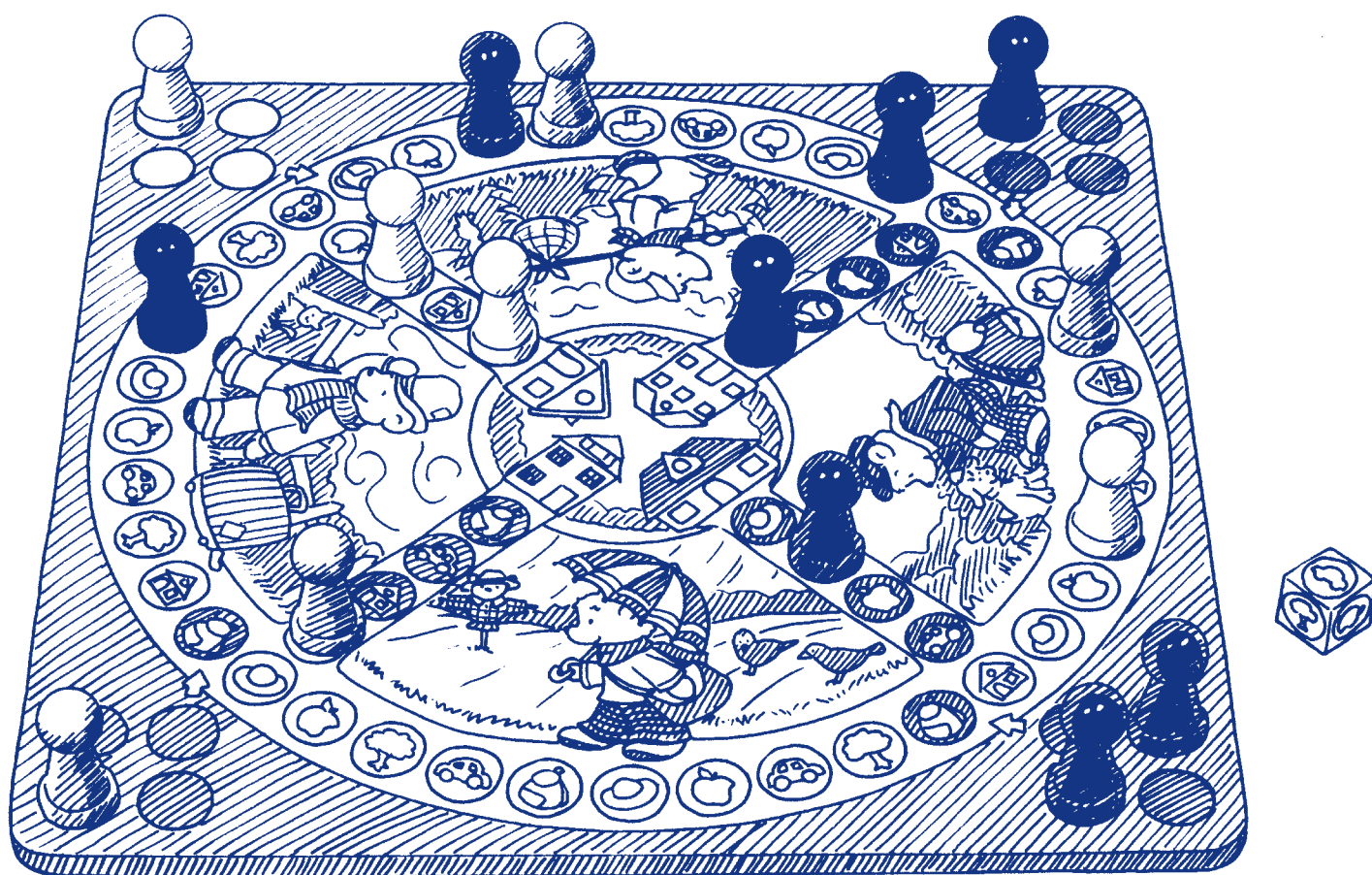
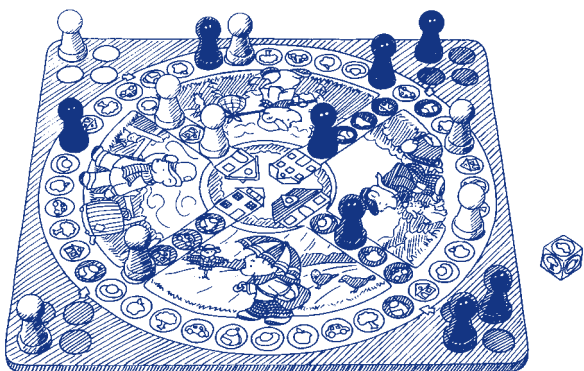


Bear Ludo
Bärenludo
Le ludo petits ours
Parchís de ositos
Berenludo

Vjørneludo
Orsetto ludo
Ludo de ursinhos
Медвежий Лудо





BEAR LUDO

Bear Ludo is a game of chance for 2 – 4 players from the age of 3. The board and the pieces are extra large to make them easier for a small child to handle.


