teilt die farbigen Stapelmännchen unter euch auf:

- **bei 4 Spielern** bekommt jeder die 7 Stapelmännchen einer Farbe.
- **bei 3 Spielern** bekommt jeder 7 Stapelmännchen einer Farbe und je 2 der vierten Farbe.
- **bei 2 Spielern** bekommt jeder 7 Stapelmännchen von zwei Farben – also insgesamt 14 Stück.
- **1 Spieler** darf mit allen Stapelmännchen seine Geschicklichkeit und Konzentration erproben.

\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



## **Der Stapelspaß beginnt!**

Der jüngste Spieler beginnt und steckt eines seiner Stapelmännchen auf das graue Männchen.

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Sind schon weitere Stapelmännchen am grauen Männchen befestigt, kannst du dein Männchen auch an jedes andere Stapelmännchen stecken, hängen oder klemmen.

Gerade, schief oder kopfüber – alles ist erlaubt, Hauptsache das Stapelmännchen hängt in der Luft!

## **Beachte beim Stapeln zwei Dinge:**

- Benutze nur eine Hand und halte die bereits gestapelten Männchen nicht fest.
- Befestige nicht mehrere Stapelmännchen in derselben Weise an einem bereits aufgetürmten Stapelmännchen.

Gelingt es dir, dein Stapelmännchen zu befestigen, ist dein Zug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Fallen bei deiner Aktion Stapelmännchen herunter, musst du alle heruntergefallenen Männchen zu deinem Vorrat nehmen – egal welche Farbe sie haben.

## **Gewonnen hat,**

wer als Erster sein letztes Stapelmännchen unterbringen konnte, ohne dass andere Stapelmännchen herunterfallen.

Damit ist das Spiel zu Ende.

© 1984/2022



# Stacrobats

Un jeu d'adresse  
pour 1 à 4 joueurs\* à partir de 5 ans

## Contenu

29 acrobates (7 verts, 7 bleus,  
7 orange, 7 roses, 1 gris)  
1 socle gris

## But du jeu

Formez une tour composée de nombreux acrobates ! Tout est permis : les enfiler dans les trous dans tous les sens, les accrocher ou les coincer. La tour penche, la tension monte...

Qui réussira à se débarrasser de tous ses acrobates sans rien faire tomber ? Il va vous falloir beaucoup d'habileté ! Le premier qui y parviendra l'emportera !



## Mise en place

Insérez le pied de l'acrobate gris dans le socle.  
Distribuez les acrobates colorés :

- **À 4 joueurs**, chacun reçoit les 7 acrobates d'une couleur ;
- **À 3 joueurs**, chacun reçoit les 7 acrobates d'une couleur + 2 de la 4<sup>e</sup> couleur ;
- **À 2 joueurs**, chacun reçoit les 7 acrobates de deux couleurs, soit 14 acrobates ;
- **En mode solo**, le joueur peut tester son adresse avec tous les acrobates.

## ⚠ ATTENTION :

**RISQUE D'ASPHYXIE** - Petites pièces.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses.  
Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et accroche un de ses acrobates à l'acrobate gris.

La partie se poursuit dans le sens horaire.

Dès que d'autres acrobates sont accrochés au gris, un joueur peut enfile son acrobate, le coincer ou l'accrocher à n'importe quel autre.

Qu'il soit droit, de travers ou la tête à l'envers, l'important est qu'il soit suspendu dans les airs !

## Deux règles à respecter

- Les joueurs ne peuvent se servir que d'une seule main, sans tenir les acrobates déjà empilés ;
- Deux acrobates ne peuvent pas être accrochés de la même manière au même endroit.

Une fois qu'un joueur a réussi à accrocher son acrobate, son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Le joueur qui fait tomber un ou plusieurs acrobates les ajoute à sa réserve, quelle que soit leur couleur.

## Le vainqueur

est le joueur qui réussit à se débarrasser le premier de tous ses acrobates. La partie est alors terminée.

© 1984/2022



# Stacrobats

Behendigheidsspel  
voor 1-4 spelers\* vanaf 5 jaar

## Inhoud

29 klauterkabouters (7x groen, 7x blauw,  
7x oranje, 7x roze, 1x grijs)  
1 grijs voetstuk

## Doel van het spel

Bouw een toren van heel veel klauterkabouters! Alles mag: kriskras steken, hangen of klemmen. De toren zwaait – de spanning stijgt!

