

Multi-Level SNAKES & LADDERS



THE CLASSIC GAME WITH A CLEVER TWIST!

How To Play

To begin, each player chooses a coloured ball as their playing piece and positions it at the base of the board. In turn, each player rolls one die. The player who rolls the highest number will play first, followed by the next highest and so on...

On your turn, roll both of the dice. Add the value of the numbers on both dice and move forward on the board that number of spaces.

Four possible things will happen;

1. If you land on a regular, unoccupied space, move your ball to that space and play then passes to the next person.
2. If you land on a space at the bottom of a ladder, climb the ladder and place your ball on the space at the top (Note that for space 21 you will fall through a bucket to reach the ladder that takes you to space 60. If you land on square 11 your ball will drop through and take you to a ladder to take you to space 50).
3. If you land on a snake (with a bottomless bucket), drop your ball through the bucket - it will fall to a space below, where your ball should remain until your next turn.
4. If you land on a space occupied by another player, remove the other player's ball and send them back to square one. Meanwhile, you occupy their space!

If you roll a 'double', then having completed one of the previous four options, you immediately take another turn.

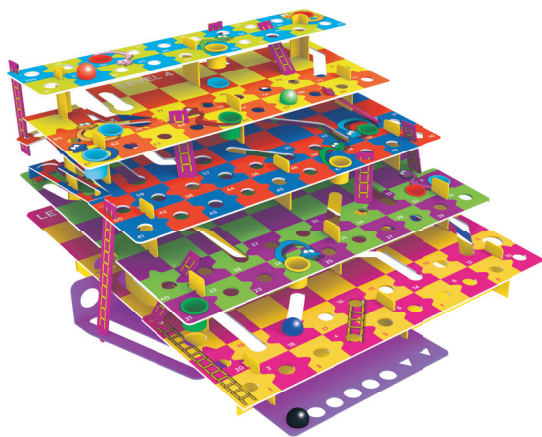
If your ball is on space 94 or a higher number, only roll ONE of the dice.

To win the game, you must be the first player to land exactly on space 100.

If you roll a number which would take you over 100, you must move any extra spaces BACKWARDS...

So for example, if you are on space 99 and you roll a three, move one space forward to space 100 and then two spaces backwards to 98, in order to complete your move.

Good luck and have fun!



the
Happy
Puzzle
Company



SERPENTS ET ÉCHELLES MULTI-NIVEAUX

Comment jouer

Pour commencer, chaque joueur choisit la bille de couleur qu'il veut utiliser comme pion et la place à la base du plateau de jeu. Chaque joueur lance un dé à son tour. Celui qui fait le plus commence, puis c'est à celui qui a fait le deuxième plus gros chiffre, etc.

À votre tour, vous devez lancer les deux dés. Ajoutez la valeur des deux dés et avancez sur le plateau du même nombre de cases.

Il peut se passer quatre choses différentes :

1. Vous atterrissez sur une case normale, non occupée. Posez votre bille sur cette case et c'est au joueur suivant de jouer.
2. Vous atterrissez sur une case en bas d'une échelle, vous grimpez alors à l'échelle jusqu'à son sommet (notez qu'à la case 21, vous tombez dans le seuil qui vous fera atteindre l'échelle qui mène à la case 60. Si vous atterrissez à la case 11, votre bille tombera jusqu'en bas de l'échelle qui mène à la case 50).
3. Si vous atterrissez sur un serpent (avec un seuil sans fond), votre bille tombe dans le seuil jusqu'à une case en dessous et y reste jusqu'à votre prochain tour.
4. Si vous atterrissez sur une case occupée par un autre joueur, enlevez la bille de l'autre joueur et renvoyez-la en case 1. Dans le même temps, vous prenez sa place !

Si vous faites un « double », après avoir accompli l'une des actions précédentes, vous rejouez immédiatement.

Si votre bille se trouve en case 94 ou au-delà, vous en jetez qu'UN seul des deux dés.

Pour gagner, vous devez être le premier joueur à atterrir exactement sur la case 100.

Si vous faites un nombre qui vous fait dépasser la case 100, vous devez RECULER du nombre de points supplémentaires.