1 game board, 4 sets of 4 pieces (red, yellow, green and blue), one die.

Aim of the game

The aim of the game is for the player to be the first to get his four pieces from his own starting square to his „home“, moving them in the direction indicated by the arrow.

Preparation

Each player chooses a colour and places his four pieces in the starting square of the corresponding colour.

The players take their turn to throw the die, working clockwise round the board. If you throw a rucksack  , you can move your first piece out of the starting square and place it on the space with the arrow of the same colour. Then you throw again. Once you have all of your pieces in the starting space you get three attempts to throw a rucksack. Then you can move the piece forward to the space corresponding to the picture shown on the face of the die.

Rules

If you throw a rucksack you get a second throw. As long as there are still pieces in the player's starting square, a new piece must be placed on the space with the arrow. This space has to be cleared as a result of the second throw. If when you clear this space you land on one of your own pieces, it has to be sent back to the starting square. You only have to send your own pieces back to the start when you are clearing the space with the arrow.

On the way to your home, you can jump both your own and other players' pieces. However, if you land on an opponent's piece occupying the space your throw has sent you to, you can send the opponent's piece back to the start. Each piece sent back to the starting square must wait there until it is called into play again.

Each player tries to get his four pieces home as quickly as possible. However, an added difficulty here is that in the arm with the spaces leading to your home you are not allowed to jump your own pieces. So once you have come to this part of the board the picture on the die you throw must be exactly right, otherwise the piece has to stay out in front, waiting for the right picture on the die to be thrown to reach the safety of home, and at the risk of an opponent sending it back to the start, so close to the end.

We wish you lots of fun and laughter with your Bear Ludo game!

ⓓ BÄRENLUDO

Bärenludo ist ein Glücksspiel für 2 – 4 Spieler ab 3 Jahren. Das Spielfeld und die Spielfiguren sind extra groß, damit kleine Kinderhände sie besser handhaben können.


1 Spielbrett, je 4 rote, gelbe, grüne und blaue Spielfiguren, ein Bilderwürfel.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, die eigenen vier Spielfiguren als Erster von dem jeweiligen Startfeld in Pfeilrichtung in das „Zuhause“ zu bringen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfarbe aus und setzt seine vier Spielfiguren in das farblich entsprechende Startfeld.

Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn mit dem Bilderwürfel. Wenn Du einen Rucksack  würfelst, darfst Du Deine erste Spielfigur aus dem Startfeld nehmen, auf das Feld mit dem gleichfarbigen Pfeil setzen und dann noch einmal würfeln. Wenn alle vier Spielfiguren im Startfeld sind, darfst Du dreimal versuchen, einen Rucksack zu würfeln. Die Spielfigur darf danach entsprechend dem gewürfelten Bild vorrücken.

Die Regeln

Wer einen „Rucksack“ würfelt, darf jeweils noch einmal würfeln. Solange sich noch Spielfiguren im Startfeld des Spielers befinden, muss eine Spielfigur neu auf das Feld mit dem Pfeil gesetzt werden. Dieses Feld muss mit dem Ergebnis des zweiten Wurfes freigemacht werden. Triffst Du beim Freimachen auf eine eigene Spielfigur, musst Du diese „rauswerfen“. Eigene Figuren müssen nur beim Freimachen rausgeworfen werden.

Du kannst auf dem Weg zu Deinem „Zuhause“ über die eigenen und gegnerischen Spielfiguren springen. Wenn Du jedoch auf die Spielfigur eines Gegners auf dem Feld triffst, dass Du als Zielfeld gewürfelt hast, kannst Du die gegnerische Figur rauswerfen. Jede herausgeworfene Figur muss wieder im Startfeld auf ihren neuerlichen Spieleinsatz warten.

