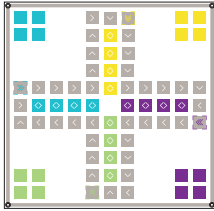


Art. Nr. 11372

DE



Ludo

Spielanleitung

Ziel ist es, mit seinen Spielfiguren jeweils einmal das Spielfeld auf dem Pfad zu umlaufen und als Erster alle seine vier Figuren auf die eigenen Zielfelder (Heimfelder) zu bringen.

Zu Beginn erhält jeder Spieler vier Spielfiguren einer Farbe, die auf die entsprechenden bunten Flächen in den Ecken des Spielbretts gestellt werden. Wer als Erster eine 6 gewürfelt hat, darf mit dem Spiel beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

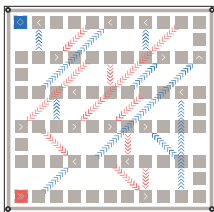
Spielregeln

Jeder Spieler darf dreimal würfeln, um eine seiner Spielfiguren mit einer gewürfelten Sechs ins Spiel zu bringen. Danach darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln, um die Spielfigur von diesem Startplatz entsprechend der gewürfelte Zahl wegzusetzen. Bei jeder nun folgenden Sechs wird eine weitere Spielfigur eingesetzt und weitergezogen, bis alle vier Spielfiguren im Spiel sind.

Befinden sich alle vier Figuren einer Farbe im Spiel, darf von nun an bei einer Sechs eine beliebige eigene Spielfigur auf dem Pfad weitergesetzt und anschließend erneut gewürfelt werden. Kommt eine Spielfigur auf das Feld einer gegnerischen Figur, so wird die entsprechende Figur herausgeworfen und muss wieder zurück in ihre Ecke des Spielbretts.

Schafft es eine Figur bis zu seinen Zielfeldern (Heimfeldern) vorzurücken, so kann sie dorthin nur mit der passenden, gewürfelten Augenzahl auf ein freies Feld gelangen.

Gewonnen hat der Spieler, der alle vier Spielfiguren zuerst auf den Zielfeldern (Heimfeldern) platziert hat. Der nächste Spieler ist Zweiter und der danach Dritter. Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.



Leiterspiel

Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, als erstes seinen Spielstein vom Startfeld zum Zielfeld gezogen zu haben.

Zu Beginn erhält jeder Spieler 4 Spielfiguren einer Farbe (als Option können 8 Spieler mitspielen, wenn jeweils die unbedruckte Seite der Spielfiguren verwendet wird). Alle Spieler platzieren ihre Spielsteine auf dem Startfeld. Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielregeln

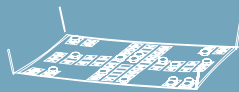
Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Er würfelt erneut und zieht seinen Spielstein auf das entsprechende Feld. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem eine rote gestrichelte „Schlange“ beginnt, so muss er ihr auf das Feld folgen, auf das sie führt und verlängert so seinen Weg zum Ziel wieder. Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einer blauen „Leiter“, so darf er ihr auf das Feld folgen, auf dem sie endet und so den Weg zum Ziel verkürzen.

Erreicht ein Spieler durch Würfeln, eine Leiter oder eine Schlange ein Feld, auf dem sich bereits ein Spielstein befindet, so wird dieser geschlagen und wieder auf das Startfeld zurückgesetzt.

Schafft es ein Spieler als erstes seinen Spielstein vom Startfeld zum Zielfeld zu bewegen, so hat der Spieler gewonnen.

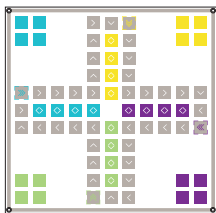
Der nächste Spieler ist zweiter und der danach dritter.

Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.



Art.Nr. 11372

GB



Ludo

Game Instructions

Aim of the game is to circle the game track and to arrive at the finishing area with each of the 4 game stones first.

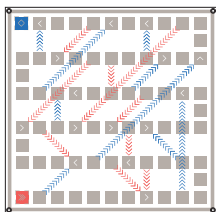
In the beginning each player gets 4 game stones of one colour, which he puts on the corresponding coloured fields in the edges of the playing area.