Par exemple, si vous êtes sur la case 99 et que vous faites un 3, déplacez-vous d'une case vers l'avant, puis reculez de deux cases pour finir votre déplacement et atteindre la case 98.

Bonne chance et amusez-vous bien !



SCHLANGEN UND LEITERN - MULTI-LEVEL

Wie gespielt wird

Zuerst wählt jeder Spieler einen farbigen Ball als Spielball und positioniert ihn auf dem unteren Brett. Der Reihe nach würfelt jeder Spieler. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, spielt zuerst, dann kommt die nächsthöchste Zahl und so weiter...

Wenn du an der Reihe bist, rollst du beide Würfel. Addiere die Werte der Zahlen auf beiden Würfeln und setze deinen Ball auf dem Brett entsprechend der Augenzahl.

Es gibt vier mögliche Ereignisse;

1. Wenn du auf einem normalen, unbesetzten Platz landest, dann setze deinen Ball auf dieses Feld, dann spielt der nächste Spieler weiter.
2. Wenn du in einem Feld am Boden einer Leiter landest, kletterst du die Leiter nach oben und platzierst deinen Ball auf dem oberen Feld (Beachte: Bei Feld 21 fällst du durch einen Eimer und erreichst die Leiter, die dich zu Feld 60 führt. Bringt dich zur Leiter, die dich zu Feld 50 führt).
3. Wenn du auf einer Schlange landest (mit einem Eimer ohne Boden), dann wirf deinen Ball durch den Eimer - er fällt auf ein darunter liegendes Feld, auf dem dein Ball bleibt, bis du wieder an der Reihe bist.
4. Wenn du auf einem Feld landest, auf dem ein anderer Spieler sitzt, dann entferne den Ball des anderen Spielers und sende ihn wieder zurück auf Feld Eins. Dann nimmst du ihren Platz ein!

Wenn du einen Pasch geworfen und eine der vorherigen vier Optionen erfüllt hast, kannst du sofort noch einmal würfeln.

Wenn dein Ball auf der 94 oder einer höheren Zahl landet, spielst du mit nur EINEM Würfel.

Um das Spiel zu gewinnen, musst du der erste Spieler sein, der genau auf Feld 100 landet.

Wenn du eine Zahl würfelst, die die über die 100 hinausführt, musst du den überzähligen Wert ZURÜCKGEHEN.

Wenn du z. B. auf Feld 99 bist und eine Drei würfelst, gehst du ein Feld nach vorn auf die 100 und dann zwei Felder zurück auf die 98, um deine Züge abzuschließen.

Viel Glück und viel Spaß!



SNAKES & LADDER MULTI NIVEL

Regole del gioco

Para comenzar, cada jugador elige una bola de color su pieza de juego y la coloca en la base del tablero. Para comenzar, cada jugador tira un dado. El jugador que tire el número más alto jugará primero, Seguido por el más alto y así sucesivamente...

Cuando sea tu turno, tira ambos dados. Suma el valor de los números en ambos dados y mueve hacia adelante en el tablero ese número de espacios.

Pueden pasar cuatro cosas;

1. Si llegas a un casillero común y no está ocupado, mueve tu bola a ese espacio y el juego pasa entonces a la siguiente persona.
2. Si llegas a un casillero que está bajo una escalera, sube la escalera y coloca tu bola en el casillero de arriba. (Nota que para el casillero 21 caerás a través de un cubo para alcanzar la escalera que te lleva al casillero 60. Si llegas en el cuadro 11 tu bola caerá a través y te llevará a una escalera para llevarte al casillero 50).
3. Si llegas a una serpiente (con un cubo sin fondo), deja caer tu bola a través del balde, caerá a un casillero debajo, donde la bola debería quedarse hasta tu próximo turno.
4. Si llegas a un casillero ocupado por otro jugador, quita la bola del otro jugador y envíalo de vuelta al cuadro uno. ¡Mientras tanto, tú ocupas su casillero!

Si tiras un "doble", una vez que hayas completado una de las cuatro opciones previas, tienes otro turno inmediatamente.

Si tu bola está en el casillero 94 o un número mayor, solo tira UN dado.

Para ganar el juego, debes ser el primer jugador que llegue exactamente al casillero 100.

Si tiras un número que te llevaría más allá del 100, debes mover los espacios extra hacia atrás.

