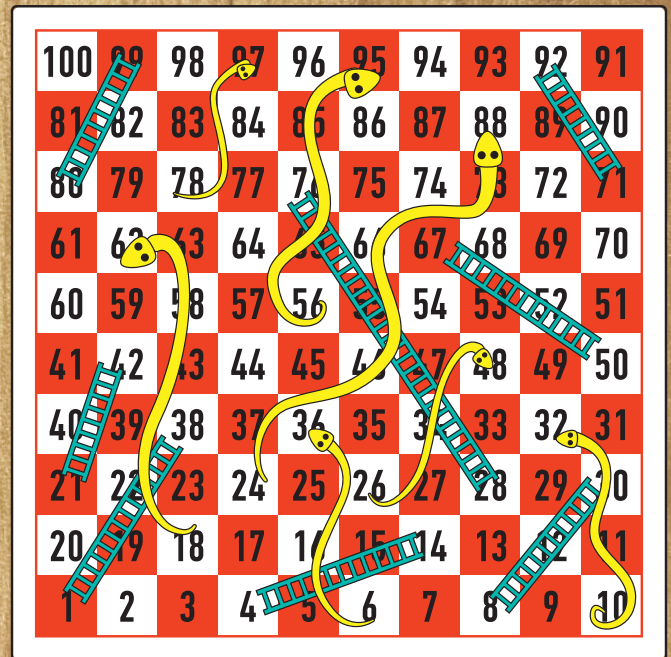


Schlangen und Leitern



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

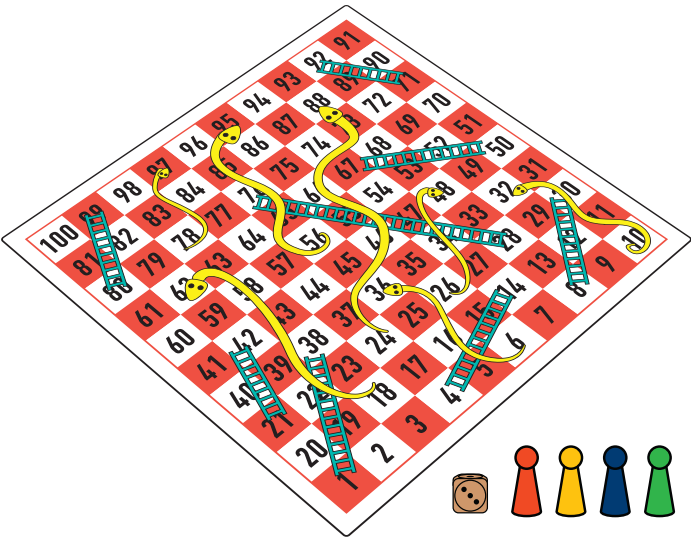
www.ymimports.com

Schlangen und Leitern

Ein klassisches Brettspiel, das weltweit gespielt wird — für 2 bis 4 Spieler! Bewege deine Spielfigur vom Start zum Ziel, weichen Sie den Schlangen aus und nutzen Sie die Leitern, um Abkürzungen zu nehmen. Dieses Spiel stammt aus dem alten Indien, wo es als Moksha-Patamu bekannt war. Das Aufsteigen auf dem Spielfeld symbolisierte eine spirituelle Reise im Leben, wobei die Tugenden durch Leitern und die Laster durch Schlangen dargestellt werden.

Ausrüstung

- Schlangen-und-Leitern-Brett
- 1 Würfel
- Spielfiguren

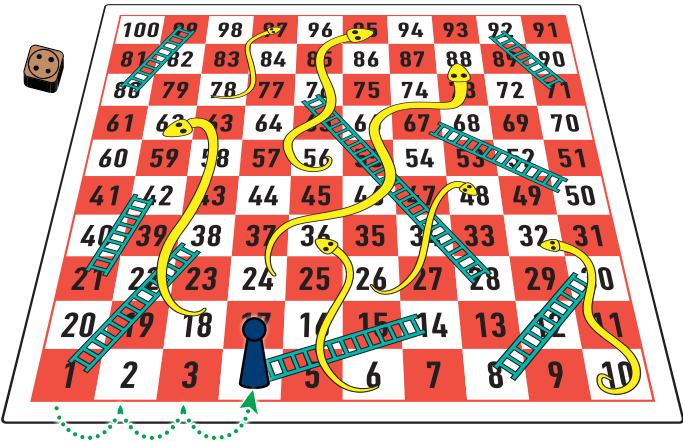


Spielvorbereitung

Zu Beginn würfeln alle Spieler einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Bei Gleichstand würfeln die betroffenen Spieler erneut, um zu entscheiden, wer anfängt. Danach spielen die Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

