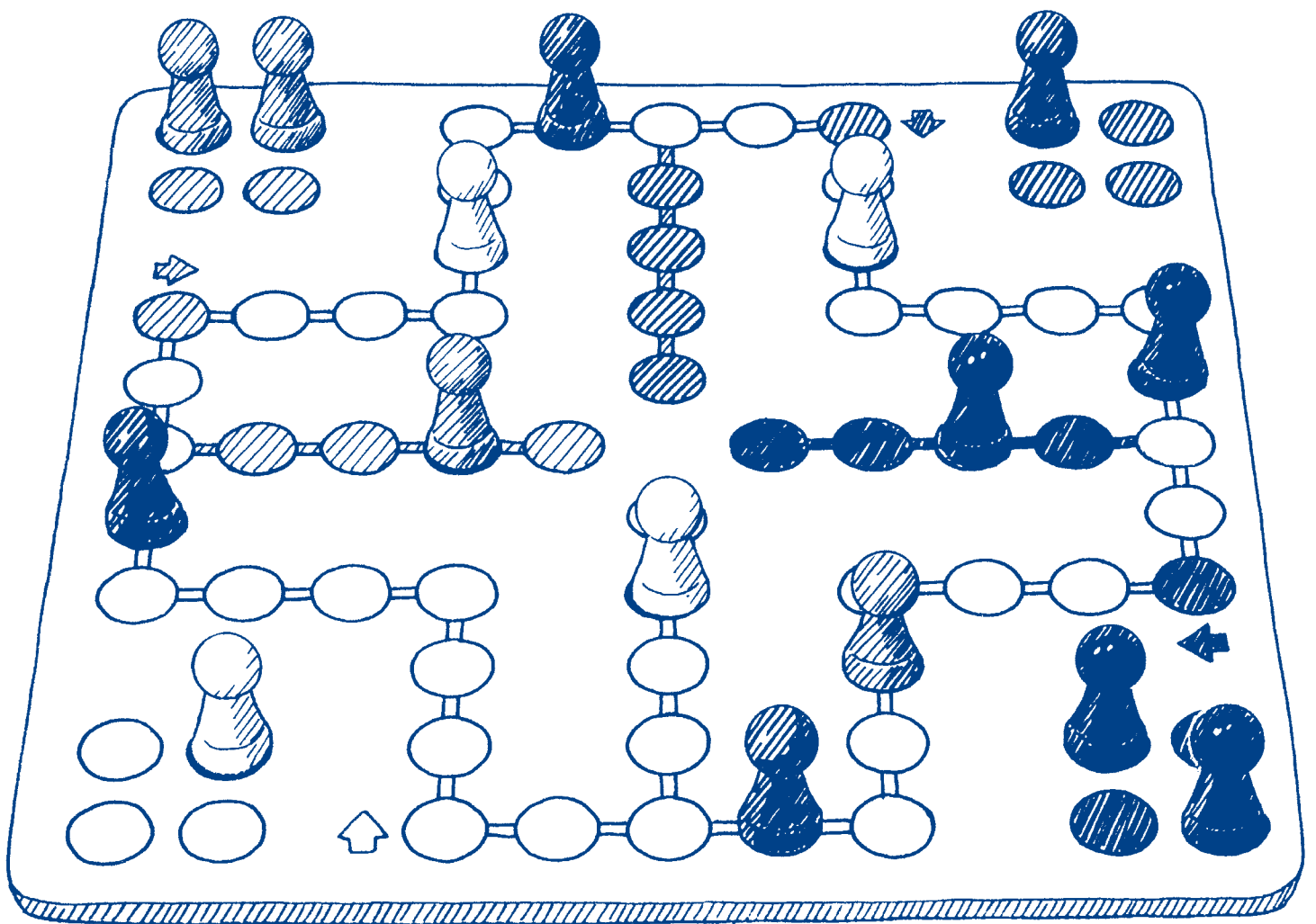
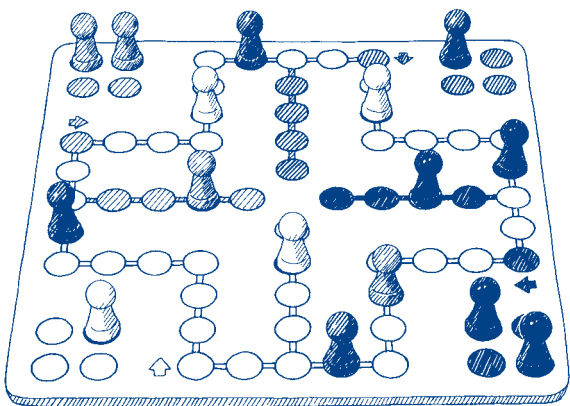


Лудо Лудо





Ludo is a game of chance for 2 – 4 players.

