



# my LiliMals

Spielanleitung  
game instructions  
Règles du jeu  
Istruzioni di gioco

5+



# my LiliMals



2 Tierisches wer hat die 6?



1 Regenbogen Leiterspiel



## 4 wolken wettrennen



## 3 candyland party



## 5 36 spieltkarten

- 1 Regenbogen Leiterspiel  
Rainbow Ladder Game  
Jeu de l'échelle arc-en-ciel  
Scale arcobaleno e serpenti
- 2 Tierisches Wer hat die 6?  
Animal Who has the 6?  
Version animale de Qui a le 6 ?  
Alla ricerca del 6 tra gli animali
- 3 Candyland Party  
Party a Candyland
- 4 Wolken Wettrennen  
Cloud Race  
Course des nuages  
Gara tra le nuvole
- 5 36 Spielkarten  
36 game cards  
36 cartes  
36 carte da gioco





## Regenbogen Leiterspiel

### Das beliebte Würfelspiel für 2 – 4 Spieler

Ein ganz normaler Tag in Candyland. Die Tiere wollen sich zum Spielen treffen, jedoch müssen sie dafür einen langen Weg mit etlichen Hürden zurücklegen. Einige davon führen sie schneller zum Ziel und andere bremsen sie aus.

**Zum Spiel gehören:** Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, wahlweise 1 Stift

**Spielvorbereitung:** Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede Person erhält eine Spielfigur einer Farbe, die auf dem Startfeld aufgestellt wird.

**Spielverlauf:** Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Rücksicht auf deiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein "Schlagen" der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf ein pinkfarbenes Feld geht es die Regenbogen-Treppe hinauf und damit einige Felder voran. Kommt eine Spielfigur auf ein violettes Feld, geht es leider über den Blitz abwärts und die Figur fällt um mehrere Felder zurück. Die Person, die zuerst das Zielfeld mit genauer Punktzahl erreicht, ist der Glückspilz und gewinnt das Spiel.

**Aufgepasst – auf diesen Feldern passiert etwas:**

- 1 Der Flamingo breitet seine Flügel aus – Du darfst die Regenbogenleiter hinauf!
- 4 Das Einhorn hat Hunger und gibt Gas – Du darfst die Regenbogenleiter hinauf!
- 9 Das Kätzchen hat sich im Garn verheddert – Du musst über den Blitz hinunter!
- 12 Das Faultier ist aufgewacht – Du darfst die Regenbogenleiter hinauf!
- 13 Der Mops kann seinen Knochen nicht finden – Du musst über den Blitz hinunter!
- 15 Der Fuchs ist mit seinen Sprungfedern schnell unterwegs – Du darfst die Regenbogenleiter hinauf!
- 17 Das Faultier wollte gerade ein Nickerchen machen – Du musst über den Blitz hinunter!
- 23 Die Eule hat beim Fliegen schöne Blumen gesehen – Du darfst die Regenbogenleiter hinauf!
- 30 Das Seepferdchen hat sich in Korallen verirrt – Du musst über den Blitz hinunter!
- 32 Das Einhorn hat seinen Lolli verloren – Du musst über den Blitz hinunter!
- 33 Das Kätzchen lässt sich ein Leckerli schmecken – Du darfst die Regenbogenleiter hinauf!



**35** Das Lama bekommt sein Fell gekämmt - Du darfst die Regenbogenleiter hinauf!

**36** Das Eichhörnchen kann keine Nüsse finden - Du musst über den Blitz hinunter!

**41** Der Hase hat all seine Möhren aufgefressen - Du musst über den Blitz hinunter!

**Weitere Spielvariante:** Du kannst den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem du die rosa- und pinkfarbenen Felder ins Spiel einbeziehst. Nicht die Person gewinnt, welche zuerst das Zielfeld mit genauer Punktzahl erreicht, sondern die Person, die das Zielfeld erreicht und die meisten rosa- und pinkfarbenen Felder überquert hat und somit die meisten Blumen einsammeln konnte. Erst wenn alle Personen im Zielfeld angekommen sind, kann ermittelt werden, wer das Spiel gewonnen hat. Auf der letzten Seite dieser Spielanleitung findest du eine Tabelle. Dort kannst du die eingesammelten Blumen vermerken. Falls deine Tabelle voll ist, kannst du die Anzahl der gesammelten Blumen auch auf einem separaten Zettel vermerken.

## Tierisches Wer hat die 6?

### Der Klassiker für 2 – 4 Spielende

Die knuffigen myLilimals Tierchen spielen und toben und können gar nicht genug kriegen. Doch jetzt ist allen schwindlig, alles ist durcheinander gekommen und niemand ist mehr da, wo er hingehört. Hilf den Tieren, so schnell wie möglich am Regenbogen anzukommen. Ziel ist es, alle Tiere wieder schnellstmöglich dort hin zu bringen, wo sie hingehören.

**Zum Spiel gehören:** 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

**Spielvorbereitung:** Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede Person nimmt sich 4 Spielfiguren einer Farbe und besetzt die entsprechenden 4 Eckfelder. Dabei stehen die farbigen Spielfiguren für folgende Tiere:

- ROT = Flamingo Frida
- BLAU = Lama Lenny
- GELB = Einhorn Emily
- GRÜN = Faultier Fin

**Spielverlauf:** Es wird solange abwechselnd gewürfelt, bis jemand eine 6 würfelt. Die Person darf beginnen. Die Aufgabe ist es nun, möglichst schnell die 4 Spielfiguren einmal um das Spielfeld herum und auf die eigenen Feldern in der Mitte zum Regenbogen zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt. Jede Person zieht dann mit einer beliebigen Figur einer Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter. Trifft du mit deiner eigenen Spielfigur auf ein bereits von



einer anderen Person besetztes Feld, so muss die andere Person die eigene Figur aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist das Feld durch deine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und du musst mit einer deiner anderen Spielfiguren weiterziehen. Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden. Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

- dass man 3-mal würfeln darf, wenn keine eigene Figur im Spiel ist,
- dass die Personen zu Beginn des Spieles erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Augenzahl (z.B. die Zahl 6) gewürfelt haben.
- dass man nach einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf,
- dass beim Einzug auf die eigene farbige Bahn genau die erforderliche Augenzahl gewürfelt werden muss und die Spielfiguren nicht übersprungen werden dürfen.

Gewonnen hat, wer zuerst alle 4 Spielfiguren zurück auf die eigene Bahn gebracht hat.

## Candyland Party

### Das spannende Laufspiel für 2 – 4 Spieler

Heute ist einiges los in Candyland. Es soll eine große Party stattfinden und alle sind eingeladen. Doch der Weg dorthin ist lang und unterwegs warten einige, spannende Abenteuer auf euch. Denn aufgepasst: Aktionsfelder können euch schneller voran bringen oder aber euch ausbremsen. Wer kommt am Schnellsten an Cupcake an und erreicht somit als Erstes die Party?

**Zum Spiel gehören:** Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

**Spielvorbereitung:** Jede Person erhält eine Spielfigur einer Farbe, die auf dem Startfeld (Lama) aufgestellt wird.

**Spielverlauf:** Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Rücksicht mit deiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Landest du auf einem grünen oder türkisen Aktionsfeld musst du die entsprechenden Aktionen ausführen. Die nächste Person ist an der Reihe. Gerät eine Spielfigur auf ein schon besetztes Feld, muss diese zum nächsten freien Feld vorrücken. Die Felder können nicht doppelt belegt werden und ein "Schlagen" der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Wer zuerst das Zielfeld (Cupcake) mit genauer Punktzahl erreicht und „Candyland!“ ruft, hat dieses Spiel gewonnen.





## Aktionsfelder:

### Felder 4, 14, 18, 28, 40, 51

Fliegenpilzfelder – Du hast großes Glück! Rücke gleich bis zum nächsten Fliegenpilzfeld vor.

### Feld 9

Du triffst den Flamingo und gerätst mit ihm ins Plaudern. Mist – ihr habt die Zeit verpasst. Eine Runde Aussetzen!

### Feld 24

Die Schildkröte hat verschlafen und ist in Eile, um noch rechtzeitig anzukommen. Nun aber schnell. Rücke vor auf Feld 30!

### Feld 32

Das Eichhörnchen übt seinen Jonglier-Trick für die Party. Aber alle Eicheln fallen runter und müssen wieder eingesammelt werden. Du landest wieder beim Startfeld. Beginne die Runde erneut!

### Feld 37

Das Kätzchen hat es geschafft, sein Wollknäuel ordentlich aufzurollen. Nun darf es zur Party gehen. Würfle noch einmal!

### Feld 45

Die Eule hat sich in den Ästen verheddert. Warte 3 Runden hier! Wenn eine andere Person an dir vorbeizieht und dir hilft, die Eule zu befreien, kannst du das Feld bereits vorher wieder verlassen.

### Feld 50

Freunde helfen sich gegenseitig! Das Faultier muss noch die Getränke für die Party vorbereiten und der Mops hilft ihm dabei. Das Fest kann beginnen. Rücke vor zum Cupcake, du hast gewonnen!

## Wolken Wettrennen

### Das Aktionsspiel für 2 – 4 Spielende

Fuchs, Einhorn, Faultier und Flamingo wollen ein Wettrennen hoch oben über den Wolken veranstalten. Aufgeregt hüpfen sie auf ihrer Spielbahn von Wolke zu Wolke, um der Siegende zu sein. Wem wird es gelingen, als Erstes im Ziel anzukommen und sich seine süße Überraschung zu schnappen?

**Zum Spiel gehören:** Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, Zettel, Stift



**Spielvorbereitung:** Jede Person sucht sich eine Spielbahn und eine Spielfigur einer Farbe, die vor Feld 1 aufgestellt wird, aus. Lege die Spielregel neben das Spielfeld, um jederzeit nachschauen zu können, welche Aktionen bei welcher gewürfelten Augenzahl auszuführen sind.

**Spielverlauf:** Das jüngste Teammitglied beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Rücke so viele Felder vor oder zurück, wie durch die Spielregel vorgegeben wird. Kommst du auf ein farbiges Aktionsfeld, musst du entweder etwas zeichnen, Laute nachahmen oder etwas pantomimisch (nicht reden, keine Geräusche machen oder auf Gegenstände und Personen im Raum zeigen) darstellen. Die auszuführenden Aktionen sollten etwas mit den myLilimals-Tieren zu tun haben.

Zum Beispiel:



Male ein buntes Einhorn / Zeichne ein Läma



Mach Geräusche wie ein Mops / Rufe wie eine Eule



Hüpfe wie ein Hase / Gähne wie ein Faultier / Flatter mit den Flügeln wie ein Flamingo

Die anderen Personen müssen versuchen, den gesuchten Begriff schnellstmöglich zu erraten. Nur, wenn eine Person den Begriff erraten hat, kann deine Spielfigur das Aktionsfeld passieren und in der kommenden Runde weiter würfeln. Die Person, die deinen Begriff erraten hat, darf zur Belohnung mit ihrer Figur 2 Felder vorrücken. Wenn keine Person den gesuchten Begriff errät, musst du aussetzen und in der nächsten Runde einen neuen Begriff erklären.

#### Aktionen der Würfelzahlen:



Gehe 1 Feld zurück!



Setze eine Runde aus!



Tausche die Position deiner Spielfigur auf deiner Spielbahn, mit der Position einer anderen Spielfigur auf einer anderen Spielbahn!



Rücke 1 Feld vor!



Benenne einen Mitspieler deiner Wahl, dessen Spielfigur 1 Feld zurück muss.



Rücke 2 Felder vor!





Kommst du beim Ausführen der Würfelaktionen auf ein Aktionsfeld (Zeichen, Geräusche oder Pantomime) musst du die Aktion ebenfalls ausführen.

Die Person, die am schnellsten das Ziel erreicht, hat das Spiel gewonnen.

