



Art. Nr.12218

Follow us on:



## Ludo and Ladders Game Gold Edition

*Game instruction*

## Ludo und Leiterspiel Gold Edition

*Spielanleitung*

## Jeu de Ludo et d'échelles Gold Edition

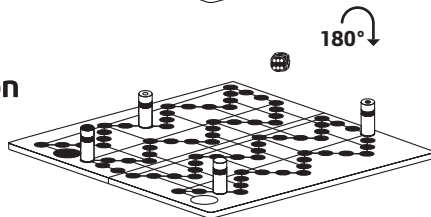
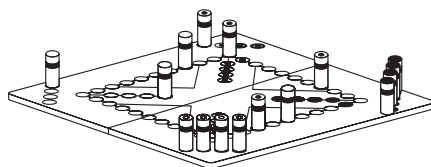
*Règle du jeu*

## Ludo e gioco delle scale Gold Edition

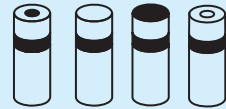
*Istruzioni di gioco*

## Juego de ludo y escalera Gold Edition

*Instrucciones de juego*



**Legler OHG small foot company**  
Achimer Straße 7  
27755 Delmenhorst / Germany  
[www.small-foot.de](http://www.small-foot.de)



Art. Nr.12218

## EN Ludo Game Gold Edition - Game instruction

### 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!

## EN Ladders Game Gold Edition - Game instruction

### Game instructions:

The goal of the game is to be the first player to bring all of your game pieces from the Bordeaux-coloured starting space to the gold end space. Every player gets one game piece to start. Turns are taken in a clockwise direction.

### Rules of the game:

The player who rolls the highest number on the dice starts the game. To start, this player rolls again and puts their game piece in the corresponding space. If a player lands on a Bordeaux-coloured space where a line begins, they must follow this line to the space where it ends, lengthening the distance to the end space. If a player lands on a gold space, they follow that space's line accordingly, which shortens the

distance to the end space. If a player lands on a space with another game piece already on it, either through a dice roll or by following a Bordeaux-coloured or gold-coloured line, this preexisting piece is knocked off the space and moved back to the starting space. The player who is the first to bring their game piece from the starting space to the end space wins. The next player comes in second place, and the next player after that comes in third place.

The last player to finish starts the next game round with a dice roll.



Art. Nr.12218

## DE Ludo Gold Edition - Spielanleitung

### 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 gewürfelten 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 dort 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.

## DE Leiterspiel Gold Edition - Spielanleitung

### Spielanleitung:

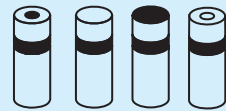
Ziel des Spiels ist es, als erstes seinen Spielstein vom bordeauxfarbenen Startfeld zum goldenen Zielfeld gezogen zu haben. Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Spielfigur. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

### Spielregeln:

Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Er würfelt erneut und zieht seinen Spielstein auf das entsprechende Feld. Kommt ein Spieler auf ein bordeauxfarbenes Feld, auf dem eine Linie beginnt, so muss er dieser auf das Feld folgen, auf das sie führt und verlängert so seinen Weg zum Ziel wieder. Kommt ein Spieler auf ein goldenes Feld, so darf er der Linie auf das Feld folgen, auf dem sie endet und so den Weg zum Ziel verkürzen. Erreicht

ein Spieler entweder durch Würfeln, eine goldene oder bordeauxfarbene Linie 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.12218

## FR Jeu de Ludo Gold Edition - Règle du jeu

### Instructions 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.

### Règle du jeu:

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.



## FR Serpents et échelles Gold Edition - Règle du jeu

### Instructions du jeu:

Le but du jeu est d'être le premier à déplacer son pion du champ de départ bordeaux au champ de destination dorée. Au début, chaque joueur reçoit une pièce. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Règle de jeu:

Le joueur avec le nombre le plus élevé commence. Il relance le dé et déplace son pion sur le champ correspondant.