Jeder Spieler versucht, seine vier Spielfiguren so schnell wie möglich in sein „Zuhause“ zu bringen. Das wird aber dadurch zusätzlich erschwert, dass er in den Feldern seines „Zuhause“ nicht über die eigenen Figuren springen kann. Vor diesem Spielfeld angekommen, muss das gewürfelte Bild also genau stimmen, sonst muss die Spielfigur vor dem rettenden „Zuhause“ stehen bleiben und auf die passende Figur auf dem Würfel warten und befürchten, dass ein gegnerischer Spieler sie so kurz vor dem Ziel noch heraus wirft.

Wir wünschen viel Spaß mit dem lustigen Bärenludo!

ⓕ LE LUDO PETITS OURS

Le Ludo petits ours est un jeu de chance de 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans. Le plateau et les pions sont particulièrement grands afin que même des petites mains d'enfant puissent les manipuler aisément.


1 plateau, 16 pions de 4 couleurs différentes (rouge, jaune, vert et bleu), un dé illustré.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à « ramener à la maison » ses quatre pions en partant de la zone de départ de sa couleur et en suivant le sens de la flèche.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur de jeu puis place ses quatre pions sur la zone de départ de sa couleur.

Les joueurs lancent le dé illustré tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui obtient le symbole du sac à dos , sort un de ses pions sur la case de départ de sa couleur, indiquée par la flèche. Lorsque ses quatre pions se trouvent tous sur la zone de départ, le joueur a le droit à trois lancers pour obtenir le sac à dos. Une fois le sac à dos obtenu, il relance le dé. Le joueur doit alors poser son pion sur la case correspondant au symbole obtenu par le dé.

Règles de jeu

Le joueur qui obtient un sac à dos, relance une fois le dé. Tant qu'il y a des pions sur la zone de départ d'un joueur, celui-ci doit chercher à les sortir sur la case indiquée par la flèche. Cette case doit être libérée en faisant avancer le pion jusqu'à la case correspondant au symbole obtenu en lançant le dé une deuxième fois. Si, en libérant la case marquée par la flèche, ton pion finit sa course exactement sur un de tes pions, il le renvoie dans ta zone de départ. Ce n'est que dans un tel cas de figure que tu es obligé de renvoyer un de tes propres pions dans ta zone de départ.

Dans la course pour ramener tes pions à la maison, tu peux sauter par dessus tes propres pions et les pions adverses. Mais si ton pion finit sa course exactement sur un pion adverse, il le renvoie dans sa zone de départ. Une fois renvoyé dans sa zone de départ, le pion doit attendre un sac à dos pour pouvoir revenir dans la course.

Chaque joueur cherche à ramener ses quatre pions à la maison aussi vite que possible. Ce qui est, cependant, rendu plus difficile par le fait que les joueurs n'ont pas le droit de sauter par dessus leurs propres pions quand ceux-ci se trouvent dans leur maison (la colonne montante de leur couleur). Ils doivent alors, par conséquent, amener leurs quatre pions à la maison en obtenant le bon symbole, faute de quoi chaque pion doit attendre dehors que le bon symbole soit obtenu, dans la crainte d'être sorti par un pion adverse alors que le but est tout proche.

Amusez-vous bien avec l'adorable Ludo petits ours !

E PARCHÍS DE OSITOS

El parchís de ositos es un juego de azar para 2 – 4 jugadores a partir de los 3 años. El tablero y las figuras se han fabricado de manera extra grande para que las manos pequeñas puedan maniobrar mejor el juego.


1 tablero de juego, 4 fichas de color rojo, 4 amarillas, 4 verdes y 4 azules, 1 dado con imágenes.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir llegar a la casa de tu color el primero con tus cuatro fichas , partiendo de la casilla de inicio siguiendo la dirección de la flecha.

Preparación del juego

Cada jugador elige un color y coloca sus cuatro fichas en el casillero de inicio marcado con el color correspondiente.

Los jugadores tiran el dado con imágenes en el sentido de las agujas del reloj. Si sacas una mochila  , puedes sacar la primera ficha del casillero de inicio, colocarla en la casilla del mismo color que tiene una flecha y tirar otra vez el dado. Si todas las fichas están en el casillero de salida, el jugador puede tirar el dado hasta tres veces para sacar una mochila. Cuando se consigue sacar una ficha, puedes volver a tirar para avanzar con ella según te diga el dado.