## Kartenspiele

### Mau Mau

**Spieler:** 2+

**Alter:** 6+

**Zum Spiel gehören:** 36 Spielkarten

**Spielverlauf:** Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jede Person erhält fünf Karten, die restlichen kommen verdeckt auf einen Ziehstapel in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und daneben auf einen Ablagestapel gelegt. Versuche nun, eine farb- oder wertgleiche Karte darauf abzulegen (z.B. Gelb auf Gelb oder Bube auf Bube. Die kleinen Symbole in den Ecken haben bei diesem Spiel keine Bedeutung). Fällst du keine Karte abwerfen kannst oder willst, musst du eine Karte vom Ziehstapel ziehen und die nächste Person ist an der Reihe.

**Achtung:** Die Karten Joker, Ass, Bube und Sieben haben eine spezielle Bedeutung für den Spielverlauf.



#### Farbwünscher

Du darfst dir eine Farbe wünschen, die die nächste Person ausspielen muss.



#### Aussetzen

Die nächste Person muss eine Runde aussetzen.



#### +2

Die nächste Person muss 2 Karten vom Ziehstapel ziehen, es sei denn, sie legt eine Sieben dazu. Dann muss die nächste Person vier Karten ziehen usw.



#### Joker

Wähle eine beliebige Aktion (Farbwünscher, Aussetzen, +2)

Ist der Ziehstapel aufgebraucht, wird die oberste Karte vom Ablagestapel zur Seite gelegt, der Stapel kurz gemischt und als neuer Ziehstapel umgedreht. Beim Ablegen der vorletzten Karte muss deutlich „Mau“ gesagt werden. Wird dies vergessen, muss die Person zwei Strafkarten ziehen. Wer seine letzte Karte ablegen konnte und „Mau Mau“ ruft, hat das Spiel gewonnen.



## Memo

**Spieler:** 2+

**Alter:** 4+

**Zum Spiel gehören:** 32 Spielkarten (Jokerkarten werden aussortiert)

**Spielverlauf:** Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare, also zwei Karten mit gleichem Symbol (rechte Ecke) zu sammeln. Du darf zwei Karten aufdecken. Bilden diese Karten bereits ein Paar, darfst du dieses vor dir ablegen und zwei weitere Karten aufdecken. Passen diese nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht. Wichtig ist dabei immer, sich die Lage der verschiedenen Karten zu merken. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Die Person mit den meisten Paaren gewinnt das Spiel.

## Schwarzer Peter

**Spieler:** 2+

**Alter:** 4+

**Zum Spiel gehören:** 33 Spielkarten (drei Jokerkarten werden aussortiert, eine Jokerkarte bleibt im Spiel – diese entspricht dem Schwarzen Peter)

**Spielverlauf:** Ziel des Spiels ist es, so viele Paare wie möglich zu finden. Zuerst werden alle Karten gut gemischt und gleichmäßig an alle Personen verteilt. Wer jetzt bereits ein Paar, also zwei Karten mit gleichem Symbol (rechte Ecke) auf der Hand hat, darf diese sofort vor sich auf dem Tisch ablegen. Die jüngste Person beginnt. Du ziehst von der Person links neben dir eine Karte. Kannst du dadurch mit einer deiner Handkarten ein Paar bilden, so legst du diese zwei Karten vor dir ab. Ist dies nicht der Fall, musst du diese Karte zu deinen Handkarten aufnehmen. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Das Spiel endet, wenn eine Person alle Karten ablegen konnte. Die Person, die im Besitz des Schwarzen Peters (Jokerkarte) ist, hat das Spiel verloren, egal wieviel Bildpaare sie sammeln konnte.



## Mogeln

**Spieler:** 3+

**Alter:** 8+

**Zum Spiel gehören:** 32 Spielkarten (Jokerkarten werden aussortiert)

**Spielverlauf:** Als Kind lernt man von den Eltern, immer ehrlich zu sein und nicht zu lügen. Das ist auch völlig richtig. Bei diesem Kartenspiel ist es allerdings erforderlich zu mogeln, wenn man am Ende das Spiel gewinnen möchte.

Die Karten werden gut gemischt und der Reihe nach gleichmäßig an alle Personen verteilt. Überzählige Karten werden zur Seite gelegt.

Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Lege eine Karte verdeckt auf den Tisch und sag ihren Wert (egal in welcher Farbe) laut und deutlich an. Die nächste Person muss nun eine Karte mit dem nächst höherem Wert ebenfalls verdeckt ablegen und diesen auch ansagen. Gespielt wird in aufsteigender Rangfolge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass. Es ist nicht immer möglich, die geforderte Karte abzulegen. Dann hast du die Möglichkeit zu „Mogeln“ und eine Karte verdeckt abzulegen, welche nicht an der Reihe ist. Du legst also z.B. anstatt einer geforderten Zehn eine Sechs. Wenn eine Person glaubt, dich beim Mogeln erwischt zu haben, dann signalisiert sie dies durch ein Klopfen auf den Tisch. Deine abgelegte Karte muss anschließend offen aufgedeckt werden. Hast du tatsächlich gemogelt, dann musst du den gesamten Kartenstapel aufnehmen. Hast du die Wahrheit gesagt, gehen die gesamten Karten an die zweifelnde Person über und das Spiel beginnt erneut. Daraum aufgepasst, denn Mogeln will gekonnt sein. Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, hat das Spiel gewonnen.

## Solitaire

**Spieler:** 1

**Alter:** 8+

**Zum Spiel gehören:** 32 Spielkarten (Jokerkarten werden aussortiert)

**Spielverlauf:** Zu Beginn des Spieles werden sechs unterschiedlich lange Kartenreihen verdeckt ausgelegt, wobei die erste Reihe aus einer Karte besteht, die zweite Reihe aus zwei Karten usw.

Links neben der ersten Reihe wird außerdem Platz gelassen für eine weitere Reihe. Hier liegt zu Spielbeginn noch keine Karte und darf nur von einem König belegt werden. Die restlichen Karten werden links oben verdeckt abgelegt, dies ist der Ziehstapel.



Ziel ist es, aus allen Karten vier verschiedenfarbige Kartenstapel zu bilden. Diese müssen in aufsteigender Reihenfolge und in einheitlicher Farbe wie folgt angeordnet werden: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bude, Dame, König, ASS (Stapel von oben nach unten). Die obersten Karten der ausgelegten Kartenreihen und des Ziehstapels werden aufgedeckt. Nun muss der Spieler versuchen, durch geschicktes Umlegen die darunter liegenden verdeckten Karten freizuspielen, damit diese ebenfalls aufgedeckt werden können. Alle Karten dürfen auf den sechs Kartenreihen in absteigender Reihenfolge abgelegt werden (König, Dame, Bube, Zehn bis Sieben), allerdings immer im Wechsel der Farben (die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle). Wird ein Ass aufgedeckt, kann dieses sofort auf einen der vier neu zu bildenden Ablagestapel gelegt werden. Auf jedes abgelegte Ass dürfen nun in absteigender Reihenfolge die Zahlen König, Dame, Bube, Zehn bis Sieben in jeweils gleicher Farbe abgelegt werden.

Offen liegende Karten oder Kartenreihen dürfen komplett oder in Teilen abgehoben und auf andere Kartenreihen verteilt werden. Die Karten vom Ziehstapel dürfen beliebig oft durchgeschaut werden. Passende Karten können dabei auf den sechs (bzw. sieben, inkl. dem Leerfeld) Kartenreihen oder direkt auf den neuen Ablagestapeln abgelegt werden. Wenn du es schaffst, alle 32 Karten auf die vier farblich sortierten Ablagestapel abzulegen, hast du das Spiel gewonnen. Wenn kein Zug mehr möglich ist, ist das Spiel verloren.



## Würfelspiele

### Glückshaus

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 1 Würfel, Zettel und Stift für jeden Spieler

**Spielverlauf:** Jede Person zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“. Es wird nun reihum gewürfelt. Jede Person hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in ihrem Glückshaus. Hast du die gewürfelte Zahl auf deinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so musst du sie am Haus der links von dir sitzenden Person streichen. Ist die Zahl auch schon weg, musst du die geworfene Zahl wieder in dein Haus aufnehmen, indem du sie neben der bereits durchgestrichenen Zahl aufs Neue einträgst. Wer sein „Glückshaus“ zuerst abgebaut hat, hat das Spiel gewonnen.

### Hohe Hausnummer

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 1 Würfel

**Spielverlauf:** Jede Person hat 3 Würfe. Beim ersten Wurf kannst du dich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem dritten Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden. Die Person mit der höchsten erwürfelten Hausnummer hat gewonnen.

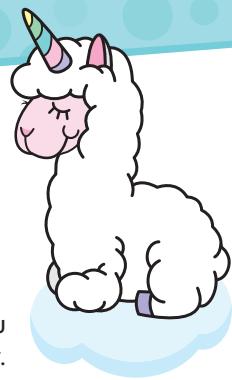
### Jule

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 1 Würfel, Zettel, Stift

**Spielverlauf:** Gewürfelt wird reihum. Versuche, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirst du z. B. eine 1, notierst du diese Zahl und musst beim nächsten Wurf eine 2 werfen; ist dies nicht der Fall, geht der Würfel an die nächste Person weiter. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Rückspiel. Wer die Zahlenreihe zuerst wieder streichen konnte, hat gewonnen.





## Quinze

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 1 Würfel

**Spielverlauf:** Gespielt wird reihum. Du würfelst so lange, bis du 15 Augen erreicht hast oder eine Augenzahl, die nahe darunter liegt. Kommst du über 15, scheidest du aus. Wer zuerst die 15 Augen erzielen konnte, hat gewonnen. Wurde die Zahl 15 von keiner Person erreicht, hat die Person gewonnen, die ihr am Nächsten kam.

## Einmaleins

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 2 Würfel

**Spielverlauf:** Die Augenzahlen der beiden Würfel werden miteinander multipliziert. Die Person mit der höchsten Zahl gewinnt.

## Kreuze löschen

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 2 Würfel, Zettel, Stift

**Spielverlauf:** Jede Person malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit 2 Würfeln geworfen. Du darfst so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie du Augen würfelst. Würfelst du mehr Augen, als du Kreuze hast, muss du die Differenz dazumalen. Gewonnen hat die Person, die als Erstes alle Kreuze weglöschen konnte.

## Händchen

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 2 Würfel, Zettel, Stift

**Spielverlauf:** Die Rundenzahl wird festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt wird nur die 5 (das „Händchen“) als 5 Augen. Ein Fünferpasch gilt als  $5 \times 5 = 25$  Augen. Wer als Erstes 25 Augen hat, gewinnt.

## Um den Stern

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel

**Spielverlauf:** Gewertet werden nur die Augen, die um einen mittleren Punkt liegen.



Die 1 hat zwar einen Mittelpunkt, doch liegt nichts um ihn herum, daher zählt sie nicht. Die 2, die 4 und die 6 zählen ebenfalls nicht, da sie keinen „Stern“ haben. Hingegen gelten die 3 für 2 und die 5 für 4 Augen, da diese um einen Mittelpunkt herum liegen. Es werden 3 Runden gespielt. Die höchste Augenzahl gewinnt.

### **1 + 2 = 3**

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel, Zettel, Stift

**Spielverlauf:** Jede Person hat 7 Würfe. Die Augenzahl von 2 Würfeln muss der des dritten Würfels entsprechen. Beispiel: 1+2 und 3, 1+3 und 4, 1+4 und 5, 2+4 und 6 usw. du notierst dir, beim wievielten Wurf deine Kombination gelingt. Die Person, die mit den wenigsten Würfen die Kombination erreicht hat, gewinnt.

