

Das große Leiterspiel

Jeu d'échelle
Gioco delle scale



Das große Leiterspiel

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

Inhalt



1 Würfel

1 Spielplan

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 zuerst die Keksdose erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Alle wählen sich jeweils eine Spielfigur und stellen sie auf das Startfeld. Der oder die Jüngste 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 zuerst 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 „6“, müsst ihr die 2 Felder vor und die restlichen 4 Felder zurücklaufen und landet auf Feld 76.

Le grand jeu d'échelle

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

Contenu



1 dé

1 planche de jeu

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 suspense ! Qui atteint en premier la boîte de biscuits 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 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 « 6 », il vous faut avancer de 2 cases, puis reculer de 4, ce qui vous amène à la case 76.

ITALIANO

Il grande gioco delle scale

Un gioco di percorso emozionante per 2 a 4 topolini a partire da 4 anni

Contenuto

1 dado



1 plancia di gioco



4 figurine

Scopo del gioco

Perché 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

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 rossa, salite sulla scala che parte o finisce su quella casella, e quindi salite oppure scendete posizionando infine la vostra figurina 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 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 78, 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 76.



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de