Así que por ejemplo, si estás en el casillero 99 y tiras un tres, mueve un espacio hacia adelante hasta el casillero 100 y luego dos espacios hacia atrás hasta el 98, para poder completar tu movimiento.

¡Buena suerte y diviértete!



SCALE E SERPENTI MULTILIVELLO

Cómo jugar

Preparazione: ogni giocatore sceglie una pallina colorata che utilizzerà come segnalino durante la partita e la colloca alla base del tabellone. A turno, ogni giocatore tira un dado. Inizia a giocare chi ottiene il numero più alto, seguito da chi ha ottenuto il secondo numero più alto e così via.

All'inizio del tuo turno, tira i dadi. Fai avanzare il tuo segnalino sul tabellone di un numero di caselle pari alla somma dei punteggi ottenuti con i dadi.

A questo punto possono succedere 4 cose:

1. Se finisci su una casella normale e vuota, posiziona la tua pallina su di essa. Il tuo turno è finito e tocca al giocatore successivo.
2. Se finisci su una casella ai piedi di una scaletta, sali la scala e posiziona la tua pallina nella casella in cima ad essa. Se la casella è la numero 21, la tua pallina cade nel pozzo e raggiunge una scala che ti porta direttamente alla casella 60. Se finisci sulla casella 11, la tua pallina cade nel pozzo e raggiunge una scala che ti porta fino alla casella 50.
2. Se finisci su una casella con un serpente (che contiene anche un pozzo senza fondo), la pallina cade nel pozzo e si ferma sulla casella sottostante, dove rimarrà fino al tuo prossimo turno.
4. Se finisci su una casella occupata da un altro giocatore, rimuovi la sua pallina e posizionala nella casella di partenza. E adesso occupa la casella rimasta libera!

Se tiri un "doppio" (lo stesso numero con entrambi i dadi, ad esempio due 5), hai diritto a due turni: muovi la pallina, completa una delle azioni precedenti in base alla casella su cui ti fermi e poi gioca un altro turno.

Se la tua pallina si trova sulla casella 94, 95, 96, 97, 98 o 99, tira SOLO 1 DADO!

Vince la partita chi si ferma per primo sulla casella 100, utilizzando TUTTI i movimenti assegnati dall'ultimo tiro dei dadi.

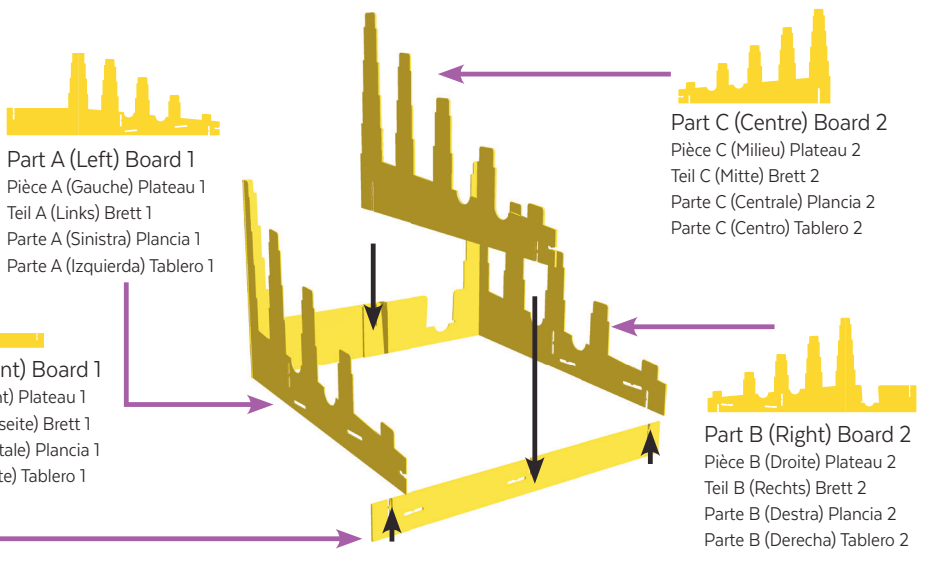
Se con l'ultimo tiro superi la casella 100, DEVI utilizzare i movimenti restanti per tornare INDIETRO.