### **Die gute 10**

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel, Zettel, Stift

**Spielverlauf:** Jede Person hat nur einen Wurf. Die gesamte gewürfelte Augenzahl wird addiert. Liegt die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, darf eine Prämie von 10 Punkten dazugezählt werden. Liegt die Summe über 10, werden 10 Punkte abgezogen. Die höchste Augenzahl gewinnt.

### **Einundzwanzig**

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel

**Spielverlauf:** Das Spiel ist eine Variante von „Quinze“. Sie wird mit 3 Würfeln gespielt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite mit 2 Würfeln, und ab der dritten Runde wirft man nur mit einem Würfel. Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder möglichst dicht darunterbleibt.

### **Pasch**

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel

**Spielverlauf:** Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5 – 5 zählen also 5 und 3 – 3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet, 6 – 6 – 6 zählen also 24. Die höchste Augenzahl gewinnt.



## Doppeltes Lottchen

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel

**Spielverlauf:** Reihum wird gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Personen werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

## Faule Sechs

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel

**Spielverlauf:** Eine Variante des Doppelten Lottchen's Die Endzahl ist 88.

Alle Sechser-Würfe werden nicht hinzugezählt, sondern abgezogen.

## Ramba-Zamba

**Spieler:** 2+

**Zum Spiel gehören:** 3 Würfel, Zettel, Stift

**Spielverlauf:** Es geht darum, die 3 hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in etwa folgender Art angefertigt:

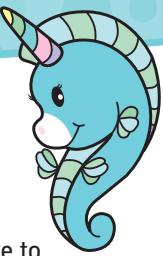
Einhorn			Lama			Flamingo			Kätze		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Die erste Person auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, indem sie einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Sie muss sich nach jedem gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten sie die Augenzahl notieren möchte: in die Spalte „H“ (Hunderter), in die Spalte „Z“ (Zehner) oder in die Spalte „E“ (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Wurf eine dreistellige Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte. Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste 111. Wirft die Person mit dem ersten Würfel eine 6, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hundertern eintragen. Wirft sie anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt sie die Zahl bei den Zehnern oder Einern ein – in der Hoffnung, im nächsten Wurf besser zu sein. So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jede Person ihre Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, hat das Spiel gewonnen.



## Zusatz Leiterspiel

Spielrunden	Spieler			
	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Runde 1				
Runde 2				
Runde 3				
Runde 4				
Runde 5				
Runde 6				
Runde 7				
Runde 8				
Runde 9				
Runde 10				
Runde 11				
Runde 12				
Runde 13				
Runde 14				
Runde 15				
Runde 16				



## Rainbow Ladder Game

**The beloved game of dice for 2 - 4 players**

A normal day in Candyland. The animals want to meet to play, but they have to travel a long way with several obstacles. Some of them bring them faster to the target and others slow them down.

**Included in the game:** game board, 1 dice, 4 game pieces, optionally 1 pen

**Setting up the game:** The playing board is placed in the middle. Each player receives a game piece of a different colour, which is placed at the start.

**How to play:** The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Move your piece forward as many spaces as shown on the dice. There is no limit to the number of pieces which can be on one space; you cannot "throw out" another player's piece. If a game piece lands on a pink space, it goes up the rainbow ladder and thus moves several spaces forward. If a game piece lands on a purple space, it unfortunately goes down the lightning and the moves several spaces back. The player who first reaches the target space by rolling the exact number needed, is the lucky one and wins the game.

**Pay attention – something happens on these spaces:**

- 1 The flamingo spreads its wings - You can go up the rainbow ladder!
- 4 The unicorn is hungry and accelerates - You can go up the rainbow ladder!
- 9 The kitten got caught up in the yarn - You must go down the lightning!
- 12 The sloth woke up - You can go up the rainbow ladder!
- 13 The pug can't find its bone - You must go down the lightning!
- 15 The fox travels fast with its springs - You can go up the rainbow ladder!
- 17 The sloth was just about to take a nap - You must go down the lightning!
- 23 The owl saw some beautiful flowers while flying - You can go up the rainbow ladder!
- 30 The seahorse got lost in corals - You must go down the lightning!
- 32 The unicorn lost its lollipop - You must go down the lightning!
- 33 The kitten is having a treat - You can go up the rainbow ladder!
- 35 The llama is having its fur combed - You can go up the rainbow ladder!
- 36 The squirrel can't find any nuts - You must go down the lightning!
- 41 The rabbit has eaten all its carrots - You must go down the lightning!



**Other game variant:** You can increase the difficulty by including the rose and pink spaces in the game. Not the player who first reaches the target space by rolling the exact number needed wins, but the one who reaches the target space and has crossed the most rose and pink spaces and thus could collect the most flowers. Only when all players have arrived in the target space can it be determined who has won the game. On the last page of these game instructions you will find a table. There you can note the collected flowers. If your table is full, you can also note your collected flowers on a separate sheet.

## Animal Who has the 6?

### The classic for 2 - 4 players

The cuddly little myLilimals play and rave and can't get enough. But now they are all dizzy, everything has gotten confused and no one is where they belong anymore. Help the animals get to the rainbow as quickly as possible. The goal is to bring the animals back where they belong as quickly as possible.

**Included in the game:** 1 game board, 16 game pieces, 1 dice

**Setting up the game:** The playing board is placed in the middle. Each player takes 4 game pieces of the same colour and fills the corresponding 4 corner squares. The coloured game pieces represent the following animals:

- RED = Flamingo Frida
- BLUE = Llama Lenny
- YELLOW = Unicorn Ulric
- GREEN = Sloth Sandy

**How to play:** Players take turns rolling the dice until someone rolls a 6. That player can begin. The object is to bring the 4 game pieces once around the game board and to the own spaces in the middle to the rainbow as quickly as possible. Players each roll the die once in a clockwise direction. Each player then moves any piece of the same colour the number of spaces shown on the die. If you land on a space already occupied by another player, this other player must take their piece out of the game and then restart the long march across the entire board. If the space is occupied by your own piece you cannot move forward and you must move with one of your other pieces. Your own and other game pieces can be skipped over. To make the game even more interesting, the following can be agreed upon before beginning the game:



- that you can roll 3 times if you do not have any pieces on the game board.
- that the players can only put their individual pieces onto the game board after rolling a predetermined number (e.g. the number 6).
- that each player can roll again after rolling a 6,
- that the exact number must be rolled when moving to your own colour path and game pieces cannot be skipped over.

The first player to put all 4 game pieces back on their own path wins.

## Candyland Party

### **The exciting running game for 2 – 4 players**

Today a lot is going on in Candyland. There's supposed to be a big party, and everybody's invited. But the way there is long and on the way there are some exciting adventures waiting for you. Because watch out: Action spaces can bring you forward more quickly but also slow you down. Who arrives fastest at the cupcake and thus is the first to reach the party?

**Included in the game:** Game board, 1 dice, 4 game pieces

**Setting up the game:** Each player receives a game piece of a different colour, which is placed at the start (llama).

**How to play:** The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Move your piece forward as many spaces as shown on the dice. If you land on a green or turquoise action space, you have to perform the corresponding actions. Then the next player has a turn. If a game piece lands on an already occupied space, it must move forward to the next free space. The spaces cannot be occupied by two pieces and you cannot "throw out" another player's piece. The first player to reach the destination space (cupcake) by rolling the exact number needed, and yells "Candyland!", wins.





## Spaces of action:

### **Spaces 4, 14, 18, 28, 40, 51**

Fly mushroom fields – You are very lucky! Move forward to the next fly mushroom field

### **Space 9**

You meet the flamingo and start chatting with it. Oh no – you missed your time. Sit out for one round!

### **Space 24**

The turtle overslept and is in a hurry to get there in time. Hurry up. Move forward to space 30!

### **Space 32**

The squirrel practices its juggling trick for the party. But all the oaknuts fall down and must be collected again. You're back at the start. Start the round anew!

### **Space 37**

The kitten managed to roll up its ball of wool properly. Now it can go to the party. Roll again!

### **Space 45**

The owl got caught up in the branches. Wait here for three rounds! If another player passes past you and helps you free the owl, you can leave the space earlier.

### **Space 50**

Friends help each other! The sloth still needs to prepare the drinks for the party and the pugs helps. The party can begin. Move forward to the cupcake, you won!

## Cloud Race

### **The action game for 2 – 4 players**

The fox, the unicorn, the sloth and the flamingo want to organise a race high above the clouds. Excited, they hop from cloud to cloud on their game path, in order to be the winner. Who will be the first to arrive at the destination and grab its sweet surprise?

**Included in the game:** Game board, 1 dice, 4 game pieces, paper, pen

**Setting up the game:** Each player chooses a game path and a game piece of a colour, which is placed in front of space 1. Place the game rules next to the game board, in order to be able to check at any time which actions must be performed with every die number.



**How to play:** The youngest team member begins. Play moves in a clockwise direction. Move as many spaces forward or back as the rules of the game specify. If you get to a coloured action field, you must either draw something, imitate sounds or represent something using pantomime (do not talk, make noises or point to objects and people in the room). The actions to be performed should be connected with the myLilimals.

For example:



Draw a llama / Depict a colourful unicorn



Scream like an owl / Make sounds like a pug / Yawn like a sloth



Hop like a rabbi/ Flutter with the wings like a flamingo

The other players must try to guess the term they are looking for as quickly as possible. Only if a player has guessed the term, can your game piece pass the action space and continue rolling the dice in the next round. The player who guessed your term can move their piece 2 spaces forward as a reward. If no player guesses the term they are looking for, you must sit out and explain a new term in the next round.

#### Actions of the dice numbers:



Go back 1 space!



Sit out for one round!



Change the position of your game piece on your game path with the position of another game piece on another game path!



Move forward 1 spaces!



Name a player of your choice, whose game piece has to go back 1 space.



Move forward 2 spaces!

If you get to an action field (drawing, sounds or pantomime) when performing the dice actions, you have to perform this action as well.

The player to reach the destination the fastest wins the game.





## Card games

### Mau Mau

Players: 2+

Age: 6+

Included in the game: 36 game cards

**How to play:** The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Each player gets five cards, the rest are placed face down on a draw pile in the centre of the table. The top card is turned over and placed next to it, on a discard pile. Now try to place a card with the same colour or value on it (e.g. yellow on yellow or Jack on Jack). If you cannot or do not want to discard a card, you have to draw a card from the draw pile and the next player has a turn.

**Attention:** The cards Joker, Ace, Jack and Seven have a special meaning for the course of the game



#### Color picker

You can pick a colour that the next player must play.



#### Miss a turn

The next player must sit out for one round.



#### +2

The next player must draw 2 cards from the draw pile, unless they add a seven to it. Then the next player must draw four cards etc.



#### Joker

Choose any action [colour picker, miss a turn, +2].

If the draw pile is used up, the top card is placed aside the discard pile, the pile is shuffled and turned over as a new draw pile. When playing the penultimate card the player must clearly say „Mau”. If they forget to, the player must draw two penalty cards. Whoever could discard their last card and says loudly „Mau Mau” wins the game.



## Memo

**Players:** 2+

**Age:** 4+

**Included in the game:** 32 game cards [Joker cards are taken out]

**How to play:** The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. The cards are shuffled well and placed face down on the table. The goal of the game is to collect as many pairs, i.e. two cards with the same symbol (right corner) as possible. You can turn over two cards. If these cards already form a pair, you can place it in front of you and turn over two more cards. If they don't match, they are turned back over. The important thing is to always remember the position of the different cards. After that the next player is in turn. The game ends when all card pairs have been found. The player with the most pairs found wins the game.

## Black Peter

**Players:** 2+

**Age:** 4+

**Included in the game:** 33 game cards [three Joker cards are taken out, one Joker card remains in the game - this is the Black Peter]

**How to play:** The goal of the game is to find as many pairs as possible. First, all cards are shuffled well and distributed evenly among all players. Anyone who already has a pair, i.e. two cards with the same symbol (right corner) in their hands, can immediately place them on the table in front of them. The youngest player begins. You draw a card from the player to your left. If this matches to one of the cards in your hand and you form a pair, then you place those two cards in front of you. If it doesn't match with any, you must include this card in your hand cards. After that the next player is in turn. The game ends when a player has managed to discard all cards. The player in possession of the Black Peter (Joker card) has lost the game, no matter how many pairs of pictures they could collect.



