

**Benjamin[®]
Blümchen**

Leiterspiel

Jeu d'échelle · Gioco delle scale





Benjamin[®] Blümchen



Leiterspiel

Ein spannendes Laufspiel für 2–4 Spieler ab 4 Jahren

Spielmaterial



Spielziel

Töröö! Benjamin, Otto und Stella freuen sich, denn heute ist ein aufregender Tag. Im Neustädter Zoo findet ein Wettlauf statt! Auch Tierpfleger Karl, Zoodirektor Tierlieb und Karla Kolumna wollen mitmachen. Und los geht's: kreuz und quer durch den Zoo. Wer Glück hat, darf eine Leiter hinaufklettern und kürzt den Weg ab. Doch manchmal rutscht man auch genauso schnell wieder ein Stück zurück. Wer als Erster das Zielfeld an Benjamins Haus erreicht, gewinnt.

Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spielen vorsichtig die Spielfiguren aus der Stanztafel. Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, schiebt diese vorsichtig auf ein Standfüßchen und stellt sie in den Zooeingang vor das erste Lauffeld auf dem Spielplan. Los geht's!

Hinweis: Es gibt mehr als 4 Spielfiguren, so kann sich jeder seine Lieblingsfigur aussuchen.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt. Der Würfel bestimmt, wie weit ihr euren Spielstein ziehen dürft: immer bis zum nächsten Feld der Farbe, die der Würfel zeigt. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen. Landet ihr am Ende eures Zuges auf einem weiß umrandeten Feld, benutzt ihr die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt eure Spielfigur auf das ebenfalls weiß umrandete Feld am Ende der Leiter.

Hinweis: Die weißen Pfeile verdeutlichen die Laufrichtung.

Spielende

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld an Benjamins Haus erreicht, hat gewonnen. Allerdings müsst ihr das Zielfeld genau erreichen, d.h. die Farbe auf dem Würfel muss Rot sein. Steht ihr kurz vor dem Ziel und würfelt eine Farbe, die es auf der Laufstrecke vor euch nicht mehr gibt, müsst ihr eure Spielfigur auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe hinter euch zurücksetzen.





Jeu d'échelle



Une course palpitante pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Matériel du jeu



But du jeu

Tourouou ! Benjamin, Otto et Stella sont très excités car aujourd'hui une course est organisée au zoo de Nouvaille ! Carl, le gardien du zoo, Monsieur Philofaun, le directeur du zoo, et Mademoiselle Caramba veulent également y participer. Et c'est parti aux quatre coins du zoo. Qui a de la chance, a le droit de grimper sur une échelle et de prendre un raccourci. Mais il peut parfois arriver d'en retomber tout aussi rapidement. Qui arrive en premier à la maison de Benjamin, sur la case d'arrivée, gagne.



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les figurines de la planche prédécoupée. Assemblez la planche de jeu et posez-la au milieu de la table, de façon bien accessible à tous les joueurs. Chaque joueur choisit une figurine, la met avec précaution sur pied et la place à l'entrée du zoo, devant la case de départ sur la planche de jeu. Et c'est parti !

Remarque : vu qu'il y a plus de 4 figurines, chacun peut choisir son personnage favori.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, après quoi, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour lance le dé. Le dé détermine la distance devant être parcourue par votre figurine : vous devez toujours l'avancer jusqu'à la prochaine case de la même couleur que le dé. Plusieurs figurines peuvent se trouver sur une même case du jeu. Si, à la fin de votre tour, vous arrivez sur un champ entouré de blanc, vous prenez l'échelle qui part de cette case ou qui y arrive, vous y grimpez ou en descendez et placez votre figurine sur la case également entourée de blanc à l'extrémité de l'échelle.

Remarque : les flèches blanches indiquent le sens de l'avance.

Fin du jeu

Qui arrive en premier avec sa figurine à la maison de Benjamin, sur la case d'arrivée, gagne la partie. Il vous faut cependant arriver exactement à la case d'arrivée. Autrement dit, le dé doit indiquer la couleur rouge. Si vous vous trouvez juste devant la case d'arrivée et que le dé vous indique une couleur ne se trouvant plus sur le parcours devant vous, il vous faut alors reculer jusqu'à la première case de cette même couleur.





Gioco delle scale



Un divertentissimo gioco di corsa per 2-4 giocatori dai 4 anni in su

Materiale del gioco



Scopo del gioco

Tatuuu! Benjamin, Otto e Stella sono contenti perché oggi è una giornata eccitante: allo zoo di Newtown c'è una gara di corsa! Partecipano anche il guardiano Karl, il direttore dello zoo Coccola e Carla Caramba. E via che si parte: di corsa su e giù per tutto lo zoo. Chi è fortunato, potrà salire una scala accorciando il percorso. Ma a volte si scivola, e in un attimo ci si ritrova di nuovo indietro. Vince chi raggiunge per primo la casella d'arrivo a casa di Benjamin.



Preparativi

Prima di iniziare il gioco la prima volta, staccate con cura le pedine dalla tavola pretranciata. Componete la plancia di gioco e mettetela al centro dei giocatori, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti. Ogni giocatore sceglie una pedina, la inserisce con attenzione nel piedistallo e la mette all'ingresso dello zoo prima della casella di partenza.

Si parte!

Nota: ci sono più di 4 pedine, così ognuno può scegliere la sua pedina preferita.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e gli altri seguono in senso orario. Chi è di turno tira il dado. Il dado determina fino a che punto è possibile di spostare la vostra pedina: sempre fino alla casella successiva del colore che indica il dado.

Sulla stessa casella possono fermarsi più pedine. Se al termine del vostro turno arrivate su una casella bordata di bianco, si utilizza la scala che inizia o finisce su questa casella: la salite, o scendete, e mettete la pedina sulla casella bordata di bianco alla fine della scala.

Nota: le frecce bianche indicano la direzione di marcia.

Fine del gioco

Chi raggiunge per primo con la propria pedina la casella d'arrivo a casa di Benjamin, ha vinto. Tuttavia, dovete arrivare esattamente sulla casella, cioè il colore del dado deve essere il rosso.

Se siete vicini alla metà e il dado vi dà un colore che non c'è più sul vostro percorso, dovete tornare indietro con la vostra pedina sulla casella successiva del colore tirato.



Benjamin Blümchen®

Kennst du schon die
anderen tollen
Benjamin-Blümchen-
Produkte?

Autres gammes de produits de Schmidt
Altri prodotti della collezione Schmidt



42185 Plüsch / peluche



56077
Puzzles



56076
Puzzles



40573 Spiel / jeu / gioco



40390
Spiel / jeu / gioco

Art.-Nr. 51280

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

© 2015 KIDDINX Studios GmbH, Berlin
Illustration: Madlen Frey