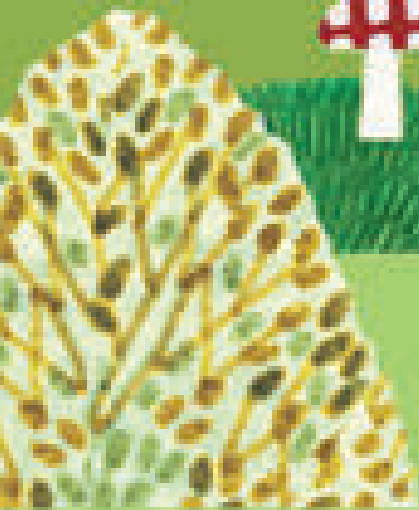


Petits chevaux Ludo



CLASSIC BY DJECO

5-12



Petits chevaux - Ludo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Inndhold
Conteúdo • Игровой комплект



Ludo

DK Spilleregler



fra 5 til 12 år



2 til 4 spillere



15 min

Indhold: 1 spilleplade, 16 brikker (4 af hver farve), 1 terning

Spillets formål: At være den første, der når midten af pladen med sine 4 brikker.

Spillets forløb: Hver spiller placerer sine 4 brikker på dyrefeltet, i den tilsvarende farve. Man spiller i urets retning. Den yngste spiller begynder med at slå terningen.



Flytning af brikkerne:

For at flytte en brik fra ens eget dyrefelt til det første felt i den tilhørende bane, skal spilleren slå en sekser med terningen.

Når en brik er kommet ud på banen, skal spilleren flytte den det samme antal felter, som terningens øjne viser.

Hvis der er flere brikker ude, vælger spilleren hvilken brik, der skal flyttes.

Hvis spilleren slår en sekser, kan der tages en ny brik ud eller flyttes en brik, der allerede er ude, 6 felter frem. I begge tilfælde må man slå igen.

Når flere brikker er ude på spillepladen, kan det ske, at de støder ind i hinanden.

Brikkerne kan ikke komme forbi hinanden. En brik, hvis vej er spærret af en anden brik, kan ikke overhale og er derfor nødt til at blive stående på det foregående felt.

Hvis terningelaget til gengæld giver en spiller mulighed for at flytte sin brik til et felt, hvor der allerede står en brik, bliver denne spiller "slået hjem", og brikken sendes tilbage på dyrefeltet i den tilsvarende farve.

Himmelfarten

Når der er spillet en runde, placeres brikkerne på det sidste felt på deres plade, ved foden af den stige, der fører dem til himlen, og hvis felter er nummererede fra 1 til 6.



For at rykke frem på felt nr. 1, skal man slå en ener med terningen... For at rykke frem på felt nr. 2, skal man slå en toer, og så fremdeles indtil brikken når frem til felt nr. 6.

For at kunne fjerne en brik fra pladen, der står på felt nr. 6, skal spilleren slå endnu en sekser.

Spillets afslutning:

Den spiller, der først har fjernet alle sine 4 brikker fra pladen, har vundet.

De andre kan fortsætte med at spille efter de samme regler, som ovenfor og i nævnte rækkefølge, og man bliver nr. 2, 3 og 4, alt efter hvornår de kommer i mål.