## Cheat

**Players:** 3+

**Age:** 8+

**Included in the game:** 32 Spielkarten (Jokerkarten werden aussortiert)

**How to play:** As a child, you learn from your parents to always be honest and not to lie. And that is the right thing to do. But in this card game you have to cheat if you want to win the game.

The cards should be well shuffled and in turn evenly distributed among all players. Any excess cards will be set aside.

The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Place a card face down on the table and say its value (regardless of its suit) loudly and clearly. The next player must now place a card with the next higher value, also face down and also announce it. The game is played in ascending order: Seven, Eight, Nine, Ten, Jack, Queen, King, Ace. It is not always possible to discard the required card. In that case you have the opportunity to "cheat" and discard a card face down, which is not in turn. For example, you place a six instead of a required ten. If a player believes that they have caught you cheating, they signal it by knocking on the table. Your discarded card must then be turned over. If you have cheated indeed, you have to take up the entire pile of cards. If you were telling the truth, all the cards pass to the doubting player and the game begins anew. So watch out, because cheating is an art in itself. The player who has no cards left in their hands, wins the game.

## Solitaire

**Players:** 1

**Age:** 8+

**Included in the game:** 32 game cards (Joker cards are taken out)

**How to play:** At the start of the game, six rows of cards of different lengths are laid down face down, the first row consisting of one card, the second of two cards etc.

Also, there is space for another row left on the left of the first row. There is no card here at the start of the game and can only be occupied by a King. The remaining cards are laid down face down on the top left, this is the draw pile.



The goal is to form four differently coloured card piles from all cards. These must be arranged in ascending order and in a uniform colour as follows: Seven, Eight, Nine, Ten, Jack, Queen, King, Ace (pile from top to bottom). The top cards of the laid out rows of cards and the draw pile are turned over. Now the player must try to release the hidden cards underneath by clever flipping over, so that they can also be turned over. All cards can be placed on the six rows of cards in descending order (King, Queen, Jack, Ten to Seven) and always in alternating colours (the order of the colours is of no relevance). If an Ace is turned over, this can be placed immediately on one of the four new discard piles to be formed. The numbers King, Queen, Jack and Ten to Seven can now be placed in the same colour and in descending order on each Ace placed.

Cards or rows of cards lying face up can be withdrawn completely or in part and distributed to other rows of cards. The cards from the draw pile can be looked through as often as you like. Matching cards can be placed on the six (or seven, including the empty field) rows of cards or directly on the new discard piles. If you manage to discard all 32 cards to the four discard piles sorted by colours, you win the game. When there is no possible move left, the game is lost.



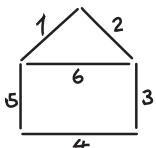
## Games of dice

### House of fortune

Players: 2+

Included in the game: 1 dice, paper and pen for each player

How to play: Each player draws the following „house of fortune” on their paper. Now, players take turns rolling the dice. Each player can roll once and the player then strikes the corresponding number of lines from their house of fortune. If you have already



taken off the number rolled on your own sheet of paper, then you must take the lines off of the paper of your neighbour to the left. If this number has already been used, you have to take the thrown number back into your house by entering it again next to the number already crossed out. The first to dismantled their “house of fortune” wins the game.

### High house number

Players: 2+

Included in the game: 1 dice

How to play: Each player has 3 rolls. In the first turn you can decide on any of the options: whether the number rolled will be recorded in the first place (hundreds), second place (tens), or third place (unit). After the third roll a number made up of three digits (house number) is made. The player with the highest house number rolled wins.

### Jule

Players: 2+

Included in the game: 1 die, paper, pen

How to play: Players take turns rolling the dice. Try to roll all the numbers from 1 to 6 and back again in the correct order as quickly as possible. If you roll a 1, for example, you record this number and must roll a 2 in your next turn, if you don't, the die is passed to the next player. The player who is able to write down all the numbers from 1 to 6 begins in reverse order. The winner is the player who first completes the sequence.





## Quinze

**Players:** 2+

**Included in the game:** 1 dice

**How to play:** The game is played in turn. You roll the dice until you reach a total of 15 or a number which is close but lower. If you go over 15, you are out. The first player to reach 15 wins. If no player has reached 15, the player that came closer to it wins.

## Multiplication

**Players:** 2+

**Included in the game:** 2 dice

**How to play:** The numbers on each of the dice are multiplied with one another. The player with the highest number wins.

## Delete crosses

**Players:** 2+

**Included in the game:** 2 die, paper, pen

**How to play:** Each player makes 20 crosses on a piece of paper. Then turns are taken rolling with 2 dice. You can delete (strike through) as many crosses equal to the number rolled. If you roll a number higher than the number of crosses you have, you must add on the difference by drawing additional crosses. The first player to cross out all the crosses wins.

## Hands

**Players:** 2+

**Included in the game:** 2 die, paper, pen

**How to play:** The number of rounds is determined. Then players take turns rolling the dice. Only the 5 (the "hand") is counted as 5. A double five is  $5 \times 5 = 25$  points. The first player to get 25 points wins.

## Around the star

**Players:** 2+

**Included in the game:** 3 dice

**How to play:** Only the pips that surround a pip in the middle are counted. While the 1



has a pip in the centre, nothing lies around it so it does not count. The 2, the 4, and the 6 also do not count because they do not have a "star". On the contrary, the 3 counts for 2 and the 5 for 4 pips because these lie around a point in the centre. 3 rounds are played. The highest number wins.

### **1 + 2 = 3**

**Players:** 2+

**Included in the game:** 3 die, paper, pen

**How to play:** Each player has 7 rolls. The number of pips on 2 dice must equal the number on the third die. Example: 1+2 and 3, 1+3 and 4, 1+4 and 5, 2+4 and 6 etc. you record how many tries it takes until a combination is reached. The player who has reached the combination with the fewest number of rolls, wins.

### **The good 10**

**Players:** 2+

**Included in the game:** 3 die, paper, pen

**How to play:** Each player gets only one roll of the dice. The total number of pips rolled is added. If the total is below 10, or exactly 10, a premium of 10 points can be added on. If the total is over 10 10 points will be subtracted. The highest number wins.

### **Twenty-one**

**Players:** 2+

**Included in the game:** 3 dice

**How to play:** The game is a variation of "Quinze". It is played with 3 dice. The first round is played with 3 dice, the second with 2 and starting in the third round you roll using only one die. The player who reaches exactly 21 pips or comes as closest to that while staying below it wins.

### **Doubles**

**Players:** 2+

**Included in the game:** 3 dice

**How to play:** Each player has 3 turns. Only the doubles numbers count. 5 – 5 count, so 5 and 3 – 3 count as 3. A triple is multiplied by four, 6 – 6 – 6 therefore counts as 24. The highest number wins.



## Double Lottchen

Players: 2+

Included in the game: 3 dice

How to play: Players take turns rolling the dice. The number rolled by all players is added ongoing. The player who reaches or exceeds the number 66 loses.

## Lazy six

Players: 2+

Included in the game: 3 dice

How to play: A variant of the Double Lottchen The final number is 88. All sixes rolled are not counted but instead deducted.

## Ramba-Zamba

Players: 2+

Included in the game: 3 die, paper, pen

How to play: The object of the game is to enter the 3 numbers rolled one after another into the place value table so that the highest number possible results.

Before play begins, a list of participants is made that looks something like this:

Unicorn			Llama			Flamingo			Cat		
H	T	U	H	T	U	H	T	U	H	T	U

The first player on the list begins rolling the dice by rolling one die after another onto the table. After each die is rolled he must decide which column he wants to record the number in: in the „H” column (hundreds), in the „T” column (tens), or in the „U” column (unit). This way, after the third and final roll of the dice a three digit number is formed which is as high as possible. The highest possible number is 666, the lowest 111. If a player rolls a 6 with their first roll of the dice they would naturally place this number in the hundreds column. If a player rolls a low number with his first roll of the dice he will enter it in the tens or unit column in the hope that the next roll of the dice will be better. This is how players take turns rolling the dice. After a previously agreed upon number of rounds each player will add their numbers together. The player with the highest total wins.



## Ladder Game Supplement

Game rounds	Players			
	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Round 16				



## Jeu de l'échelle arc-en-ciel

### Le jeu de dé populaire pour 2 à 4 joueurs

Une journée tout à fait normale à Candyland. Les animaux veulent se réunir pour jouer, mais ils doivent parcourir un long chemin aux nombreux obstacles. Certains d'entre eux les mènent plus vite au but et d'autres les ralentissent.

**Le jeu contient :** Plateau de jeu, 1 DE, 4 pions, facultatif : 1 crayon

**Préparation du jeu :** Le plateau est placé au milieu. Chaque personne reçoit un pion d'une couleur qui est placé sur la case de départ.

**Déroulement du jeu :** La personne la plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. On avance son pion du nombre de cases indiqué lors du lancer du dé. Une case peut contenir un nombre quelconque de pions, il n'est pas possible de « prendre » les pions adverses. Si un pion parvient sur une case rose, il monte l'échelle arc-en-ciel et avance ainsi de quelques cases. Si un pion parvient sur une case lilas, il doit malheureusement reculer par l'éclair et le pion recule de plusieurs cases. La personne qui atteint la case d'arrivée en obtenant le nombre de points exact est la chanceuse et elle gagne la partie.

**Attention – il se passe quelque chose sur ces cases :**

- 1 Le flamant étend ses ailes – tu peux monter à l'échelle arc-en-ciel !
- 4 La licorne a faim et met les gaz – tu peux monter à l'échelle arc-en-ciel !
- 9 Le chaton s'est empêtré dans le fil – tu dois redescendre par l'éclair !
- 12 Le paresseux s'est réveillé – tu peux monter à l'échelle arc-en-ciel !
- 13 Le carlin ne trouve pas ses os – tu dois redescendre par l'éclair !
- 15 Le renard se déplace rapidement avec ses ressorts – tu peux monter à l'échelle arc-en-ciel !
- 17 Le paresseux voulait justement faire la sieste – tu dois redescendre par l'éclair !
- 23 En volant, le hibou a vu de belles fleurs – tu peux monter à l'échelle arc-en-ciel !
- 30 L'hippocampe s'est égaré dans les coraux – tu dois redescendre par l'éclair !
- 32 L'unicorn a perdu sa sucette – tu dois redescendre par l'éclair !
- 33 Le chaton déguste une friandise – tu peux monter à l'échelle arc-en-ciel !
- 35 Le lama se fait peigner le poil – tu peux monter à l'échelle arc-en-ciel !
- 36 L'écureuil ne trouve pas de noix – tu dois redescendre par l'éclair !
- 41 Le lièvre a dévoré toutes ses carottes – tu dois redescendre par l'éclair !



**Autres variantes de jeu :** Tu peux augmenter le niveau de difficulté en intégrant les cases rose et rose vif dans la partie. Le vainqueur n'est pas la personne qui atteint en premier la case d'arrivée en obtenant le nombre de points exact, mais la personne qui a atteint la case d'arrivée, a traversé la plupart des cases rose et rose vif et qui a pu ainsi collecter la plupart des fleurs. C'est seulement lorsque toutes les personnes ont atteint la case d'arrivée que le vainqueur peut être déterminé. Tu trouveras un tableau à la dernière page de ces règles du jeu. Tu pourras y noter les fleurs collectées. Si ton tableau est plein, tu peux aussi noter le nombre de fleurs collectées sur du papier séparé.

