

# LEITERSPIEL



## MATERIAL:

Für das Spiel benötigt man: 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Spielerin/Spieler, 1 Leiterspiel (DINA3 oder DINA4), optional Buntstifte zum Ausmalen

## VORBEREITUNG:

Alle Spielfiguren werden auf dem Feld „Start“ aufgestellt.  
Der oder die Jüngste fängt an.



## SPIELREGELN:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler oder die Spielerin darf entsprechend der gewürfelten Augenzahl weiterziehen.  
Sofern der Spielzug auf einem Feld ohne Kennzeichnung endet, ist der nächste Spieler/die nächste Spielerin an der Reihe.

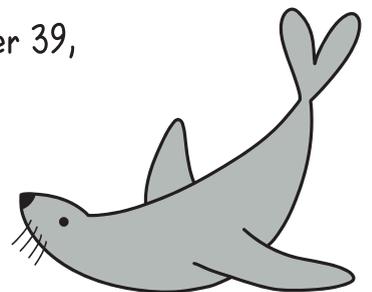


### Leiter nach oben klettern:

Endet ein Spielzug nach dem Würfeln auf den Feldern Nr. 6, 14, 31 oder 39, darf die jeweilige Spielfigur die Leiter nach oben klettern.



Beispiel: Endet der Spielzug auf dem Feld Nr. 6, darf die Spielfigur auf das Feld Nr. 20 hochklettern.



### Leiter nach unten klettern:

Kommt die Spielfigur auf ein gestricheltes Feld (Nr. 16, 28 oder 41), so rutscht die jeweilige Spielfigur nach unten.  
Der schwarze Pfeil weist den Weg zum neuen Feld.



Beispiel: Endet der Spielzug nach dem Würfeln auf dem Feld Nr. 41, so rutscht die jeweilige Spielfigur zurück auf das Feld Nr. 33.

## SPIELEND:

Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt.

Um im Leuchtturm sicher anzukommen, benötigt man die passende Würfelzahl.  
Ansonsten muss eine Runde gewartet und dann neu versucht werden, das Ziel zu erreichen.