Esempio: ti trovi sulla casella 99, tiri il dado e ottieni un 3. A questo punto, muovi la tua pallina in AVANTI di 1 spazio, raggiungi la casella 100 e poi torni INDIETRO di 2 spazi, fino alla casella 98, in modo tale da utilizzare tutti e 3 i movimenti.

Buona fortuna e buon divertimento!



1



Part A (Left) Board 1
 Pièce A (Gauche) Plateau 1
 Teil A (Links) Brett 1
 Parte A (Sinistra) Plancia 1
 Parte A (Izquierda) Tablero 1

Part C (Centre) Board 2
 Pièce C (Milieu) Plateau 2
 Teil C (Mitte) Brett 2
 Parte C (Centrale) Plancia 2
 Parte C (Centro) Tablero 2

Part D (Front) Board 1
 Pièce D (Avant) Plateau 1
 Teil D (Vorderseite) Brett 1
 Parte D (Frontale) Plancia 1
 Parte D (Frente) Tablero 1

Part B (Right) Board 2
 Pièce B (Droite) Plateau 2
 Teil B (Rechts) Brett 2
 Parte B (Destra) Plancia 2
 Parte B (Derecha) Tablero 2

How to construct your set:

Please follow the instructions carefully and take care not to force any pieces into place. Everything will go in correctly if pushed gently!

Comment construire votre plateau :

Veuillez suivre attentivement les instructions et ne pas forcer les pièces à rentrer. Toutes les pièces s'emboîtent parfaitement si on les positionne avec soin !

Aufbau des Sets:

Bitte befolge die Anweisungen sorgfältig und achte darauf, dass die Teile nicht gewaltsam eingesetzt. Alles geht gut, wenn du sanft drückst!

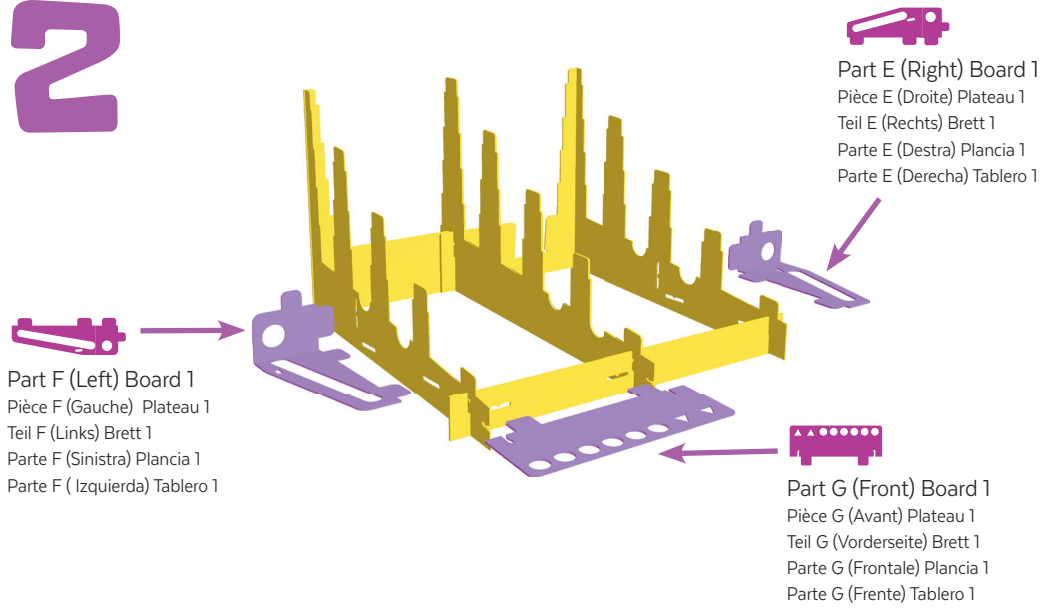
Cómo construir tu juego:

Por favor sigue las instrucciones con cuidado y ten cuidado de no forzar ninguna pieza en su lugar. ¡Todo entrará correctamente si lo empujas suavemente!

Come montare il tabellone:

Segui attentamente le istruzioni e non forzare gli incastri. Tutti i componenti combaciano perfettamente, basta spingere con delicatezza!