Las reglas

El que saque una “mochila“ puede volver a tirar otra vez. Mientras haya fichas en el casillero de inicio, el jugador deberá tirar el dado para intentar sacar todas las fichas. Para poder conseguir sacar todas las fichas, la segunda tirada se usará siempre para liberar la casilla de salida. Si al vaciar esta casilla de salida, caes en la misma casilla de otra de tus fichas, tendrás que enviarla a casa eliminada. Tus propias fichas solo se eliminan por ti en estas tiradas de inicio.

En el camino hacia tu „ casa“ podrás saltar por encima de tus propias figuras y de las figuras de tus oponentes. Sin embargo, si caes en una casilla ocupada por otra ficha de otro color, podrás eliminarla y contar 20. Cada figura eliminada debe regresar al casillero de inicio y comenzar una nueva ronda.

Cada jugador deberá intentar colocar sus figuras lo más rápido posible en su “ casa”. En las últimas casillas hacia tu casa, ya de tu color, no podrás saltar tus propias fichas, dificultando mas aun la llegada. Para poder llegar a casa hay que tirar el dado y obtener el número justo de las casillas que faltan , sino la ficha deberá permanecer delante de la “ casa” y deberá esperar hasta que obtenga el número justo para llegar de manera exacta. Por supuesto mientras esperas a conseguir tu numero exacto, otro jugador puede tener mas suerte y conseguirlo antes que tu.

Deseamos que lo pases muy bien con este parchís de ositos!

Berenludo is een geluksspel voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar. Het spelbord en de pionnen zijn extra groot, zodat kleine kinderhandjes er gemakkelijker mee overweg kunnen.


1 spelbord, 4 pionnen van elke kleur (rood, geel, groen en blauw), 1 dobbelsteen met figuurtjes.

Doel van het spel

Het doel van het spel is dat je je eigen vier pionnen als eerste vanaf het startveld volgens de richting van de pijl veilig 'thuisbrengt'.

Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een kleur en plaatst zijn vier pionnen op het startveld met dezelfde kleur.

De spelers spelen met de wijzers van de klok mee. Als je met de dobbelsteen een rugzak gooit , mag je je eerste pion van het startveld nemen, op het vakje met de pijl in dezelfde kleur plaatsen en de dobbelsteen nog eens laten rollen. Zolang je vier pionnen op het startveld staan, mag je driemaal proberen om een rugzak te gooien. Daarna verplaats je je pion volgens de figuur die je hebt gegooid.

De regels

Als je een rugzak gooit, mag je nog eens met de dobbelsteen werpen. Zolang een speler pionnen op het startveld heeft staan, moet hij, telkens wanneer hij een rugzak gooit, een nieuwe pion op het vakje met de pijl plaatsen. Met het resultaat van de tweede worp wordt dit vakje vrijgemaakt.

Als je daarbij op een van je andere pionnen terechtkomt, moet je die verwijderen. Eigen pionnen hoeven alleen bij het vrijmaken te worden verwijderd. Op weg naar 'huis' kun je over je eigen pionnen en die van tegenspelers springen. Maar als je na een worp op hetzelfde vakje als een tegenspeler terechtkomt, kun je zijn pion verwijderen. Die moet dan terugkeren naar zijn startveld en wachten tot hij opnieuw mag starten.

Elke speler probeert om zijn vier pionnen zo snel mogelijk thuis te brengen. Maar dat wordt extra moeilijk gemaakt, doordat je bij de vakjes van je huis niet over je eigen pionnen mag springen. Dus als je daar bent aangekomen, moet je de juiste figuur gooien. Anders moet je je pion vóór je veilige thuis laten staan, tot je een goede worp doet. Intussen kun je alleen maar hopen dat een tegenspeler je er zo kort voor je eindbestemming niet uitgooit.

Veel plezier met dit leuke berenludospel!

Bjørneludo er et brætspil for 2 – 4 spillere fra 3 år. Spillefeltet og spillebrikkerne er ekstra store, så små barnehænder lettere kan flytte rundt med dem.


1 spillebræt, 4 røde, 4 gule, 4 grønne og 4 blå brikker, en terning med billeder.

Meningen med spillet

Meningen med spillet er at få sine egne 4 brikker “i hus” som den første, dvs. fra startfeltet i pilenes retning gennem felterne og til slutposition.

Forberedelse af spillet

Hver spiller vælger en bestemt farve, som han eller hun gerne vil spille med, og sætter så de 4 brikker på startfeltet med den pågældende farve.

