

Schlangen- und Leitern-Spiel

Ein Spiel für 2 – 4 Spieler. Wer von ihnen erreicht als Erster das Ziel? Beeile dich, sonst verlierst du das Rennen! Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, macht den ersten Spielzug. Danach ist der links von ihm sitzende Spieler am Zug.

Wie wird das Schlangen- und Leitern-Spiel gespielt?

1. Nach dem Würfeln zieht ein Spieler seine Spielfigur um so viele Schritte vor, wie die gewürfelte Augenzahl angibt.
2. Kommt er auf ein Feld mit dem Anfang einer Fahne, dann folgt er der Fahne nach oben bis zu dem Feld, auf dem die Fahne endet.
3. Wer auf ein Feld mit einem Zweig kommt, hat Pech. Er muss diesem Zweig nach unten folgen bis zu dem Feld, wo der Zweig endet.

Spielinhalt: 1 Spielbrett, 4 Spielsteine, 1 Würfel

Ludo

Ludo ist ein Katz- und Mausspiel, bei dem es darum geht, dass die Spieler ihre vier Spielsteine so schnell wie möglich ins eigene Zielfeld bringen. Dabei versuchen sie, die Spielsteine der anderen Spieler vom Spielbrett zu schlagen und so ihre eigenen Chancen zu verbessern. Aber aufgepasst! Die anderen Spieler probieren natürlich auch, die gegnerischen Spielsteine zu schlagen!

Wie wird Ludo gespielt?

- Alle Spieler versuchen reihum, eine 6 zu würfeln, bevor sie einen Spielstein ins Spiel bringen dürfen. Nur wer eine 6 gewürfelt hat, darf eine seiner Spielfiguren ins Spiel bringen. Dieser Spieler stellt seine Figur auf seine Startposition und würfelt dann noch einmal. Er zieht seine Spielfigur um so viele Felder vor, wie der Würfel angibt.
- Wenn ein Spieler eine Spielfigur ins Spiel gebracht hat, muss er bei seinem nächsten Wurf immer zuerst mit dieser Figur ziehen, auch wenn er bereits andere Figuren im Spiel hat.
 - Nach einer 6 würfelt ein Spieler immer noch einmal, auch wenn er keine Spielfiguren mehr hat, die er auf Spielbrett stellen kann, oder wenn er keine Spielfiguren mehr bewegen kann.
 - Für jede Figur, die ein Spieler vom Startfeld aus ins Spiel bringen will, muss er eine 6 würfeln.

So wird eine Figur geschlagen:

Auf einem Feld können nie zwei Figuren gleichzeitig stehen. Landet eine Figur auf einem Feld, das bereits von der Figur eines anderen Spielers besetzt wird, dann wird diese andere Figur vom Spielbrett „geschlagen“ und auf eines der vier Felder in der eigenen Startecke dieses Spielers gestellt.

Eine Figur überholen:

Wird eine Figur von der Figur eines anderen Spielers überholt, bleibt sie auf ihrem Feld stehen. Bei den Schritten, die eine Figur nach vorne zieht, müssen alle Felder gezählt werden, auch die besetzten Felder.

Eine Figur ins Ziel bringen:

Um eine Figur ins eigene Ziel zu bringen, muss ein Spieler auf einem der vier leeren Felder seines Zielfelds landen. Ist das Feld, auf dem die Figur landen würde, schon besetzt, dann kann die Figur nicht ins Zielfeld gesetzt werden. Würfelt ein Spieler eine höhere Augenzahl als die restliche Anzahl Felder auf dem Brett (einschließlich der Felder im Ziel), kann er diese Figur nicht bewegen. Nochmals: Ist das Feld, auf dem die Figur landen würde, schon besetzt, kann sie nicht ans Ziel kommen.

Tipp: Für einen schnelleren Spielverlauf oder bei jüngeren Spielern kann man die Regeln so anpassen, dass die Spieler ihre Figur auch ins Ziel bringen können, ohne genau die richtige Augenzahl würfeln zu müssen.

