

KLETTER-ÄFFCHEN

Zwei, drei oder vier Spieler können mitmachen.

Jeder Spieler nimmt eine Klettersäule und steckt sie in den gleichfarbigen Sockel. Zu jeder Klettersäule gehört ein Äffchen, das auf die Säule geschoben wird. Die Stange, die der Affe hält, wird in die unterste Kerbe der Säule gelegt. Wer zuerst fertig ist, darf mit dem Würfeln beginnen. Zeigt der Würfel oben grün, so hebt der Spieler sein Äffchen um so viele Kerben nach oben, wie Augen geworfen wurden. Bei rot muß das Äffchen sitzen bleiben. Sitzt das Äffchen aber schon einige Kerben hoch, so muß es bei rot um die Augenzahl nach unten rücken. Wessen Äffchen zuerst ganz oben an der Säule ankommt, gewinnt das Spiel.

LES SINGES GRIMPANTS

Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4.

Chaque joueur prend une des tiges et la fixe dans un socle de couleur correspondante.

Pour chaque tige, il y a un singe que l'on glisse dans l'encoche la plus basse.

Le premier prêt commence le jeu jetant le dé. Si le dé est sur une face verte, le joueur fait grimper son singe d'autant d'encoches que le dé marque de points.

Si le dé présente une face rouge, le singe ne peut pas démarrer. Par contre, si le singe a déjà avancé auparavant, il doit reculer d'autant de places que le dé indique de points.

Le joueur dont le singe arrive le premier en haut de la tige est proclamé vainqueur.

SMÅ KLÄTTERAPOR

Två, tre eller fyra spelare kan deltaga.

Varje spelare tar en klätterpelare och sticker ner den i sockeln med lika färg. Till varje klätterpelare hör en liten apa, som flyttas på pelaren. Staken, som apen håller, placeras i pelarens understa skåra.

Den, som först är färdig, får börja kasta tärningen.

Uppvisar tärningen grönt, så lyfter spelaren sin lilla apa så många skåror uppåt, som erhållna punkter.

Vid rött måste den lilla apen sitta kvar. Men sitter den lilla apen redan några skåror upp, så måste den vid rött flytta ner de antal punkter, som tärningen uppvisar. Den, vars lilla apa först når toppen på pelaren, vinner spelet.

SCIMMIETTA ARRAMPICATRICE

Possono partecipare al gioco due, tre o quattro giocatori.

Ogni giocatore prende una colonnina per arrampicare infilandola nel foro della basetta dello stesso colore. Ad ogni colonnina si accompagna una scimmietta che viene spinta sulla colonnina stessa. La bacchetta che tiene la scimmia viene messa nell'intaglio più basso della colonna. Chi ha finito prima, comincia a gettare il dado. Se il dado mostra di sopra il verde, il rispettivo giocatore fa salire la sua scimmietta di tanti intagli quanti punti sono stati gettati col dado. A colore rosso la scimmietta deve restare all'intaglio più basso dove si trovava prima. Se invece si trovava già più in alto, al colore rosso deve scendere di tanti punti quanti mostra il dado. Il giocatore la cui scimmietta arriva prima in cima alla colonna, ha vinto.

Spear-Spiel

Nr. 20 040