2

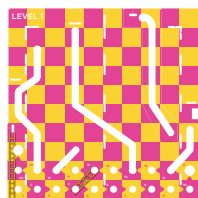
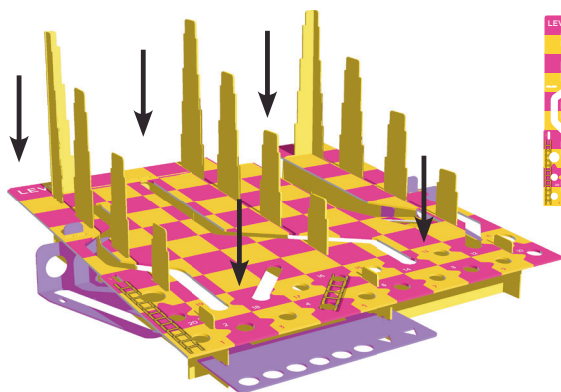


Part E (Right) Board 1
 Pièce E (Droite) Plateau 1
 Teil E (Rechts) Brett 1
 Parte E (Destra) Plancia 1
 Parte E (Derecha) Tablero 1

Part F (Left) Board 1
 Pièce F (Gauche) Plateau 1
 Teil F (Links) Brett 1
 Parte F (Sinistra) Plancia 1
 Parte F (Izquierda) Tablero 1

Part G (Front) Board 1
 Pièce G (Avant) Plateau 1
 Teil G (Vorderseite) Brett 1
 Parte G (Frontale) Plancia 1
 Parte G (Frente) Tablero 1





Level 1
Niveau 1
Stufe 1
Livello 1
Nivel 1

3

Level 1
Niveau 1
Stufe 1
Livello 1
Nivel 1

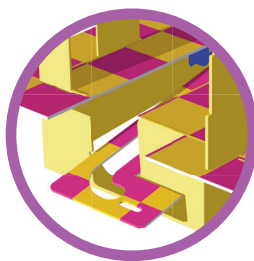
Caution: Push the boards over the uprights carefully!

Attention : Positionnez avec soins les plateaux sur les pièces verticales !

Achtung: Schiebe die Bretter vorsichtig über die Ständer!

Attenzione: Fai scendere le pance orizzontali lungo i supporti verticali con delicatezza!

¡Cuidado: Empuja los tableros sobre las verticales con cuidado!



Level 1 - Note the slope!

Niveau 1 - N'oubliez pas la pente !

Stufe 1 - Beachte die Neigung!

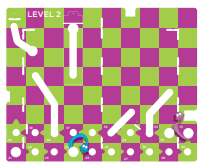
Livello 1: Attenzione alla discesa!

Nivel 1 - ¡Nota la pendiente!

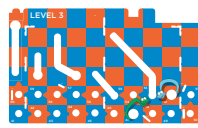
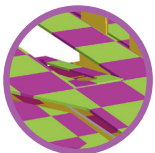
4

Level 2, Level 3

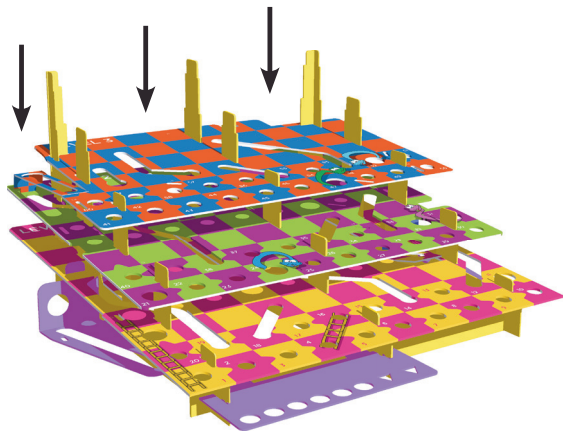
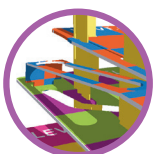
Niveau 2 Stufe 2 Livello 2 Nivel 2
Niveau 3 Stufe 3 Livello 3 Nivel 3



Level 2
Niveau 2
Stufe 2
Livello 2
Nivel 2



Level 3
Niveau 3
Stufe 3
Livello 3
Nivel 3



Note: Be aware that on levels 1, 2 and 3, parts of the board have been cut to allow them to fold and slope downward.

