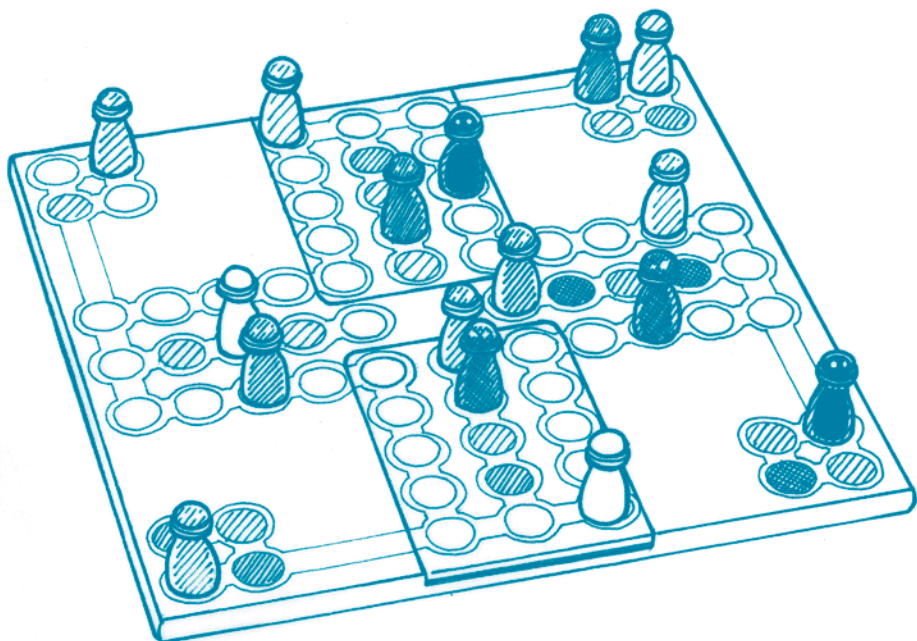


goki



Ludo

Лудо

Ludo

Dies ist ein Ludo-Spiel für 2 – 4 Spieler ab 4 Jahren. Mit 4 Mitspielern funktioniert es wie andere Ludospiele auch, die Du bereits kennst. Wenn Ihr aber zu dritt oder nur zu zweit spielt, ist dies das schnellste Ludospiel, das Ihr je gespielt habt. Weil es so einzigartig flexibel ist.

1 Spielbrett

Je 4 gelbe, rote, grüne und blaue Spielsteine

1 Würfel

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine eigenen vier Spielfiguren als Erster von seinem jeweiligen Startfeld in Pfeilrichtung in sein „Zuhause“ zu bringen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfarbe aus und setzt seine vier Spielfiguren in das farblich entsprechende Startfeld.

Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn. Wer eine Sechs würfelt, darf eine seiner Spielfiguren aus dem Startfeld auf sein erstes Feld auf dem Spielbrett setzen. Immer, wenn sich alle vier Figuren im Startfeld befinden, hast Du drei Versuche, eine Sechs zu würfeln. Nachdem Du die Sechs gewürfelt hast, darfst Du gleich noch einmal würfeln und die Spielfigur danach entsprechend der gewürfelten Punktezah vorrücken.

Das besondere an diesem Ludospiel ist, dass Ihr das Spielfeld entsprechend der Anzahl der Mitspieler flexibel umbauen und dadurch zügiger machen könnt.

Du siehst, dass Du zwei Elemente dem Spielbrett entnehmen und umdrehen kannst. Wenn Du eines dieser Felder drehst, hast Du schwuppdwupp ein Spielfeld für drei Mitspieler.

Drehst Du noch das zweite Element um, ist das Spielfeld ideal für das schnelle Spiel zweier Spieler vorbereitet.

Die Regeln

Wenn Du eine Sechs würfelst, darfst Du jeweils noch einmal würfeln. Solange sich noch Spielfiguren im Startfeld des Spielers befinden, muss eine Spielfigur neu auf das jeweils erste Feld des Spielfeldes gesetzt werden. Dieses Feld muss mit dem Ergebnis des zweiten Wurfes freigemacht werden. Triffst Du beim Freimachen auf eine eigene Spielfigur, musst Du diese „rauswerfen“. Eigene Figuren müssen nur beim Freimachen rausgeworfen werden.

