



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Dschungel- Leiterspiel



Jungle Ladders · Jeu des échelles « Dans la jungle »
Jungle ladderspel · Juego de escaleras en la jungla
Il giro del serpente

Dschungel-Leiterspiel

Ein Laufspiel-Klassiker für 2 – 4 kleine Dschungelentdecker ab 4 Jahren.



Illustration: Sandra Kretzmann

Redaktion: Annemarie Wolke & Robin Eckert

Spielinhalt

2 Magnet-Spielpläne, 4 magnetische Dschungeltiere, 1 magnetische Drehscheibe mit Drehpfeil, 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer als Erster die Hütte am Kopf der Schlange erreicht, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel

Brecht die Magnete (Dschungeltiere und Drehscheibe) vorsichtig aus dem Tableau heraus und werft die Reste weg. Montiert den Pfeil an der Drehscheibe. Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.

Spielvorbereitung

Legt zunächst jeweils einen der Spielpläne in den Boden und den Deckel der Dose. Der eine Spielplan zeigt den Dschungelpfad entlang der Schlange, der andere Spielplan das Dschungeldickicht mit der Ablagefläche für die Drehscheibe.

Jeder Spieler wählt ein Dschungeltier und legt es auf das Startfeld unten links am Schwanz der Schlange. Alle nicht gewählten Dschungeltiere könnt ihr links und rechts der Drehscheibe ablegen. **Legt die Scheibe mit dem Drehpfeil auf die dafür vorgesehene Ablagefläche.**



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einen Baum geklettert ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und schubst den Drehpfeil an.

Der Pfeil muss sich dabei mindestens einmal im Kreis drehen, andernfalls muss das Drehen wiederholt werden.

Wer an der Reihe ist, läuft **mit seinem Dschungeltier die vom Drehpfeil vorgegebene Anzahl an Feldern**.

Ihr lauft immer in Richtung der Pfeile am Wegesrand zum Kopf der Schlange.

Felder, auf denen schon ein anderes Dschungeltier steht, werden nicht mitgezählt und einfach übersprungen.



Achtung: Endet die Bewegung auf einem bunten Leiterfeld, dann klettert das Dschungeltier sofort auf das andere Feld der gleichen Farbe am anderen Ende der Leiter. Dies kann nach oben oder nach unten sein. Steht auf der anderen Seite bereits ein anderes Dschungeltier, ist diese Leiter blockiert.



Danach ist der Zug vorbei und der nächste Spieler schubst den Drehpfeil an.

Spielende

Trifft das Dschungeltier eines Spielers mit seiner Bewegung genau das letzte Feld (die Hütte am Kopf der Schlange), hat er das Spiel gewonnen.

Aber Achtung: Manchmal ist die Zahl, die der Drehpfeil vorgibt, höher als die Anzahl der Felder, die dir noch zum Zielfeld fehlen. In diesem Falle lauft ihr bis aufs Zielfeld und dann die verbleibende Anzahl an Feldern wieder zurück (entgegen der Pfeilrichtung).



Für ein kürzeres Spiel könnt ihr auch auf das Rückwärtsgehen beim Überschreiten des Zielfeldes verzichten. Sobald ein Dschungeltier das Zielfeld erreicht, gewinnt der entsprechende Spieler das Spiel.

Jungle Ladders

A classic racing game for 2 to 4 little jungle explorers, ages 4 years and up.

Illustrator: Sandra Kretzmann
Game Developers: Annemarie Wolke & Robin Eckert



Contents

2 magnetic game boards, 4 magnetic jungle animals, 1 magnetic spinner with arrow, 1 rulebook

Goal of the Game

Be the first to reach the hut at the snake's head and win the game.

Before Your First Game

Carefully remove the jungle animal and spinner magnets from the punchboards and throw away the rest. Carefully connect the arrow to the turntable. You can have an adult help you with this..

Game Setup

Place one game board in the base of the tin and one game board in the lid. One game board shows a jungle path along the snake, the other shows a jungle clearing with space for the spinner.

Each player selects a jungle animal and places it on the starting space in the bottom left, on the snake's tail. All unused jungle animals can be placed to the left and right of the spinner. Place the spinner and arrow on the space provided for it.



How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The last person to climb a tree can go first. If you can't agree, the youngest player starts and spins the spinner arrow.