Rules of the game:

Every player may dice 3 times. The first player who dices a 6, may start the game. A player must throw a 6 to be able to move a game stone from the starting area onto the starting square. Afterwards he may dice once more and moves the game stone forward to 1 to 6 squares as indicated by the dice. Please play clockwise!

When the player throws a 6 he may bring a new game stone onto the starting square until each of the 4 game stones is on the game track. If all 4 game stones of one colour are on the game track the player may choose any of his game stones to move forward after dicing a 6. Any throw of a six results in another turn. If a player's stone lands on a square containing an opponent's stone, the opponent's stone is captured and returns to the starting area. Once a stone has completed a circuit of the board it moves up the finishing area of its own colour. The player must throw the exact number to advance to the home square.

The winner is the first player to get all 4 of his game stones onto the finishing area. The next player with all 4 game stones on the finishing area is the second winner and so on. The last player with all 4 game stones on the finishing area may start the next round!



Snakes and Ladders

Game

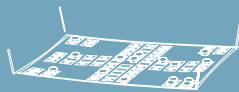
The goal of the game is to be the first one to move their game piece from the starting space to the end space. To start, each player picks a different coloured game piece (optionally, up to 8 players can play the game when the non-printed side of each game piece is used). Next, All players put their game pieces in the starting space. In a clockwise fashion, players then take turns rolling the die to decide who goes first, and the game is then also played in a clockwise direction.

Game Rules

The player with the highest initial die roll goes first. The player rolls the die again to start the game, and moves their game piece the corresponding number of spaces forward.

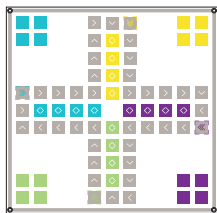
If a player lands on a space in which a red-striped snake "begins", they must follow the path of the snake to its final space, thereby making their path to the end space even longer. If a player lands on a space in which a blue ladder "begins", they must follow the ladder to its final space, making their path to the end space even shorter.

If a player lands on a space via a snake or a ladder and another player's piece already occupies that space, that second player is then knocked all the way back to the starting space. The first player to move their game piece from the starting space to the end space wins the game. The next player gets second place, and the player after that gets third place. The player in last place is then the first player to roll the die in the next round.



Art.Nr. I 1372

FR



Ludo

Règle du jeu

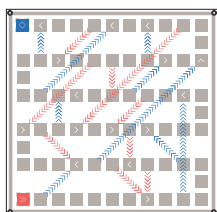
Le but du jeu est de faire un tour complet de l'aire de jeu, et d'être le premier à ramener tous ses 4 pions à la maison.

Au début, chaque joueur reçoit 4 pions d'une même couleur. Ces pions sont placés sur les grandes espaces colorés de la couleur correspondante dans les coins du plateau de jeu. Celui qui fait en premier un 6 commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur a le droit de lancer le dé 3 fois et ainsi pouvoir mettre en jeu 1 de ses pions avec un 6 lancé. Ensuite, il a le droit de lancer le dé une autre fois pour avancer son pion du champ de départ. A chaque fois qu'un joueur lance le dé et il joue le 6, il doit mettre en jeu un nouveau pion et l'avancer; jusqu'à ce que tous les 4 pions se trouvent sur le plateau de jeu. Quand tous les 4 pions d'une couleur sont en jeu (se trouvent sur le plateau de jeu), on peut avancer un pion de son choix en jouant le 6. Ensuite on lance le dé encore une fois. Quand un pion arrive sur un champ où se trouve déjà un pion adverse, il a le droit de le jeter dehors. Ce pion est ainsi remis en sa place de départ dans le coin du plateau de jeu.

Quand un pion avance jusqu'à ses cases de la maison, on peut seulement y rentrer et mettre son pion sur un champ libre avec le correct nombre de points sur le dé.

Le vainqueur est le joueur qui arrive en premier à placer tous ses 4 pions sur ses cases de la maison. Le joueur qui y arrive ensuite est second, et celui d'après le troisième. Le dernier commence le prochain jeu.



