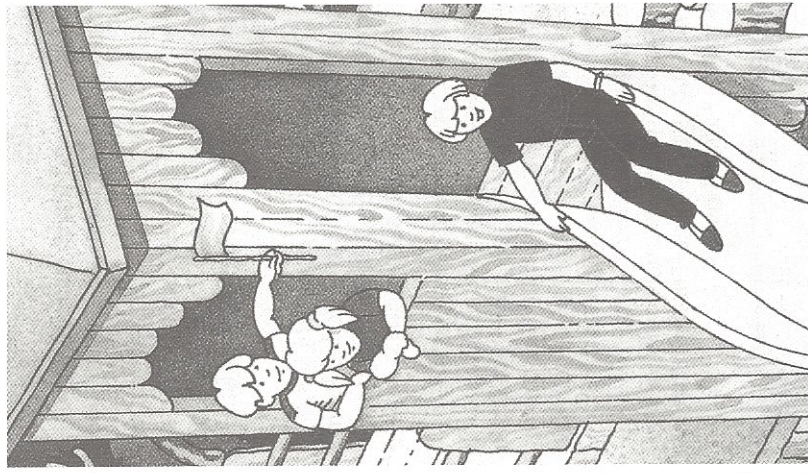
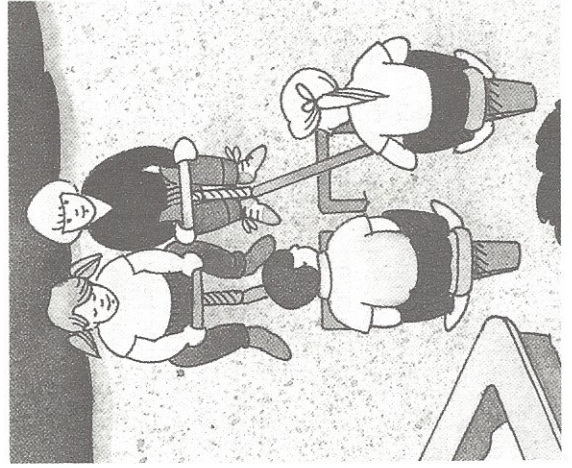


# Das große Leiter- spiel

Kommt man während seines Zuges an einer Leiter oder Rutsche vorbei, so darf man sie nicht betreten, sondern halt nur, wenn man mit seinem letzten Würfel-punkt an ihrem Ende stehen bleibt. Eine Rutsche oder Leiter muß auch immer in voller Länge benutzt werden. Man darf also nicht zwischendurch „aussteigen“.

Wichtig ist noch, daß man Leitern und Rutschen immer nur **nach dem Vorrücken** benutzen kann. Stehe ich zum Beispiel auf Feld 3 und ein Mitspieler hat jetzt in seinem Zug eine Leiter von Feld 3 nach Feld 38 gelegt, so nützt mir das gar nichts, denn wenn ich wieder an der Reihe bin, dann muß ich (nachdem ich vielleicht selbst irgendwo eine Leiter oder Rutsche gelegt habe) würfeln und ziehen und kann dabei nur hoffen, daß ich am **Ende** meines Zuges auf einem Feld zu stehen komme, auf dem eine Leiter nach oben führt.

Leitern und Rutschen, die auf dem Plan liegen, kann man weder verschieben noch abbauen: sie bleiben bis zum Ende des Spieles an ihrem Platz liegen.



