

same square as a snake's head, you must slide down the snake's body and finish on the square at the end of its tail. If you end up at the bottom of a ladder you climb upwards and place your token at the top of the ladder. If you are really lucky you can climb from square 28 to 84 in just one move! If you end up on a square in the middle of a snake or a ladder, nothing happens.

The winner is the first player to reach square 100.

Good luck!



[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se)

© ALGA BRIO 2008

on the road



# Snakes & Ladders

## Stegspelet

SE

För 2–4 spelare

Innehåller magnetisk spelplan,  
4 spelpjäser och tärning.

Spelarna startar från ruta 1 och går i mål på ruta 100. Välj en spelpjäs. Slå med tärningen och flytta din spelpjäs lika många steg framåt i nummerföljd som tärningen visar. Om din spelpjäs hamnar på samma ruta som ett ormhuvud, halkar den genast nerför ormens kropp och landar på rutan vid svansspetsen. Stannar du vid stegens bas, klättrar du genast uppåt och ställer din spelpjäs överst på stegen. Har du riktigt tur, kan du t ex klättra från ruta 28 till ruta 84 i ett enda drag! Hamnar du på en ruta mitt i en orm eller stege, händer inget.

Vinner gör den spelare som först når ruta 100.  
Lycka till!

## Stigespillet

NO

For 2–4 spillere

Inneholder magnetisk spillebrett,  
4 brikker og terning.

Spillerne starter fra rute 1 og går i mål på rute 100. Velg en spillebrikke. Kast terningen og flytt brikken like mange ruter fremover i nummer-

rekkefølge som terningen viser. Hvis brikken havner på samme rute som et slangehode, sklir den nedover slangens kropp og lander på ruten ved halespissen. Hvis du stanser ved bunnen av en stige, klatrer du opp og setter brikken øverst på stigen. Hvis du er riktig heldig, kan du for eksempel klatre fra rute 28 til rute 84 på ett eneste kast! Havner du på en rute midt i en slange eller stige, skjer det ingenting.

Den spilleren som først kommer til rute 100, har vunnet. Lykke til!

## Tikapuupeli

FI

2–4 pelaajaa

Sisältää magneettisen pelilaudan,  
4 pelinappulaa ja nopan.

Peli alkaa ruudusta 1 ja maali on ruudussa 100. Valitse pelinappula. Heitä noppaa ja siirrä pelinappulaa tuloksen verran eteenpäin ruutujen numeroinnin mukaisesti. Jos pelaaja joutuu samaan ruutuun, jossa on käärmeen pää, hän liikuu käärmeen vartaloa pitkin sen hännän kohdalla olevaan ruutuun. Jos pelaaja joutuu ruutuun, jossa on tikapuiden alapää, hän saa kavuta tikkaita pitkin niiden yläpäässä olevaan ruutuun. Hyvällä onnella voit päästä kiipeämään esim. ruudusta 28 ruutuun 84 yhdellä ainoalla heitolla! Jos joudut tikapuiden ja käärmeen väliseen ruutuun, ei tapahdu mitään.

Voittaja on se, joka saapuu ensimmäisenä ruutuun 100.

Onnea matkaan!

# Stigespillet



For 2–4 spillere

Indeholder magnetisk spilleplade,  
4 brikker og terning.

Spillerne starter fra felt nr. 1 og er i mål på felt nr. 100. Vælg en spillebrik. Slå med terningen og flyt din brik lige så mange skridt fremad i rækkefølge, som terningen viser. Hvis din spillebrik lander på samme felt som et slangehoved, glider den ned ad slangens krop og lander på feltet ved halespidsen. Stopper du ved foden af stigen, klatrer du straks opad og stiller din spillebrik øverst på stigen. Hvis du er rigtig heldig, kan du f.eks. klatre fra felt 28 til felt 84 i et eneste træk! Lander du på et felt midt i en slange eller stige, sker der ingenting.

Den spiller, som først når felt nr. 100, har vundet.

God fornøjelse!

# Snakes & Ladders



For 2–4 players

Contents: Magnetic game board,  
4 tokens and a die.

The players start on the first square and finish on square 100. Choose a token. Roll the die and move your counter as many steps as the value on the die. If your token ends up on the