Jeu d'échelle

Règle du jeu

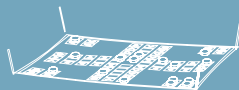
Le but du jeu est de déplacer en premier votre pion du point de départ au point d'arrivée. Au début, chaque joueur reçoit 4 pions d'une même couleur (en option, 8 joueurs peuvent jouer si le côté vide des pièces est utilisé). Tous les joueurs placent leurs pions sur l'aire de départ. Les dés sont lancés dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur avec le plus grand nombre commence. Il relance le dé et déplace son pion sur la case correspondante.

Si un joueur tombe dans une case où commence la tête du serpent pointillé rouge, il doit suivre le corps du serpent, ainsi son chemin jusqu'au but est prolongé. Si un pion tombe dans une case où se trouve le pied de l'échelle bleue, il doit la suivre jusqu'à la case où elle se termine et raccourcir ainsi le chemin vers son but.

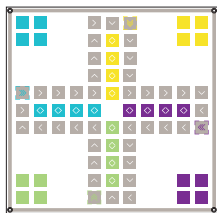
Si un joueur atteint un terrain en lançant des dés, par une échelle ou un serpent, sur lequel il y a déjà un pion, ce pion est battu et retourné sur le terrain de départ. Si un joueur réussit à déplacer son pion du point de départ au point d'arrivée en premier, le joueur a gagné. Le joueur suivant est deuxième et ainsi de suite...

Le dernier joueur commence à lancer les dés dans le jeu suivant.



Art. Nr. I1372

IT



Ludo

Istruzioni

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere per primi, con le quattro pedine, tutte le caselle della propria „casa“, a completamento dell'intero percorso.

Prima di iniziare la partita, ogni giocatore deve posizionare tutte le sue quattro pedine (che presentano tutte lo stesso colore) nell'angolo con il colore corrispondente.

Si gioca in senso orario.

Regole del gioco:

All'inizio della partita, ogni giocatore può lanciare il dado tre volte. Al fine di poter far uscire una delle sue pedine dalla sua postazione, dovrà uscire il numero 6. Nel caso uscisse il numero 6, il giocatore potrà tirare nuovamente i dadi, spostando la propria pedina di tante caselle quante indicate dal dado.

Ogni volta che uscirà il numero 6, si potrà far uscire la pedina successiva, fino a che tutte e quattro non saranno sul campo da gioco.

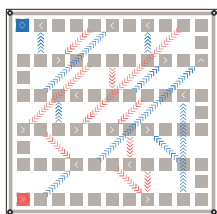
A questo punto, se dovesse uscire di nuovo il numero 6, si potrà far procedere una pedina qualsiasi di 6 caselle.

Se una pedina dovesse arrivare a posizionarsi su una casella già occupata da una pedina avversaria, quest'ultima verrà eliminata e dovrà tornare nel proprio angolo colorato di partenza, dovendo ricominciare tutto il percorso d'arrivo.

Se una pedina raggiunge la propria „casa“/„tana“, ovvero le caselle d'arrivo, potrà entrarci saltando lanciando a sorte il numero esatto affinché possa giungere ad una casella libera.

Ha vinto il giocatore che raggiunge tutte le caselle d'arrivo con tutte le sue pedine.

I giocatori che seguono in successione occuperanno il secondo, terzo e quarto posto. Il giocatore che arriva per ultimo avrà diritto ad iniziare la prossima partita.



Gioco delle scale

Istruzioni

L'obiettivo del gioco è quello di portare per primo la propria pedina dalla casella di partenza alla casella di arrivo.

All'inizio ogni giocatore riceve 4 personaggi di un colore (vi è anche la possibilità di far giocare 8 giocatori, se viene utilizzato rispettivamente il lato non stampato dei personaggi).

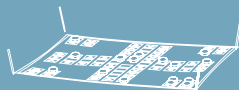
Tutti i giocatori piazzano le proprie pedine sulla casella di partenza. Si tira il dado in senso orario. Si gioca in senso orario.

