

Globi Leiterlispiel

Würfelspass für 2–5 Kinder ab 6 Jahren.

Inhalt: 1 Spielplan
5 Spielfiguren
2 Würfel

Das «Leiterli» ist ein ideales Spiel für Kinder – auch wenn sie noch nicht lesen können. Die Spielregeln sind einfach. Jeder Mitspieler hat die gleichen Glückschancen. Und Spass und Spannung steigern sich bis zum allerletzten Zug.

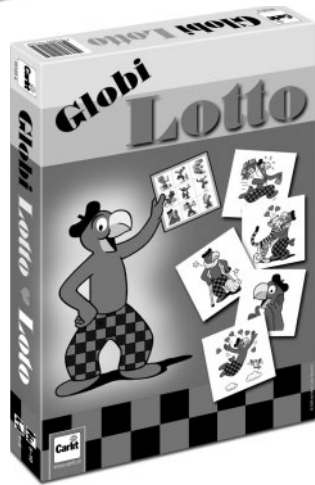
Das Spiel beginnt

Jeder Mitspieler wählt seine Spielfigur aus und stellt sie aufs Startfeld (unten links). Dann wird reihum einmal gewürfelt. Wer die höchste Zahl erzielt, darf anfangen. Er würfelt noch einmal und rückt dann seine Spielfigur um so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Dann kommt der Spieler zur Linken an die Reihe, und so weiter, immer im Uhrzeigersinn.

Die einzelnen Bilder zeigen an, wo und in welcher Richtung Felder übersprungen werden. **Wer auf ein Feld mit roter Zahl kommt**, darf auf das entsprechende blaue Feld vorrücken; hat er Pech, so muss er auf das Feld mit der blauen Zahl zurückkehren. Beim nächsten Zug gehts dann von dort aus weiter, aber Achtung: Spielrichtung nicht verwechseln! **Wer beim Würfeln auf ein Feld mit blauer Zahl kommt**, braucht sie nicht zu beachten und zieht beim nächsten Wurf ruhig weiter. Die Reise führt in neun Kehrschleifen von unten nach oben.

Das Spiel ist aus

Das Zielfeld (Nr. 129) oben links zählt als ein Feld. Man erreicht dieses jedoch nur mit genauer Punktzahl. Wer Punkte übrig hat, muss die entsprechende Anzahl Punkte zurückhüpfen. Mit Pech taucht man unter und muss den Endspurt nochmals wagen... vielleicht nicht zum letzten Mal! Sieger ist ganz klar, wer als erster mit genauer Punktzahl im Zielfeld ankommt.



Jeu des échelles Globi

Jeu de dé pour 2 à 5 enfants dès 6 ans.

Contenu: 1 plan de jeu
5 pions
2 dés

Le «jeu des échelles» est un jeu idéal pour les enfants – même s'ils ne savent pas encore lire. Les règles en sont simples. Chaque participant possède les mêmes chances de gain. C'est un jeu à la fois amusant et captivant du début à la fin.

Début du jeu

Chaque participant choisit un pion, qu'il place sur la case de départ (en bas à gauche). Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le plus grand nombre de points commence. Il lance à nouveau le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus. C'est ensuite au joueur de gauche, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les illustrations montrent les cases à sauter et la direction à suivre. **Celui qui échoue sur une case à chiffre rouge** peut avancer sur la case bleue correspondante. Mais, en cas de malchance, il doit retourner à la case marquée du chiffre bleu. Il continue à jouer au prochain tour en faisant attention de ne pas se tromper de direction. **Celui qui aboutit sur une case à chiffre bleu** n'en tient pas compte et continue tout simplement à jouer au prochain tour. Le voyage conduit de bas en haut en neuf trajets serpentueux.

Fin du jeu

La case d'arrivée (n° 129), en haut à gauche, constitue une case en soi. Seul un nombre exact de points permet de l'atteindre. En cas de points excédentaires, il faudra rebrousser chemin et reculer son pion du nombre correspondant de points. En cas de malchance, le joueur doit tenter une nouvelle fois l'envolée finale... peut-être même plusieurs fois! Le vainqueur est naturellement celui qui, le premier, atteint le but en obtenant le nombre exact de points nécessaires.

Gioco della scala Globi

Gioco a dadi per 2-5 bambini dai 6 anni in poi.

Contenuto: 1 cartellone
5 pedine
2 dadi

«Scaletta» è un avvincente passatempo per i più piccini anche se non sanno ancora leggere. Le regole del gioco sono semplici e ogni partecipante ha le stesse possibilità di vincere. Un gioco entusiasmante fino all'ultima mossa.

Inizio del gioco

Ogni giocatore sceglie una pedina e la pone nella casella di partenza (in basso a sinistra). A turno si getta il dado e chi consegue il punteggio più alto inizia la partita. Getta quindi il dado ancora una volta e muove la pedina di tante caselline secondo il punteggio conseguito. È poi il turno del giocatore alla sua sinistra e si continua sempre in senso orario. Le diverse figure lungo il percorso indicano la direzione (verso l'alto o il basso) in cui si saltano le caselline. **Chi arriva in una casellina con un numero rosso prosegue fino alla corrispondente casellina azzurra;** se ha sfortuna deve fare ritorno alla casellina contraddistinta da un numero azzurro. Il prossimo giro continuerà da quella casellina facendo attenzione a proseguire nella direzione giusta. **Chi arriva in una casellina contraddistinta da un numero azzurro** non deve preoccuparsi e il prossimo giro continua normalmente. Il percorso si snoda dal basso verso l'alto formando nove curve.

Fine del gioco

La casellina di arrivo (n° 129) in alto a sinistra conta un punto e si può raggiungere solo conseguendo un punteggio esatto. Chi consegue un punteggio maggiore deve retrocedere di tante caselline quanti sono i punti eccedenti. Se si ha sfortuna si può retrocedere di un bel po' e ritentare l'ultimo tratto. Ma non è detto che anche la prossima sia la volta buona. Vince la partita chi riesce a raggiungere la casellina finale con un punteggio esatto.