



Art. Nr. 11785

Follow us on:



Snakes and Ladders Game XL

Game instruction

Schlangen und Leitern-Spiel XL

Spielanleitung

Jeu de l'échelle XL

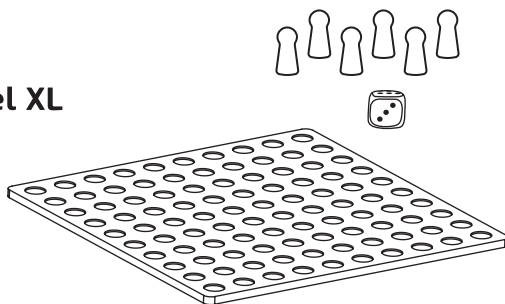
Règle du jeu

Gioco dei serpenti e delle scale XL

Istruzioni di gioco

Juego de Serpientes y Escaleras XL

Instrucciones de juego



Legler OHG small foot company
Achiner Straße 7
27755 Delmenhorst / Germany
www.small-foot.de



Art. Nr. 11785

EN Snakes and Ladders Game XL - Game instruction

The goal of the game is to be the first one to move their game piece from the starting space to the end space.

To start, each player picks a different coloured game piece. The game is played in a clockwise direction.

Game Rules:

The player with the highest initial die roll goes first. The player rolls the die again to start the game, and moves their game piece the corresponding number of spaces forward.

If a player lands on a space in which a snake "begins", they must follow the path of the snake to its final space, thereby making their path to the end space even longer. If a player lands on a space in which a ladder "begins", they must follow the ladder to its final space, making their path to the end space even shorter.

If a player lands on a space via a snake or a ladder and another player's piece already occupies that space, that second player is then knocked all the way back to the starting space.

The first player to move their game piece from the starting space to the end space wins the game.

The next player gets second place, and the player after that gets third place.

The player in last place is then the first player to roll the die in the next round.

DE Schlangen und Leitern-Spiel XL - Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, als erstes seinen Spielstein vom Startfeld zum Zielfeld gezogen zu haben. Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Spielfigur. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielregeln:

Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Er würfelt erneut und zieht seinen Spielstein auf das entsprechende Feld.

Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem eine Schlange beginnt, so muss er ihr auf das Feld folgen, auf das sie führt und verlängert so seinen Weg zum Ziel wieder.

Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einer Leiter, so darf er ihr auf das Feld folgen, auf dem sie endet und so den Weg zum Ziel verkürzen. Erreicht ein Spieler durch Würfeln, eine Leiter oder eine Schlange ein Feld, auf dem sich bereits ein Spielstein befindet, so

wird dieser geschlagen und wieder auf das Startfeld zurückgesetzt.

Schafft es ein Spieler als erstes, seinen Spielstein vom Startfeld zum Zielfeld zu bewegen, so hat der Spieler gewonnen. Der nächste Spieler ist zweiter und der danach dritter.

Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.



Art. Nr. 11785

FR Jeu de l'échelle XL - Règle du jeu

Le but du jeu est de déplacer en premier votre pion du point de départ au point d'arrivée. Au début, chaque joueur reçoit une pièce de jeu. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle de jeu:

Le joueur avec le plus grand nombre commence. Il relance le dé et déplace son pion sur la case correspondante. Si un joueur tombe dans une case où commence la tête du serpent pointillé rouge, il doit suivre le corps du serpent, ainsi son chemin jusqu'au but est prolongé. Si un pion tombe dans une case où se trouve le pied de l'échelle bleue, il doit la suivre jusqu'à la case où elle se termine et raccourcir ainsi le chemin vers son but. Si un joueur atteint un terrain en lançant des dés, par une échelle ou un serpent, sur lequel il y a déjà un pion, ce pion est battu et retourné

sur le terrain de départ. Si un joueur réussit à déplacer son pion du point de départ au point d'arrivée en premier, le joueur a gagné. Le joueur suivant est deuxième et ainsi de suite...

Le dernier joueur commence à lancer les dés dans le jeu suivant.

IT Gioco dei serpenti e delle scale XL - Istruzioni di gioco

Lo scopo del gioco è quello di portare la propria pedina dal campo iniziale di gioco a quello di destinazione. All'inizio ogni giocatore riceve una pedina e si gioca in senso orario.

Istruzioni di gioco:

Inizia il giocatore che ottiene il punteggio più alto lanciando il dado. Dopo aver tirato di nuovo il dado, dovrà spostare la sua pedina nella casella corrispondente al numero che esce.

Se un giocatore arriva in una delle caselle con il serpente, scivolerà sulla casella a cui questo conduce, allungando così ulteriormente il suo percorso rispetto all'obiettivo. Se invece un giocatore capita su una delle caselle con la scala, potrà risalire fino alla casella indicata da questa, accorciando quindi il percorso verso la destinazione. Se un giocatore, dopo

aver lanciato i dadi, raggiunge una casella su cui è già presente un'altra pedina, la sua pedina dev'essere riportata alla casella di partenza. Chi riesce a portare la sua pedina dal campo di partenza a quello di destinazione per primo, ha vinto. Il giocatore che ci riuscirà per secondo, arriva secondo e il giocatore successivo arriva terzo.

Il giocatore arrivato ultimo potrà lanciare per primo i dadi della prossima partita.



Art. Nr. 11785

ES Juego de Serpientes y Escaleras XL - Instrucciones del juego

El objetivo del juego es: ser el primero en mover su ficha desde el campo de salida hasta el campo de llegada. Al principio del juego, cada jugador recibe una ficha. El juego va en el sentido de las agujas del reloj.

Instrucciones del juego:

El jugador con el número más alto comienza. Lanza los dados de nuevo y mueve su ficha a la casilla correspondiente. Si un jugador llega a un cuadrado donde comienza una serpiente, debe seguirla hasta el cuadrado al que conduce, alargando así su camino al punto de llegada. Si un jugador llega a un cuadrado con una escalera, debe seguirla hasta el cuadrado donde termina y así acortar su camino hasta la meta. Si un jugador lanza los dados y llega a una casilla en la que ya hay una ficha ya sea escalera o serpiente, el jugador debe regresar a su último punto de partida.

El jugador que logre llegar primero a la meta será el ganador. El siguiente jugador es el segundo y el siguiente es el tercero.

El último jugador puede lanzar los dados primero en el siguiente juego.