Spillerne skiftes til at kaste billedterningen (i retning med uret). Hvis du kaster en rygsæk , tager du din første brik fra startfeltet, placerer den på feltet med pilen i samme farve, hvorefter du kaster terningen en gang til. Når alle fire spillebrikker befinder sig i startfeltet, prøver du at kaste en rygsæk – du har i alt tre forsøg. Herefter flytter du dine brikker alt efter, hvilket billede du kaster.

Spilleregler

Den spiller, der kaster en “rygsæk”, må kaste terningen en gang til. Så længe der er spillebrikker i spillerens startfelt, skal en af disse placeres på feltet med pilen. Dette felt skal så “cleares” med resultatet af 2. kast. Hvis du støder på en af dine egne brikker, skal denne ”smides ud”. Det er dog det eneste tilfælde, hvor du skal smide dine egne brikker ud.

På vej hen til slutpositionen har du lov til at springe over dine egne og de andre spilleres brikker. Hvis du imidlertid lander på et felt, hvorpå der allerede befinder sig en brik af en anden farve, kan du slå denne ”hjem”. Alle brikker, der slås hjem, starter forfra i startfeltet. Alle spillere forsøger at få deres egne 4 brikker i mål så hurtigt som muligt. Dette vanskeliggøres dog ved, at man ikke må springe over sine egne brikker, der allerede er i hus, dvs. når først man er nået så langt, skal man slå lige nøjagtigt det billede, der mangler, for at man kan komme i mål.

Ellers må brikken blive stående og vente på, at et passende billede på terningen kastes, men så er der også stor chance for at blive slået hjem af en af de andre spillere så kort før målet.

Vi ønsker rigtig god fornøjelse med ludospillet!

① ORSETTO LUDO

L'Orsetto Ludo (non t'arrabbiare) è un gioco di fortuna per 2 a 4 giocatori da 3 anni in su. Il tavoliere e le pedine sono particolarmente grandi in modo da facilitare la presa ai piccini con le loro manine.


1 tavoliere, 16 pedine di 4 colori differenti (rosso, giallo, verde e blu), un dado con figure.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di essere il primo a “portare a casa” le proprie quattro pedine partendo dalla casella di partenza del proprio colore e proseguendo nel senso della freccia.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un colore e colloca le sue quattro pedine nella casella di partenza di medesimo colore.

I giocatori giocano in senso orario lanciando il dado con le figure. Se lanciando il dado, esce uno zaino , hai il diritto di prendere dalla casella di partenza la tua prima pedina. Collocala nella casella dello stesso colore contrassegnata dalla freccia. Poi tira nuovamente il dado. Se tutte e quattro le tue pedine si trovano nella casella di partenza, hai tre tentativi a disposizione per far uscire uno zaino. Fai avanzare la pedina in funzione della figura ottenuta lanciando il dado.

Regole

E' legittimato a lanciare di nuovo il dado chi fa uscire uno “zaino”. Finché ci sono pedine nella casella di partenza di un giocatore, questi deve cercare di collocarle nella casella contrassegnata dalla freccia. Questa casella deve poi essere liberata facendo avanzare la pedina in funzione della figura ottenuta lanciando una seconda volta il dado. Se liberando la casella con la freccia, la tua pedina si ferma in una casella occupata da un'altra tua pedina, devi “gettare fuori” quest'ultima. Sei costretto a gettare fuori pedine tue solo in tal caso.

Nel portare a casa le tue pedine, puoi saltare pedine tue o avversarie. Se, però, in funzione della figura ottenuta tirando il dado, la tua pedina si ferma in una casella occupata da una pedina avversaria, la pedina avversaria viene gettata fuori. Ogni pedina gettata fuori ritorna alla casella di partenza dove attende di rientrare in gioco. Ogni giocatore cerca di portare a casa le sue quattro pedine il più rapidamente possibile. Questo obiettivo è però reso più difficile dal fatto che i giocatori non hanno il diritto di saltare le proprie pedine quando queste si trovano nella “colonna finale”; devono allora, per questa ragione, raggiungere la casella finale facendo uscire con il dado la figura giusta, altrimenti la pedina deve restare fuori – davanti alla meta – in attesa che sia tirata la figura giusta prima che un giocatore avversario non la getti fuori proprio ad un passo dal traguardo.

Vi auguriamo buon divertimento con l'allegro Orsetto Ludo (non t'arrabbiare)!

Ⓟ LUDO DE URSINHOS

O Ludo de ursinhos é um jogo de sorte para 2 – 4 jogadores a partir dos 3 anos. O tabuleiro e as peças são maiores para que as pequenas mãos das crianças as possam manusear mais facilmente.