Der Gewinner:

Der Spieler, der seine vier Spielsteine als Erster ins Ziel gebracht hat, ist der Gewinner!

Spielinhalt: Ludo-Spielbrett, 4x4 Spielsteine, 1 Würfel

Snakes & Ladders

A game for two to four players, all wanting to get to the finish first. Hurry or you'll miss the race! The player who throws the highest number gets to go first. The turn then goes to the player on your left.

How do you play Snakes & Ladders?

1. Roll the dice and move your token the same number of spaces as shown on the dice.
2. If you land on a square where a flag begins, follow the flag up to the square on which it ends.
3. Bad luck if you land on a square at the top of a branch. Follow the branch down to the square on which it ends.

Contents of the game: 1 game board, 4 tokens, 1 dice.

Ludo

Ludo is a cat-and-mouse game in which each player tries to take all four of his or her tokens home first. Try to bump your opponents' tokens off the board to increase your chances of winning. But watch out! The other players will try to bump your tokens off the board too!

How do you play Ludo?

- In turns, players must roll a six to enter their tokens into play. Only once a player has rolled a six, may he or she enter a token into active play on the board. Place your token on your starting square and roll the dice again. Move your token the same number of spaces as shown on the dice.
- After bringing a token into active play, the player must always move this same token first during the next turn even if he or she has other tokens in the game.
 - A player always rolls the dice again after throwing a six. Even if he or she has no more tokens to bring into active play or cannot move any tokens.
 - You have to roll a six in order to bring each token from the starting position into active play.

Taking a token:

A square cannot be occupied by more than one token at a time. If you land on a square already occupied by another player's token, the other player's token is taken off the board and sent back to one of his or her four starting positions.

Overtaking a token:

If you overtake another token during your turn, the overtaken token remains where it was. When moving your token, you must count all the squares even if they're occupied.

Bringing a token home:

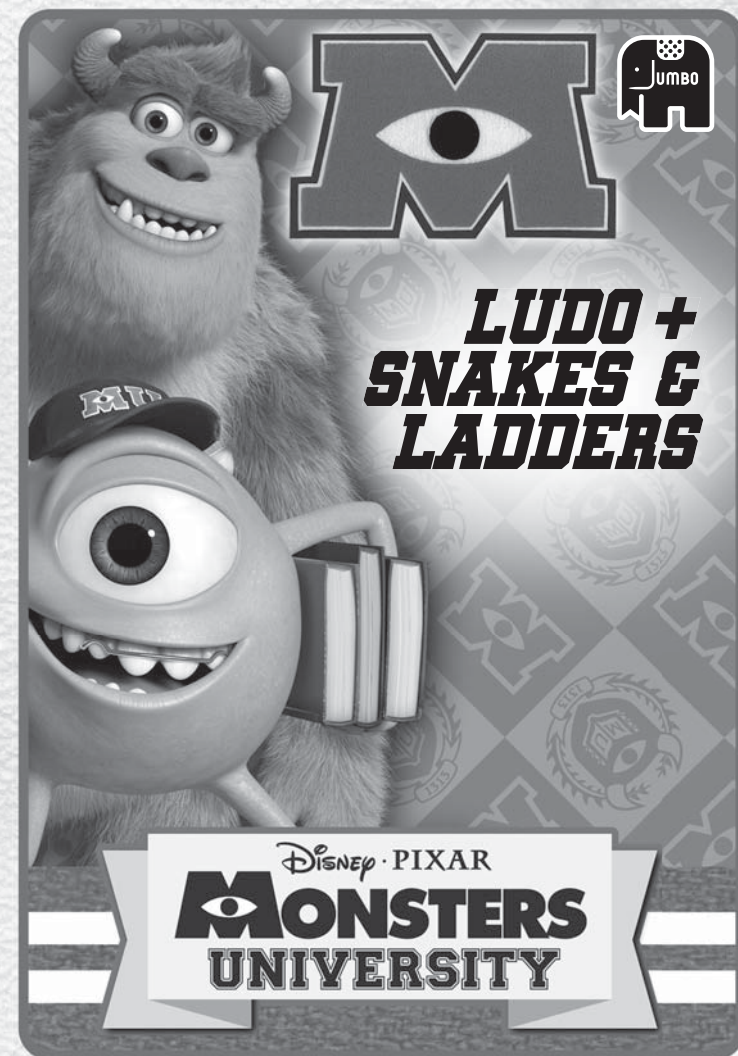
In order to bring a token back to its starting position, you have to land on one of the four empty spaces in your home base. If your token lands on an already occupied square, you cannot bring it home. If you throw a greater number than the remaining number of squares on the board (including the squares in your home base), you cannot move that token. Once again, if your token lands on an already occupied square you cannot bring it home.

