

Ludo

For 2–4 players. Contents: Magnetic game board, 4 x 4 tokens and a die.

Choose a colour. Put your 4 tokens in the home area with the same colour. The player who gets the highest score with the die starts. To move a token from the home area, you must roll a one (place a token in the first square with the arrow) or a six (place 2 tokens in the first square or 1 in the sixth square).

If you roll a six, you get an extra turn. Move your four tokens around the board ending in the goal (home).

If you land on a square which is occupied by someone else's token, you sent it back to their home area and they must start again. When a token is on the way to the centre of the board, it can no longer be sent back.

The first player to get all four tokens around the board and into the centre is the winner.



www.algaspel.se

© ALGA BRIO 2008



Fia/Ludo

SE

Fia

För 2–4 spelare. Innehåller magnetisk spelplan, 4 x 4 spelpjäser och tärning

Välj en färg. Ställ dina fyra spelpjäser i boet med samma färg.

Den som slår högst med tärningen börjar spelet. För att få flytta ut en spelpjäs, måste du slå en etta (ställ ut en spelpjäs på startrutan med pilen) eller en sexa (ställ ut 2 spelpjäser på startrutan eller 1 spelpjäs på den sjätte rutan).

Den som slår en sexa får dessutom ett extrakast. Gå banan runt med dina fyra spelpjäser. Avsluta varvet i mål (home).

Landar du på en ruta som en motspelares spelpjäs redan står på, får du knuffa bort den. Motspelarens spelpjäs ställs tillbaka i boet och måste börja om från början.

När en spelpjäs är på väg in mot det egna målet, kan den inte längre slås av banan.

Spelaren som först lyckas flytta sina fyra spelpjäser runt banan och in till målet har vunnit.

Ludo

For 2–4 spillere. Inneholder magnetisk spillebrett, 4 x 4 spillebrikker og terning

Velg en farge. Sett dine fire brikker i boet av samme farge. Den som får mest på terningen, starter spillet.

For å flytte ut en brikke, må du slå en éner (sett en brikke på startruten med pilen) eller en sekser (sett ut to brikker på startruten, eller 1 brikke på den sjette ruten).

Den som får en sekser, får i tillegg et ekstrakast. Gå rundt banen med de fire brikkene. Avslutt runden i mål (home).

Hvis du havner på en rute som motstanderen har en brikke på, slår du den bort. Motstanderens brikke settes tilbake i boet og må begynne fra start igjen. Når en brikke er på vei mot sitt eget mål, kan den ikke lenger slås bort.

Den spilleren som først greier å flytte sine fire brikker rundt brettet og til mål, har vunnet.

Fia

2–4 pelaajaa. Sisältää magneettisen pelilaudan, 4 x 4 pelinappulaa ja nopan.

Valitse väri. Aseta 4 pelinappulaasi samanväriseen pesään. Kaikki heittävät noppaa vuorollaan, ja suurimman tuloksen saanut aloittaa.

Voidakseen siirtää nappulan pesästä pelaajan on saatava noppaluku 1 (siirrä nappula nuolella merkittyyn lähtöruutuun) tai 6 (siirrä 2 nappulaa lähtöruutuun tai 1 nappula kuudenteen ruutuun). Jos noppaluku on 6, pelaaja saa myös ylimääräisen heittovuoron.

Pelilauta kierretään kaikilla 4 nappulalla. Kierros päättyy maaliin (home).

Jos nappulasi joutuu samaan ruutuun toisen pelaajan nappulan kanssa, saat tönäistä sen pois laudalta. Vastustajan nappula siirretään tällöin takaisin pesään ja sen on aloitettava peli alusta. Kun nappula on matkalla omaan maaliin, sitä ei enää voida tönäistä laudalta.

Pelaaja, jonka nappulat ovat ensimmäisenä kiertäneet laudan ja saapuneet maaliin, on voittaja.



Ludo

For 2–4 spillere. Indeholder magnetisk spilleplade, 4 x 4 spillebrikker og terning.

Vælg en farve. Stil dine fire spillebrikker i hjemmet med samme farve.

Den, der slår det højeste antal øjne med terningen, begynder. For at flytte en spillebrik ud skal du slå en ener (stil en spillebrik på startfeltet med pilen) eller en sekser (stil to spillebrikker ud på startfeltet eller en spillebrik på det sjette felt).

Slår du en sekser, får du desuden et ekstralag. Gå hele banen rundt med dine fire spillebrikker. Du er færdig, når alle dine brikker er i mål.

Lander du på et felt, hvor der i forvejen står en af modspillernes spillebrikker, må du skubbe den væk. Modspilleren skal flytte sin brik hjem og begynde forfra. Når en spillebrik er på vej ind i sit eget mål, kan den ikke mere slås hjem.

Den spiller, som først får sine fire spillebrikker hele banen rundt og i mål, har vundet.