Wie lukt het als eerste, zijn laatste klauterkabouter kwijt te raken, zonder dat hij naar beneden valt?

Daarbij moet je heel handig zijn!

Wie al zijn eigen klauterkabouters als eerste heeft aan- of ingehaakt, wint!



## Voorbereiding

Steek de grijze kabouter met een voet in het voetstuk.

Verdeel de gekleurde klauterkabouters onder de spelers:

- **bij 4 spelers** krijgt ieder 7 klauterkabouters van een kleur.
- **bij 3 spelers** krijgt ieder 7 klauterkabouters van een kleur en 2 van de vierde kleur.
- **bij 2 spelers** krijgt ieder 7 klauterkabouters van twee kleuren – dus in totaal 14 stuks.
- **1 speler** kan met alle klauterkabouters uitproberen hoe handig hij is.

\* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.



## De stapelpret begint!

De jongste speler mag beginnen en steekt één van zijn klauterkabouters op de grijze kabouter. Daarna gaat het spel verder met de klok mee.

Zijn er al meer klauterkabouters aan de grijze kabouter bevestigd, dan kun je je kabouter ook aan een andere klauterkabouter steken, hangen of klemmen.

Recht, scheef of ondersteboven – alles mag, belangrijkste is dat de kabouter in de lucht hangt!

## Let bij het stapelen op twee dingen

- Gebruik maar één hand en houd de al gestapelde kabouters niet vast.
- Bevestig niet meerdere klauterkabouters op dezelfde manier aan een al hangende kabouter.

Lukt het je, je klauterkabouter vast te maken, dan is je beurt afgelopen en de volgende speler is aan de beurt.

Vallen er bij je actie klauterkabouters naar beneden, dan moet je alle gevallen kabouters bij je voorraad doen – maakt niet uit welke kleur ze hebben.

## Winnaar is,

de speler die als eerste zijn laatste klauterkabouter kwijt is, zonder dat andere kabouters naar beneden vallen. Daarmee is het spel afgelopen.

© 1984/2022



# Stacrobats

Gioco di abilità  
per 1-4 giocatori\* dai 5 anni in su

## Contenuto

29 omini da impilare (7 verdi, 7 blu,  
7 arancioni, 7 rosa, 1 grigio)  
1 piedistallo grigio

## Scopo del gioco

Impilate gli omini e formate una torre sempre più alta! Vale tutto: incrociarli, appenderli o incastrarli tra di loro. La torre inizia a oscillare – la tensione cresce!

Chi riuscirà per primo ad agganciare il suo ultimo omino senza far cadere la torre? È un gioco di vera abilità!

Vince chi per primo riesce a impilare tutti i propri omini!



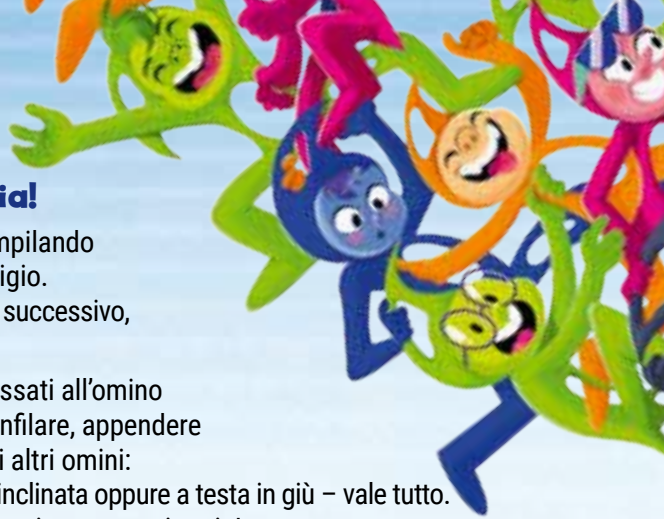
## Preparazione

Infilate un piede dell'omino grigio nel piedistallo.

Suddividetevi gli omini da impilare come segue:

- **se siete in 4 giocatori**, ciascuno di voi prende 7 omini da impilare dello stesso colore.
- **se siete in 3 giocatori**, ciascuno di voi prende 7 omini da impilare dello stesso colore e 2 del quarto colore.
- **se siete in 2 giocatori**, ciascuno di voi prende 7 omini da impilare di due colori – quindi 14 omini in tutto.
- **se giochi da solo** puoi mettere alla prova la tua abilità utilizzando tutti gli omini da impilare.

\* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.



## **Il divertimento comincia!**

Inizia il giocatore più giovane, impilando uno dei suoi omini sull'omino grigio. Quindi il turno passa al giocatore successivo, in senso orario.

Quando ci sono già altri omini fissati all'omino grigio, il giocatore di turno può infilare, appendere o incastrare il proprio anche agli altri omini: può metterlo in posizione diritta, inclinata oppure a testa in giù – vale tutto. La cosa importante è che l'omino sia sospeso in aria!

## **Quando impilate rispettate queste due regole**

- Utilizzate una sola mano e non tenete fermi gli omini già impilati.
- Non attaccate più omini nello stesso modo a un omino già impilato sulla torre.

Dopo aver impilato il proprio omino, il giocatore passa il turno al giocatore successivo.

Se il giocatore di turno fa cadere degli omini già impilati mentre sta agganciando il proprio, allora deve prendere tutti quelli caduti – non importa di che colore sono.

## **Vince**

chi per primo riesce a impilare il suo ultimo omino senza farne cadere nessun altro. La partita è terminata.

© 1984/2022



# Stacrobats

Juego de habilidad  
para 1-4 jugadores\* a partir de 5 años

## Contenido

29 muñecos para apilar (7 verdes,  
7 azules, 7 naranjas, 7 rosas, 1 gris)  
1 pedestal gris

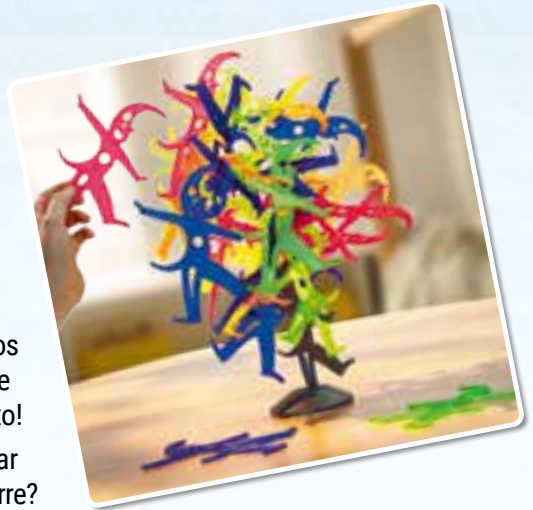
## Objetivo del juego

¡Apilad los muñecos y formad una torre cada vez más alta! Todo vale: podéis entrecruzarlos, colgarlos o encajarlos entre ellos. A medida que la torre empiece a tambalearse... ¡la tensión irá en aumento!

¿Quién será el primero en lograr enganchar su último muñeco sin hacer que caiga la torre?

¡Es un juego de verdadera habilidad!

¡Gana el primero que consiga apilar todos sus muñecos!



## Preparación

Introduce un pie del muñeco gris en el pedestal.

Repartid los muñecos par apilar como se indica a continuación:

- **Si sois 4 jugadores**, cada uno coge 7 muñecos para apilar del mismo color.
- **Si sois 3 jugadores**, cada uno coge 7 muñecos para apilar del mismo color y 2 del cuarto color.
- **Si sois 2 jugadores**, cada uno recibe 7 muñecos para apilar de dos colores, o sea, 14 muñecos en total.
- **Si juegas en solitario**, puedes poner a prueba tu habilidad utilizando todos los muñecos para apilar.

\* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.



## **¡Empieza la diversión!**

Empieza el jugador más joven, que debe apilar uno de sus muñecos sobre el muñeco gris.

Después, el turno pasa al siguiente jugador en sentido horario.

Cuando ya haya más muñecos enganchados al muñeco gris, el jugador de turno también puede entrecruzar, colgar o encajar su muñeco en los otros muñecos: puede ponerlo en posición vertical, inclinado o bien cabeza abajo, todo vale.

¡Lo importante es que el muñeco quede suspendido en el aire!

## **Al apilarlos, respetad estas dos reglas**

- Utilizad una sola mano y no sujetéis mientras tanto los muñecos ya apilados en la torre.
- No añadáis más muñecos de la misma forma que otro muñeco ya apilado en la torre.

Una vez que ha apilado su propio muñeco, el jugador le pasa el turno al siguiente jugador.

Si el jugador de turno hace caer algún muñeco mientras está apilando el suyo propio, debe quedarse con todos los que hayan caído, sin importar de qué color sean.