Remarque : Prenez en compte le fait qu'aux niveaux 1, 2 et 3, des parties du plateau ont été découpées pour pouvoir être pliées et faire une pente.

Hinweis: Achte darauf, dass bei den Stufen 1, 2 und 3 Teile aus dem Brett ausgeschnitten wurden, damit sie ausgeschnitten und abwärts geneigt werden.

Nota: Nei livelli 1, 2 e 3, alcune parti della plancia sono state tagliate per poter essere piegate e inclinate verso il basso.

Nota: Sé consciente que en los niveles 1, 2 y 3, se han recortado partes del tablero para permitir que se doblen y descendan.

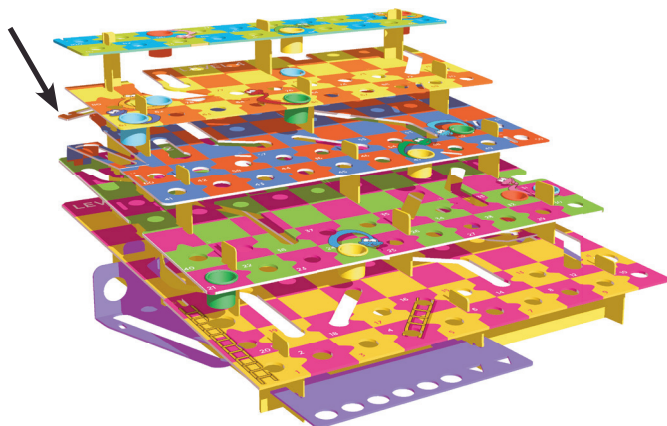




5

Level 4 and Level 5

Niveau 4, niveau 5 Stufe 4, Stufe 5
Livello 4, Livello 5 Nivel 4, Nivel 5



Level 4
Niveau 4
Stufe 4
Livello 4
Nivel 4



Level 5
Niveau 5
Stufe 5
Livello 5
Nivel 5

Buckets in holes:

Level 5: 86, 91, 98,
Level 4: 61, 65, 79 (not numbered see fig.A)
Level 3: 47, 52
Level 2: 21, 24, 31, 32

Seaux dans les trous :

Niveau 5 : 86, 91, 98
Niveau 4 : 61, 65, 79 (non numéroté voir image A)
Niveau 3 : 47, 52
Niveau 2 : 21, 24, 31, 32

Pozzi da inserire nei fori:

Livello 5: caselle 86, 91 e 98
Livello 4: caselle 61, 65 e 79 (non numerate, vedi fig. A)
Livello 3: caselle 47 e 52
Livello 2: caselle 21, 24, 31 e 32

Eimer in Öffnungen:

Ebene 5: 86, 91, 98
Ebene 4: 61, 65, 79 (nicht nummeriert, siehe Abb. A)
Ebene 3: 47, 52
Ebene 2: 21, 24, 31, 32

Agujeros en cubos:

Nivel 5: 86, 91, 98,
Nivel 4: 61, 65, 79 (no numerados ver fig. A)
Nivel 3: 47, 52
Nivel 2: 21, 24, 31, 32

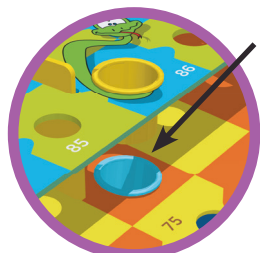


Fig. A
Image A
Abb. A
Fig. A
Fif A

Put bucket into the hole on Level 4 directly below space 86 on Level 5.

Mettez le seau dans le trou au niveau 4 directement en dessous de la case 86 du niveau 5.

Setze den Eimer in die Öffnung auf Stufe 4 direkt unter den Feldern 86 auf Stufe 5.

Inserisci il pozzo nel foro del Livello 4 esattamente al di sotto della casella 86 del livello 5

Pon el cubo en el agujero en el Nivel 4 directamente debajo del casillero 86 en el nivel 5.



