

Deine Spielfiguren



Spielregeln des Leiterspiel

Spielvorbereitung

Es wird reihum einzeln gewürfelt und jeder Spieler beginnt mit seiner Figur auf dem Startfeld. Der Würfel gibt an, wie viel Augen man auf dem Feld ziehen darf.

Landet Mietpiet nach dem Zug auf dem Anfangsfeld einer Leiter mit einem grünen Hintergrund, dann setzt ihr eure Spielfigur auf das Endfeld der Leiter.



Kommt man aber auf eine Rutsche mit einem roten Hintergrund, muss die Rutsche genommen werden und Mietpiet muss einige Felder zurück rutschen.

Steht Mietpiet auf einem gelben Feld mit dem Auto, darf der Spieler erneut würfeln. Das blaue Feld mit der Schaukel heißt: Einmal mit dem Würfeln aussetzen.

Du hast gewonnen, wenn du als Erster das Ziel-feld erreicht hast.

Fremde Figuren darf man überspringen

Ist das Feld besetzt auf das man ziehen möchte gibt es drei Möglichkeiten. Entweder ich werfe die Figur die drauf steht raus, ich stelle mich daneben oder bleibe auf dem Feld stehen.



Mein LEITERSPIEL

RAUF und RUNTER bis ins ZIEL

Klettere die Leiter rauf, sei schnell, aber fall nicht runter. Löse die Aufgaben und bring deinen Mietpiet als erster ins Ziel und gewinne das Spiel. Auf deinem Weg ins Ziel triffst du viele tierische Freunde, die dich auf dem Weg begleiten werden.