## **Gana**

el primero que logre apilar su último muñeco sin hacer caer ningún otro.

La partida ha terminado.

© 1984/2022



# Stacrobax

Jogo de destreza  
para 1-4 jogadores\* a partir de 5 anos

## Conteúdo

29 homenzinhos de empilhar (7 verdes,  
7 azuis, 7 laranja, 7 rosa, 1 cinzento)  
1 pedestal cinzento

## Objetivo do jogo

Empilha os homenzinhos e forma uma torre cada vez mais alta! Vale tudo: cruzá-los, pendurá-los ou encaixá-los uns com os outros. A torre começa a balançar – aumenta a tensão!

Quem será o primeiro que consegue prender o seu último homenzinho sem deixá-la cair? É um jogo de verdadeira destreza!

Ganha quem conseguir primeiro empilhar todos os seus homenzinhos!



## Preparação

Enfia um pé do homenzinho cinzento no pedestal.

Distribui os homenzinhos de empilhar conforme abaixo:

- **com 4 jogadores**, cada um pega em 7 homenzinhos de empilhar da mesma cor.
- **com 3 jogadores**, cada um pega em 7 homenzinhos de empilhar da mesma cor e 2 da quarta cor.
- **com 2 jogadores**, cada um pega em 7 homenzinhos de empilhar de duas cores – portanto, 14 homenzinhos no total.
- **se jogares sozinho**, podes colocar à prova a tua destreza utilizando todos os homenzinhos de empilhar.

\* A variante linguística do masculino genérico destina-se exclusivamente a melhorar a leitura e, de qualquer forma, entende-se neutra do ponto de vista do género.

## O divertimento começa!

Começa o jogador mais jovem que empilha um dos seus homenzinhos em cima do homenzinho cinzento. Depois a vez passa ao jogador seguinte, no sentido horário.

Quando já houver outros homenzinhos fixados no homenzinho cinzento, o jogador que está a jogar pode enfiar, pendurar ou encaixar o seu também nos outros homenzinhos: pode colocá-lo na posição reta, inclinada ou de cabeça para baixo – vale tudo.

O importante é que o homenzinho fique suspenso no ar!

## Ao empilhares respeita estas duas regras

- Utiliza apenas uma mão e não toques nos homenzinhos já empilhados.
- Não prendas um ou mais homenzinhos na mesma posição a um homenzinho já empilhado na torre.

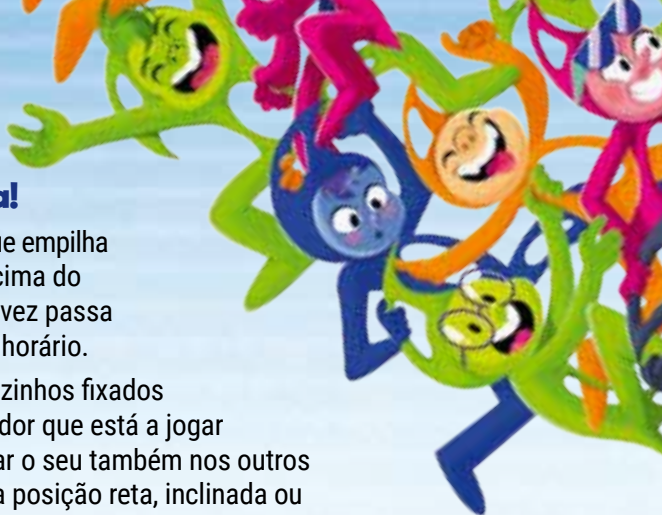
Depois de ter empilhado o seu homenzinho, o jogador passa a vez ao jogador seguinte.

Se o jogador que está a jogar deixar cair homenzinhos já empilhados enquanto está a prender o seu, deve pegar em todos os que caíram – independentemente da cor.

## Ganha

quem conseguir empilhar primeiro o seu último homenzinho sem deixar cair nenhum outro. A partida terminou.

© 1984/2022



© 1984/2022

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA  
BITM Atomiumsquare Box 357  
B-1020 Brussel – Bruxelles

Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20 · I-20057 Assago (MI)

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid – España

Authors: Theora Concept Ltd.  
Illustration: Manuel Kilger  
Design: Alan Oronoz, Ingrid Rieger, brodesign  
Photos: Becker Studios, Adobe Stock

[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

224473-A

**Ravensburger**