Tip: If you want to speed up the game or are playing with younger children, you can adjust the rules so that the players can bring their tokens home without having to throw the exact number of spaces on the dice.

The winner:

The first player to get all four of his or her tokens back onto their starting positions is the winner!

Contents of the game: Ludo game board, 4x4 tokens, 1 dice



Serpents et échelles

Un jeu pour 2 à 4 joueurs qui doivent tous essayer de franchir la ligne d'arrivée en premier. Mais il faut se dépêcher, car autrement tu risques de rater la course ! Le joueur qui lance avec le dé le chiffre le plus élevé, peut commencer. Ensuite c'est au tour du joueur qui est à sa gauche.

Règles du jeu

1. Lance le dé et avance ton pion du nombre de cases indiqué par le dé.
2. Tu tombes sur une case sur laquelle se trouve le début d'un drapeau ? Suis alors le drapeau dans le sens de la hauteur, jusqu'à la case où il se termine.
3. Tu tombes sur une case sur laquelle se trouve une branche ? Pas de chance ! Suis cette branche vers le bas, jusqu'à la case où elle se termine.

Contenu : 1 plateau de jeu, 4 pions, 1 dé.

Ludo

Ludo est un jeu du chat et de la souris dont le but est de ramener ses 4 pions le plus vite possible vers sa base de départ. Pour augmenter tes chances de réussite, essaie d'éliminer les pions de tes adversaires du plateau. Mais attention, car les autres joueurs vont essayer d'en faire autant !

Règles du jeu

- Chacun à leur tour, tous les joueurs essaient de lancer un 6 avec le dé avant de pouvoir placer un pion dans le jeu. C'est seulement après qu'un joueur a lancé un 6 qu'il a le droit de placer un de ses pions sur le plateau. Place ton pion sur ta case départ et lance de nouveau le dé. Déplace ton pion du nombre de cases indiqué par le dé.
- Après avoir placé un pion sur le plateau, le joueur doit toujours d'abord déplacer celui-ci avec son prochain lancé de dé, même s'il a d'autres pions dans le jeu.
 - Quand un joueur a lancé un 6, il doit toujours relancer le dé. Même s'il n'a plus de pion à placer sur le plateau ou s'il ne peut plus déplacer de pion.
 - Pour chaque pion qu'il souhaite placer sur le plateau à partir de la case de départ, un joueur doit toujours lancer un 6.

Battre un pion :

Une case ne peut jamais être occupée par deux pions en même temps. Si tu tombes sur une case qui est déjà occupée par un autre joueur, le pion de l'autre joueur doit être retiré du plateau et replacé sur l'une des 4 cases dans son angle de départ sur le plateau.

Rattraper un pion :

Si tu rattrapes un pion pendant ton tour, ce pion reste à sa place. Quand tu déplaces ton pion, tu dois donc compter toutes les cases, y compris celles qui sont occupées.

Ramener un pion :

Pour ramener un pion vers ta base de départ, tu dois tomber directement sur une des 4 cases vides de ta base de départ. Si la case sur laquelle tu tombes est occupée, alors tu n'as pas le droit de placer ton pion à l'intérieur. Si tu lances avec le dé un nombre plus élevé que le nombre restant de cases indiquées sur le plateau (y compris les cases de ta base de départ), tu n'as pas le droit de déplacer ce pion : quand tu tombes sur une case occupée, tu n'as en effet pas le droit de placer ton pion à l'intérieur.