Du kannst auf dem Weg zu Deinem „Zuhause“ über die eigenen und gegnerischen Spielfiguren springen. Wenn Du jedoch auf die Figur eines Gegners auf dem Feld triffst, dass Du als Zielfeld gewürfelt hast, kannst Du die gegnerische Figur rauswerfen. Jede herausgeworfene Figur muss wieder im Startfeld auf ihren neuerlichen Spieleinsatz warten.

Jeder Spieler versucht, seine vier Spielfiguren so schnell wie möglich in sein „Zuhause“ zu bringen. Das wird aber dadurch zusätzlich erschwert, dass Du in den Feldern Deines „Zuhauses“ nicht über die eigenen Spielfiguren springen darfst. Vor diesem Spielfeld angekommen, muss die gewürfelte Zahl also genau stimmen, sonst muss die Figur vor dem rettenden „Zuhause“ stehen bleiben und auf die passende Zahl warten und befürchten, dass ein gegnerischer Spieler sie so kurz vor dem Ziel noch heraus wirft.

Wir wünschen jetzt viel Spaß mit dem flexiblen, schnellen Ludospiel.

This is a ludo game for 2 – 4 players aged 4 and over. With 4 players it works like the other ludo games you already know. But if there are only three or two of you, this is the fastest ludo game you have ever played. Because it is so uniquely flexible.

1 game board
4 yellow, 4 red, 4 green and 4 blue tokens
1 die

Object of the game

The object of the game is to be the first player to take your four tokens from their starting boxes, following the arrows to the “home” boxes.

Preparation

Each player chooses a colour and places his or her four tokens in the starting boxes of the corresponding colour.

The players take it in turns, moving clockwise. If you throw a six you may place one of your tokens from the starting boxes in your first box on the game board. Whenever all four of your tokens are in the starting boxes, you have three tries at throwing a six. After you have thrown a six you may throw the die again and then move the token according to the number thrown. The special thing about this ludo game is that you can alter the game board flexibly according to the number of players and make it faster.

As you can see, two elements of the game board can be removed and turned over. When you turn over one these elements, hey presto – you have a game for three players! And if you turn over the second element the game board is prepared perfectly for a fast game for two players.

Rules

Anyone who throws a six may throw again. As long as you still have tokens in your starting boxes, a token must be placed in the first box on the board when you throw a six. This box must be cleared with the result of the second throw. If you land on your own token when clearing, you have to eject it back to the starting boxes. Your own tokens only have to be ejected when clearing the arrow box.

On your way to your “home” you can jump over your own and your opponents’ tokens. However, if you land on an opponent’s token in the box corresponding to the number you have thrown, you can eject the opponent’s token. Each ejected token must then wait in its starting box to rejoin the game.

All of you try to bring your four tokens as quickly as possible to your “home”. However, this is made even more difficult by the fact that you cannot jump over your own tokens in your “home” boxes. Once you land in front of these boxes, the number thrown must therefore be exactly right, otherwise the token must remain in front of the saving “home” and wait for the right number on the die, while fearing that one of the opposing players could eject it so close to the finish.

We hope you have lots of fun with the flexible, fast ludo game.

F Ludo

Ceci est un jeu de Ludo pour 2 à 4 joueurs de 4 ans et plus. Si les joueurs sont 4, il fonctionne comme tous les autres jeux de Ludo que tu connais déjà. Si cependant vous jouez à trois ou seulement à deux, c'est le jeu de Ludo le plus rapide que vous ayez jamais joué. Car il est d'une flexibilité unique.

1 plateau de jeu
16 pions : 4 jaunes, 4 rouges, 4 verts et 4 bleus
1 dé

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à « ramener à la maison » ses quatre pions en partant de la case de départ de la même couleur et en allant dans le sens de la course.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur de jeu puis place ses quatre pions sur la case de départ de la même couleur.

Les joueurs lancent le dé tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui obtient un six, déplace un de ses pions de la case de départ sur sa première case sur le plateau de jeu. Le joueur dont les quatre pions se trouvent tous sur la case de départ, a trois possibilités à sa disposition pour obtenir un six. Une fois obtenu un six, le joueur a le droit de relancer une fois le dé ; le pion avance alors du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en lançant le dé.

La particularité de ce jeu Ludo est qu'il vous offre la possibilité de moduler le plateau de jeu en fonction du nombre de joueurs et de le rendre ainsi plus rapide.

