

Leiterspiel

Jeu d'échelle – Gioco delle scale – Ladder game



Leiterspiel

Ein spannendes Laufspiel für 2–4 kleine Mäuse ab 4 Jahren

1 Spielplan
(bestehend aus drei Teilen)



1 Würfel

4 Spielfiguren

Spielziel

Warum müssen die Kekse nur immer ganz oben stehen? Die kleinen Mäuse machen sich auf den Weg durch das Küchenregal, um an die Leckereien zu gelangen. Bei diesem lustigen Auf und Ab haben sie manchmal Glück und dürfen eine Leiter hinaufklettern, doch schnell sind sie wieder ein Stück zurückgefallen. Es bleibt also spannend. Wer als Erster die Keksdose erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl rückt ihr mit eurer Spielfigur vor. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen. Landet ihr am Ende eures Zuges auf einem roten



Feld, benutzt ihr die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt eure Spielfigur auf das rote Feld am Ende der Leiter. Das Feld mit der Nummer 3 ist eine Ausnahme: Du hast dein Halstuch im Mauseloch vergessen und musst leider eine Runde aussetzen.

Hinweis: Die Pfeile verdeutlichen die Laufrichtung.



Spielende

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Allerdings könnt ihr nur mit der passenden Augenzahl ins Ziel ziehen, ansonsten müsst ihr die überzähligen Punkte rückwärts ziehen. Steht ihr zum Beispiel auf Feld 78, müsst ihr eine „2“ würfeln, um ins Ziel zu gelangen. Würfelt ihr aber eine „5“, müsst ihr die zwei Felder vor und die restlichen drei Felder zurücklaufen und landet auf Feld 77.

Jeu d'échelle

Un jeu palpitant pour 2 à 4 petites souris à partir de 4 ans

FRANÇAIS

1 planche de jeu
(en trois parties)



1 dé

4 figurines

But du jeu

Mais pourquoi faut-il que les biscuits se trouvent toujours tout à fait en haut ? Les petites souris se frayent un chemin à travers l'étagère de la cuisine, afin d'accéder aux

sucreries. Au cours de cette partie de montée et de descente, il arrive qu'elles aient de la chance et qu'elles grimpent le long d'une échelle, mais elles en retombent tout aussi rapidement. Tout reste donc plein de

suspens ! Qui atteint en premier la boîte de biscuits remporte la partie.

Préparatifs

Assemblez la planche de jeu et posez-la au milieu de la table, de façon bien accessible à tous les joueurs. Chaque joueur choisit une figurine qu'il place sur la case de départ.

Le joueur le plus jeune commence. La partie se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Celui dont c'est le tour lance le dé. Vous faites avancer votre figurine en fonction du nombre de points indiqués par le dé. Plusieurs figurines peuvent se trouver sur une même case du jeu. Si, à la fin de votre tour, vous arrivez sur un champ rouge, vous prenez l'échelle qui part de cette case ou qui y arrive, vous y montez ou en descendez et placez votre figurine la case rouge se trouvant à l'extrémité de l'échelle.

La case portant le numéro 3 constitue une exception : tu as oublié ton foulard dans le trou de souris et tu dois malheureusement passer ton tour.

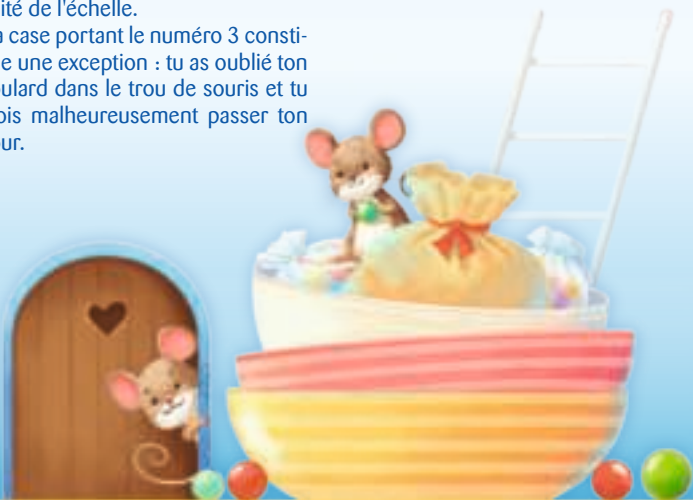
Remarque :

Les flèches indiquent le sens de l'avance.