Astuce : pour terminer la partie plus rapidement, ou si les joueurs sont plus jeunes, il est possible d'adapter les règles de façon à ce que les joueurs puissent ramener leurs pions vers la base de départ sans avoir à jeter le nombre exact de cases avec le dé.

Le gagnant :

Le joueur qui a réussi en premier à ramener ses 4 pions, a gagné !

Contenu : plateau de jeu Ludo, 4x4 pions, 1 dé

Slangen & Ladders spel

Een spel voor 2 - 4 spelers die allen proberen als eerste de finish te bereiken. Hoast je of je mist de race! De speler die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Daarna is de speler links van je aan de beurt.

Hoe speel je Snakes & Ladders?

1. Gooi de dobbelsteen en verzet jouw pion het aantal stappen als aangegeven op de dobbelsteen.
2. Kom je op een vakje met daarop het begin van een vlag? Volg dan deze vlag naar boven tot op het vakje waar het eindigt.
3. Kom je op een vakje met een tak? Dan volg je deze naar beneden tot op het vakje waar het eindigen.

Spelinhoud: 1 speelbord, 4 pionen, 1 dobbelsteen

Ludo

Ludo is een kat-en-muis-spel waarbij je zo snel mogelijk jouw 4 pionen naar je thuishonk moet brengen. Probeer de pionen van je tegenstanders van het bord te gooien om jouw kansen te vergroten. Maar pas op! De andere spelers zullen ook proberen jouw pionen eraf te gooien!

Hoe speel je Ludo?

- Om de beurt proberen alle spelers een 6 te gooien, voordat ze een pion in het spel mogen brengen. Alleen nadat een speler een 6 heeft gegooid, mag hij één van zijn pionen op het speelbord plaatsen. Plaats je pion op jouw startpositie en gooi opnieuw. Verzet jouw speelfiguur het aantal vakjes als is aangegeven op de dobbelsteen.
- Na een pion in het spel gebracht te hebben, moet de speler bij zijn volgende worp deze altijd eerst verzetten, ook al heeft hij andere pionen in het spel.
 - Een speler gooit altijd opnieuw na het gooien van een 6. Ook wanneer hij geen pionen meer heeft om op het bord te plaatsen, of wanneer hij geen pionen meer kan verzetten.
 - Voor iedere pion die je vanuit het startvak in het spel wenst te brengen, moet je een 6 gooien.

Het slaan van een pion:

Een vakje kan nooit door twee pionen tegelijkertijd bezet worden. Als je op een vakje belandt dat al bezet is door een andere speler, wordt de pion van die andere speler van het bord "gereden" en teruggezet op één van de 4 plaatsen in zijn starthoek op het bord.

Een pion inhalen:

Als je een andere pion inhaalt tijdens jouw beurt, blijft deze pion op zijn plaats staan. Wanneer je jouw pion verzet, dien je alle vakjes te tellen, ook degene die bezet zijn.

Een pion binnenbrengen:

Om een pion in jouw thuishonk binnen te brengen, moet je op één van de 4 lege vakjes van je thuishonk terecht te komen. Als het vakje waarop je belandt, bezet is, kan je jouw pion niet binnenzetten. Als je een hoger aantal ogen gooit dan het resterend aantal vakjes op het bord (de vakjes in je thuishonk inbegrepen), kan je die pion niet verzetten. Nogmaals, als je op een bezet vakje komt, kan je jouw pion niet binnenzetten.

Tip: Om het spel sneller te beëindigen, of bij jongere spelers, kan je de regels aanpassen zodat de spelers hun pion binnen kunnen zetten zonder hiervoor het exacte aantal ogen nodig te hebben.

De winnaar:

De speler die als eerste al zijn 4 pionen binnen weet te brengen, is de winnaar!

Spelinhoud: Ludo speelbord, 4x4 pionen, 1 dobbelsteen

© Disney/Pixar
Visit the Pixar website at Pixar.com



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu. Made in the Netherlands.



UK Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this box for future reference.

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

FR Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erststückergefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



www.jumbo.eu