



CHUTES AND LADDERS®

For 2, 3, or 4 Players

THE OBJECT OF THE GAME is to be the first player to go from Square Number 1 to Square Number 100.

SPINNER

Important: Do not remove the game platform from the box bottom. Assemble the spinner on the game platform by pressing the plastic arrow into the hole in the center of the spinner (Fig. 1).

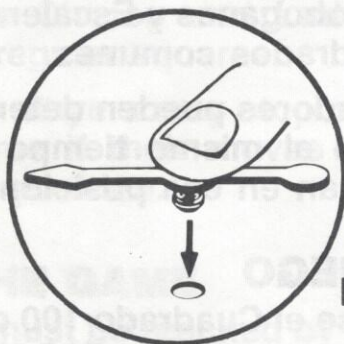


Fig. 1

TO BEGIN

Take a look at the game board and notice that all the squares are numbered. Square 1 is in the lower left hand corner. As you play, you move back and

CHUTES AND LADDERS

Para 2, 3, o 4 jugadores

forth, first to the right to Square 10, then to the left to Square 20, now again to the right to Square 30, etc., until you reach Square 100 at the top.

TO PLAY

1. Carefully remove the playing pieces from the board. Press each piece into a plastic stand. Each player chooses a different playing piece.
2. Spin the dial to see who starts the game. The player spinning the highest number plays first. Other players follow in turn from left to right.
3. All players start their playing pieces just off the playing board next to Square Number 1 and move one square for each number spun on the dial. For example, if the spinner points to five, move your playing piece five squares. Each player has but one turn at a time.
4. Ladders: Should your playing piece stop on a picture square at the *BOTTOM* of a *LADDER*, for example on Square 9, you must move *UP* to picture Square 31 at the top of that *LADDER*. In your next turn you move along toward Square Number 40. *LADDERS LEAD UP ONLY.*

- CHUTES AND LADDERS**
- Para 2, 3, o 4 jugadores
- EL OBJETIVO DEL JUEGO es ser el primer jugador que vaya del 0 hasta el Número 100.
5. Chutes: Should your playing piece land on a picture square at the *TOP* of a *CHUTE*, for example on Square 49, you must move *DOWN* to picture Square 11 at the bottom of that *CHUTE*. In your next turn move along toward Square Number 20. *CHUTES LEAD DOWN ONLY*. Note that all ladders and chutes begin and end in "picture" squares that relate to each other.
 6. The squares without pictures, but through which parts of the Chutes and Ladders pass, are counted as regular squares.
 7. Two or more players may stop on any square at the same time if their moves happen to land them in that position.

WINNING THE GAME

1. Square 100 must be reached by an exact spin of the dial, or by the *LADDER* from Picture Square Number 80.
2. The first player to reach the Blue Ribbon Corner, Number 100, *WINS THE GAME*.

CHUTES AND LADDERS®

Para 2, 3, o 4 jugadores

EL OBJETIVO DEL JUEGO es ser el primer jugador que vaya del Cuadrado Número 1 al Cuadrado Número 100.

AGUJA GIRATORIA

Importante: No retires la base del juego del fondo de la caja. Coloca la aguja giratoria sobre la base del juego presionando la aguja plástica dentro del orificio que se encuentra en el centro (Fig. 1).

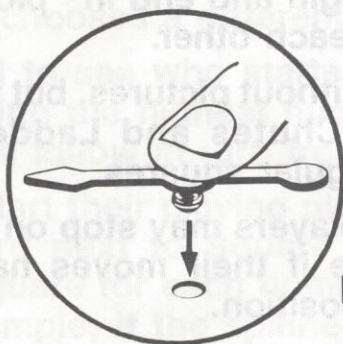


Fig. 1

PARA COMENZAR

Observa el tablero de juego y verás que todos los cuadrados están numerados. El Cuadrado 1 está en el extremo inferior izquierdo. A medida que juegas, debes moverte hacia atrás y hacia adelante, primero hacia la derecha hasta el Cuadrado 10, luego hacia la izquierda hasta el Cuadrado 20, ahora nuevamente hacia la derecha hasta el Cuadrado 30,

etc., hasta que llegues al Cuadrado 100 que se encuentra en la parte superior.

PARA JUGAR

1. Con cuidado retira las piezas de juego del tablero. Colócale a cada pieza, a presión, una base de plástico. Cada jugador escoge una pieza de juego diferente.
2. Haz girar la aguja para ver quién comienza el juego. El jugador que obtiene el número más alto juega primero. Los otros jugadores siguen el turno de izquierda a derecha.
3. Todos los jugadores comienzan con sus piezas de juego colocadas justo fuera del tablero de juego, próximas al Cuadrado Número 1 y las mueven un cuadrado por cada número que se obtiene al hacer girar la aguja. Por ejemplo, si la aguja giratoria señala el cinco, mueve tu pieza de juego cinco cuadrados. Cada jugador tiene sólo un turno por vez.
4. Escaleras: Si tu pieza de juego se detiene en un cuadrado con una figura al *PIE* de una *ESCALERA*, por ejemplo en el Cuadrado 9, debes mover tu pieza *HACIA ARRIBA* hasta la figura del Cuadrado 31 en la punta de esa *ESCALERA*. En tu próximo turno debes mover en dirección del Cuadrado Número 40. **LAS ESCALERAS SOLO CONDUCEN HACIA ARRIBA.**

5. Toboganes: Si tu pieza de juego se detiene en un cuadrado con una figura en la **PUNTA** de un **TOBOGAN**, por ejemplo en el Cuadrado 49, debes mover tu pieza **HACIA ABAJO** hasta la figura del Cuadrado 11 al pie de ese **TOBOGAN**. En tu próximo turno debes mover en dirección del Cuadrado Número 20. **LOS TOBOGANES SOLO CONducEN HACIA ABAJO**. Observa que todas las escaleras y toboganes comienzan y terminan en cuadrados con "figuras" que están relacionadas entre sí.
6. Los cuadrados sin figuras, pero a través de los cuales pasan Toboganes y Escaleras, son contados como cuadrados comunes.
7. Dos o más jugadores pueden detenerse en cualquier cuadrado al mismo tiempo si sus movimientos terminan en esa posición.

GANAR EL JUEGO

1. Debe alcanzarse el Cuadrado 100 con el número exacto de la aguja, o con la **ESCALERA** desde el Cuadrado con Figura Número 80.
2. El primer jugador que llegue a la Esquina de la Cinta Azul, Número 100, **GANA EL JUEGO**.