Fin du jeu

Qui amène en premier sa figure sur la case d'arrivée, gagne la partie. Pour cela, il vous faut avoir le nombre exact de points pour atteindre la cible, sinon vous êtes obligés de reculer d'autant de points que vous avez en trop. Si vous vous trouvez par exemple sur la case 78, il vous faut faire un « 2 » pour atteindre la cible. Si vous faites un « 5 », il vous faut avancer de deux cases, puis reculer de trois, ce qui vous amène à la case 77.



Gioco delle scale

Un avvincente gioco di agilità per 2-4 topolini da 4 anni in su

1 plancia di gioco
(composta da due parti)



1 dado

4 pedine

Scopo del gioco

Perchè i dolcetti devono sempre stare così in alto? I topolini si mettono a scalare lo scaffale della cucina per raggiungere le dolci leccornie. In questo divertente su e giù, a volte sono fortunati e riescono a salire sulla scala, ma basta poco per cadere un gradino più in basso. E' una gara avvincente. Vince chi arriva per primo alla scatola dei biscotti.

Preparativi

Montate la plancia di gioco e posizionala al centro in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti

i giocatori. Ciascun giocatore sceglie una pedina e la dispone sulla casella di partenza. Inizia a giocare il giocatore più giovane. Quindi si prosegue giocando a turno in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno lancia il dado. In base al punteggio ottenuto con il dado, avanzate con la vostra pedina. Su una casella possono stare più pedine insieme. Se al termine della vostra giocata finite su una casella rossa, salite sulla scala che parte o finisce su quella casella, e quindi salite oppure scendete posizionando infine la



vostra pedina sulla casella rossa all'estremità della scala.

Fa eccezione la casella con il numero 3: hai dimenticato la tua sciarpa nella tana del topo, quindi ti fermi e perdi un turno.

Nota:

Le frecce indicano la direzione di marcia.



Fine del gioco

Vince il giocatore che per primo ha raggiunto la meta con la sua pedina.

Però potete raggiungere la meta soltanto con un punteggio preciso, altrimenti dovete tornare indietro di tante caselle quanti sono i punti in eccesso. Se per esempio vi trovate sulla casella 78, tirando il dado dovete ottenere un "2" per arrivare in modo preciso alla meta. Se invece ottenete un "5", dovete avanzare di 2 caselle e poi ritornare indietro delle restanti caselle, finendo sulla casella 77.

Ladder game

An exciting scampering game for 2-4 little mice from the age of four

1 game board
(comprising three parts)



1 dice

4 figures

Objective of the game

Why oh why do the biscuits always have to be right at the top? The little mice set off through the kitchen cupboard in pursuit of the goodies.

In this amusing game of ups and downs, sometimes they strike lucky and can climb up a ladder – and sometimes they find themselves even further away from the prize.

An exciting game throughout. The first person to reach the biscuit barrel wins the game.

Preparing to play

Assemble the game board and put it in the middle where it is easily accessible for all players.

Each player chooses a figure and places it on the start field. The youngest player starts. The game continues in a clockwise direction.

How to play

Whoever's turn it is casts the dice. Move your figure forward the number on the dice. More than one figure is allowed on any one field. If, at the end of your turn, you land on a red field, use the ladder which starts or ends on this field, climb up or down it, and place your figure on the red field at the end of the ladder. The field bearing the number 3 is an exception: you have forgotten your neckerchief in the mousehole and have to miss a round.

Note:

The arrows indicate the direction of play.



End of Game

The first figure to reach the target field, wins.

However, you can only move to the target field if you have thrown the right number on the dice: otherwise you have to move back the extra number of points. If, for instance, you are on field 78, you have to throw a "2" to reach the end. If you throw a "5", however, you move forward the two fields and move back the other three fields, and end up on field 77.



Noch mehr Spielspaß mit einfachen Regeln

Meine
Lieblings-
spiele

Tolle Kinderspiele aus der Reihe „Meine Lieblingsspiele“:



Art.-Nr. 51284

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