If you like Ludo, you will really enjoy our game, as this version of Ludo is suitable for everyone – for young children and older people alike, as well as for people restricted in their movement.

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 play, working clockwise round the board. Anyone throwing a six is allowed to place one of his pieces on the space with the arrow. While you still have all four pieces in the starting square, you always have three attempts at throwing a six. Once you have thrown a six you get another throw and then move the piece the same number of spaces as shown on the die you have thrown.

Rules

If you throw a six 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 number you throw must be exactly right, otherwise the piece has to stay out in front, waiting for the right number 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 with your Ludo game.

ⓓ LUDO

Ludo ist ein Glücksspiel für 2 – 4 Spieler

Wer gerne Ludo spielt, wird an diesem Spiel Freude haben. Denn dieses Ludospiel ist für alle geeignet – für kleine Kinder und ältere Menschen ebenso wie für Menschen mit motorischen Einschränkungen.

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

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, seine eigenen vier Spielfiguren als Erster von seinem jeweiligen Startfeld in Pfeilrichtung in sein „Zuhause“ zu bringen.

Spielvorbereitung

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

Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn. Wer eine Sechs würfelt, darf eine seiner Spielfiguren auf sein Feld mit dem Pfeil setzen. Immer, wenn sich alle vier Figuren im Startfeld befinden, hast Du drei Versuche, eine Sechs zu würfeln. Nachdem Du die Sechs gewürfelt hast, darfst Du gleich noch einmal würfeln und die Spielfigur danach entsprechend der gewürfelten Punktezahl vorrücken.

Die Regeln

Wenn Du eine Sechs würfelst, darfst Du 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 Figur 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 Du in den Feldern Deines „Zuhause“ nicht über die eigenen Spielfiguren springen darfst. Vor diesem Spielfeld angekommen, muss die gewürfelte Zahl also genau stimmen, sonst muss die Figur vor dem rettenden „Zuhause“ stehen bleiben und auf die passende Zahl warten und befürchten, dass ein gegnerischer Spieler sie so kurz vor dem Ziel noch heraus wirft.

Wir wünschen jetzt viel Spaß mit dem Ludospiel.

ⓕ LUDO

Ludo (ne t'en fais pas) est un jeu de chance pour 2 à 4 joueurs

Ceux qui aiment jouer à Ludo, seront ravis de ce jeu. Le jeu Ludo s'adresse à tous : aux plus petits comme aux plus grands, ainsi qu'aux personnes porteuses de handicaps moteurs.

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

But du jeu

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

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur de jeu puis place ses quatre pions sur la case de départ de la même couleur.

Les joueurs lancent le dé tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui obtient un six, place un de ses pions sur la case de la même couleur, indiquée par la flèche. Le joueur dont les quatre pions se trouvent tous sur la case de départ, a trois possibilités à sa disposition pour obtenir un six. Une fois obtenu un six, le joueur a le droit de rejeter une fois le dé ; le pion avance alors du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en lançant le dé.

Règles de jeu

Le joueur qui lance un six, a le droit de rejeter une fois le dé. Tant qu'il y a des pions sur la case de départ d'un joueur, celui-ci doit chercher à les placer sur la case indiquée par la flèche. Cette case doit être libérée en faisant avancer le pion du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en jetant le dé une deuxième fois. Si, en libérant la case marquée par la flèche, le pion finit sa course exactement sur un pion de la même couleur, il le renvoie à sa case de départ. Ce n'est que dans un tel cas de figure qu'un joueur est obligé de renvoyer un de ses propres pions à la case de départ. En ramenant ses pions à la maison, le joueur peut sauter par dessus ses propres pions et les pions adverses. Or, si un pion finit sa course exactement sur un pion adverse, il le renvoie à sa case de départ. Une fois renvoyé à sa base, le pion attend de pouvoir rentrer en jeu. Chaque joueur cherche à ramener ses quatre pions à la maison aussi vite que possible. Ce qui est, cependant, rendu plus ardu par le fait que les joueurs n'ont pas le droit de sauter par dessus leurs propres pions quand ceux-ci se trouvent sur la colonne montante de leur couleur. Ils doivent alors, par conséquent, amener leurs quatre pions à la maison avec le compte exact, faute de quoi chaque pion doit attendre dehors que le bon numéro soit tiré, dans la crainte d'être sorti par un pion adverse alors que le but est tout proche.