Comme tu peux le voir, tu as la possibilité de retirer deux éléments du plateau de jeu et de les retourner. En retournant un de ces éléments, tu obtiens en un clin d'œil un plateau de jeu pour trois joueurs. Si tu retournes aussi le deuxième élément, le plateau de jeu devient idéal pour un jeu rapide à deux joueurs.

Règles de jeu

Le joueur qui lance un six, a le droit de rejeter une fois le dé. Tant qu'il y a des pions sur la case de départ d'un joueur, celui-ci doit chercher à les placer sur sa première case sur le plateau de jeu. Cette case doit être libérée en faisant avancer le pion du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en jetant le dé une deuxième fois. Si, en libérant la case, ton pion finit sa course exactement sur un pion de la même couleur, il le renvoie à sa case de départ. Ce n'est que dans un tel cas de figure que tu es obligé de renvoyer un de tes propres pions à la case de départ.

En ramenant tes pions à la maison, tu peux sauter par dessus tes propres pions et les pions adverses. Or, si un pion finit sa course exactement sur un pion adverse, il le renvoie à sa case de départ. Une fois renvoyé à sa base, le pion attend de pouvoir rentrer en jeu.

Chaque joueur cherche à ramener ses quatre pions à la maison aussi vite que possible. Ce qui est, cependant, rendu plus ardu par le fait que les joueurs n'ont pas le droit de sauter par dessus leurs propres pions quand ceux-ci se trouvent sur les cases de leur maison. Ils doivent alors, par conséquent, amener leurs quatre pions à la maison avec le compte exact, faute de quoi chaque pion doit attendre dehors que le bon numéro soit tiré, dans la crainte d'être sorti par un pion adverse alors que le but est tout proche.

Amusez-vous bien avec le jeu rapide de Ludo modulable.

Ludo

Es un juego de mesa para 2 – 4 jugadores a partir de 4 años. Con 4 jugadores funciona igual que otros juegos de mesa que ya conoces. Pero si vais a jugar con tres o sólo con dos jugadores, este es el juego más rápido al que hayáis jugado nunca. Porque es extremadamente flexible.

1 Tablero de juego
4 fichas de cada color: amarillas, rojas, verdes y azules
1 dado

Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir llevar el primero sus cuatro fichas hasta su “casa” partiendo desde la casilla de inicio en dirección hacia donde indica la flecha.

Preparación del juego

Cada jugador elige un color de fichas y coloca sus cuatro fichas en la casilla de inicio marcado con el color correspondiente.

Los jugadores juegan en el sentido de las agujas del reloj. Quien lance un seis podrá colocar una de sus fichas de la casilla de inicio en la primera casilla del tablero de juego. Siempre que tus cuatro fichas se encuentren en la casilla de inicio tendrás tres intentos para lanzar un seis. Tras haber lanzado un seis podrás lanzar nuevamente y avanzar la ficha el correspondiente número de puntos lanzado.

Lo especial de este juego es que podéis transformar el tablero de juego de forma flexible según el número de jugadores para hacerlo más rápido.

Verás que hay dos elementos del tablero de juego que puedes extraer y darles la vuelta. Si le das la vuelta a uno de estos campos tendrás un tablero de juego para tres jugadores en un santiamén. Si también le das la vuelta al segundo elemento el tablero de juego será ideal para un juego rápido de dos jugadores.

Las reglas

Si lanzas un seis podrás lanzar el dado nuevamente. Mientras se encuentren fichas en la casilla de inicio del jugador, este deberá sacar nuevamente una de las fichas a la primera casilla del tablero de juego correspondiente. Esta casilla se deberá liberar con el resultado del segundo lanzamiento de dado. Si al dejar libre la casilla caes sobre una de tus propias figuras tendrás que “echarla”. Las propias fichas sólo se pueden eliminar al hacer lugar.

En el camino hacia tu “casa” podrás saltar por encima de tus propias fichas y de las fichas de tus oponentes. Pero si tirando el dado caes sobre una casilla que está ocupada por uno de tus oponentes podrás eliminar la ficha de tu oponente. Cada ficha eliminada debe regresar a la casilla de inicio y esperar a comenzar una nueva ronda.