Si un joueur atterrit sur une case de couleur bordeaux où commence une ligne, il doit suivre cette ligne jusqu'à la case à laquelle elle mène, prolongeant ainsi à nouveau son chemin vers la destination. Si un joueur atterrit sur une case en or, il peut suivre la ligne jusqu'à la case où elle se termine, raccourcissant ainsi son chemin vers la destination. Si un joueur atteint

une case sur laquelle se trouve déjà un pion, ce pion est touché et retourne sur la case de départ.

Si un joueur parvient à déplacer son pion du champ de départ au champ de destination en premier, il est le gagnant. Le joueur suivant est deuxième et celui d'après est troisième.

Le dernier joueur a le droit de commencer à lancer les dés lors de la prochaine partie.





Art. Nr.12218

## IT Ludo Gold Edition - Istruzioni di gioco

### Istruzioni di gioco:

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 daccapo.

Se una pedina raggiunge la propria „casa“/„tana“, ovvero le caselle d'arrivo, potrà entrarci soltanto 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.

## IT Scale e serpenti Gold Edition - Istruzioni di gioco

### Istruzioni di gioco:

Lo scopo del gioco è di essere il primo a spostare la propria pedina dalla casella di partenza bordeaux alla casella di arrivo dorata. All'inizio, ogni giocatore riceve un pezzo. Il gioco si svolge in senso orario.

### Regole di gioco:

Il giocatore con il numero più alto inizia. Tira di nuovo i dadi e muove la sua pedina nel campo corrispondente. Se un giocatore atterra su una casella di colore bordeaux dove inizia una linea, deve seguire questa linea fino alla casella a cui conduce, allungando così di nuovo il suo percorso verso la meta. Se un giocatore raggiunge una casella dorata, può seguire la linea fino alla casella dove finisce, accorciando così il suo percorso verso la meta. Se un giocatore raggiunge, sia

lanciando i dadi, sia con una linea dorata o bordeaux, una casella su cui c'è già una pedina, la pedina viene colpita e riportata nella casella di partenza.

Se un giocatore riesce a spostare la sua pedina dal campo di partenza a quello di destinazione per primo, vince. Il giocatore successivo è secondo e quello dopo è terzo.

L'ultimo giocatore può iniziare a lanciare i dadi nella prossima partita.



Art. Nr.12218

## ES Ludo Gold Edition - Instrucciones del juego

### Instrucciones del juego:

El yetiro es que cada jugador dé la metta con todas sus figuras al tablero de juego hasta colocarlas todas en el campo de meta.

Para empezar cada jugador recibe 4 figuras de un 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 horario.

### 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 una figura llega a una casilla ocupada por una del tablero del juego.

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 hasta llegar a la meta.

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

## ES Serpientes y Escaleras Gold Edition - Instrucciones del juego

### Instrucciones del juego:

El objetivo del juego es ser el primero en mover su pieza desde el campo de salida del rojo bordeaux hasta el campo de destino dorado. Al principio, cada jugador recibe una pieza. El juego se realiza en el sentido de las agujas del reloj.

### Reglas del juego:

El jugador con el número más alto comienza.

Vuelve a tirar los dados y mueve su pieza al campo correspondiente.

Si un jugador cae en una casilla de color rojo bordeaux en la que comienza una línea, debe seguir esta línea hasta la casilla a la que conduce, prolongando así su camino hasta la meta de nuevo. Si un jugador llega a una casilla dorada, puede seguir la línea hasta la

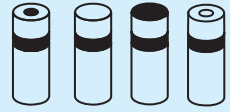
casilla donde termina, acortando así su camino hacia la meta. Si un jugador alcanza, ya sea tirando los dados, una línea dorada o bordeaux, una casilla en la que ya hay una ficha, la ficha es golpeada y devuelta a la casilla inicial.

Si un jugador consigue mover su pieza desde el campo de salida hasta la meta en primer lugar, es el ganador. El siguiente jugador es el segundo y el que le sigue es el tercero.

El último jugador puede empezar a tirar los dados en la siguiente partida.

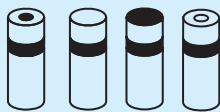


- 7 -



Art. Nr.12218





Art. Nr.12218