Et maintenant, amusez-vous bien avec le jeu Ludo (ne t'en fais pas).

E LUDO

El Ludo es un juego de azar para 2 – 4 jugadores.

A quien le gusta jugar al ludo, seguramente se divertirá con este juego. Y es que este ludo es apropiado para todas las edades: para niños pequeños y personas adultas, como así también para personas que padecen limitaciones motoras.

1 tablero de juego, 4 figuras de color rojo, 4 amarillas, 4 verdes y 4 azules, 1 dado.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir llegar a la casa propia (del mismo color) con sus cuatro figuras y en primer lugar, partiendo desde el casillero de inicio en dirección hacia donde indica la flecha.

Preparación del juego

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

Los jugadores juegan en el sentido horario. Quien lance un seis entonces podrá colocar sus figuras sobre su casillero con la flecha. Siempre cuando las cuatro figuras se encuentren en el casillero de inicio el jugador tendrá tres intentos para lanzar un seis. Luego de haber lanzado un seis el jugador podrá lanzar nuevamente y avanzar la figura de manera correspondiente con el número de puntos lanzado.

Las reglas

Si lanzas un seis podrás lanzar el dado siempre nuevamente. Mientras se encuentren figuras en el casillero de inicio del jugador se deberá colocar una figura de nuevo sobre el casillero con la flecha. Este casillero se deberá liberar con el resultado de la segunda lanzada del dado. Si al hacer lugar accedes sobre otra de tus propias figuras, entonces debes “eliminar” ésta. Las figuras propias sólo se pueden eliminar al hacer lugar.

En el camino hacia tu „propia casa“ podrás saltar por encima de tus propias figuras y de las figuras de tus oponentes. Si no obstante caes sobre una figura de uno de tus oponentes al obtener un número con la lanzada del dado que así lo permita, entonces podrás eliminar la figura de tu oponente. 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 “propia casa”. Esto se dificulta además ya que en los casilleros hacia tu “propia casa” no podrás saltar tus propias figuras. Antes de llegar entonces a este casillero se debe lanzar el dado y se debe obtener el número que concuerde con los casilleros restantes, sino la figura deberá permanecer delante de la “propia casa” y se deberá esperar hasta que se obtenga un número acorde para poder llegar de manera exacta. Con esto seguramente se correrá el riesgo de que otro jugador lance el dado y se acerque más a la meta que tú.

Ahora te deseamos mucha diversión con el juego del ludo.

Ludo is een geluksspel voor 2-4 spelers.

Wie graag ludo speelt, zal aan dit spel veel plezier beleven. Het is dan ook geschikt voor iedereen: voor kleine kinderen en senioren, maar ook voor personen met een motorische beperking.

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

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. Wie met de dobbelsteen een zes gooit, zet een van zijn pionnen op het vakje met de pijl. Zolang je vier pionnen op het startveld staan, mag je driemaal proberen om een zes te gooien. Als je een zes hebt gegooid, mag je de dobbelsteen nog eens laten rollen en je pion volgens het aantal gegooiden ogen verplaatsen.

De regels

Als je een zes gooit, mag je nog eens met de dobbelsteen werpen. Zolang een speler pionnen op het startveld heeft staan, moet hij bij een zes een nieuwe pion op het vakje met de pijl plaatsen. Met het resultaat van de tweede worp moet dit vakje worden 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 het juiste aantal ogen 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 het ludospel!

Ludo er et brætspil for 2 – 4 spillere.

Hvis man godt kan lide at spille Ludo, så er dette spil lige sagen.

Ludo kan spilles af alle – af små børn og ældre mennesker såvel som af mennesker med motoriske vanskeligheder.

1 spillebræt, 4 røde, 4 gule, 4 grønne og 4 blå spillebrikker, en terning.

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 spiller i retning med uret. Den, der slår en sekser, må sætte en af sine brikker på feltet med pilen. Hver gang alle fire brikker befinder sig i startfeltet, har du tre forsøg til at slå en sekser. Hvis du har slået en sekser, får du et ekstra kast forærende. Herefter flytter du din brik alt efter det antal point, du har opnået.