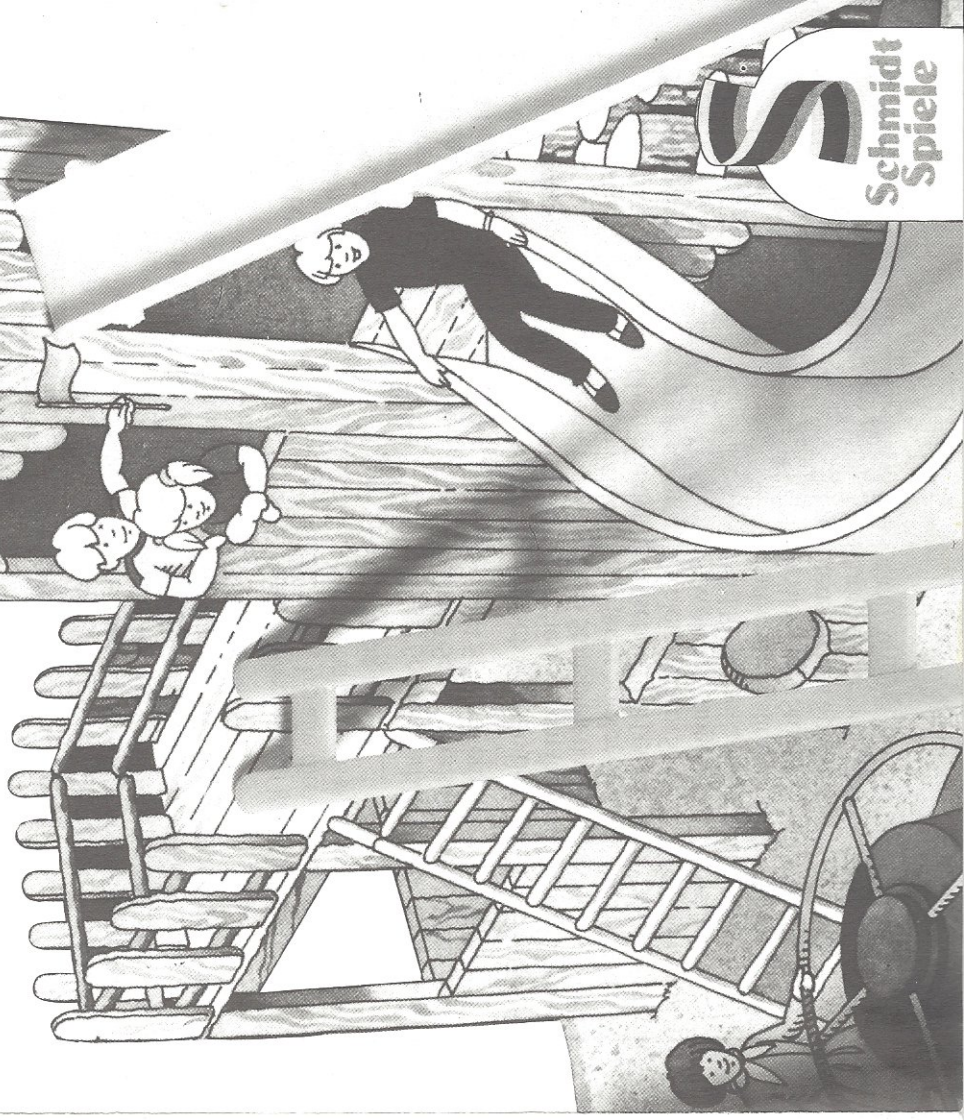
## Spielende

Wer als erster das Zielfeld mit genauer Würfelzahl erreicht, gewinnt das Spiel. Würfelt man vor dem Ziel eine zu hohe Zahl, so muß man leider auf die nächste Würfelrunde warten.

## Taktische Tips

Leg nicht gleich in den ersten Spielzügen alle Deine Leitern und Rutschen auf den Spielplan; später kannst Du sie vielleicht noch besser gebrauchen.

Wenn Du die Wirkung einer Rutsche aufheben willst, leg auf das Feld, auf 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!





## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Würfelspiel  
Spielerzahl: 2-4  
Altersempfehlung: ab 6 Jahre  
Spieldauer: ca. 15-30 Minuten  
Taktik ○○○○○○ Glück

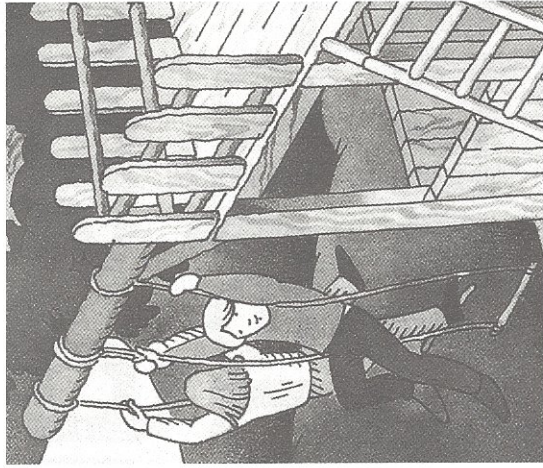
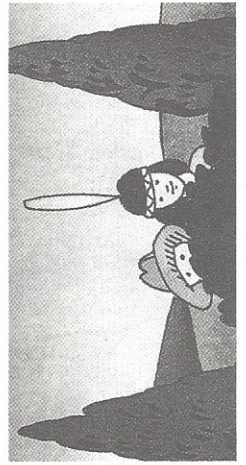
### Spielidee und Spielziel

In diesem fröhlichen Wettrennen versucht jeder, so schnell wie möglich das Zielfeld zu erreichen. Dabei kann man unterwegs Leitern anlegen und sich so den Weg verkürzen. Die Rutschen legt man andererseits Mitspielern in den Weg und zwingt sie dadurch, einen Teil der Strecke noch einmal zurückzulegen. Aber Vorsicht: Wer ändern eine Rutsche baut, fällt manchmal selbst hinunter!

Und leider werden die von einem selbst gelegten Leitern auch von den Mitspielern mit Vergnügen ausgenutzt. Da braucht man schon ein bißchen Würfelglück, um als erster am Ziel anzukommen ...

### Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren + Plastikfüßchen
- 12 Leitern und
- 12 Rutschen verschiedener Länge:
- 4 Leitern u. 4 Rutschen, die 2 Felder verbinden
- 2 Leitern u. 2 Rutschen über 3 Felder
- 2 Leitern u. 2 Rutschen über 4 Felder
- 2 Leitern u. 2 Rutschen über 6 Felder
- 2 Leitern u. 2 Rutschen über 7 Felder



### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, steckt sie auf ein Plastikfüßchen und stellt sie dann auf das Startfeld mit der Nummer 1. Wer die höchste Zahl würfelt, ist der Startspieler; die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jetzt nimmt reihum jeder Spieler eine Rutsche, bis alle die vorgeschriebene Anzahl haben, die von der Spielerzahl abhängig ist:

- bei 2 Spielern erhält jeder 6 Rutschen
- bei 3 Spielern erhält jeder 4 Rutschen
- bei 4 Spielern erhält jeder 3 Rutschen

Danach werden die Leitern nach dem gleichen System (beginnend wieder mit dem Startspieler) verteilt, so daß schließlich jeder Spieler eine gleiche Anzahl an Rutschen und Leitern vor sich liegen hat. Es bleibt jedem Spieler selbst überlassen, in welcher Länge er sich seine Leitern und Rutschen aussucht. Und in welcher Farbkombination man sich für die verschiedenen Stücke entscheidet, ist übrigens für das Spiel selbst ohne Bedeutung; die verschiedenen Farben dienen dazu, um das Spiel farbiger zu gestalten.

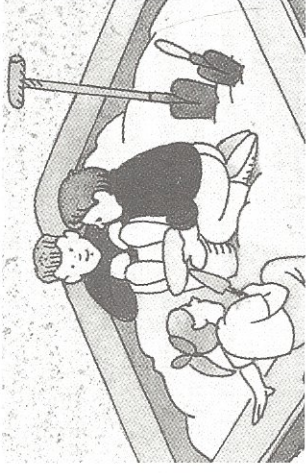
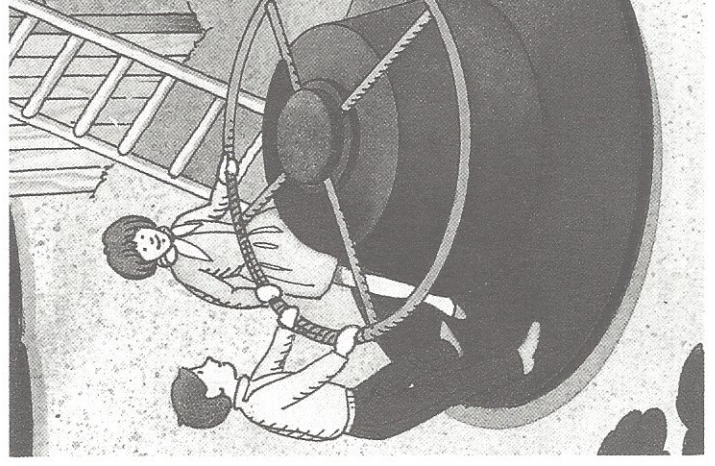
### Spielrunde

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

1. Zunächst entscheidet der Spieler, ob er eine seiner Rutschen **oder** Leitern auf den Spielplan legt. Man kann aber auch darauf verzichten; dieser Teilzug ist also freiwillig.

2. Dann würfelt man und zieht seine Spielfigur entsprechend viele Felder in Richtung auf das Zielfeld vor. Die gewürfelte Zahl muß voll ausgenutzt werden.

Kommen mehrere Spieler gleichzeitig auf ein Feld, so ist dies ohne Bedeutung; es wird nicht geschlagen. Wer **am Ende** seines Spielzuges auf einem Feld stehenbleibt, auf dem eine Leiter oder eine 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.



### Legen von Leitern und Rutschen

Sie dürfen an beliebiger Stelle auf dem Plan, aber immer nur senkrecht gelegt werden. Eine kurze Rutsche oder Leiter kann also beispielsweise von Feld 18 nach Feld 3 oder nach Feld 23 gebaut werden, nicht aber waagrecht (z.B. von Feld 3 nach Feld 4) oder diagonal (z.B. von Feld 3 nach Feld 17).

Auf einem Feld dürfen keine zwei Leitern enden zusammentreffen, so daß dadurch eine verlängerte Leiter entstehen würde. Würde z.B. eine Leiter von Feld 3 nach Feld 18 gebaut, darf keine zweite Leiter von Feld 18 aus weiter nach oben angelegt werden. Dasselbe gilt auch für Rutschen.

Es ist aber nicht verboten, auf demselben Feld sowohl eine Leiter als auch eine Rutsche enden zu lassen. Beispielsweise kann eine Rutsche von Feld 18 nach Feld 3 führen und gleichzeitig eine Leiter von Feld 18 nach Feld 23. Wer auf so einem Feld ankommt, muß das **längere** Gerät besteigen. Sind beide gleich lang, schlittert man die Rutsche hinunter.

Leitern und Rutschen dürfen nicht auf einem Feld genau nebeneinander gebaut werden; das heißt, würde zum Beispiel eine Leiter von Feld 18 nach Feld 23 gelegt, so darf dort nicht noch eine weitere Leiter (z.B. von Feld 18 nach Feld 38) oder eine Rutsche (z.B. von Feld 43 nach Feld 18!) daneben gelegt werden.