1 tabuleiro, com 4 peças vermelhas, 4 amarelas, 4 verdes e 4 azuis, um dado com imagens.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é ser o primeiro a chegar com as suas quatro peças até à „Casa“ no centro, partindo da respectiva casa inicial e avançando na direcção da seta.

Preparação do jogo

Cada jogador escolhe uma cor para jogar e coloca as suas quatro peças na respectiva casa inicial da mesma cor.

Os jogadores atiram o dado no sentido dos ponteiros dos relógio. Se te sair uma mochila , podes tirar a tua primeira peça da casa inicial, colocar esta no campo com a seta da mesma cor e depois lançar o dado mais uma vez. Se as quatro figuras ainda se encontrarem na casa inicial, podes lançar o dado três vezes para tentar tirar uma mochila. A peça pode então avançar para a imagem de acordo com o dado.

Regras do jogo

Quem conseguir tirar uma „mochila“ pode lançar o dado novamente. Enquanto ainda se encontrarem peças na casa inicial do jogador, deve ser novamente colocada uma peça no campo com a seta. Este campo deverá ser libertado com o resultado do segundo dado. Se, ao libertar o campo, te deparares com outra das tuas peças, deves „expulsar“ esta. As tuas próprias peças só podem ser expulsas num caso de libertação.

No caminho para a tua „casa“ podes saltar sobre as tuas próprias peças e as do adversário. No entanto, se encontrares a peça de um adversário no campo para onde te deves dirigir, segundo o resultado do dado, podes expulsar a peça do adversário. Cada peça expulsa deve voltar a ser colocada na casa inicial e esperar a sua vez de jogar.

Cada jogador tenta chegar o mais rapidamente possível com as suas quatro peças à sua „casa“. Mas esta tarefa é adicionalmente dificultada pelo facto de, nos campos da sua „casa“, não poder saltar as suas próprias peças. Antes de ter chegado a este campo, a imagem do dado deve corresponder exactamente pois, caso contrário, a peça terá de ficar antes da „casa“ redentora e aguardar a figura adequada no dado, temendo que um jogador adversário a expulse tão perto do objectivo.

Esperamos que se divirtam muito com o alegre ludo de ursinhos!

Медвежий Лудо

Медвежий Лудо - это игра на удачу для 2 – 4 игроков, начиная с 3 лет. Игровое поле и игровые фишки сделаны большими, чтобы детским ручкам было легче управлять ими.


1 игровая доска, по 4 красных, жёлтых, зелёных и синих игровых фишек, один кубик с картинками.

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы первым довести свои четыре фишки с начального поля по стрелке до „дома“.

Подготовка к игре

Каждый из игроков выбирает свой цвет и устанавливает свои четыре фишки на начальное поле соответствующего цвета.

Игроки по часовой стрелке бросают кубик с картинками. Если ты выбросил рюкзак , ты можешь взять свою первую фишку с начального поля, поставить на поле со стрелкой того же цвета и бросить кубик ещё раз. Если на начальном поле находятся все четыре фишки, у тебя есть три попытки выбросить рюкзак на кубике. После этого фишка должна двигаться вперёд согласно выпавшему изображению.

Правила

Тот, кто выбросил „рюкзак“, имеет право бросить кубик ещё раз. Пока фишки остаются на начальном поле игрока, одна из фишек должна вновь выставляться на поле со стрелкой. Это поле должно быть освобождено по результату второго броска кубика. Если при освобождении этого поля она попадает на твою собственную фишку, она снимается. Собственные фигуры выбрасываются только при освобождении поля.

На пути к своему „дому“ можно перепрыгивать через свои и чужие фишки. Однако если ты попадаешь на чужую фигуру на поле, выпавшем после броска кубика, ты можешь снять чужую фишку. Каждая снятая фишка устанавливается обратно на начальное поле для нового похода.

Каждый игрок стремится как можно скорее довести свои четыре фишки до „дома“. Однако выполнение этой задачи осложняется тем, чтобы на полях твоего „дома“ перепрыгивать через собственные фишки нельзя. Если фишка встала перед этим полем, выброшенное изображение должно точно соответствовать полю, на которое нужно перейти, иначе фишка остаётся стоять перед спасительным „домом“, ожидая нужного числа на кубике и опасаясь, что чужая фишка может снять её, когда цель уже так близка.

Желаем вам хорошо провести время за игрой Медвежий Лудо.