Spilleregler

Hvis du har slået en sekser, får du et ekstra terningekast. 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". Dette 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 antal øjne, der mangler, for at man kan komme i mål. Ellers må brikken blive stående og vente på det rigtige tal, 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 LUDO

Ludo (non t'arrabbiare) è un gioco di fortuna per 2 a 4 giocatori.

Chi gioca volentieri a Ludo, apprezzerà molto questo gioco. Il gioco Ludo è adatto per tutti: per i più piccini come per i più grandi, nonché per persone con restrizioni motorie.

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

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. Chi lancia un 6, colloca una delle sue pedine nella casella dello stesso colore contrassegnata dalla freccia. Il giocatore le cui quattro pedine si trovano tutte nella casella di partenza, ha tre tentativi a disposizione per lanciare un sei. Una volta ottenuto un sei, il giocatore ha il diritto di tirare nuovamente il dado facendo così avanzare la pedina di gioco del numero di caselle corrispondente al punteggio del dado.

Regole

Il giocatore che getta un sei, è legittimato a lanciare di nuovo il dado. 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 del numero di caselle corrispondente al punteggio ottenuto lanciando una seconda volta il dado. Se liberando la casella con la freccia, la pedina si ferma in una casella occupata da una pedina propria, cioè di medesimo colore, questa deve essere “gettata fuori”. Un giocatore è costretto a gettare fuori pedine proprie solo in tal caso.

Nel portare a casa le proprie pedine, è possibile saltare pedine proprie o avversarie. Se, però, in funzione del punteggio ottenuto tirando il dado, la propria 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 ottenendo con il dado un punteggio uguale al numero di caselle ancora da percorrere, altrimenti la pedina deve restare fuori – davanti alla meta – in attesa che sia tirato il numero esatto prima che un giocatore avversario non la getti fuori proprio ad un passo dal traguardo.

E adesso buon divertimento con il gioco Ludo (non t'arrabbiare).

Ⓟ LUDO

O Ludo é um jogo de sorte para 2 – 4 jogadores

Quem gosta de jogar Ludo vai divertir-se muito com este jogo. Porque este jogo de Ludo é adequado a todas as idades – desde crianças a adultos, passando por pessoas com limitações motoras.

1 tabuleiro de jogo, 4 peças vermelhas, 4 amarelas, 4 verdes e 4 azuis, um dado.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é ser o primeiro a chegar a „casa“ com as suas quatro peças, a partir da sua respectiva casa inicial e na direcção da seta.

Preparação do jogo

Cada jogador escolhe uma cor para jogar e coloca as suas quatro peças no campo inicial da mesma cor.

Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio. Aquele que lançar um seis pode colocar uma das suas peças no campo com a seta. Sempre que as quatro peças ainda se encontrem na casa inicial tens três tentativas de lançar um seis no dado.

Após ter conseguido tirar um seis, podes voltar a lançar o dado outra vez e avançar a peça as casas correspondentes ao número de pontos indicado pelos dados.

Regras do jogo

Se lançares um seis podes jogar mais uma vez. Enquanto ainda se encontrarem peças na casa inicial do jogador, deve ser colocada uma nova peça no campo com a seta. Este campo deve ser libertado com o resultado do segundo dado.

Se, ao libertar a casa, te deparares com outra das tuas peças, debes „expulsar“ esta. As tuas próprias peças só podem ser expulsas no caso de libertação. A caminho da tua „casa“ pode saltar as tuas próprias peças e as do adversário. No entanto, se encontrares a peça de um adversário no campo para onde te debes dirigir, segundo o resultado do dado, podes expulsar a peça do adversário. Cada peça expulsada 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, o número no dado deve corresponder exactamente pois, caso contrário, a peça terá de ficar antes da „casa“ redentora e aguardar o número adequado no dado, temendo que um jogador adversário a expulse tão perto do objectivo.

Esperamos que se divirtam muito com o jogo Ludo.

Лудо - это игра на удачу для 2 – 4 игроков

Тем, кто садится в неё играть, эта игра доставляет большое удовольствие. Ведь игра Лудо подходит для всех – для совсем юных и пожилых, а также для людей с ограниченными двигательными возможностями.

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

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 ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, выбросивший шесть, может поставить одну из своих фишек на поле со стрелкой. Пока все четыре фишки находятся на начальном поле, ты имеешь три попытки выбросить шесть. Когда тебе это удалось, ты можешь сразу бросить ещё раз и продвинуть фишку на столько шагов, сколько очков выпало на кубике.

Правила

Если ты выбросил шесть, ты имеешь 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 число очков должно точно соответствовать нужному числу шагов, 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 Лудо.

