



HAPPINESS IS MADE OF WOOD



Art. Nr. 6257

Ludo Farm Animals

Game instruction

Ludo Farmtiere

Spielanleitung

Ludo Animaux de la Ferme

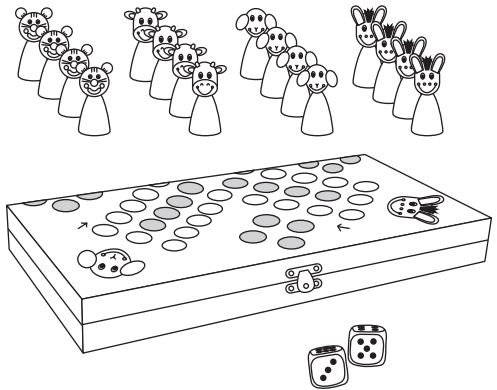
Règle du jeu

Ludo Animali della Fattoria

Istruzioni di gioco

Ludo Animales de la granja

Instrucciones de juego



CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



WARNING:

CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



AVERTISSEMENT:

RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Legler OHG small foot company
Achimer Straße 5
27755 Delmenhorst Germany

SMALL-FOOT.DE



en Ludo Farm Animals – Game instruction

Game content:

- 1 playing field
- 2 playing dice
- 16 game pieces in four different designs

Game preparation:

At the beginning, each player receives four game pieces of one color, which are placed on the corresponding colored areas in the corners of the game board. The first player to roll a six is allowed to start the game. The game is played clockwise.

Aim of the game:

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

Gameplay:

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 color are on the game track the player may choose any of his game stones to move forward after dicing a 6. Any throw of 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 color. 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!

de Ludo Farmtiere – Spielanleitung

Spielinhalt:

- 1 Spielbrett
- 2 Würfel
- 16 Spielfiguren in vier verschiedenen Ausführungen

Spielvorbereitung:

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 sechs gewürfelt hat, darf mit dem Spiel beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielziel:

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.

Spielablauf:

Jeder Spieler darf dreimal würfeln, um eine seiner Spielfiguren mit einer gewürfelten Sechszahl 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 Sechszahl 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 Sechszahl 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) vorzürücken, 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.

fr Ludo Animaux de la Ferme – Règle du jeu

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 16 pions en quatre versions différentes

Préparation du jeu:

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.

Objectif 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.

Déroulement 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 nombre de points correct 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.

it Ludo Animali della Fattoria – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

- 1 tabellone da gioco
- 2 dadi da gioco
- 16 pezzi in quattro versioni diverse

Preparazione del gioco:

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.

Obiettivo del 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.

Procedimento di 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'accapo.

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.

es Ludo Animales de la granja – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

- 1 mesa de juego
- 2 dados
- 16 figuras en cuatro diseños diferentes

Preparación del juego:

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.

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es dar la vuelta al campo de juego y llegar a la zona de meta con cada una de las 4 figuras de primeras.

Desarrollo del 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 él 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 dado la vuelta al tablero se desplaza a la zona de meta su mismo color y solo cuando el jugador obtenga el número exacto o menor de espacios libres puede moverla su figura 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.

