

Meine
Lieblings-
spiele



4+

Das große Leiterspiel

Jeu d'échelle

Gioco delle scale



Schmidt

Das große Leiterspiel



Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren

Spielziel

Im Spielzeugregal sind die Mäuse los! Sie sind neugierig und wollen hoch hinauf. Was ist es nur, das sich dort oben so geheimnisvoll im Winde dreht? Bei diesem lustigen Auf und Ab haben die kleinen Mäuse manchmal Glück und dürfen eine Leiter hinaufklettern. Doch schnell sind sie auch wieder ein Stück zurückgefallen. Es bleibt also spannend. Wer als Erster das Windrad erreicht, gewinnt das Spiel!

Spielvorbereitung

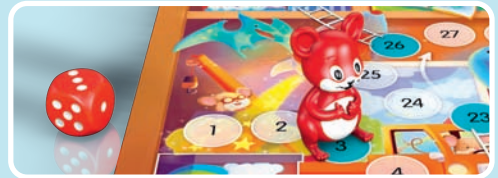
Legt den Spielplan für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

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 blauen Feld, benutzt ihr die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt

eure Spielfigur auf das blaue Feld am Ende der Leiter.

Das Feld mit der Nummer 3 ist eine Ausnahme: Du hast etwas 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 98, müsst ihr eine „2“ würfeln, um ins Ziel zu gelangen. Würfelt ihr aber eine „6“, müsst ihr die zwei Felder vor und die restlichen vier Felder zurücklaufen und landet auf Feld 96.

Le grand jeu d'échelle



Contenu :

- 1 planche de jeu
- 1 dé
- 4 figurines

But du jeu

Au rayon jouets les souris sont lâchées ! Pleines de curiosité, elles veulent grimper le plus haut possible. Mais, qu'est-ce que c'est que cette chose qui tourne si mystérieusement au vent ? À force de grimper et de descendre, les petites souris ont parfois de la chance et le droit de grimper sur une échelle. Mais elles peuvent en retomber tout aussi rapidement. Tout reste donc plein de suspens ! Qui arrive en premier au moulin à vent remporte la partie.

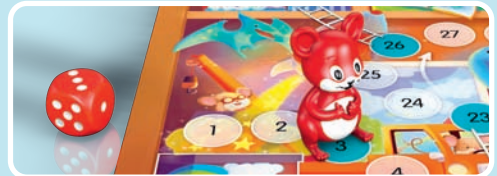
Préparatifs

Posez la planche de jeu 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 bleu, 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 bleue se trouvant à l'extrémité de l'échelle. La case portant le numéro 3 constitue une exception : tu as oublié une chose 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 98, il vous faut faire un « 2 » pour atteindre la cible. Si vous faites un « 6 », il vous faut avancer de deux cases, puis reculer de quatre, ce qui vous amène à la case 96.

Il grande gioco delle scale



Contenuto

- 1 plancia di gioco
- 1 dado
- 4 figurine

Scopo del gioco

Sullo scaffale dei giocattoli i topolini sono in fermento! Curiosi per natura, vogliono scoprire cosa sia quell'oggetto misterioso in cima che gira nel vento. In questo divertente su e giù, i topolini a volte hanno un po' di fortuna e possono salire su una scala, ma possono anche ridiscendere rapidamente! E' una gara avvincente. Vince chi arriva per primo alla girandola.

Preparativi

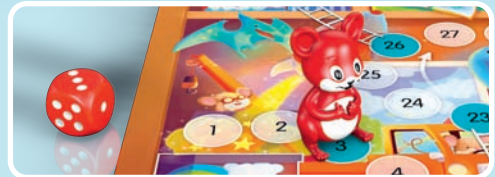
Posizionate la plancia di gioco al centro in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Ciascun giocatore sceglie una figurina e la dispone sulla casella di partenza. Inizia a giocare il giocatore più giovane. Quindi si prosegue giocando a turno in senso orario.

Svolgimento del gioco

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

vostra figurina sulla casella blu all'estremità della scala.

Fa eccezione la casella con il numero 3: hai dimenticato qualcosa, 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 figurina. 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 98, tirando il dado dovete ottenere un "2" per arrivare in modo preciso alla meta. Se invece ottenete un "6", dovete avanzare di 2 caselle e poi ritornare indietro per 4 caselle, finendo sulla casella 96.