

**Für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren — ein Spaß für die ganze Familie.**

**Spielmaterial:**

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 6 Spielfiguren in verschiedenen Farben
- 6 Kunststoff-Fächchen
- 12 Leitern und 12 Rutschen verschiedener Länge:
  - 4 Leitern und 4 Rutschen, die je 2 Felder verbinden,
  - je 2 Leitern und 2 Rutschen über 3, 4, 5 und 6 Felder.

**Kurzbeschreibung:**

In diesem fröhlichen Wettrennen versucht jeder, so schnell wie möglich das Zielfeld zu erreichen. Dabei kann er unterwegs Leitern anlegen und sich so den Weg verkürzen. Die Rutschen legt er den Mitspielern in den Weg und zwingt sie dadurch, einen Teil der Strecke noch einmal zurückzulegen. Aber Vorsicht: Wer andern eine Rutsche baut, fällt manchmal selbst hinunter! Andererseits werden die Leitern auch von den Mitspielern mit Vergnügen ausgenutzt. Da braucht man schon ein bißchen Würfeligkeit, um als erster am Ziel anzukommen.

**Spielvorbereitung:**

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur (die er sich selbst aussuchen kann; der Rest wird zur Seite gelegt) und stellt sie auf das Feld mit der Nummer 1. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Reihe nach nimmt nun jeder Spieler eine Rutsche, bis alle die vorgeschriebene Anzahl haben. Danach werden die Leitern in gleicher Weise verteilt. Wieviel Rutschen und Leitern jeder Spieler bekommt, hängt von der Spielerzahl ab:

- Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Rutschen und 6 Leitern,
- Bei 3 Spielern erhält jeder 4 Rutschen und 4 Leitern,
- Bei 4 Spielern erhält jeder 3 Rutschen und 3 Leitern.

Es bleibt jedem Spieler selbst überlassen, in welcher Länge er sich seine Leitern und Rutschen aussucht.

**Spielablauf:**

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Jeder Zug besteht aus zwei Teilen:

1. Zunächst entscheidet der Spieler, ob er **eine Rutsche oder eine Leiter** auf den Spielplan legt. Er kann auch darauf verzichten.
2. Anschließend würfelt er (auch wenn er im ersten Teil seines Zuges nichts abgelegt hat) und zieht seinen Spielstein entsprechend viele Felder vor. Die gewürfelte Zahl muß voll ausgenutzt werden. Die Hände auf dem Spielplan zeigen an, in welcher Richtung gezogen wird.

Wer am Ende seines Spielzuges auf einem Feld stehen bleibt, in dem eine Leiter oder Rutsche endet, muß dieses Gerät auch sofort benutzen. Leitern steigt man immer nur hinauf, niemals hinab. Rutschen dagegen schlittert man immer nur hinunter, niemals hinauf. Kommen mehrere Spieler gleichzeitig auf ein Feld, so ist dies ohne Bedeutung. Es wird nicht geschlagen.

**Leitern und Rutschen:**

Sie dürfen an beliebiger Stelle, aber immer nur senkrecht auf den Spielplan gelegt werden. Eine kurze Leiter oder Rutsche kann also beispielsweise von Feld 15 nach Feld 26 oder 6 gebaut werden, aber nicht von Feld 15 nach Feld 7, 14 oder 27.

So werden die Leitern und Rutschen gelegt:

In einem Feld dürfen keine zwei Leiterenden zusammentreffen, so daß dadurch eine lange Leiter entstehen würde. Würde zum Beispiel eine Leiter von Feld 15 nach Feld 35 gebaut, darf keine zweite Leiter von Feld 35 aus weiter nach oben angelegt werden. Das gleiche gilt auch für die Rutschen. Es ist aber erlaubt, im selben Feld sowohl eine Leiter als auch eine Rutsche zu bauen. Beispielsweise kann eine Rutsche von Feld 35 auf Feld 15 führen und gleichzeitig eine Leiter von Feld 35 auf Feld 66. Wer in einem solchen Feld ankommt, muß das **längere** Gerät besteigen. Sind beide gleich lang, schlittert er die Rutsche hinunter. Leitern und Rutschen dürfen nicht parallel gebaut werden. Kommt man während seines Zuges an einer Leiter oder Rutsche **vorbei**, darf man sie nicht betreten, sondern nur, wenn man mit seinem letzten Würfelpunkt an ihrem Ende stehen bleibt. (Beispiel: In Feld 6 beginnt eine Leiter. Eine Spielfigur steht auf Feld 5. Der Spieler würfelt eine 2: Er muß an der Leiter vorbeiziehen.)

Eine Leiter oder Rutsche muß immer in **voller Länge** benutzt werden. (Beispiel: Eine Leiter reicht von Feld 6 nach Feld 26. Eine Spielfigur bleibt auf Feld 15 stehen: Sie kann die Leiter nicht hinaufsteigen.)

Leitern oder Rutschen werden immer nur **nach dem Vorrücken** benutzt. (Beispiel: Eine Spielfigur steht im Feld 15. In seinem nächsten Zug baut der Spieler eine Leiter von Feld 15 aus in die Höhe. Diese Leiter kann er in diesem Zug nicht hinaufklettern.)

Leitern und Rutschen, die auf dem Spielplan liegen, dürfen weder verschoben noch abgebaut werden. Sie bleiben bis zum Ende des Spiels an ihrem Platz liegen.

**Ende des Spiels:**

Wer als erster das Zielfeld mit **genauer Würfelzahl** erreicht, gewinnt das Spiel. Würfelt er vor dem Ziel eine zu hohe Zahl, muß er auf die nächste Runde warten.

Tips für den Umgang mit Leitern und Rutschen:

Leg' nicht gleich in den ersten Spielzügen alle Deine Leitern und Rutschen auf dem Spielbrett. Später kannst Du sie vielleicht besser gebrauchen.

Wenn Du die Wirkung einer Rutsche aufheben willst, leg' in das Feld, in dem sie endet, den Anfang einer längeren Leiter. Du mußt ja immer nur das längere Gerät benutzen. Vergiß' nicht, daß Du auch die Leitern und Rutschen besteigen mußt, die Deine Mitspieler gebaut haben.

**ECHELLES ET TOBOGANS**

**Un jeu pour deux à joueurs; un divertissement pour toute la famille.**

**Ce jeu contient:**

- 1 plateau de jeu 1 dé
- 6 figurines
- 12 échelles et 12 toboggans de longueurs différentes:
  - (4 échelles et 4 toboggans unissant chacun deux cases,
  - 2 échelles et 2 toboggans pour 3, 4, 5 et 6 cases).