

# Leiterlispiel

2–6 Spieler ab 4 Jahren

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das Ausgangsfeld (Pfeil). Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl rückt er vor. Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wer auf einem Feld mit roter Zahl landet, rückt vorwärts oder zurück bis zur blauen Zahl. Die einzelnen Bilder illustrieren die Zugrichtung.

**Beispiel:** Die Katze springt von Nr. 6 zur Maus (Nr. 17).

Der Professor (Nr. 99) fliegt mit den Ballonen zur Nr. 134.

Das Siegerfeld Nr. 155 muss mit der richtigen Augenzahl erreicht werden. Wer darüber hinaus würfelt, muss die entsprechende Punktezahl zurück.

## Spielvariante

Wie Sie sicher feststellen konnten, haben wir pro Farbe je 2 Spielfiguren beigelegt. Es besteht nun die Möglichkeit, dass die Spielrunde vereinbart, dass mit je 2 Figuren gespielt wird. Sieger der Spielrunde wird dann jener Spieler, der zuerst mit **beiden** Spielfiguren das Siegerfeld Nr. 155 erreicht.



# Jeu des échelles

Pour 2–6 joueurs dès 4 ans

Chaque joueur place son pion sur la case départ (flèche). On lance le dé à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il avance du nombre de points obtenus et passe la main au suivant. Dès que le pion arrive sur une case marquée d'un chiffre rouge, il avance ou recule dans le sens indiqué par l'illustration, jusqu'à un chiffre bleu.

**Exemples:** Le chat saute du n° 6 à la souris (n° 17). Le professeur (n° 99) s'envole avec les ballons jusqu'au n° 134.

Il faut arriver sur la dernière case n° 155 avec le nombre exact de points nécessaires, en reculant du surplus de points obtenus.

## Variante

Vous avez certainement constaté que ce jeu contient 2 pions de la même couleur. On peut donc décider de jouer avec deux pions à la fois. Dans ce cas, le vainqueur doit arriver en premier avec ses **deux** pions au but, sur la case n° 155.