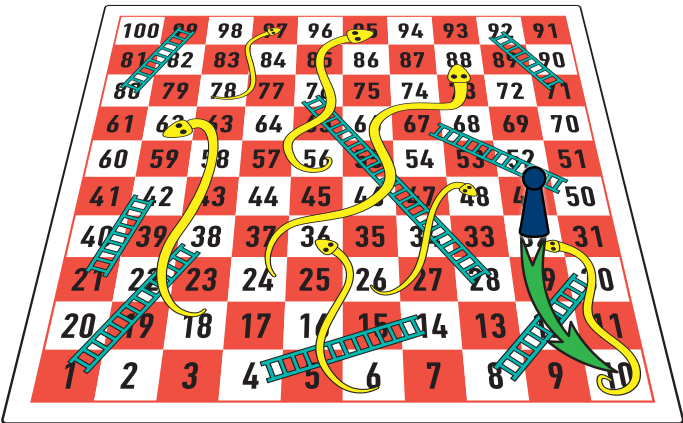
Spielablauf

Die Spieler bewegen ihre Spielfigur entsprechend der Zahl auf dem Würfel. Der Weg beginnt bei 1 und folgt den Zahlen auf dem Brett von links nach rechts in der ersten Reihe, dann von rechts nach links in der nächsten Reihe, und so weiter, bis zur 100. Wenn ein Spieler beispielsweise eine 4 würfelt, zieht er seine Spielfigur vier Felder weiter.

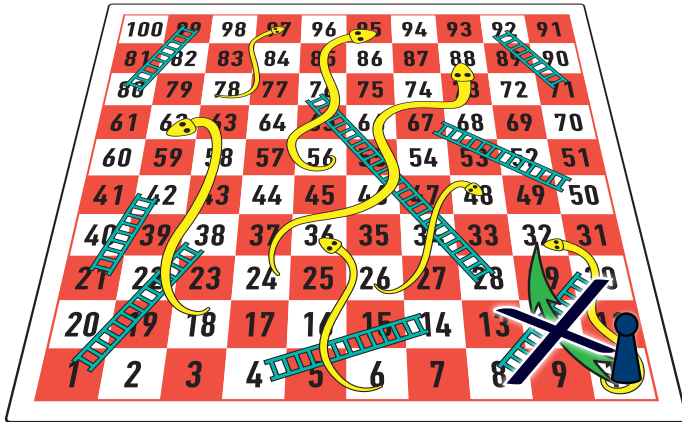


Schlangen

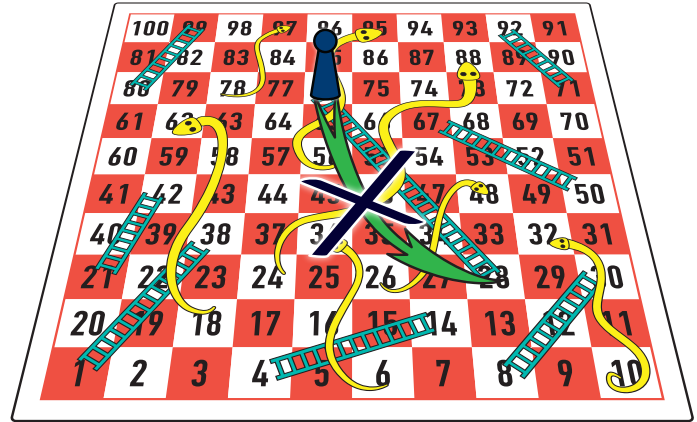
Landet ein Spieler auf dem Kopf einer Schlange, rutscht er bis zum Schwanz der Schlange hinunter.



Landet ein Spieler am Schwanz einer Schlange, bleibt er dort stehen.

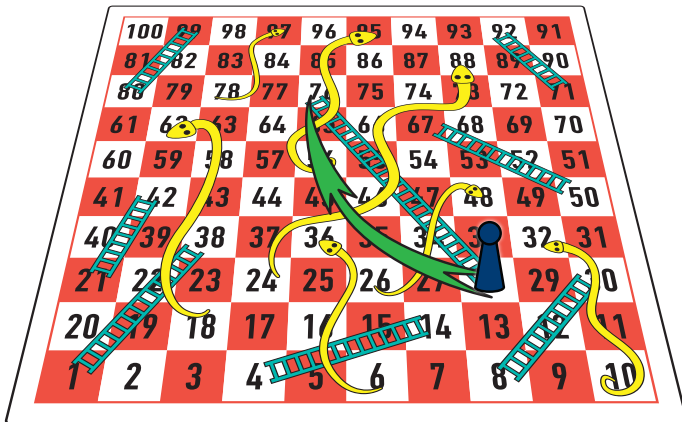


Wenn ein Spieler auf die Spitze einer Leiter gelangt, erhält er keinen zusätzlichen Zug.



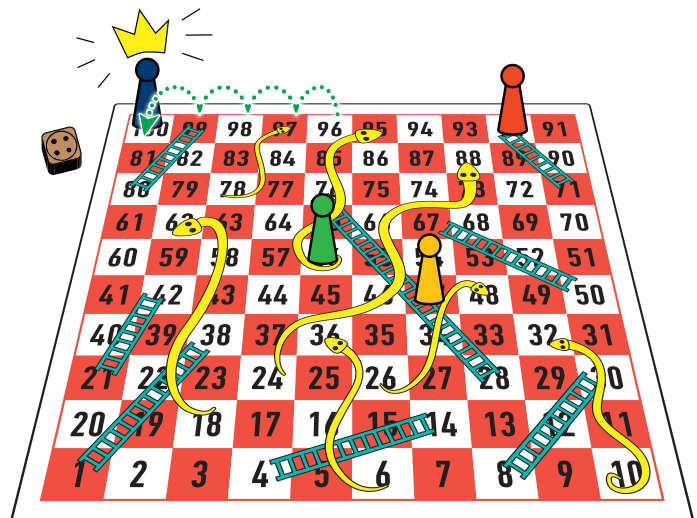
Leitern

Landet ein Spieler am Fuß einer Leiter, steigt er sofort an die Spitze der Leiter.



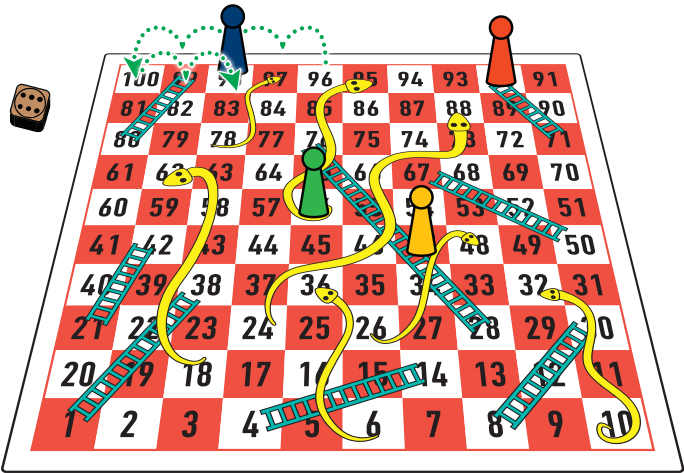
Spielende

Der erste Spieler, der das letzte Feld, die 100, erreicht, gewinnt das Spiel. Um zu gewinnen, muss ein Spieler die genaue Zahl würfeln, die ihn auf die 100 bringt. Würfelt er eine höhere Zahl, bleibt seine Figur auf dem Feld stehen und wartet bis zum nächsten Zug.



Rücksprung-Variante

In dieser Variante müssen die Spieler nicht genau auf das Feld 100 gelangen. Wenn ein Spieler eine Zahl würfelt, die über das Ziel hinausgeht, springt seine Figur um die restlichen Felder zurück. Zum Beispiel, wenn ein Spieler vier Felder von der 100 entfernt ist und eine 6 würfelt, zieht er vier Felder bis zur 100, dann springt er zwei Felder zurück und landet auf Feld 98. Der erste Spieler, der auf die 100 kommt, gewinnt.



Version 1-20

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.