Cada jugador intentará llevar sus fichas lo más rápido posible a su “casa”. Esto se dificulta además ya que en las casillas de tu “casa” no podrás saltar tus propias figuras. Así que antes de llegar a estas casillas se debe lanzar el número exacto, sino la ficha deberá permanecer delante de la “casa” salvadora y esperar hasta que le salga el número apropiado en el dado y temer que algún oponente le eche a tan poco de la meta.

Te deseamos mucha diversión con el juego de mesa rápido y flexible.

Dit is een ludospel voor 2 – 4 spelers vanaf 4 jaar. Met 4 spelers is het net hetzelfde als andere ludospelen die je kent. Maar als jullie maar met z'n drieën of tweetjes spelen, is dit het snelste ludospel dat je ooit gespeeld hebt. Omdat het zo onvoorstelbaar flexibel is!

1 speelbord
Telkens 4 gele, rode, groene en blauwe pionnen
1 dobbelsteen

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin de eigen vier pionnen als eerste vanaf het startveld naar zijn 'thuis' te brengen.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een speelkleur en plaatst zijn vier pionnen op het startveld van zijn kleur. Er wordt met de klok mee gespeeld. Wie een zes gooit, mag een van zijn pionnen vanaf het startveld op zijn eerste veld van het speelbord zetten. Zolang alle vier je pionnen zich nog op het startveld bevinden, mag je per beurt driemaal proberen om een zes te gooien. Heb je een zes gegooid, dan mag je meteen nog een keer gooien en je pion op het speelbord verplaatsen volgens het gegooide aantal ogen. Het bijzondere aan dit ludospel is dat jullie het speelveld flexibel kunnen aanpassen aan het aantal spelers, zodat het sneller wordt. Zoals je ziet, kun je twee elementen uit het speelbord nemen en omdraaien. Als je een van deze velden omdraait, heb je plots een speelveld voor drie spelers. Draai je ook het tweede element om, dan is het speelveld ideaal voor een snelle versie met twee spelers.

De regels

Als je een zes gooit, mag je nog een keer gooien. Zolang er nog pionnen op je startveld staan, moet je bij een zes een pion op je eerste veld van het speelbord zetten. Dit veld moet je dan met het resultaat van je volgende worp weer vrijmaken. Kom je hierbij terecht op een veld waar zich al een van je andere pionnen bevindt, dan moet deze pion weer naar je startveld terugkeren. Dit geldt alleen bij het vrijmaken van het eerste veld! Op weg naar je 'thuis' kun je over je eigen pionnen en die van je tegenspelers springen. Als je pion echter precies terechtkomt op een veld waar zich al een pion van een tegenspeler bevindt, kun je die pion naar zijn startveld terugsturen. Daar moet hij dan wachten, tot je tegenspeler met een gegooide zes zijn pion weer in het spel kan brengen. Elke speler probeert zijn vier pionnen zo snel mogelijk naar zijn 'thuis' te brengen. Maar dit is niet zo eenvoudig, want op de velden van je 'thuis' mag je niet over je eigen pionnen springen. Als je daar eenmaal bent aangekomen, moet je dus het exacte aantal ogen gooien. Anders moet je pion vóór de reddende 'thuis' blijven staan en wachten op een juiste worp. Ondertussen bestaat het gevaar dat een tegenspeler je pion, zo vlak voor de aankomst, toch nog naar je startveld terugstuurt.

Wij wensen jullie veel plezier met dit flexibele en snelle ludospel.

Dette er et ludospil for 2 – 4 spillere fra 4 år. Hvis I er fire spillere, er spillet som ethvert andet ludospil, du kender. Hvis I er tre eller kun to spillere, er dette det hurtigste ludospil, du nogensinde har spillet, fordi det er fleksibelt.

1 spillebræt

Hhv. 4 gule, røde, grønne og blå brikker

1 terning

Meningen med spillet

I dette spil gælder det om at være den første, der får bragt sine egne fire brikker fra startfeltet "hjem" i mål ved at følge pilenes retning.

Forberedelse af spillet

Hver spiller vælger en bestemt farve og sætter sine fire brikker på startfeltet af samme farve. Terningen kastes i urets retning. Hvis du kaster et 6-tal, må du tage en af dine brikker fra startfeltet og placere den på det første felt på spillebrættet. Når alle fire brikker befinder sig på startfeltet, har du tre forsøg til at kaste et 6-tal. Når du har kastet et 6-tal, må du kaste terningen igen og så rykke brikken frem det antal gange, der svarer til tallet på terningen. Det særlige ved dette ludospil er, at spillebrættet er fleksibelt i brug afhængigt af antallet af spillere, og at spillet derved kan gøres hurtigere.