The arrow must go around the whole spinner at least once, otherwise it needs to be spun again.

The player whose turn it is moves their jungle animal forward the number of spaces indicated by the arrow. **Always move in the direction of the arrows, toward the head of the snake.** Spaces with another jungle animal on them do not count and are simply skipped.



Note: If a move ends on a colorful ladder space, then the jungle animal immediately climbs up or down to the space of the same color at the other end of the ladder. If there is already another jungle animal at the other end of the ladder, the animal does not use the ladder shortcut.



Then their turn is over and the next player spins the spinner.

End of the Game

If a player's jungle animal perfectly lands on the final space (the hut at the head of the snake) with their move, they have won the game.

But watch out – sometimes the number shown by the spinner is higher than the number of spaces until the hut. In this case, they move forward to the final space and then backwards again by the number of remaining spaces (against the direction of the arrows).



To make the game shorter, you can play without the rule of needing to land on the final space exactly. As soon as one jungle animal reaches the final space, that player wins the game.

Jeu des échelles « Dans la jungle »

Un jeu de course classique pour 2 à 4 explorateurs de la jungle à partir de 4 ans

Illustration: Sandra Kretzmann
Rédaction : Annemarie Wolke & Robin Eckert



Contenu du jeu

2 plateaux de jeu magnétiques, 4 animaux de la jungle aimantés, 1 disque aimanté avec flèche rotative, 1 règle du jeu

Objectif du jeu

Le premier à rejoindre la hutte à côté de la tête du serpent a gagné.

Avant de jouer pour la première fois

Retirez délicatement les pièces aimantées (animaux de la jungle et disque) du cadre et jetez les restes. Montez la flèche sur le disque. Demandez à un adulte de vous aider.

Préparation du jeu

Commencez par placer un des plateaux de jeu dans le fond de la boîte et un dans le couvercle. L'un des deux représente le sentier à travers la jungle le long du serpent, l'autre la jungle épaisse avec l'emplacement pour le disque.

Chaque joueur choisit un animal de la jungle et le pose sur la case de départ en bas à gauche sur la queue du serpent. Tous les animaux de la jungle qui ne servent pas peuvent être placés à gauche et à droite du disque. Placez le disque avec la flèche rotative sur l'emplacement prévu à cet effet.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a grimpé dans un arbre le plus récemment commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est l'enfant le plus jeune qui commence en faisant tourner la flèche rotative. La flèche doit effectuer au moins un tour complet. Sinon, faites-la tourner de nouveau. Le joueur avance son animal du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par la flèche. Vous avancez

toujours dans le sens de la flèche en bordure du chemin en direction de la tête du serpent. Les cases déjà occupées par un autre animal de la jungle ne comptent pas et sont sautées.



Attention ! Si l'animal s'arrête sur une case d'échelle colorée, l'animal de la jungle grimpe aussitôt pour rejoindre l'autre case de couleur identique à l'autre extrémité de l'échelle. Il peut s'agir de monter ou descendre à l'échelle. Si un autre animal de la jungle occupe déjà la case à l'autre extrémité, cette échelle est bloquée.



Le tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant de faire tourner la flèche rotative.

Fin de la partie

Si l'animal d'un joueur parvient exactement sur la dernière case (= la hutte au niveau de la tête du serpent), il gagne la partie.

Mais faites bien attention : il arrive que le chiffre indiqué par la flèche rotative soit plus grand que le nombre de cases qui séparent l'animal de l'arrivée. Dans ce cas, vous avancez jusqu'à la case d'arrivée, puis vous reculez du nombre de cases restant en sens inverse de celui de la flèche.



Pour que la partie dure moins longtemps, vous pouvez également ne pas reculer si le chiffre est trop grand pour atteindre la case d'arrivée. Dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée avec son animal de la jungle, il gagne la partie.

Jungle ladderspel



Een klassiek bordspel voor 2-4 kleine jungleverkenners vanaf 4 jaar.

Illustraties: Sandra Kretzmann

Redactie: Annemarie Wolke & Robin Eckert



Inhoud van het spel

2 magnetische spelborden, 4 magnetische jungledieren, 1 magnetische schijf met draaipijl, 1 handleiding

Doel van het spel

Wie als eerste de hut bij de kop van de slang bereikt, is de winnaar.