## Version animale de Qui a le 6 ?

### Le classique pour 2 à 4 joueurs

Les petits animaux mignons myLilimals jouent et se défoulent et n'en ont jamais assez. Mais, ils ont maintenant tous le vertige, tout est mélangé et personne n'est plus à sa place. Aide les animaux à atteindre l'arc-en-ciel le plus vite possible. Le but est de conduire toutes les animaux à leur place et ce, le plus vite possible.

**Le jeu contient :** 1 plateau, 16 pions, 1 dé

**Préparation du jeu :** Le plateau est placé au milieu. Chaque personne prend 4 pions d'une couleur et occupe les 4 cases de coin correspondantes. Les pions de couleur représentent les animaux suivants :

- ROUGE = Flamand Frida
- BLEU = Lama Lenny
- JAUNE = Licorne Lara
- VERT = Paresseux Paul

**Déroulement du jeu :** Le dé est lancé à tour de rôle jusqu'à l'obtention d'un 6. La personne qui l'obtient commence. La mission est maintenant de faire un tour du plateau le plus vite possible avec les 4 pions et de leur faire atteindre l'arc-en-ciel sur les propres cases du milieu. Les joueurs lancent le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur avance un pion quelconque d'une couleur en fonction du nombre de points obtenu sur le dé. Si ton propre pion parvient sur une case déjà occupée par une autre personne, cette dernière doit retirer son propre pion du jeu et recommencer la longue marche sur tout le terrain. Si une case est occupée par ton propre pion, il n'est pas possible de jouer ce tour et tu dois avancer l'un de tes autres pions. Il est possible de sauter par-dessus ses propres pions et des pions d'autres joueurs. Pour rendre le jeu encore plus intéressant, il est possible de convenir ce qui suit dès le début :



- on peut lancer le dé 3 fois quand aucun des propres pions n'est en jeu.
- les personnes ne peuvent placer leurs pions individuels sur le plateau au début de la partie qu'après avoir obtenu, par lancer de dé, un certain nombre de points fixé au préalable (par ex. le chiffre 6).
- chaque joueur peut relancer le dé après avoir obtenu un 6,
- pour se placer sur sa propre piste de couleur, il faut avoir obtenu exactement le chiffre nécessaire par lancer de dé et il ne faut pas sauter les pions.

Le vainqueur est la première personne qui rentre ses 4 pions sur sa propre piste.

## Candyland Party

### Le jeu de course passionnant, pour 2 à 4 joueurs

Il s'en passe des choses aujourd'hui à Candyland. Une grande fête doit s'y tenir et tous y sont invités. Mais le chemin pour y parvenir est long et quelques aventures passionnantes vous attendent en cours de route. En effet, attention : Les cases d'action peuvent vous faire avancer plus vite, mais vous ralentir aussi. Qui atteindra le plus vite le cupcake (gâteau) et arrivera à la fête en premier ?

**Le jeu contient :** 1 plateau, 1 dé, 4 pions

**Préparation du jeu :** Chaque personne reçoit un pion d'une couleur qui est placé sur la case de départ (lama).

**Déroulement du jeu :** La personne la plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Avance ton pion du nombre de cases indiqué lors du lancer du dé. Si tu parviens sur une case d'action verte ou turquoise, tu dois exécuter les actions correspondantes. C'est ensuite à la personne suivante de jouer. Si un pion parvient sur une case déjà occupée, celui-ci doit avancer jusqu'à la prochaine case libre. La double occupation des cases n'est pas possible et on ne peut pas « prendre » les pions adverses. Celui qui atteint en premier la case finale (cupcake) en obtenant le nombre de points exact et crie « Candyland ! » a gagné la partie.

### Cases d'action

#### Cases 4, 14, 18, 28, 40, 51

Amanite tue-mouches – tu as beaucoup de chance ! Avance immédiatement jusqu'à la prochaine case amanite tue-mouches.

#### Case 9

Tu rencontres le flamant et finis par bavarder avec lui.

Zut – vous avez manqué le moment. Passer un tour !





### Case 24

La tortue ne s'est pas réveillée et est pressée d'arriver encore à l'heure. Mais il faut faire vite. Avance jusqu'à la case 30 !

### Case 32

L'écureuil s'entraîne à son tour de jonglerie pour la fête. Mais toutes les glands tombent et il faut les ramasser. Tu te retrouves à la case de départ. Recommence le tour !

### Case 37

Le chaton a réussi à enrouler correctement sa pelote de laine. Maintenant, il peut se rendre à la fête. Relance le dé encore une fois !

### Case 45

Le hibou s'est empêtré dans les branches. Attends ici 3 tours ! Si quelqu'un passe devant toi et t'aide à libérer le hibou, tu peux déjà quitter la case plus tôt.

### Case 50

Les amis s'aident mutuellement ! Le paresseux doit encore préparer les boissons pour la fête et le carlin l'y aide. La fête peut commencer. Avance jusqu'au cupcake, tu as gagné !

## Course des nuages

Le jeu d'action, pour 2 à 4 joueurs

Le renard, la licorne, le paresseux et le flamant veulent organiser une course tout en haut au-dessus des nuages. Excités, ils sautillent de nuage en nuage sur leur piste pour être le vainqueur. Qui parviendra à atteindre le but en premier et à happen sa surprise sucrée.

**Le jeu contient :** plateau, 1 dé, 4 pions, du papier, crayon

**Préparation du jeu :** Chaque personne choisit une piste et un pion d'une couleur qui sera placé devant la case 1. Place les règles du jeu à côté du plateau pour pouvoir vérifier à tout moment les actions à exécuter en fonction du nombre de points obtenu lors du lancer.

**Déroulement du jeu :** Le membre le plus jeune de l'équipe commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Avance ou recule du nombre de cases spécifié dans les règles du jeu. Si tu parviens sur une case d'action colorée, tu dois soit dessiner quelque chose, soit imiter des sons, soit mimer quelque chose (ne pas parler, ne pas faire de bruit ni ne montrer d'objets et de personnes dans la pièce). Les actions à exécuter doivent être en lien avec les animaux myLilimals.



Exemple :



Peins une licorne multicolore / dessine un lama



fais des bruits comme un carlin / hulule comme un hibou



sautille comme un lièvre / bâille comme un paresseux / bats des ailes comme un flamant

Les autres personnes doivent essayer de deviner le plus vite possible le terme recherché. Ton pion ne peut quitter la case d'action et tu ne peux continuer à lancer le dé pendant le tour qui vient que si une personne a deviné le terme. Comme récompense, la personne qui a deviné le terme peut avancer son pion de deux cases. Si personne n'a deviné le terme recherché, tu dois passer ton tour et expliquer un nouveau terme lors du prochain tour.

**Actions des points obtenus par lancer :**



Recule d'une case !



Passe un tour !



Inverse la position de ton pion sur ta piste et la position d'un autre pion sur une autre piste !



Avance d'une case !



Nomme un joueur de ton choix dont le pion doit reculer d'une case.



Avance de deux cases !

Si tu parviens sur une case d'action (dessin, bruits ou pantomime) par un lancer, tu dois également exécuter l'action.

La personne qui atteint le but le plus rapidement a gagné la partie.





## Jeux de cartes

### Mau Mau

Joueur : 2+

Âge : 6+

Le jeu contient : 36 cartes

**Déroulement du jeu :** La personne la plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque personne reçoit cinq cartes, les cartes restantes sont placées face cachée au milieu de la table pour constituer une pioche. La carte supérieure est révélée et placée à côté sur une pile de défausse. Essaie maintenant d'y déposer une carte de même couleur ou de même valeur (par ex. jaune sur jaune ou valet sur valet). Si tu ne peux ou ne veux pas te défausser de tes cartes, tu dois tirer une carte de la pioche et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

**Attention :** Les cartes joker, as, valet et sept ont une signification particulière pour le déroulement de la partie.



#### Souhait de couleur

Tu peux souhaiter la couleur que la personne suivante devra jouer.



#### Passer son tour

La personne suivante doit passer son tour.



#### +2

La personne suivante doit tirer deux cartes de la pioche, à moins qu'elle ne pose un sept. Si c'est le cas, la personne suivante doit tirer quatre cartes etc.



#### Joker

Choisis une action quelconque (souhait d'une couleur, passer son tour, +2)

Si la pioche est épuisée, la carte supérieure de la pile de défausse est posée à côté, la pile est mélangée brièvement et retournée pour servir de nouvelle pioche. Il faut dire clairement « *Mau* » en se défaussant de l'avant-dernière carte. En cas d'oubli, la personne doit tirer deux cartes de pénalité. Qui parvient à poser sa dernière carte et crie « *Mau Mau* » a gagné la partie.



## Jeu de Memory

Joueur : 2+

Âge : 4+

Le jeu contient : 32 cartes (les jokers sont sortis)

**Déroulement du jeu :** La personne la plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes sont bien mélangées et posées sur la table face cachée vers le bas. Le but du jeu est de collectionner le plus de quatuors possible, donc 2 cartes comportant le même symbole (coin droit). Tu peux révéler deux cartes. Si ces cartes constituent déjà une paire, tu peux les poser devant toi et révéler deux autres cartes. Si celles-ci ne se correspondent pas, elles sont retournées. L'important est de se souvenir de la position des différentes cartes. C'est ensuite au tour de la personne suivante de jouer. La partie s'achève quand toutes les paires de cartes ont été trouvées. La personne qui a trouvé le plus de paires est le vainqueur.

## Pierre le Noir

Joueur : 2+

Âge : 4+

Le jeu contient : 33 cartes (trois jokers sont sortis, un joker reste en jeu - celui-ci correspond au pouilleux)

**Déroulement du jeu :** Le but du jeu est de trouver le plus de paires possible. D'abord, toutes les cartes sont bien mélangées et distribuées uniformément entre toutes les personnes. Qui a déjà une paire, donc deux cartes ayant le même symbole (coin droit) dans sa main, peut donc la placer immédiatement devant soi sur la table. La personne la plus jeune commence. Tu tires une carte de la personne assise à ta gauche. Si tu peux former une paire avec l'une des cartes de ta main, pose ces deux cartes devant toi. Si ce n'est pas le cas, tu dois ajouter cette carte aux cartes de ta main. C'est ensuite au tour de la personne suivante de jouer. La partie s'achève quand une personne a pu se défausser de toutes les cartes. La personne qui est en possession du pouilleux (joker) a perdu la partie, quel que soit le nombre de paires qu'elle a pu constituer.



## Menteur

Joueur : 3+

Âge : 8+

Le jeu contient : 32 cartes (les jokers sont sortis)

Déroulement du jeu : Quand on est enfant, on apprend de nos parents qu'il faut toujours être honnête et ne jamais mentir. C'est tout à fait exact. Dans ce jeu de cartes, il est toutefois nécessaire de tricher si l'on veut gagner la partie à la fin.

Les cartes sont bien mélangées et distribuées uniformément entre toutes les personnes. Les cartes excédentaires sont mises de côté.

La personne la plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Pose une carte face cachée sur la table et indique sa valeur (quelle que soit sa couleur) à voix haute et distinctement. Maintenant, la personne suivante doit poser une carte, également face cachée, de la valeur supérieure la plus proche et l'annoncer aussi. On joue dans l'ordre croissant : sept, huit, neuf, dix, valet, dame, roi, as. Il n'est pas toujours possible de poser la carte requise. Tu as alors la pas le tour. Alors, tu poses par exemple un six au lieu du dix requis. Si une personne pense te prendre en train de tricher, elle le signale alors en tapotant sur la table. Tes cartes posées doivent ensuite être révélées. Si, effectivement, tu as triché, tu dois alors ramasser la pile de cartes. Si tu as dit la vérité, toutes les cartes vont à la personne qui doutait et la partie recommence. Il faut donc faire attention, car il faut être habile pour tricher. Le vainqueur est le premier ou la première qui n'a plus de cartes en main.