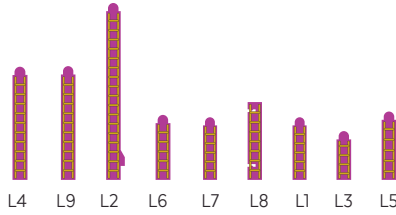
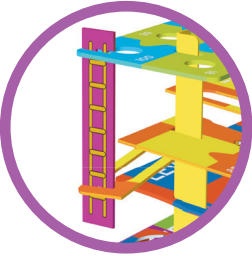
6

Échelles

Leitern

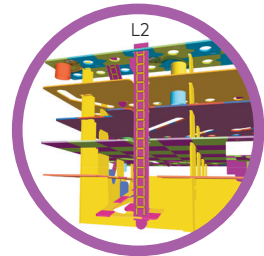
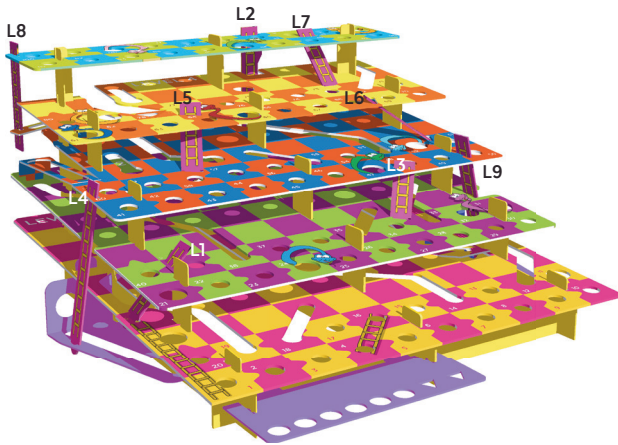
Scalette

Escaleras

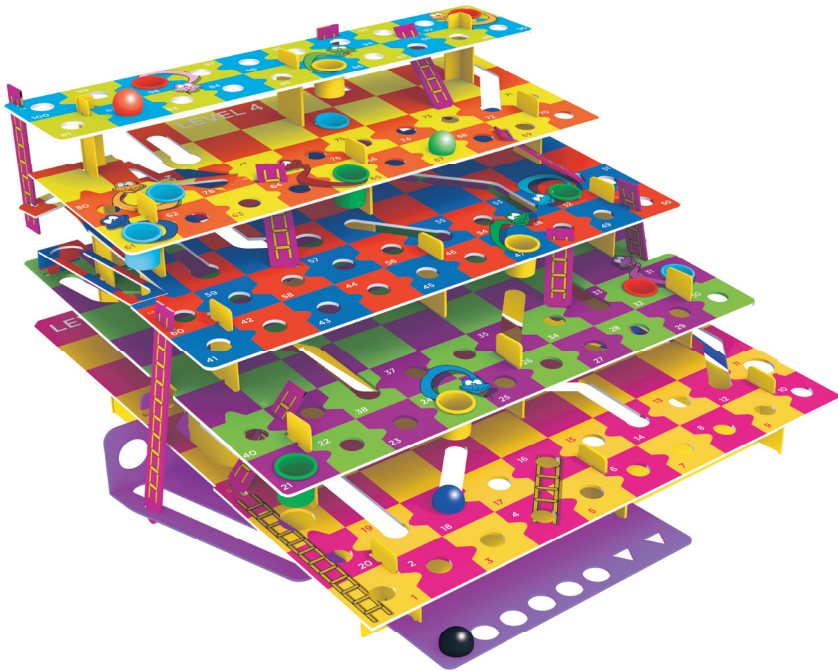


Ladders - Board 2 - Numbered 1 to 9
Échelles - Plateau 2 - Numérotées de 1 à 9
Leitern - Brett 2 - Nummeriert mit 1 bis 9
Scalette - Plancia 2 - Numerate dall'1 al 9
Escaleras - Tablero 2 - Numeradas del 1 al 9

Ladder 8
Échelle 8
Leiter 8
Scaletta 8
Escalera 8



Ladder 2
Échelle 2
Leiter 2
Scaletta 2
Escalera 2



Imported into the UK by
The Happy Puzzle Company Ltd. Elstree, Herts WD6 3EE

© 2015 The Happy Puzzle Company

For Tal, Lauren, Dov, Jake and Noam.

the
Happy
Puzzle
Company

www.happypuzzle.co.uk