Voor het eerste spel

Haal de magneten (jungledieren) voorzichtig uit de plaat en gooi de rest weg. Bevestig de pijl op de schijf. Laat je daarbij helpen door een volwassene.

Vorbereitung van het spel

Leg vervolgens één spelbord in de onderkant van de doos en één in het deksel. Op het ene spelbord staat het junglepad richting de slang afgebeeld, op het andere spelbord het junglegewas met een plek voor de draaischijf.

Elke speler kiest een jungledier en legt dit op het startveld linksonder op de staart van de slang. Alle jungledieren die niet gekozen zijn, kunnen jullie links en rechts van de draaischijf neerleggen. Leg de draaischijf op de daarvoor bestemde plek.

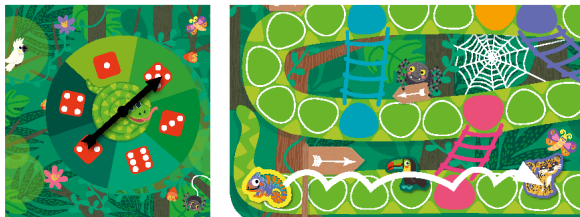


Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een boom heeft beklommen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Deze geeft een draai aan de pijl.

De pijl moet minimaal één keer helemaal rondgaan, anders moet er nog een keer gedraaid worden.

De speler die aan de beurt is, loopt met zijn/haar jungledier het aantal velden dat door de draaiende pijl is aangegeven. Hij/zij loopt in de richting die de pijl aan de rand van het pad aangeeft - naar de kop van de slang. Velden waarop al een ander jungledier staat, tellen niet mee en de speler mag eroverheen springen.



Let op: Als het dier op een gekleurd ladderveld terecht komt, klimt het via de ladder direct op het andere veld met dezelfde kleur. Dat kan zowel naar boven als naar beneden zijn. Staat er aan de andere kant al een ander jungledier, dan is de ladder geblokkeerd.



Dan is de beurt voorbij en moet de volgende speler de pijl draaien.

Einde van het spel

Als het jungledier van een speler door zijn/haar zet precies op het laatste veld terecht komt (de hut bij de kop van de slang), dan heeft deze het spel gewonnen.

Maar let op: soms is het aantal dat met de draaischijf is gedraaid, hoger dan het aantal velden tot het laatste veld. In dat geval loop je naar het laatste veld en vervolgens het aantal overgebleven velden weer terug (tegen de richting van de pijl in).



Voor een kortere variant kunnen jullie ervoor kiezen om niet terug te keren wanneer je op het laatste veld beland bent. Zodra een jungledier het laatste veld heeft bereikt, wint die speler het spel.

Juego de escaleras en la jungla



Un clásico juego de carreras para 2-4 pequeños exploradores de la jungla a partir de 4 años.

Ilustración: Sandra Kretzmann

Redacción: Annemarie Wolke & Robin Eckert



Contenido del juego

2 tableros magnéticos, 4 animales de la jungla magnéticos, 1 placa magnética con una flecha giratoria, instrucciones del juego

Objetivo del juego

Gana el primero que alcance la cabaña al lado de la cabeza de la serpiente.

Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado los imanes (animales de la jungla y placa giratoria) de los marcos y desechar el resto. Fijad la flecha en la placa giratoria. Podéis pedir ayuda a un adulto.

Preparación del juego

Colocad un tablero en el fondo de la caja y el otro en la tapa. Uno muestra el camino por la jungla a lo largo de la serpiente, y el otro un claro en la jungla con espacio para colocar la placa giratoria.

Cada jugador elige un animal de la jungla y lo coloca en la casilla de inicio, en la parte inferior izquierda de la cola de la serpiente. Los animales que no se utilicen pueden colocarse a izquierda y derecha de la placa giratoria. Colocad la placa con la flecha giratoria en el espacio previsto para ello.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya trepado a un árbol más recientemente puede empezar. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven y hace girar la flecha.

La flecha debe girar como mínimo un círculo completo. De lo contrario, hay que hacerla girar de nuevo.

A quien le toque avanza su animal el número de casillas indicado por la flecha giratoria.

Os moveréis siempre en la dirección de las flechas, hacia la cabeza de la serpiente.

Las casillas en las que ya haya un animal de la jungla no se cuentan, simplemente se saltan.



Atención: si el movimiento acaba en una casilla con una escalera de color, el animal subirá o bajará de inmediato a la casilla del mismo color que se encuentra en el otro extremo de la escalera. Si en el otro extremo de la escalera ya hay un animal, la casilla está bloqueada.



Así acaba el turno y, a continuación, el siguiente jugador hace girar la flecha.

Finalización del juego

Si el animal de un jugador llega exactamente a la última casilla (la cabaña al lado de la cabeza de la serpiente), ha ganado la partida.

Pero, cuidado: puede suceder que el número que indica la flecha giratoria sea superior al número de casillas que quedan para llegar a la meta. De ser así, desplazaos hasta la meta y contad hacia atrás los números que os falten (en dirección contraria a la meta).



Si queréis que la partida sea más corta, podéis prescindir de esta regla de contar hacia atrás y simplemente llegar a la meta aunque sobren números. En cuanto un animal llegue a la meta, gana la partida el jugador correspondiente.

Il giro del serpente



Un gioco di percorso classico per 2-4 piccoli esploratori della giungla a partire da 4 anni.



Illustrazioni: Sandra Kretzmann

Testo: Annemarie Wolke & Robin Eckert

Dotazione del gioco

2 tabelloni di gioco magnetici, 4 animali della giungla magnetici, 1 disco girevole magnetico con freccia, 1 istruzioni di gioco

Scopo del gioco

Vince il primo che raggiunge la capanna situata nei pressi della testa del serpente.

Prima di giocare per la prima volta

Staccate con attenzione i pezzi magnetici (animali della giungla e disco girevole) dalla tavola e gettate il resto. Montate la freccia sul disco girevole. In questa operazione fatevi aiutare da un adulto.

Preparazione del gioco

Inserite un tabellone di gioco nel fondo della scatola e l'altro nel coperchio. Un tabellone di gioco mostra il percorso della giungla lungo il serpente, l'altro la boscaglia della giungla con lo spazio per il disco girevole.

Ciascun giocatore sceglie un animale della giungla e lo posiziona sulla casella di partenza in basso a sinistra, nei pressi della coda del serpente. Tutti gli animali della giungla non scelti possono essere collocati a sinistra e a destra del disco girevole. Posizionate il disco con la freccia girevole nell'apposita zona.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore che più di recente si è arrampicato su un albero. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane, che gira la freccia.

La freccia deve compiere almeno un giro, altrimenti si dovrà girare nuovamente. Il giocatore di turno fa avanzare il proprio animale della giungla per un numero di caselle corrispondente al risultato della freccia girevole. Procedete seguendo sempre la freccia posta al margine del percorso, in direzione della testa del serpente. Le caselle già occupate da un altro animale della giungla non si contano e vengono saltate.



Ma attenzione: se l'animale della giungla si arresta su una casella colorata con la scala, si sposta subito sulla casella dello stesso colore che si trova all'estremità opposta della scala. Questo spostamento può avvenire sia verso l'alto che verso il basso. Se dall'altra parte si trova già un altro animale della giungla, la scala è invece bloccata.



Il turno passa quindi al giocatore successivo, che gira la freccia.

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando, spostandosi, l'animale della giungla di un giocatore raggiunge l'ultima casella (la capanna situata nei pressi della testa del serpente).

Ma attenzione: a volte il numero indicato dalla freccia girevole è maggiore del numero di caselle che mancano fino al traguardo. In questo caso si avanza fino alla casella del traguardo e poi si torna indietro (in direzione opposta alla freccia) di tante caselle quanti sono i punti in eccedenza.



Per accorciare il gioco potete anche rinunciare a tornare indietro quando superate la casella del traguardo. Non appena un animale della giungla raggiunge la casella del traguardo, il giocatore che lo ha fatto avanzare ha vinto il gioco.

🇩🇪 Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

🇺🇸 Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

🇫🇷 Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

🇳🇱 Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

🇪🇸 Queridos niños, queridos padres:

Si después de una divertida partida descubris que falta una pieza del juego que no podéis encontrar por ninguna parte, ¡ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podéis consultar si la pieza está disponible.

🇮🇹 Cari bambini e cari genitori,


dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA[®]