## Solitaire

Joueur : 1

Âge : 8+

Le jeu contient : 32 cartes (les jokers sont sortis)

Déroulement du jeu : Six rangées de cartes de différentes longueurs sont placées face cachée sur la table en début de partie, la première rangée étant composée d'une carte, la deuxième rangée de deux cartes etc.

De la place est laissée pour la pose d'une rangée supplémentaire à gauche de la première rangée. Aucune carte n'y est encore posée en début de partie et seul un roi peut y être posé. Les cartes restantes sont posées face cachée en haut à gauche, c'est la pioche.



Le but est de constituer quatre piles de cartes de différentes couleurs à l'aide de toutes les cartes. Celles-ci doivent être rangées dans l'ordre croissant et dans une couleur comme suit : sept, huit, neuf, dix, valet, dame, roi, as [pile de haut en bas]. Les cartes supérieures des rangées de cartes posées et de la pioche sont révélées. Le joueur doit maintenant essayer de débloquer les cartes cachées situées en-dessous en les rabattant agilement afin que celles-ci puissent être révélées également. Toutes les cartes peuvent être posées sur les six rangées de cartes dans l'ordre décroissant [roi, dame, valet, dix à sept], toutefois seulement en alternant les couleurs [l'ordre des couleurs n'est pas important]. Si un as est révélé, il peut être immédiatement posé sur l'une des quatre nouvelles piles de défausse à former. Les cartes roi, dame, valet, dix à sept de la même couleur respective peuvent être maintenant posées sur chaque as posé.

Les cartes ou rangées de cartes découvertes peuvent être ramassées complètement ou en partie et réparties sur d'autres rangées de cartes. Les cartes de la pioche peuvent être consultées aussi souvent que souhaité. Les cartes assorties peuvent être posées sur les six (ou sept, y compris la case vide) rangées de cartes ou directement sur les nouvelles piles. Tu as gagné la partie, si tu parviens à poser toutes les 32 cartes sur la pile de défausse triée en quatre couleurs. La partie est perdue quand aucun coup n'est plus possible.



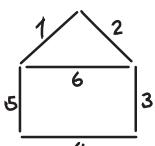
## Jeux de dé

### Maison du bonheur

Joueur : 2+

Le jeu contient : 1 dé, du papier et un crayon pour chaque joueur

Déroulement du jeu : Chaque joueur dessine la « maison du bonheur » suivante sur sa feuille. Le dé est lancé à tour de rôle. Chaque joueur lance le dé une fois et raye ensuite le nombre de points correspondant dans sa maison du bonheur. Si tu as déjà



rayé sur ta propre feuille le nombre obtenu lors du lancer, tu dois le rayer sur la maison de la personne assise à ta gauche. Si ce nombre est également déjà rayé, tu dois reprendre le nombre obtenu dans ta maison en écrivant à nouveau ce nombre à côté de celui qui avait été rayé. Le vainqueur est celui ou celle qui a démolie en premier sa « maison du bonheur ».

### Numéro de maison élevé

Joueur : 2+

Le jeu contient : 1 dé

Déroulement du jeu : Chaque personne lance les dés 3 fois. Lors du premier jet, tu peux encore décider de toutes les possibilités : si les points obtenus doivent être écrits en première position (les centaines), en deuxième position (les dizaines) ou en troisième position (les unités). Après le troisième lancer, on obtient un nombre à 3 chiffres (numéro de maison). La personne qui obtient le numéro de maison le plus élevé a gagné.

### Jule

Joueur : 2+

Le jeu contient : 1 dé, du papier, crayon

Déroulement du jeu : Le dé est lancé à tour de rôle. Chacun tente d'obtenir le plus rapidement possible tous les points de 1 à 6 et l'inverse en lançant le dé dans le bon ordre. Si tu obtiens par ex. un 1, note ce score et tu dois obtenir un 2 lors du lancer suivant ; si ce n'est pas le cas, le dé passe au joueur suivant. Celui qui a pu noter tous les chiffres de 1 à 6 commence avec le jeu inverse. Le vainqueur est celui ou celle qui a réussi en premier à rayer la suite de nombres.





## Quinze

Joueur : 2+

Le jeu contient : 1 dé

Déroulement du jeu : Le jeu se joue à tour de rôle. Tu lances le dé jusqu'à ce que tu obtiennes 15 points ou un nombre de points s'en approchant. Si tu dépasses 15 points, tu es exclu. Le premier joueur à atteindre 15 points a gagné. Si personne n'obtient les 15 points, le vainqueur est la personne qui s'en rapproche le plus.

## Table de multiplications

Joueur : 2+

Le jeu contient : 2 dés

Déroulement du jeu : Les points obtenus sur les deux dés sont multipliés entre eux. Le vainqueur est la personne qui obtient le plus grand nombre de points.

## Effacer les croix

Joueur : 2+

Le jeu contient : 2 dés, du papier, crayon

Déroulement du jeu : Chaque personne dessine 20 croix sur une feuille de papier. Puis, chacun lance deux dés à tour de rôle. Tu peux effacer (rayer) autant de croix que de points obtenus en lançant les dés. Si tu obtiens un résultat supérieur à ton nombre de croix, tu dois dessiner la différence. La personne qui a réussi en premier à supprimer toutes les croix a gagné.

## La petite main

Joueur : 2+

Le jeu contient : 2 dés, du papier, crayon

Déroulement du jeu : On fixe le nombre de tours. Puis, on lance les dés à tour de rôle. Seuls les 5 (la « petite main ») comptent comme 5 points. Un doublet de 5 compte comme  $5 \times 5 = 25$  points. Le vainqueur est celui ou celle qui obtient en premier 25 points par lancer.

## Autour des étoiles

Joueur : 2+

Le jeu contient : 3 dés



**Déroulement du jeu :** Seuls les résultats comportant un point central comptent. Le 1 a certes un point central, mais il n'est pas encerclé, c'est pourquoi il ne compte pas. Les 2, 4 et 6 ne comptent pas non plus, car ils n'ont pas d'« étoile ». Par contre, le 3 vaut 2 et le 5 vaut 4, car ils se situent autour d'un point central. La partie se joue en 3 tours. Le nombre de points le plus élevé gagne.

### **1 + 2 = 3**

**Joueur :** 2+

**Le jeu contient :** 3 dés, du papier, crayon

**Déroulement du jeu :** Chaque personne lance les dés 7 fois. Le résultat de deux dés doit correspondre au résultat du troisième dé. Exemple : 1+2 et 3, 1+3 et 4, 1+4 et 5, 2+4 et 6 etc., tu notes le numéro du lancer lors duquel tu réussis la combinaison. Le vainqueur est la personne qui a obtenu la combinaison avec le moins de lancers.

### **Le bon 10**

**Joueur :** 2+

**Le jeu contient :** 3 dés, du papier, crayon

**Déroulement du jeu :** Chaque joueur ne peut lancer les dés qu'une seule fois. Le résultat total obtenu est additionné. Si la somme est inférieure ou égale à 10, une prime de 10 points peut être additionnée. Si la somme est inférieure à 10, les 10 points sont déduits. Le nombre de points le plus élevé gagne.

### **21**

**Joueur :** 2+

**Le jeu contient :** 3 dés

**Déroulement du jeu :** C'est une variante du « Quinze ». Les joueurs lancent 3 dés. Les joueurs jouent le premier tour avec 3 dés, le deuxième avec 2 dés et à partir du troisième tour avec un seul dé. Le vainqueur est celui qui obtient exactement 21 points par lancer ou en s'en rapproche le plus sans dépasser 21.

### **Doublet**

**Joueur :** 2+

**Le jeu contient :** 3 dés

**Déroulement du jeu :** Chaque joueur lance le dé trois fois. Seuls les doublets sont pris en compte. 5 - 5 font donc 5 et 3 - 3 font 3. Un trio est toutefois quadruplé, 6 - 6 - 6 font donc 24. Le nombre de points le plus élevé gagne.



## Les jumeaux identiques

Joueur : 2+

Le jeu contient : 3 dés

Déroulement du jeu : Les dés sont lancés à tour de rôle. Les points obtenus par lancer de tous les participants sont additionnés en continu. Le perdant est celui qui atteint ou dépasse 66.

## Les mauvais 6

Joueur : 2+

Le jeu contient : 3 dés

Déroulement du jeu : Une variante des jumeaux identiques. Le résultat est 88. Les lancers de 6 ne sont pas ajoutés, mais déduits.

## Ramba-Zamba

Joueur : 2+

Le jeu contient : 3 dés, du papier, crayon

Déroulement du jeu : Il s'agit d'inscrire les 3 résultats obtenus successivement dans le tableau des valeurs, afin d'atteindre le total le plus élevé possible. Une liste des participants ressemble à ce qui suit est établie avant de commencer à jouer :

Licorne			Lama			Flamand			Chat		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

La première personne de la liste commence à lancer les dés l'un après l'autre sur la table. Elle doit décider après chaque lancer dans quelle colonne elle veut noter le nombre de points : dans la colonne « C » (centaines), la colonne « D » (dizaines) ou la colonne « U » (unités). De cette manière, un nombre à trois chiffres qui doit être aussi élevé que possible apparaît après le troisième et dernier lancer. Le résultat le plus élevé atteignable est 666, le plus bas 111. Si la personne obtient un 6 lors du premier lancer, elle inscrira évidemment ce nombre de points dans la colonne des centaines. Si le nombre de points obtenu est bas au début, elle l'inscrira parmi les dizaines ou les unités dans l'espoir d'un meilleur lancer la prochaine fois. Les dés sont à nouveau lancés à tour de rôle. Chaque joueur comptabilise ses résultats après un nombre de tours convenus au préalable. Le vainqueur est celui ou celle dont le total est le plus élevé.



## Supplément du jeu de l'échelle

Tours	Joueur			
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Tour 1				
Tour 2				
Tour 3				
Tour 4				
Tour 5				
Tour 6				
Tour 7				
Tour 8				
Tour 9				
Tour 10				
Tour 11				
Tour 12				
Tour 13				
Tour 14				
Tour 15				
Tour 16				



## Scale arcobaleno e serpenti

### Il popolare gioco con i dadi per 2-4 giocatori

È un giorno come tanti altri a Candyland. Gli animali vogliono riunirsi per giocare, ma per farlo devono attraversare un lungo tragitto intervallato da ostacoli. Alcuni di questi li condurranno più velocemente alla metà, altri li freneranno.

**Il gioco comprende:** Un tabellone, 1 dado, 4 pedine, una matita a scelta

**Preparazione del gioco:** Si sistema il tabellone al centro. A ogni giocatore viene consegnata una pedina di un colore diverso da posizionare sulla casella di partenza.

**Svolgimento del gioco:** Inizia il più piccolo. Si gioca in senso orario. Fai avanzare la tua pedina di un numero di caselle pari alla cifra indicata sul dado. Su una casella si possono posizionare tutte le pedine che si desidera: una compresenza di pedine non significa "battere" le pedine avversarie. Se una pedina raggiunge una casella rosa, può salire la scala arcobaleno e avanzare di qualche casella. Se una pedina raggiunge una casella viola, questa deve ridiscendere con il fulmine e retrocedere di qualche casella. Vince il fortunato che raggiunge per primo la casella di arrivo con il punteggio corretto.