Som du kan se, kan du tage to elementer ud af spillebrættet og vende dem rundt. Hvis du vender et af disse felter, så får du – en, to, tre – et spillefelt til tre spillere. Hvis du så også vender element nr. 2, er spillebrættet perfekt egnet til en hurtig omgang ludo for to personer.

Spilleregler

Hvis du kaster et 6-tal, må du kaste terningen igen. Så længe der befinder sig brikker i startfeltet, skal en ny brik placeres på det første felt på spillebrættet. Dette felt skal så 'clears' med resultatet af 2. kast. Hvis du i den forbindelse støder på en af dine egne brikker, ryger denne ud. Dine egne brikker ryger kun ud i forbindelse med clearing.

På din vej "hjem" må du gerne springe over dine egne og de andres brikker. Hvis du støder på en af de andres brikker på det sidste felt i rækken, har du lov til at tage den ud af spillet. Alle brikker, der udgår af spillet på den måde, ryger tilbage til startfeltet, hvor de så venter på at komme ind i spillet igen.

Hver spiller forsøger at få sine fire brikker "hjem" så hurtigt som muligt. Spillet bliver gjort lidt sværere ved, at man i "hjem"-felterne ikke må springe over sine egne brikker. For at komme i mål, skal man kaste lige nøjagtigt det tal, der kræves. Hvis ikke det lykkes første gang, må man vente til det bliver ens tur igen og så atter prøve lykken, selvfølgelig med risiko for, at man bliver smidt ud af en af de andre spillere så kort før målet.

Rigtig god fornøjelse med dette lidt anderledes ludospil.

Ludo

Questo è un gioco Ludo per 2 a 4 giocatori da 4 anni in su. Se i giocatori sono 4, il funzionamento è identico a quello di altri giochi Ludo che già conosci. Se però siete solo in tre o due a giocare, questo è il gioco Ludo più veloce che abbiate mai giocato. Perché è di una flessibilità incomparabile.

1 tavoliere

16 pedine: 4 gialle, 4 rosse, 4 verdi e 4 blu

1 dado

Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di essere il primo a "portare a casa" le proprie quattro pedine partendo dalla casella di partenza dello stesso colore e proseguendo nel senso della freccia.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un colore e colloca le sue quattro pedine nella casella di partenza di medesimo colore.

I giocatori giocano in senso orario. Chi lancia un 6, sposta una delle sue pedine dalla casella di partenza nella sua prima casella sul tavoliere. Il giocatore le cui quattro pedine si trovano tutte nella casella di partenza, ha tre tentativi a disposizione per lanciare un sei. Una volta ottenuto un sei, il giocatore ha il diritto di tirare nuovamente il dado facendo così avanzare la pedina di gioco del numero di caselle corrispondente al punteggio del dado.

La particolarità di questo gioco Ludo è la possibilità di modificare con flessibilità il tavoliere in funzione del numero di giocatori e di velocizzarlo.

Come vedi, hai la possibilità di prendere dal tavoliere due elementi e di girarli. Girando uno di questi campi, ottieni in un batter d'occhio un tavoliere per tre giocatori. Se giri anche il secondo elemento, il tavoliere diventa ideale per un gioco veloce a due giocatori.

Regole

Il giocatore che getta un sei, è legittimato a lanciare di nuovo il dado. Finché ci sono pedine nella casella di partenza di un giocatore, questi deve cercare di collocarle nella sua prima casella contrassegnata dalla freccia. Questa casella deve poi essere liberata facendo avanzare la pedina in funzione del risultato ottenuto lanciando una seconda volta il dado. Se liberando la casella con la freccia, la tua pedina si ferma in una casella occupata da un'altra tua pedina, devi "gettare fuori" quest'ultima. Sei costretto a gettare fuori pedine tue solo in tal caso.

Nel portare a casa le tue pedine, puoi saltare pedine tue o avversarie. Se, però, in funzione del punteggio ottenuto tirando il dado, la tua pedina si ferma in una casella occupata da una pedina avversaria, la pedina avversaria viene gettata fuori. Ogni pedina gettata fuori ritorna alla casella di partenza dove attende di rientrare in gioco.

