

(S) KLÄTTRA OCH KANA

2 - 4 deltagare

Spelas antingen med färgtärning eller vanlig tärning.

Färgtärning: Slå med tärningen och flytta till den ruta som har samma färg som tärningen visar.

Vanlig tärning: Flytta det antal steg som tärningen visar.

Start: Stor blå ruta.

Mål: Stor röd ruta. Den som först kommer till den röda rutan har vunnit.

Spelar man med färgtärningen måste man få upp röd färg för att vinna.

Stege: Hamnar Du på en ruta med stege, får Du klättra upp till den ruta som stegen slutar vid.

Kana: Hamnar Du på en ruta med rutschkana, får Du åka tillbaka till den ruta där kanan slutar.

(N) KLATRE OG RUTSJE

2 - 4 deltakere

Spilles enten med fargeterning eller vanlig terning.

Fargeterning: Kast terningen og flytt til den rute som har den fargen terningen viser.

Vanlig terning: Flytt det antallet trinn som terningen viser.

Mål: På stor rød rute.

Stige: Havner du på ei rute med stige, får du klatre opp til den rute som stigen slutter ved.

Rutsjebane: Om du kommer till ei rute med rutsjebane, må du rutsje ned til den rute der den slutter.

(DK) KLATTRE OG RUTSCHE

2 – 4 spillere

Spilles enten med farveterning eller almindelig terning.

Farveterning: Kast terningen og flyt frem til den rude, som har samme farve som terningen viser.

Almindelig terning: Flyt deet antal skridt som terningen viser.

Start: Stor blå rude.

Mål: Stor rød rude. Den som kommer først frem til den røde rude har vundet.

Spiller man med farveterningen er man nødt till at få rød farve op for at vinde.

Stige: Havner du på en rude med en stige, må du klattre op til den rude som stigen slutter ved.

Rutschebane: Havner du på en rude med rutschebane, skal du tage tilbage til den rude hvor rutschebanen ender.

(FI) KIIPEÄ JA LASKE LIUKUMÄKEÄ

2 – 4 pelaajaa

Pelissä käytetään värinoppaa tai tavallista noppaa.

Värinopalla pelattaessa: heitä noppaa ja siirry nopan osoittaman värin mukaiseen ruutuun.

Tavallisella nopalla pelattaessa: siirry nopan osoittama määrä askelia eteenpäin.

Alku: suuri, sininen ruutu

Loppu: suuri, punainen ruutu. Se, joka ensiksi ennättää punaiseen ruutuun, on voittaja. Värinopalla pelattaessa on ensin saatava punainen väri, jotta voi voittaa.

Tikkaat: jos joudut ruutun, jossa on tikkaat, saat kiivetä siihen ruutuun, minne tikkaat päättyvät.

Liukumäki: jos joudut ruutuun, jossa on liukumäki, saat laskea takaisin siihen ruutuun, minne mäki päättyy.

(GB) CLIMB AND SLIDE

2 – 4 players

This game is played with colour dice or regular dice.

Colour dice: Throw the dice and move to the square which is of the same colour.

Regular dice: Move as many places as the number shown on the dice.

To start: The large blue square.

To finish: The large red square. The first person to reach the red square wins. If one plays with the colour dice, red must be thrown in order to win.

Ladder: If a player lands on a square with a ladder, they must move to the square which is at the top of the ladder.

Slide: If a player lands on a square with a slide, they must move back to the square which is at the bottom of the slide.

(D) KLETTERN UND RUTSCHEN

Teilnehmerzahl 2 – 4

Wird entweder mit einem Farbwürfel oder einem gewöhnlichen Würfel gespielt.

Farbwürfel: Würfele und gehe zu dem Feld, das die gleiche Farbe hat, die der Würfel zeigt.

Gewöhnlicher Würfel: Gehe so viele Schritte, wie Augen auf dem würfel sind.

Start: Grosses, blaues Feld.

Ziel: Grosses, rotes Feld. Wer zueerst zu dem roten Feld kommt, hat gewonnen. Spielt man mit dem Farbwürfel, so muss man die rote Farbe würfeln, um zu gewinnen.

Leiter: Wenn Du auf einem Feld mit einer Leiter landest, musst Du bis zu dem Feld klettern, an dem die Leiter endet.

Rutschbahnh: Wenn Du auf einem Feld mit einer Rutschbahn landest, musst Du dahin zurückrutschen, wo die Rutschbahn endet.

(F) GRAVIR ET GLISSADE

De 2 à 4 joueurs

Ce jeu se joue soit avec un dé à jouer, soit avec dé différentes couleurs.

Avec un dé de différentes couleurs: vous jetez le dé et vous avancez jusqu'à la case qui montre la meme couleur que celle indiqué par le dé.

Avec un dé à jouer: Vous avancez du nombre de cases indiqué par le dé.

Vous partez de la grande case bleue pour aller à la grande case rouge.

Le vainqueur est celui qui arrive le premier à la grande case rouge. Si l'on joue avec le dé de différentes couleurs il faut avoir la couleur rouge pour gagner.

Si vous arrivez à un case comportant une échelle, vous grimpez jusqu'à la case à laquelle aboutit.

Si vous arrivez à un toboggan, vous retournez à la laquelle ce toboggan aboutit.