**Attenzione – su questa caselle succede qualcosa:**

- 1 Il fenicottero spiega le sue ali: puoi salire con la scala arcobaleno!
- 4 L'unicorno ha fame e accelera: puoi salire con la scala arcobaleno!
- 9 Il gattino si è attorcigliato nel filo: devi ridiscendere con il fulmine!
- 12 Il bradipo si è svegliato: puoi salire con la scala arcobaleno!
- 13 Il carlino non riesce a trovare il suo osso: devi ridiscendere con il fulmine!
- 15 La volpe è velocissima con la sua molla a spirale: puoi salire con la scala arcobaleno!
- 17 Il bradipo stava giusto per fare un riposino: devi ridiscendere con il fulmine!
- 23 Il gufetto ha avvistato volando dei fiori bellissimi: puoi salire con la scala arcobaleno!
- 30 Il cavalluccio marino si è perso tra i coralli: devi ridiscendere con il fulmine!
- 32 L'unicorno ha perso il suo lecca-lecca: devi ridiscendere con il fulmine!
- 33 Il gattino sta gustando i suoi croccantini: puoi salire con la scala arcobaleno!
- 35 Il lama si sta facendo spazzolare il mantello: puoi salire con la scala arcobaleno!
- 36 L'unicorno non trova le noccioline: devi ridiscendere con il fulmine!
- 41 La lepre ha mangiato tutte le sue carote: devi ridiscendere con il fulmine!



**Ulteriori varianti del gioco:** Puoi aumentare la difficoltà del gioco, considerando anche le caselle rosa e fucsia. A vincere non è il giocatore che raggiunge per primo la metà con il punteggio corretto, bensì chi arriva al traguardo dopo aver attraversato il numero maggiore di caselle rosa e fucsia e aver raccolto la quantità maggiore di fiori. Si può decretare il vincitore solo una volta che tutti i giocatori hanno raggiunto la metà. Sull'ultima pagina di queste istruzioni troverai una tabella, in cui potrai appuntare il numero di fiori raccolti. Se dovesse finire lo spazio a disposizione puoi scrivere il numero di fiori raccolti anche su un foglio separato.

## Alla ricerca del 6 tra gli animali

### Un classico per 2-4 giocatori

I deliziosi animaletti myLilimals giocano e corrono all'impazzata senza riuscire a fermarsi. Ad un certo punto inizia a girare loro la testa, sono confusi e nessuno è dove dovrebbe essere. Aiuta gli animali a raggiungere l'arcobaleno il più velocemente possibile. L'obiettivo del gioco è riportare tutti gli animali al proprio posto nel più breve tempo possibile.

**Il gioco comprende:** 1 tabellone, 16 pedine, 1 dado

**Preparazione del gioco:** Si sistema il tabellone al centro. Ogni giocatore sceglie una pedina di un colore diverso e la posiziona nei 4 angoli dei colori rispettivi. Le pedine colorate rappresentano i seguenti animali:

- ROSSO = Fenicottero Frida
- BLU = Lama Lenny
- GIALLO = Unicorno Umberto
- VERDE = Bradipo Barbara

**Svolgimento del gioco:** Si tira a vicenda il dado finché qualcuno non ottiene un 6. Questi può incominciare. Il compito dei giocatori è far girare il più velocemente possibile le 4 pedine attorno al campo e portarle verso l'arcobaleno nelle rispettive caselle al centro del campo. Si tirano i dadi uno dopo l'altro in senso orario. Ognuno muove una qualsiasi pedina di qualunque colore del numero indicato dal dado. Se con la tua pedina arrivi su una casella già occupata da un altro giocatore, l'altro giocatore è tenuto a rimuovere la sua pedina e ricominciare il lungo tragitto attraversando l'intero campo. Se la casella è occupata dalla tua pedina, non puoi fare questo tiro e devi muovere un'altra delle pedine. In linea generale è possibile saltare oltre la propria pedina e quelle degli altri giocatori. Per rendere il gioco ancora più interessante, all'inizio è possibile anche concordare che:



- si può lanciare il dado 3 volte se la propria pedina non è in gioco,
- che i giocatori possono muovere le proprie pedine a inizio gioco solo se, tirando i dadi, hanno ottenuto il numero precedentemente stabilito (ad es. il 6);
- che è possibile lanciare di nuovo i dadi dopo che è uscito un 6;
- che quando ci si muove lungo la propria corsia colorata, si deve ottenere con i dadi esattamente il numero richiesto e non si possono saltare le pedine.

Vince chi ha riportato per primo tutte le 4 pedine sulla propria corsia.

## Party a Candyland

### L'avvincente gioco di corsa per 2-4 giocatori

Oggi c'è molto fermento a Candyland. Si terrà una grande festa a cui sono tutti invitati. Sulla lunga strada che conduce alla festa vi aspettano entusiasmanti avventure. Fate attenzione: Le caselle azioni possono farvi avanzare più velocemente o rallentarvi. Chi raggiungerà più velocemente il cupcake e sarà il primo ad arrivare alla festa?

**Il gioco comprende:** Tabellone, 1 dado, 4 pedine

**Preparazione del gioco:** A ogni giocatore viene assegnata una pedina di un colore diverso da posizionare sulla casella di partenza (lama).

**Svolgimento del gioco:** Inizia il più piccolo. Si gioca in senso orario. Fai avanzare la tua pedina di un numero di caselle pari alla cifra indicata sul dado. Se arrivi su una casella azione verde o turchese, devi eseguire l'azione. Tocca al prossimo giocatore. Se una pedina arriva su una casella già occupata, deve avanzare fino alla casella libera successiva. Le caselle non possono contenere più pedine e non è possibile "battere" la pedina altrui. Vince chi arriva alla casella finale (cupcake) con il punteggio corretto e grida "Candyland!".

#### Caselle azione

##### Caselle 4, 14, 18, 28, 40, 51

Amanità Muscaria: sei stato fortunatissimo! Salta direttamente all'amità muscaria successivo.

##### Casella 9

Incontri il fenicottero e ti metti a chiacchierare con lui. Mannaggia! Avete perso il turno. Aspetta il turno successivo!

##### Casella 24

La tartaruga non ha sentito la sveglia e va di fretta per poter arrivare in tempo. Corri! Salta fino alla casella 30!





### Casella 32

L'unicorno si esercita nel suo numero da giocoliere per la festa. Tuttavia, tutte le ghiande cadono per terra e devono essere raccolte nuovamente. Ripassi dal via e ricominci a giocare da zero!

### Casella 37

Il gattino è riuscito a dipanare la matassa di lana. Ora può andare alla festa. Tira i dadi ancora una volta!

### Casella 45

Il gufetto si è impigliato tra i rami. Attendi qui la fine del terzo giro! Hai la possibilità di abbandonare prima questa casella se accanto a te passa un altro giocatore che ti aiuta a liberare il gufetto.

### Casella 50

Gli amici si aiutano reciprocamente! Il bradipo deve ancora preparare le bevande per la festa e il carlino lo aiuta. Si può dare inizio alle danze. Avanza verso il cupcake: hai vinto!

## Gara tra le nuvole

### Il gioco di azione per 2-4 giocatori

La volpe, l'unicorno, il bradipo e il fenicottero desiderano organizzare una gara ben oltre le nuvole. In preda all'eccitazione saltano di nuvola in nuvola lungo la loro corsia per vincere. Chi arriverà per primo al traguardo e riuscirà a mettere le mani su una dolce sorpresa?

**Il gioco comprende:** Tabellone, 1 dado, 4 pedine, foglietto, matita

**Preparazione del gioco:** Ogni giocatore sceglie una corsia e una pedina di un colore diverso, le quali verranno disposte davanti alla casella 1. Riponi le regole del gioco accanto al tabellone, così da poter controllare all'occorrenza quale azione è prevista per il numero ottenuto dal lancio dei dadi.

**Svolgimento del gioco:** Inizia il giocatore più piccolo della squadra. Si gioca in senso orario. Avanza o retrocedi del numero di caselle indicato dalle regole del gioco. Se arrivi su una casella azione colorata sei obbligato a disegnare qualcosa, a riprodurre dei versi oppure a rappresentare qualcosa con una serie di gesti (non è consentito parlare, né emettere suoni oppure indicare oggetti e persone presenti). Le azioni da eseguire devono avere qualcosa in comune con gli animaletti myLilimals.



Ad esempio:



Dipingi un unicorno variopinto / disegna un lama



riproduci i suoni di un carlino / bubola come un gufo/



saltella come una lepre / sbadiglia come un bradipo / sbatti le ali come un fenicottero

Gli altri giocatori devono cercare di indovinare il più rapidamente possibile la parola imitata. La tua pedina potrà spostarsi dalla casella azione e lanciare i dadi per il giro successivo solo nel momento in cui l'altro giocatore avrà indovinato. Come ricompensa, questi potrà avanzare di due caselle con la sua pedina. Se nessuno indovina la parola misteriosa, devi saltare un giro e far indovinare una nuova parola nel giro successivo.

Azioni da eseguire in funzione del numero ottenuto:



Ritorna indietro di 1!



Salta un giro!



Inverti la posizione della tua pedina sulla tua corsia con la posizione di un'altra pedina su un'altra corsia!



Avanza di 1!



Decidi quale giocatore debba far indietreggiare la sua pedina di 1 casella.



Avanza di 2!

Se lanciando i dadi finisci su una casella azione (disegno, suoni o pantomima), devi eseguire anche un'azione.

Vince chi arriva per primo al traguardo.





## Giochi di carte

### Mao Mao

**Giocatori:** 2+

**Età:** 6+

**Il gioco comprende:** 36 carte da gioco

**Svolgimento del gioco:** Inizia il più piccolo. Si gioca in senso orario. Ogni giocatore riceve cinque carte. Le restanti carte vengono mescolate in un mazzo al centro del tavolo. Si scopre la prima carta e la si ripone accanto nel pozzo. Cerca ora di riporre un'altra carta con lo stesso colore o lo stesso valore (ad es. giallo su giallo oppure jack su jack). Se non puoi o non vuoi scartare nessuna carta, puoi pescare una carta dal mazzo e il gioco passa al giocatore successivo.

**Attenzione:** Il jolly, l'asso, il jack e il sette hanno una particolare funzione nello svolgimento del gioco.



#### Scelta del colore

Puoi decidere quale colore debba avere la carta che calerà il giocatore successivo.



#### Saltare un giro

Il giocatore successivo deve saltare il turno.



#### +2

Il giocatore successivo deve pescare 2 carte dal mazzo, a meno che non lanci un sette. In questo caso, il giocatore successivo deve pescare quattro carte ecc.



#### Jolly

Scegli una qualunque azione [scelta del colore, salta un giro, +2]

Una volta esaurito il mazzo di carte, si prende la prima carta del pozzo, la si scarta, quindi si mischiano nuovamente le carte e si utilizza il pozzo come nuovo mazzo. Prima di lanciare l'ultima carta, si deve dire chiaramente "Mao". Se ci si dimentica di farlo, il giocatore deve pescare due carte di penitenza. Vince chi ha giocato la sua ultima carta e ha detto "Mao Mao".



## Memo

**Giocatori:** 2+

**Età:** 4+

**Il gioco comprende:** 32 carte da gioco (i jolly vengono scartati)

**Svolgimento del gioco:** Inizia il più piccolo. Si gioca in senso orario. Si mischiano bene le carte e le si dispongono sul tavolo con l'immagine rivolta verso il basso. L'obiettivo del gioco è collezionare quante più coppie possibili, dunque due carte con lo stesso simbolo (angolo destro). Puoi scoprire due carte. Se queste costituiscono già una coppia, le puoi disporre davanti a te e pescare altre due carte. Se queste, invece, non combaciano, vengono girate nuovamente. È importante ricordare sempre la posizione delle diverse carte. Tocca ora al giocatore successivo. Il gioco finisce quando sono state ricomposte tutte le coppie. Vince chi trova il numero maggiore di coppie.