Ogni giocatore cerca di portare a casa le sue quattro pedine il più rapidamente possibile. Questo obiettivo è però reso più difficile dal fatto che i giocatori non hanno il diritto di saltare le proprie pedine quando queste si trovano nelle caselle della "propria casa"; devono allora, per questa ragione, raggiungere la casella finale ottenendo con il dado un punteggio uguale al numero di caselle ancora da percorrere, altrimenti la pedina deve restare fuori – davanti alla meta – in attesa che sia tirato il numero esatto prima che un giocatore avversario non la getti fuori proprio ad un passo dal traguardo.

Vi auguriamo buon divertimento con il veloce gioco Ludo-flexibel.

Ludo

Este é um jogo de ludo para 2 - 4 jogadores a partir dos 4 anos de idade. Com 4 jogadores este também funciona como outros jogos de ludo que já conheces. Num jogo a três ou apenas a dois este é o jogo de ludo mais rápido que já jogou. Pois este é único e flexível.

1 tabuleiro de jogo
4 peças amarelas, 4 verdes e 4 azuis
1 dado

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é mover as suas quatro peças de jogo em primeiro lugar a partir do seu campo de partida na direcção da seta para a sua "casa".

Preparação do jogo

Cada jogador escolhe uma cor de jogo e coloca as suas quatro peças de jogo no campo de partida com a cor respectiva.

Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio. Quem lançar um seis pode retirar as suas figuras de jogo do campo de partida e colocar no seu primeiro campo no tabuleiro. Sempre que todas as quatro peças se encontrarem no campo de partida, tens três tentativas de lançar um seis. Após teres lançado um seis, podes lançar de imediato novamente e de seguida avançar a peça consoante o número de pontos lançado.

Como vês, podes retirar dois elementos do tabuleiro de jogo e virar. Se virares um destes campos terás um campo de jogo para três jogadores num piscar de olhos. Se também virares o segundo elemento, o campo de jogo está preparado de forma ideal para o jogo com dois jogadores.

As regras

Se lançares um "seis", podes sempre lançar o dado novamente. Enquanto ainda se situarem peças de jogo no campo de partida dos jogadores, uma peça de jogo deve ser colocada novamente no respectivo primeiro campo de jogo. Este campo deve ser desocupado com o resultado do segundo lançamento de dado. Se, durante a desocupação, encontrares uma das tuas peças de jogo, deves "expulsá-la". As próprias peças devem ser expulsas apenas aquando da desocupação.

A caminho da tua "casa" podes saltar as tuas e as peças de jogo adversárias. Se encontrares a peça dum adversário no campo de chegada após lançares o dado, podes expulsar a peça adversária. Cada peça expulsa deve aguardar novamente a sua vez no campo de partida.

Cada jogador tenta mover as suas quatro peças de jogo o mais rápido possível para a sua "casa". Isto é também dificultado por não poderes saltar as tuas peças de jogo nos campos da sua "casa". Antes de alcançar este campo de jogo, o número lançado deve ser exacto, caso contrário a peça deve parar diante da "casa" salvadora, aguardar pelo número adequado e reacear que um jogador adversário também chegue tão perto do objectivo.

Esperamos que se divirtam muito com o jogo Ludo rápido e flexível.

Gra dla 2 do 4 graczy w wieku od 4 lat wzwyż. W przypadku rozgrywki czteroosobowej ten zestaw nie różni się od innych gier chińczyka, z którymi z pewnością miałeś styczność wcześniej, jednak w przypadku gry w dwie lub trzy osoby, rozgrywka przebiega szybciej niż można by się tego spodziewać!

1 plansza

4 żółte pionki, 4 czerwone, 4 zielone, 4 niebieskie

1 kostka

Cel gry:

Celem gry jest wyprowadzenie wszystkich swoich pionków z pozycji startowej, okrążenie planszy i wprowadzenie ich do swojego „domku”.

Przygotowanie:

Każdy z graczy wybiera sobie jeden z dostępnych kolorów pionków i umieszcza je w kwadratowym polu startowym o wybranym kolorze. Gracze poruszają się po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który wyrzuci szóstkę może wystawić swojego pionka na pierwsze pole przy kwadratowym polu startowym. Każdy gracz, którego wszystkie pionki znajdują się na kwadratowym polu startowym ma trzy próby rzutu kostką by wyrzucić szóstkę. Gracz, który wyrzucił szóstkę i wystawił swojego pionka może rzucić drugi raz kostką i przemieścić swój pionek o wyrzuconą liczbę oczek.

Obracając płytkami planszy możemy dostosowywać grę pod dwóch, trzech lub czterech graczy.

Zasady:

Każdy kto wyrzuci szóstkę może rzucać ponownie. Dopóki pionki gracza znajdują się w kwadracie startowym, z każdą wyrzuconą szóstką gracz musi wystawiać swoje pionki do gry, pionki muszą opuścić pierwsze pole po następnym rzucie. Jeżeli nasz pionek wylądował na polu, na którym znajduje się nasz inny pionek, wówczas jeden z tych pionków musi zostać odłożony z powrotem do kwadratowego pola startowego. Istnieje możliwość zbijania pionków przeciwnika, jeżeli nasz pionek wylądował na polu, na którym znajduje się pionek innego koloru, wówczas pionek przeciwnika zostaje odesłany na swoje pole startowe.

W drodze do domku możemy przeskakiwać nad wszystkimi pionkami, jednakże nie możemy przeskakiwać swoich pionków w domku, tak więc jeżeli jeden z naszych pionków stoi na wejściu do domku wówczas musimy najpierw przemieścić blokujący pionek w głąb domku. Pionki można przesuwac jedynie o pełną wyrzuconą liczbę oczek, jeżeli nie jesteśmy w stanie przemieścić żadnego z pionków o wskazaną liczbę, wówczas tracimy kolejkę!

Życzymy udanej zabawy!

Перед вами игра Лудо для 2 – 4 игроков от 4 лет. Если есть 4 игрока, всё происходит так же, как и в других играх Лудо, которые ты уже знаешь. Но если вы играете втроём или вдвоём, это самая быстрая игра Лудо, в которую вы играли. Почему? Из-за ее универсальности.

1 игровая доска

По 4 игровых фишки жёлтого, красного, зелёного и синего цвета.

1 кубик

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы первым довести свои четыре фишки с начального поля по стрелке до “дома”.

Подготовка к игре

Каждый из игроков выбирает свой цвет и устанавливает свои четыре фишки на начальное поле соответствующего цвета.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, выбросивший шесть, может поставить одну из своих фишек с начального поля на свое первое поле на игровой доске. Пока все четыре фишки находятся на начальном поле, у тебя есть три попытки выбросить шесть. Когда тебе это удалось, ты можешь сразу бросить ещё раз и продвинуть фишку на столько шагов, сколько очков выпало на кубике.

Особенность этой игры Лудо заключается в том, что в зависимости от числа игроков вы можете изменять игровую доску и играть быстрее.

Видишь, на доске есть два элемента, которые можно вынимать и переворачивать. Если повернуть один из них, ты и глазом не успеешь моргнуть, как у тебя уже будет поле для трех игроков. Если перевернуть и второй элемент, поле станет отлично подходить для быстрой игры вдвоем.

Правила

Если ты выбросил шесть, у тебя есть право бросить кубик ещё раз. Пока фишки остаются на начальном поле игрока, одна из фишек должна вновь выставляться на соответствующее первое поле доски. Это поле должно быть освобождено по результату второго броска кубика. Если при выходе с этого поля она попадает на свою фишку, она снимается. Собственные фигуры снимаются только при освобождении поля.

На пути к своему “дому” можно перепрыгивать через свои и чужие фишки. Однако если ты попадаешь на чужую фигуру на поле, выпавшем после броска кубика, ты можешь снять чужую фишку. Каждая снятая фишка устанавливается обратно на начальное поле для дальнейшей игры.

Каждый игрок стремится как можно скорее довести свои четыре фишки до “дома”. Однако выполнение этой задачи осложняется тем, чтобы на полях твоего “дома” перепрыгивать через собственные фишки нельзя. Если фишка встала перед этим полем, выброшенное число очков должно точно соответствовать нужному числу шагов, иначе фишка остаётся стоять перед спасительным “домом”, ожидая нужного числа на кубике и опасаясь, что чужая фишка может снять её, когда цель уже так близка.

Желаем вам хорошо провести время за универсальной, быстрой игрой Лудо.

goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY
Art.-No: 56914

Batch-No.:

