

LUDO



LET'S PLAY!

NL HANDLEIDING

Dit heb je nodig voor dit spel:

- speelbord Ludo
- 1 dobbelsteen
- 4 x 4 pionnen

DOEL VAN HET SPEL

Zo snel mogelijk al jouw pionnen in je thuishonk spelen!

VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een kleur en zet zijn 4 pionnen op de gekleurde velden in de hoek van het speelbord, aangegeven met de cirkel.

HET SPEL

De jongste speler begint met het gooien van de dobbelsteen; dit doe je om de beurt, in de richting van de wijzers van de klok. Wie een 6 gooit mag één van de pionnen op het bord zetten, op het gekleurde vlakje naast je thuishonk. Daarna mag je nog een keer gooien. Hierbij ben je verplicht om de net 'opgezette' pion van het startveld te verplaatsen. Elke beurt gooi je met de dobbelsteen, en verplaats je één pion. Je mag over pionnen heen springen, zonder consequenties. Komt een pion op een bezet veld, dan moet de pion die er al stond opnieuw beginnen. De pion moet dan terug worden gezet op één van de posities in de cirkel van de kleur, waarmee deze speler speelt. Deze pion kan weer terug in het spel worden gebracht door een 6 te gooien.

Het doel is, om zo snel mogelijk jouw pionnen in het thuishonk te spelen. De 4 velden van het thuishonk zijn aangegeven met de kleur, waarmee je speelt. Als een pion hier op staat, mag deze niet meer uit het spel worden geslagen. Deze pion is 'binnen'. Om je pion in het thuishonk te spelen, moet je geluk hebben met je worp. Het is toegestaan, om over pionnen, die in je thuishonk staan, heen te springen. Gooi je een te hoog aantal? Dan loop je de overige ogen weer achteruit terug. Wie als eerste met alle vier pionnen het thuishonk bereikt, is de winnaar van het spel!

EN MANUAL

For this game you will need:

- The Ludo game board
- 1 die
- 4 x 4 tokens

GAME GOAL

The goal is to move all your tokens into your home base as quickly as possible!

PREPARATIONS

Each player chooses a color and places his 4 tokens on the colored squares in the corner of the game board marked by the circle.

THE GAME

The player who draws the highest double domino places it in the centre of the game area to begin the game. Play then proceeds to the left. (If no double was drawn, all dominoes are returned to the draw pile, remixed and redrawn.)

The second player then tries to match one of his dominoes to either end or side of the double. For example, if the first domino played is a double five, the second player may add any one of his dominoes containing five dots on one end. The next player may play to the remaining double five or he may try to match the end of the second domino played. Blanks match either blanks. Only one domino may be played at each turn. Dominoes are placed lengthwise rather than at right angles, except in the case of a double as shown.

Players match ends of the dominoes but may play to either end or to either side of a double, thereby giving two new directions in which to place dominoes. If a player cannot match the dots at any open end of a row, he must pick from the draw pile until he is able to play a domino. If he draws the last domino and still

cannot play, he passes and then tries again on his next turn. A player must play a domino if he is able to do so.

Play continues until one player has used all of his dominoes or until no one can play. If no further plays can be made and all dominoes have been drawn, the player with no dominoes or with the least number of points (dots on his remaining dominoes) wins the round.

FR MANUEL

Matériel :

- plateau de jeu Ludo
- 1 dé
- 4 x 4 pions

BUT DU JEU

Faites revenir tous vos pions dans votre base de départ le plus rapidement possible !

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 pions sur les cases de couleur situées dans les coins du plateau de jeu, indiquées par le cercle.

LE JEU

Le plus jeune joueur commence par lancer le dé ; continuez ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui lance un 6 peut placer un des pions sur le plateau, sur la case colorée à côté de sa base. Il peut ensuite lancer le dé à nouveau. Le joueur doit alors déplacer le pion qu'il vient de « mettre en place » depuis la case de départ. Vous lancez les dés et déplacez un pion à chaque tour. Vous pouvez sauter par-dessus les pions sans aucune conséquence. Si un pion atterrit sur une case occupée, le pion qui s'y trouvait déjà doit recommencer depuis le début. Le pion doit ensuite être replacé sur l'une des positions dans le cercle de la couleur du joueur. Ce pion peut être remis en jeu en lançant un 6.

Le but est de déplacer vos pions vers la base le plus rapidement possible. Les quatre cases de la zone d'habitation sont indiquées par la couleur du pion avec lequel vous jouez. Une fois qu'un pion atteint cet espace, il ne peut plus être retiré du jeu et est considéré comme ayant terminé sa course. Pour déplacer votre pion dans la base, il faut être chanceux lorsque vous lancez le dé. Il est permis de sauter par-dessus les pions qui se trouvent dans votre base. Vous avez lancé un chiffre trop élevé ? Alors vous devez déplacer les pions vers l'arrière d'autant de cases que vous avez lancé de points en trop. Celui qui atteint la maison en premier avec ses quatre pions remporte la partie !

DE ANLEITUNG

Für dieses Spiel brauchen Sie:

- Das Ludo-Spielbrett
- 1 Würfel
- 4 x 4 Spielsteine

SPIELZIEL

Das Ziel ist alle Ihre Spielsteine so schnell wie möglich auf Ihr Heimfeld zu bewegen!

VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine 4 Spielsteine auf die farbigen Felder in der Ecke des Spielbretts, die mit einem Kreis markiert sind.

DAS SPIEL

Der erste Spieler beginnt und würfelt. Dann geht es in Runden im Uhrzeigersinn weiter. Wer eine 6 wirft, stellt eine der Spielfiguren auf das farbige Feld neben seinem Heimfeld auf das Spielfeld. Danach darf er/sie erneut würfeln. Sie müssen

den Spielstein, der gerade „darauf gelandet ist“ vom Startfeld entfernen. In jeder Runde würfeln Sie und bewegen dann einen Spielstein. Sie können ohne Konsequenzen Spielsteine überspringen. Wenn ein Spielstein auf einem besetzten Feld landet, muss der Spielstein, der sich bereits dort befunden hat, von vorne beginnen. Dann muss dieser Spielstein zurück auf eine der Positionen im Kreis der Farbe, die dem Spieler gehört. Der Spielstein kann durch Würfeln einer 6 wieder zurückgebracht werden.

Das Ziel ist alle Ihre Spielsteine so schnell wie möglich auf Ihr Heimfeld zu bringen. Die vier Plätze des Heimfeldes sind durch die Farbe markiert, die Sie spielen. Wenn ein Spielstein dort ist, kann er nicht mehr länger hinausgeworfen werden und auf dieser Stelle kann auch nicht mehr gelandet werden. Dieser Spielstein ist „drin“. Um Ihren Spielstein auf das Heimfeld zu bewegen, brauchen Sie beim Würfeln Glück. Es ist erlaubt Spielsteine zu überspringen, die sich auf Ihrem Heimfeld befinden. Sie haben eine zu hohe Zahl gewürfelt? Dann gehen Sie die zusätzlichen Augen zurück, die Sie gewürfelt haben. Wer alle vier Spielsteine auf das Heimfeld bringt, ist der Sieger!

IT ISTRUZIONI

Di cosa hai bisogno per questo gioco:

- tavolo da gioco Ludo
- 1 dado
- 4 x 4 pedine

SCOPO DEL GIOCO

Portare il più velocemente possibile tutte le pedine al centro nella casa base del tuo colore!

PREPARAZIONE

Ciascun giocatore sceglie un colore e dispone le sue 4 pedine sulla casella base accanto ai campi colorati negli angoli del tavolo, indicati dal cerchio.