## Gioco dell'Asino

**Giocatori:** 2+

**Età:** 4+

**Il gioco comprende:** 33 carte da gioco (tre Jolly vengono scartati, uno si conserva durante il gioco, perché rappresenta l'asino)

**Svolgimento del gioco:** L'obiettivo del gioco è trovare quante più coppie possibili. Anzitutto si mischiano bene le carte e si distribuiscono tra tutti i giocatori. Chi ha già in mano una coppia, quindi due carte dello stesso valore (angolo destro), le può scartare e riporre sul tavolo. Inizia il più piccolo. Prendi una carta dalle carte della persona alla tua sinistra. Se questa ti può servire per comporre una coppia con una delle carte che hai in mano, prendi queste due carte e le metti sul tavolo. In caso contrario, inserisci questa carta tra quelle che hai in mano. Tocca ora al giocatore successivo. La partita si considera finita quando una persona ha messo a terra tutte le carte che aveva in mano. Perde chi è in possesso dell'asino (jolly), a prescindere dal numero di coppie che è riuscito a formare.



## Il baro

**Giocatori:** 3+

**Età:** 8+

**Il gioco comprende:** 32 carte da gioco (i jolly vengono rimossi)

**Svolgimento del gioco:** I nostri genitori ci insegnano fin da piccoli a essere sempre sinceri e a non raccontare le bugie... ed è giustissimo. In questo gioco, invece, è necessario barare se si desidera arrivare vincitori alla fine.

Dopo aver mescolato bene le carte, queste vengono distribuite in maniera uniforme a tutti i giocatori. Le carte in eccesso vengono messe da parte.

Inizia il più piccolo. Si gioca in senso orario. Riponi sul tavolo una carta coperta e di' chiaramente ad alta voce il suo valore (il colore è indifferente). Il giocatore successivo a sua volta mette a terra la carta coperta con il valore immediatamente superiore e lo dice ad alta voce. Si gioca con una sequenza ascendente: sette, otto, nove, dieci, jack, regina, re, asso. Non sempre si può mettere a terra la carta richiesta. Hai anche la possibilità di barare e tenere coperta una carta che non corrisponde alla sequenza richiesta. Ad esempio, anziché scartare il dieci richiesto, giochi un sei. Se uno dei giocatori pensa di averti scoperto a barare, lo segnala dando un colpetto sul tavolo. La carta che hai riposto sul tavolo deve poi essere scoperta. Se hai davvero barato, sei costretto a prendere tutto il mazzo di carte. Se, invece, hai detto la verità, le carte del mazzo vanno alla persona che ha dubitato di te e si incomincia la partita dall'inizio. Quindi, fate attenzione, a barare con maestria. Vince chi scarta per primo tutte le carte che aveva in mano.

## Solitaire

**Giocatori:** 1

**Età:** 8+

**Il gioco comprende:** 32 carte da gioco (i jolly vengono rimossi)

**Svolgimento del gioco:** All'inizio del gioco, si dispongono sul tavolo sei file di carte coperte di diversa lunghezza in cui la prima fila è composta da una carta, la seconda da due e così via.

A sinistra della prima fila si lascia lo spazio vuoto per un'ulteriore fila. Qui, all'inizio del gioco, non ci sono carte. Questo spazio può essere occupato solo dalla regina. Le carte rimanenti vengono posizionate coperte a sinistra e costituiscono la pila da cui pescare.



Obie

Lo scopo del gioco è creare con le carte quattro pile di colori differenti, ognuna di un colore diverso e organizzate in ordine ascendente come segue: sette, otto, nove, dieci, jack, regina, re, asso (fila dall'alto verso il basso). Le prime carte delle pile predisposte e del mazzo da cui pescare vengono scoperte. Il giocatore deve quindi cercare di capovolgere con abilità anche le carte sottostanti ancora girate per poterle scoprire. Tutte le carte possono essere messe a terra sulle sei file di carte in ordine decrescente (re, regina, jack, numeri da dieci fino a sette), ma sempre con colori alternati (l'ordine dei colori non è rilevante). Se si scopre un asso, questo può essere subito riposto su una delle quattro pile di carte. Su ogni asso messo a terra si possono riporre in ordine decrescente re, regina, jack, carte da dieci fino a sette dello stesso colore.

Le carte o le pile di carte scoperte possono essere sollevate in parte o totalmente ed essere distribuite sulle altre file di carte. Si possono guardare le carte del mazzo da cui pescare tutte le volte che si vuole. Le carte che vanno bene possono essere messe a terra in sei (o sette, compreso lo spazio vuoto) file di carte oppure subito inserite nel pozzetto. Vince chi riesce a mettere a terra tutte le 32 carte nelle quattro pile di carte ordinate per colore. Perde chi non ha più nessuna mossa a disposizione.

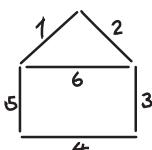
## Giochi con i dadi

### La casetta della fortuna

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 1 dado, foglietto e matita per ogni giocatore

**Svolgimento del gioco:** Ogni giocatore disegna sul suo foglietto la seguente "casetta della fortuna". Si tirano quindi a turno i dadi. Ognuno ha un tiro a disposizione e cancella dalla sua casetta della fortuna il numero indicato sui dadi. Una volta che hai depennato sul



tuo foglio il numero ottenuto con il lancio dei dadi, passi al foglio della persona seduta alla tua sinistra . Se anche lì il numero è già stato rimosso, lo inserisci nuovamente nella tua casetta, riscrivendolo accanto a quello cancellato. Vince chi ha demolito per primo la sua "casetta della fortuna".

### Il civico più grande

**Giocatori:** 2+

**Le jeu contient :** 1 dado

**Svolgimento del gioco:** Ogni giocatore ha a disposizione 3 lanci. Con il primo lancio hai ancora la possibilità di decidere: se il numero ottenuto debba essere scritto al primo (centinaia), al secondo (decine) oppure al terzo (unità) posto. Con il terzo tiro hai ottenuto un numero a tre cifre (numero civico).

Vince chi ha ottenuto con il lancio dei dadi il numero civico più grande.

### Jule

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 1 dado, foglietto, matita

**Svolgimento del gioco:** Si tirano i dadi a turno. Lanciando i dadi, cerca di ottenere i numeri da 1 a 6 e da 6 a 1 nella giusta sequenza. Ad esempio, se con un lancio ottieni 1, annoti questo numero e con il lancio successivo cerchi di ottenere 2; se non ci riesci, passi il dado al giocatore dopo di te. Se sei riuscito ad annotare tutti i numeri da 1 a 6, inizia la partita di ritorno. Vince chi riuscirà per primo a depennare la sequenza di numeri.





## Quinze

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 1 dado

**Svolgimento del gioco:** Si gioca a turno. Lancia il dado finché non ottieni 15 oppure un numero di poco inferiore. Vieni eliminato se ottieni un numero superiore a 15. Vince chi ottiene per primo il numero 15. Se nessun giocatore riesce a raggiungere il numero 15, vince chi ha ottenuto il punteggio più vicino a 15.

## 1 x 1

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 2 dadi

**Svolgimento del gioco:** I numeri ottenuti dal lancio dei due dadi vengono moltiplicati fra loro. Vince chi ottiene il numero più alto.

## Cancella le croci

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 2 dadi, foglietto, matita

**Déroulement du jeu :** Ogni giocatore disegna 20 croci su un foglietto, dopo di che si tirano a turno i 2 dadi. Puoi eliminare (depennare) un numero di croci pari al numero ottenuto dal lancio dei dadi. Se il numero ottenuto supera il numero di croci, devi disegnare quelle che mancano. Vince chi riesce per primo a eliminare tutte le croci.

## Manina

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 2 dadi, foglietto, matita

**Svolgimento del gioco:** Viene stabilito il numero di partite. Poi si tirano a turno i dadi. Si conta solo il 5 (la "manina") e vale 5. Un doppio cinque vale come  $5 \times 5 = 25$ . Vince chi ottiene per prima il numero 25.

## Attorno alla stella

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dado

**Svolgimento del gioco:** Contano solo i numeri costituiti da un puntino centrale. Benché l'1 abbia un puntino centrale non può essere contato perché non è circondato da altri



puntini. Il 2, il 4 e il 6 non valgono perché non hanno nessuna "stella". Invece, il 3 vale come 2 puntini e il 5 come 4 puntini perché questi sono disposti attorno a un puntino centrale. Si giocano 3 turni. Vince chi ottiene il numero più alto.

### 1 + 2 = 3

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dadi, foglietto, matita

**Svolgimento del gioco:** Ogni giocatore ha a disposizione 7 lanci. Il numero ottenuto dal lancio di due dadi deve corrispondere al numero ottenuto con il terzo dado. Esempio: 1+2 e 3, 1+3 e 4, 1+4 e 5, 2+4 e 6 ecc. Scrivi sul foglietto con quale tiro ottieni la tua combinazione. Vince chi ha ottenuto la propria combinazione con il minore numero di tiri.

### Il buon 10

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dado, foglietto, matita

**Svolgimento del gioco:** Ogni giocatore ha a disposizione un lancio. Si somma il punteggio ottenuto complessivamente con tutti i lanci. Se la somma ottenuta è inferiore o uguale a 10, viene aggiunto anche un premio di 10 punti. Laddove la somma ottenuta sia superiore a 10, vengono decurtati 10 punti. Vince chi ottiene il numero più alto.

### Ventuno

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dado

**Svolgimento del gioco:** Questo gioco è una variante di "quindici". Si gioca in 3 lanci. Il primo giro si gioca con 3 dadi, il secondo con 2 dadi e a partire dal terzo giro si lancia solo un dado. Vince chi ha ottenuto un punteggio pari a 21 oppure di poco inferiore.

### Numero doppio

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dado

**Svolgimento del gioco:** Ognuno ha 3 lanci a disposizione. Si contano solo i numeri doppi. 5 – 5 vale 5 e 3 – 3 vale 3. Tuttavia, tre numeri uguali vengono calcolati al quadruplo. 6 – 6 – 6 danno quindi 24. Vince chi ottiene il numero più alto.



## Doppio Lottchen

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dado

**Svolgimento del gioco:** Si tirano i dadi a turno. I numeri ottenuti dai giocatori vengono addizionati ad ogni lancio. Perde chi raggiunge o supera il numero 66.

## Il pigro sei

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dado

**Svolgimento del gioco:** Una variante del doppio Lottchen. Il numero finale è 88. Il numero ottenuto nei sei lanci non viene addizionato, bensì sottratto.

## Ramba-Zamba

**Giocatori:** 2+

**Il gioco comprende:** 3 dado, foglietto, matita

**Svolgimento del gioco:** Lo scopo del gioco è di inserire nella tabella dei lanci il punteggio ottenuto da tre lanci successivi come un numero a tre cifre, in modo tale da ottenere il numero più alto possibile.

Prima di iniziare la partita, verrà redatto un elenco dei partecipanti nel modo seguente:

Unicorno			Lama			Fenicottero			Gatto		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

Inizia a tirare i dadi la prima persona della lista, facendo rotolare sul tavolo i dadi uno dopo l'altro. Dopo ogni dado, il giocatore decide in quale colonna inserire il numero ottenuto: nella colonna "C" (centinaia), nella colonna "D" (decine) oppure nella colonna "U" (unità). In questo modo, dopo aver tirato il terzo e ultimo dado, si ottiene un numero a tre cifre che deve essere il più grande possibile. Il numero più alto che si può raggiungere è 666, il più basso è 111. Se il giocatore che lancia il primo dado ottiene un 6, lo inserirà ovviamente nella colonna delle centinaia. Se invece dovesse ottenere una cifra bassa, la inserirà nella colonna delle decine o delle unità...nella speranza di ottenere un numero più alto con il tiro successivo. Si tirano i dadi consecutivamente. Una volta terminati i giri concordati, ogni giocatore somma il risultato ottenuto. Vince chi ha la somma totale maggiore.



## Appendice Scale e serpenti

Partite	Giocatori			
	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
Partita 1				
Partita 2				
Partita 3				
Partita 4				
Partita 5				
Partita 6				
Partita 7				
Partita 8				
Partita 9				
Partita 10				
Partita 11				
Partita 12				
Partita 13				
Partita 14				
Partita 15				
Partita 16				