Regole del gioco:

Inizia il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto. Egli tira nuovamente il dado e muove la propria pedina sulla casella corrispondente. Se un giocatore finisce su una casella sulla quale inizia un "serpente" rosso tratteggiato, deve seguirlo sulla casella alla quale esso conduce, rendendo così più lungo il proprio percorso verso l'arrivo. Se un giocatore finisce su una casella con una "scala" blu, la può seguire fino alla casella sulla quale termina e accorciare così il proprio percorso verso l'arrivo.

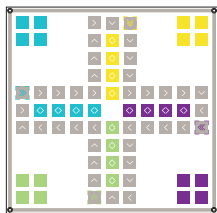
Se un giocatore, tirando il dado o tramite una scala o un serpente, raggiunge una casella sulla quale si trova già un'altra pedina, viene battuto e deve tornare alla casella di partenza. Vince il giocatore che riesce a portare per primo la propria pedina dalla casella di partenza alla casella di arrivo. Il giocatore successivo arriva secondo e quello successivo terzo.

Il giocatore che è arrivato per ultimo tira il dado per primo nella partita successiva.



Art. Nr. I 1372

ES



Ludo

Instrucciones

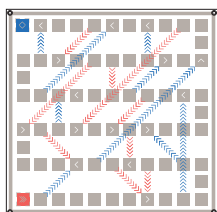
El objetivo del juego es rodear la pista de juego y llegar al área de la meta primero con sus 4 figuras.

Para empezar cada jugador recibe 4 figuras de un mismo color, que tendrá que colocar en el espacio de color que corresponda en su esquina del tablero de juego. El jugador que tira el número 6 puede empezar primero. Se juega en sentido del reloj.

Reglas de juego:

Cada jugador puede lanzar los dados hasta tres veces, para obtener un 6 y así poder colocar su figura en la salida. Este mismo jugador debe volver a tirar los dados para mover su figura desde este lugar de inicio tantos espacios como señalan sus dados. Con cada 6 que se obtiene puede colocar cada una de sus restantes figuras en la salida para luego avanzar, logrando así que todas sus figuras ingresen al juego. Una vez que las 4 figuras de un único color estén en juego, este jugador puede a partir de entonces, con cada 6 que obtenga, mover una figura que el elija y nuevamente volver a lanzar los dados. Si la figura de un jugador cae en una casilla que contiene una figura de otro jugador, la figura regresa a la cárcel y debe volver a salir con un 6. Una vez que una figura ha completado un circuito en el tablero se desplaza a la zona de su mismo color: Cuando el jugador logra llevar una figura hasta su correspondiente campo, sólo la podrá ingresar en éste cuando haya obtenido en los dados el número exacto para llegar a la meta.

Gana el jugador, que haya llevado cada una de sus 4 figuras a sus correspondientes campos. El siguiente jugador es segundo y el siguiente, tercero. El último jugador puede jugar primero los dados en el siguiente juego.



Juego de escalera

Instrucciones

El objetivo del juego es: primero mover tu ficha del campo de salida al campo de llegada. Al principio cada jugador recibe 4 piezas de un color (8 jugadores pueden jugar como opción, si se utiliza el lado en blanco). Todos los jugadores colocan sus piezas en el campo de salida. Los dados se lanzan en el sentido de las agujas del reloj para saber quien empieza y se juega en el mismo sentido.

Reglas del juego:

El jugador con el número más alto comienza. Tira los dados de nuevo y mueve su ficha a la casilla correspondiente. Si un jugador llega a una casilla donde comienza una „serpiente“ punteada de rojo, debe seguirla hasta la casilla en la que termina, alargando más su camino hasta la meta. Si un jugador entra en una casilla con una „escalera“ azul, puede seguirla hasta la casilla donde termina y así acortar el camino a la meta.

Si un jugador llega tirando los dados a un campo de una escalera o una serpiente, sobre la que ya hay una ficha, es golpeado y devuelto al posición de salida. Cuando un jugador logre llegar primero a la meta o campo de llegada, es el ganador. El siguiente jugador es el segundo y el tercero. El último jugador puede empezar a tirar los dados en la siguiente partida.