IL GIOCO

Ciascun giocatore sceglie un colore e dispone le sue 4 pedine sulla casella base accanto ai campi colorati negli angoli del tavolo, indicati dal cerchio. Il giocatore più giovane inizia la partita; quindi, ciascun giocatore a turno lancia il dado (procedendo in senso orario). Il giocatore che estrae un 6 può mettere in gioco una pedina sul tavolo, nella casella base accanto alla zona del suo colore. Quindi, potrà lanciare il dado ancora una volta. Ogni giocatore è costretto a spostare la pedina “disposta” sulla casella base. Ad ogni turno si lancia il dado e si sposta una pedina. È possibile scavalcare le pedine senza alcuna conseguenza. Se una pedina finisce su una casella occupata, la pedina già presente sulla casella deve tornare al punto di partenza. La pedina deve essere riportata su una delle posizioni del cerchio del colore del rispettivo giocatore. Questa pedina può essere rimessa in gioco solo totalizzando un 6 con il dado.

Obiettivo del gioco è muovere tutte le pedine presenti nella propria casa base ed effettuare un giro intero del tavolo. I 4 campi della casa base sono contrassegnati con i colori con cui si gioca. Se una pedina si trova in quest'area, non può più essere eliminata. Questa pedina è “dentro”. Per poter far entrare una pedina presente nella casa base, bisogna effettuare un lancio fortunato. È consentito scavalcare le pedine presenti all'interno della propria casa base. Hai totalizzato un punteggio troppo alto? Allora dovrai tornare indietro di un numero di caselle pari al punteggio in eccesso. Il giocatore che per primo raggiunge la propria casa base con tutte e 4 pedine, vince la partita!

ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

Para este juego necesitarás:

- tablero de Ludo
- 1 dado
- 4 x 4 fichas

OBJETIVO DEL JUEGO

¡El objetivo es mover todas tus fichas a tu base(casa) lo más rápido posible!

PREPARACIÓN

Cada jugador elige un color y coloca sus 4 fichas en los cuadrados de colores, en la esquina del tablero, marcada por el círculo.

COMO JUGAR

El primer jugador comienza y lanza el dado; esto se hace por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. Quien saque un 6 puede colocar una de sus fichas en el tablero, en el cuadrado de color al lado de su base. Después, puedes volver a lanzar el dado. Debes mover la ficha sobre la que acaban de “saltar” desde la casilla de inicio. En cada turno, lanzas el dado y mueves una ficha. Puedes saltar fichas sin que haya consecuencias. Si una ficha aterriza en una casilla ocupada, la ficha que

ya estaba allí debe empezar de nuevo. Luego, esa ficha debe ser devuelta a una de las posiciones en el círculo del color que pertenece a ese jugador. Esta ficha se puede recuperar sacando un 6.

El objetivo es mover todas tus fichas a tu base o casa lo más rápido posible. Los 4 espacios de la base están indicados por el color con el que estás jugando. Si hay una ficha sobre ella, esta ficha ya no se puede sacar ni sobrepasar. Esta ficha ya está “dentro”. Para mover tu ficha a la base, debes tener suerte al lanzar el dado. Está permitido saltar sobre las fichas que se encuentran en su base. ¿El número que lanzaste es demasiado alto? Puedes retroceder la cantidad de ojos extra que sacaste con el dado. ¡El primero en llevar sus cuatro fichas a su base es el ganador!

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Dangers de suffocation. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine teile. Erstickungsgefahr. **AVVERTEN- CIA!** No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia. **ATTENZIONE/ AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Bewaar deze verpakking/instructies om ze later nog eens te kunnen lezen. Keep packaging/instructions for future reference. Conservez cet emballage/ces indications pour pouvoir les consulter ultérieurement. Bewahren Sie die Verpackung/Anweisungen für den zukünftigen Gebrauch auf. Guarde este paquete / instrucciones para futuras lecturas. Conservare l'imballaggio con le istruzioni onde poterle sempre consultare in un secondo momento.



2021
Made in China

Art. no. 2008103
Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL