



SE FIA MED KNUFF

Innehåll

- 1 spelplan
- 1 tärning
- 4x4 spelpjäser
- Spelregler

Spelidé

Målet är att ta sej från sitt bo till målet i mitten med alla sina fyra spelpjäser snabbare än sina motspelare.

Förberedelser

Alla spelare placerar sina fyra spelpjäser i respektive bo.

Spelregler

Spelet spelas i medsols riktning. För att komma ut på spelplanen måste du slå 1 eller 6 med tärningen.

- 1 = placera din spelpjäs på första cirkeln med din färg jämte boet.
- 6 = placera två spelpjäser på första cirkeln ELLER flytta en spelpjäs sex steg.
- Du får ett extra tärningskast varje gång du slår 6.
- Du får bara flytta en spelpjäs per tärningskast.
- Du får inte placera två spelpjäser på samma spelruta. Undantag när du slår 6 vid start.
- Du får inte gå förbi dina egna spelpjäser.
- Hamnar du på samma spelruta som en motspelare knuffas motspelarens spelpjäs tillbaka till boet. (Kör ni utan knuff skippar ni detta.)
- När du har gått ett varv runt spelplanen går du in på din slutsträcka (din färg) mot cirkeln i mitten av spelplanen. För att kunna gå ut måste summan på tärningen stämma överens med hur många steg du har kvar. Om du slår en siffra som överstiger antalet steg får du först gå antalet steg till mitten för att sedan backa tillbaka övriga steg.

Vem vinner

Den som först får ut alla sina pjäser i mitten av spelplanen vinner spelet.



Head office, Sweden: Micki Leksaker AB Industrivägen 7 SE-355 73 Gemla
Phone +46 (0)470 704150 E-mail: info@micki.se mickiofsweden.com

DK LUDO GAME

Indhold

- 1 spilleplade
- 1 terning
- 4x4 spillebrikker
- Spilleregler

Spillelets formål

Målet er at få alle fire brikker fra eget farveområde til målet, der er placeret midt på pladen, og det gælder naturligvis om at komme først.

Forberedelser

Alle spillere placerer deres fire spillebrikker i deres respektive "hjem".

Spilleregler

Der spilles i urets retning. For at komme ud på spillepladen skal du enten slå 1 eller 6 med terningen.

- 1 = Placer din brik på den første cirkel i din farve ved siden af dit startområde.
- 6 = Placer to spillebrikker på den første cirkel, ELLER flyt en spillebrik 6 skridt.
- Du får et ekstra terningekast, hver gang du slår en 6'er.
- Du må kun flytte én spillebrik pr. terningekast.
- Du må ikke placere to spillebrikker i samme spillefelt. Undtagelsen er, når du slår en 6'er ved start.
- Du må ikke hoppe over dine egne brikker.
- Havner du i samme spillefelt som en modstander, slår du modstanderens brik hjem. (Hvis I spiller uden at "slå hinanden hjem", kan I skippe dette punkt).
- Når du har flyttet brikkerne en runde på spillepladen, skal du bevæge dig (din farve) op mod cirklen i midten af spillepladen. For at komme helt ind til midten i sikkerhed skal summen på terningen svare til det eksakte antal felter, du mangler. Hvis du slår en sum, der overstiger antallet af felter, skal du flytte det overskydende
- antal tal ind til midten og derefter baglæns fra pladens midte.

Hvem vinder?

Den første spiller, der får alle sine brikker ind i midten af spillepladen, vinder spillet!

NO LUDO GAME

Innhold

- 1 spillebrett
- 1 terning
- 4 x 4 spillebrikker
- Spilleregler

Slik spiller du

Målet er å ta alle de fire brikkene dine fra eget startfelt og til målet i midten raskere enn motspillerne.

Forberedelser

Alle spillerne plasserer de fire spillebrikkene sine i hvert sitt startfelt.

Spilleregler

Spillet spilles medsols. For å kunne flytte en brikke fra startfeltet og ut på spillebrettet må du kaste 1 eller 6 med terningen.

- 1 = plasser spillebrikken din på den første sirkelen med din farge ved siden av startfeltet. 6 = plasser spillebrikken din på den første sirkelen ELLER flytt en spillebrikke seks steg framover.
- Du får et ekstra terningekast hver gang du kaster 6.
- Du kan kun flytte én spillebrikke per terningekast.
- Du kan ikke plassere to spillebrikker på samme felt. Unntaket er når du kaster 6 ved start.
- Du kan ikke gå forbi dine egne spillebrikker.
- Lander du på samme felt som en motspiller, slås motspillerens brikke tilbake til startfeltet (denne regelen kan sløyfes hvis ønskelig).
- Når du har fullført en hel runde på brettet, går du inn på midtrekken (med din farge) som leder inn mot sirkelen i midten av spillebrettet. For å komme i mål må tallet på terningen stemme overens med antallet steg du har igjen. Kaster du et tall som overstiger antall steg som er igjen til mål, må du først gå til midten og deretter tilbake de gjenværende stegene.

Hvem vinner?

Den av spillerne som får alle brikkene sine i mål på midten først, vinner spillet.

FI LUDO GAME -PELI

Sisältö

- 1 pelilauta
- 1 noppa
- 4 x 4 pelinappulaa
- Pelin säännöt

Pelin idea

Tavoitteena on saada kaikki neljä nappulaasi kotipesästä keskellä olevaan maaliin nopeammin kuin vastustajasi.

Valmistelut

Kaikki pelaajat asettavat neljä pelinappulaansa omaan kotipesäänsä.

Pelin säännöt

Peliä pelataan myötäpäivään. Päästäksesi liikkumaan pelilaudalle sinun on heitettävä nopalla joko 1 tai 6.

- 1 = aseta pelinappulasi ensimmäiseen oman värieseen ympyrään kotipesän vieressä.
- 6 = aseta kaksi pelinappulaa ensimmäiseen ympyrään TAI siirrä yhtä nappulaa kuusi askelta.
- Saat ylimääräisen nopanheiton joka kerta, kun heität 6.
- Voit siirtää vain yhtä pelinappulaa nopanheittoa kohden.
- Et voi asettaa kahta pelinappulaa samaan peliruutuun. Poikkeuksena on, jos heität alussa luvun 6.
- Et voi ohittaa omia pelinappuloitasi.
- Jos päädyt samaan ruutuun vastustajan kanssa, syöt vastustajan nappulan ja se palautuu takaisin kotipesään. (Jos pelaatte ilman syömistä, voitte jättää tämän väliin.)
- Kuljettuasi yhden kierroksen pelilaudan ympäri pääset etenemään loppusuoralle (oma värisi) kohti laudan keskellä olevaa maaliympyrää. Saadaksesi nappulan maaliin on nopan silmäluvun vastattava jäljellä olevien askelten määrää. Jos heität askelten määrän ylittävän silmäluvun, on sinun ensin edettävä askelten lukumäärän verran keskelle päin ja sitten palattava loput askeleet taaksepäin.

Kuka voittaa?

Pelin voittaa se, joka saa ensimmäisenä kaikki nappulansa pelilaudan keskelle.

GB LUDO

Contents

- 1 game board
- 1 die
- 16 playing pieces (4 sets of 4 colours)
- Game Rules

Game Concept

The aim is to move all four of your pieces from the 'home' area to the target in the centre of the board faster than your opponents.

Getting Started

Each player places their four pieces in their respective 'home' area.

Game Rules

Play proceeds in a clockwise direction. To move a piece from the 'home' area onto the board, you must roll either a 1 or a 6 on the die.

- When rolling a 1 = Place your piece on the first circle of your colour next to your starting area.
- When rolling a 6 = Either place TWO pieces on the first circle next to your starting area OR move one piece six steps forward.
- Upon rolling a six, you are always granted an additional roll.
- You may only move one piece per roll of the die.
- You cannot place two pieces on the same square. Except when rolling a 6 at the start.
- You may not pass your own pieces.
- If you finish on the same square as an opponent, their piece is 'bumped' back to their respective 'home' area. (Skip this rule if you decide to play without 'bumping')
- After completing a lap of the board, you enter your home stretch (your colour) towards the circle in the centre. To finish, the number on the die must exactly match the number of steps remaining. If you roll a number that exceeds the needed steps, you must first move to the centre and then backtrack the remaining steps.

Who Wins?

The first player to get all their pieces into the centre of the board wins the game.

DE LUDO-SPIEL

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 1 Würfel
- 4 x 4 Spielsteine
- Spielregeln

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit allen vier Spielsteinen schneller als der Gegenspieler das Spielfeld zu umrunden und in das eigene Zielfeld zu gelangen.

Vorbereitung

Jeder Spieler setzt seine vier Spielsteine in sein Startfeld.

Spielregeln

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Um einen Spielstein auf das Spielfeld zu setzen, muss man eine 1 oder eine 6 würfeln.

- 1 = setze einen Spielstein auf den ersten Kreis deines Startfeldes.
- 6 = setze zwei Spielsteine auf den ersten Kreis ODER gehe mit einem Spielstein sechs Schritte vorwärts.
- Wer eine 6 würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei.
- Pro Wurf darf nur ein Spielstein bewegt werden.
- Es ist nicht erlaubt, zwei Steine auf dasselbe Feld zu setzen. Außer man würfelt zu Beginn eine 6.
- Eigene Spielsteine dürfen nicht übersprungen werden.
- Landet man auf demselben Feld wie ein Gegenspieler, wird dieser auf sein Startfeld zurückgesetzt. (Wird das Spiel in einer Variante ohne Schlagzwang gespielt, muss nicht zurückgesetzt werden.)
- Wer mit einem Spielstein das ganze Spielfeld einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihm auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch beim Vorrücken werden die Zielfelder einzeln gezählt. Ist die gewürfelte Zahl höher als die Anzahl der Schritte, muss man zuerst die Anzahl der Schritte bis zur Mitte und dann die restlichen Schritte zurückgehen.

Spielende

Der Spieler, der zuerst alle seine Spielsteine in sein Zielfeld gebracht hat, gewinnt das Spiel.

FR LUDO

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 4x4 figurines
- Règles du jeu

Principe du jeu

Le but est d'aller de votre case de départ jusqu'à la cible au centre avec vos quatre figurines plus vite que vos adversaires.

Préparation

Tous les joueurs placent leurs quatre figurines dans leurs cases de départ respectives.

Règles du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour pouvoir entrer dans le jeu, vous devez faire un 1 ou un 6 avec le dé.

- 1 = placez votre figurine sur le premier cercle de votre couleur à côté de votre case de départ.
- 6 = placez deux figurines sur le premier cercle OU déplacez une figurine de six pas.
- Chaque fois que vous faites un 6, vous gagnez un lancer de dé supplémentaire.
- Vous ne pouvez déplacer qu'une seule figurine par lancer de dé.
- Vous ne pouvez pas placer deux figurines sur la même case. Exception : lorsque vous faites un 6 au départ.
- Vous ne pouvez pas dépasser vos propres figurines.
- Si vous vous retrouvez sur la même case qu'un adversaire, sa figurine est renvoyée à sa case départ. (Si vous jouez selon une version qui ne comprend pas cette règle, ignorez cette étape).
- Lorsque vous avez fait un tour du plateau, vous entrez dans votre dernière ligne droite (de votre couleur) vers le cercle au milieu du plateau. Pour que vous puissiez quitter le jeu, le chiffre obtenu sur le dé doit correspondre au nombre de pas qu'il vous reste à faire. Si vous obtenez un chiffre supérieur au nombre de pas restants, vous devez d'abord faire le nombre de pas qui vous sépare du centre, puis revenir en arrière pour faire les pas restants.

Qui gagne ?

Le premier joueur à amener toutes ses figurines au centre du plateau gagne la partie.

NL MENS ERGER JE NIET!

Inhoud

- 1 speelbord
- 1 dobbelsteen
- 4x4 pionnen
- Spelregels

Spelconcept

Het doel is om als eerste met alle vier je pionnen vanaf de thuisbasis het doel in het midden te bereiken.

Vorbereidingen

Alle spelers plaatsen hun vier pionnen in hun eigen thuisbasis.

Spelregels

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Om op het speelveld te komen, moet je 1 of 6 gooien met de dobbelsteen.

- 1 = plaats de pion in de eerste cirkel met dezelfde kleur als de thuisbasis.
- 6 = plaats twee pionnen op de eerste cirkel OF verplaats één pion zes stappen.
- Telkens als je 6 gooit, mag je nog een keer gooien.
- Je mag maar één pion verplaatsen per worp.
- Je mag niet twee pionnen in dezelfde cirkel plaatsen. Behalve wanneer je bij de start 6 gooit.
- Je mag je eigen pionnen niet passeren.
- Als je op dezelfde cirkel als een tegenspeler belandt, wordt de pion van de tegenspeler geslagen en terug naar de thuisbasis gestuurd. (Als jullie zonder het slaan van pionnen spelen, kunnen jullie verdergaan.)
- Als je een hele ronde over het speelveld hebt gemaakt, betreed je het rijtje eindcirkels (in je eigen kleur) die leiden naar de grote cirkel in het midden van het speelveld. Om in de eindcirkel te belanden, moet het getal op de dobbelsteen overeenkomen met het aantal stappen dat je nog nodig hebt. Als je een getal gooit dat groter is dan het aantal stappen, neem je de eerste stappen vooruit naar de middencirkel om dan de overige stappen achteruit te nemen.

Wie wint er

Degene die als eerste met al zijn vier pionnen het midden van het spelbord weet te bereiken, wint het spel.

IT LUDO GAME

Contenuto

- 1 plancia di gioco
- 1 dado
- 4x4 pedine
- Regole del gioco

Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è arrivare dal punto di partenza fino al traguardo al centro della plancia con tutte e quattro le proprie pedine prima degli avversari.

Preparazione

Ogni giocatore posiziona le proprie quattro pedine nei rispettivi punti di partenza.

Regole del gioco

La partita si svolge in senso orario. Per entrare in gioco, è necessario ottenere un 1 o un 6 con il dado.

- 1 = posiziona la tua pedina sul primo cerchio del tuo colore adiacente al punto di partenza.
- 6 = posiziona due pedine sulla prima casella OPPURE fai avanzare una pedina di sei caselle.
- È possibile effettuare un lancio di dado aggiuntivo ogni volta che ottieni un 6.
- È consentito muovere una sola pedina per lancio di dado.
- Non è consentito posizionare due pedine sullo stesso cerchio. Eccetto quando si ottiene un 6 all'inizio.
- Non è consentito superare le proprie pedine.
- Se una pedina termina il turno in una casella occupata da un avversario, la pedina dell'avversario viene respinta al punto di partenza. (È consentito giocare partite in cui questa regola viene ignorata)
- Una volta completato un giro del campo di gioco, il giocatore entra nel tratto finale (del proprio colore) verso il traguardo al centro della plancia. Per raggiungere il traguardo, la somma dei dadi deve corrispondere al numero di caselle rimaste. Se si ottiene un numero che supera il numero di caselle rimaste, il giocatore dovrà proseguire fino al centro e tornare indietro per gli altri passi rimanenti.

Il vincitore

Il primo giocatore che riesce a far arrivare tutte le proprie pedine al centro del tabellone vince la partita.

ES LUDO GAME

Contenido

- 1 tablero
- 1 dado
- 4x4 fichas
- Reglas del juego

Objetivo

El objetivo del juego es llevar tus cuatro fichas desde tu casa hasta la meta antes que tus contrincantes.

Preparaciones

Todos los jugadores colocan cuatro fichas en sus respectivas casas.

Reglas del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Para poder sacar ficha, necesitas un 1 o un 6.

- 1 = coloca una ficha en la casilla de tu color que esté más cerca de casa.
- 6 = coloca dos fichas en la primera casilla. O avanza seis casillas.
- Cada vez que saques un 6, vuelves a tirar.
- Solo puedes mover una ficha a la vez.
- No puedes tener dos fichas en la misma casilla. Excepto si sacas un 6 al inicio del juego.
- No puedes adelantar a tus propias fichas.
- Si caes en la misma casilla que otro jugador, puedes capturar su ficha y enviarla de vuelta a casa. (Esta regla es opcional.)
- Cuando hayas completado una vuelta entera, debes recorrer el último tramo (de tu color) hasta llegar al centro del tablero. Para poder llegar a la casilla final, debes sacar el número exacto de pasos que te quedan. Si sacas un número superior, tendrás que llegar hasta la casilla final y retroceder.

Quién gana

Gana el primer jugador que coloque todas sus fichas en la casilla final.

PL GRA LUDO

Zawartość

- 1 plansza do gry
- 1 kostka
- 4x4 pionki
- Zasady gry

Cel gry

Celem gry jest przeniesienie swoich czterech pionków na środek planszy szybciej niż inni gracze.

Przygotowanie

Wszyscy gracze umieszczają swoje cztery pionki w odpowiadających im obszarach.

Zasady gry

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aby poruszyć się na planszy musisz wyrzucić kostką 1 lub 6.

- 1 = umieść pionek na pierwszym polu Twojego koloru znajdującym się przy Twoim okręgu. 6 = umieść dwa pionki na pierwszym polu ALBO przesun pionek o sześć pól.
- Otrzymujesz dodatkowy rzut kostką za każdym razem, gdy wyrzucisz 6.
- Możesz ruszyć tylko jednym pionkiem za jednym rzutem kostki.
- Nie możesz umieścić dwóch pionków na tej samej linii. Wyjątkiem jest wyrzucenie 6 na początku gry.
- Nie możesz omijać swoich własnych pionków.
- Jeśli Twój pionek stanie naprzeciwko pionka przeciwnika na tej samej linii, Twój pionek spycha pionek przeciwnika z powrotem do jego okręgu. (Możecie też grać bez spychania pionków.)
- Po przejściu dookoła całej planszy wchodzisz pionkiem na swoją linię końcową (pola w Twoim kolorze pionków) i kierujesz się do środka planszy. Aby móc dojść do środka musisz wyrzucić kostką liczbę odpowiadającą ilości pól oddzielających Cię od środka. Jeśli wyrzucisz więcej musisz poruszyć pionkiem do przodu, w kierunku środka, a potem wrócić się o pozostałą liczbę oczek na kostce.

Kto wygrywa

Wygrywa gracz, który jako pierwszy doprowadzi wszystkie swoje pionki do środkowego obszaru planszy.

EE LUDO

Sisu

- 1 mängulaud
- 1 täring
- 16 mängunuppu (4 komplekti 4 värvi)
- Mängureeglid

Mängu idee

Eesmärk on liigutada kõik neli oma nuppu "kodualalt" laua keskel olevale sihtmärgile kiiremini kui sinu vastased.

Mängu alustamine

Iga mängija asetab oma neli nuppu oma kodualale.

Mängureeglid

Mäng toimub päripäeva. Nupu liigutamiseks kodualast mängualauale pead viskama täringut kas 1 või 6.

- Kui veeretad 1 = aseta oma nupp enda värvi esimesele ringile stardiala kõrval.
- Kui veeretad 6 = sul on võimalus kas asetada KAKS nuppu esimesele ringile oma stardiala kõrval VÕI liigutada üks nupp kuus sammude edasi.
- Kuue veeretamisel saad alati lisaviske.
- Ühe täringuveeretuse kohta võid liigutada ainult ühte nuppu.
- Kahte nuppu ei ole võimalik asetada samale ruudule. Välja arvatud siis, kui veeretad stardis kuue.
- Oma nupust ei ole võimalik edasi minna.
- Kui astud vastasega samale ruudule, lüüakse vastase nupp tagasi tema "kodualale". (Soovi korral võib selle reegli vahele jätta.)
- Pärast lauaringi täitmist sisened oma koduväljakule (enda värvi) keskel oleva ringi suunas. Lõpetamiseks peab täringul olev number täpselt vastama järelejäänud sammude arvule. Kui veeretad arvu, mis ületab vajalikud sammud, pead esmalt liikuma keskele ja seejärel ülejäänud sammud tagasi minema.

Kes võidab?

Mängu võidab esimene mängija, kes saab kõik oma nupud laua keskele.

LV LUDO

Saturs

- 1 spēles galds
- 1 metamais kauliņš
- 16 spēles figūras (4 komplekti no 4 krāsām)
- Spēles noteikumi

Spēles koncepts

Mērķis ir pārvietot visas četras figūras no "mājas" zonas uz mērķi galda centrā ātrāk nekā pretinieki.

Sākums

Katrs spēlētājs novieto savas četras figūras savā "mājas" zonā.

Spēles noteikumi

Spēlēšana notiek pulkstenrādītāja virzienā. Lai pārvietotu figūru no "mājas" zonas uz galda, ir jāuzmet 1 vai 6 uz metamā kauliņa.

- Uzmetot 1 = novietojiet figūru uz savas krāsas pirmā apla blakus sākuma laukumam.
- Uzmetot 6 = novietojiet DIVAS figūras uz pirmā apla blakus jūsu sākuma laukumam VAI pārvietojiet vienu kauliņu sešus soļus uz priekšu.
- Uzmetot sešnieku, jums vienmēr tiek piešķirts papildu metiens.
- Jūs varat pārvietot tikai vienu figūru pēc katra metamā kauliņa gājiena
- Jūs nevarat novietot divas figūras vienā laukumā. Izņemot gadījumus, ja sākumā uzmetat 6.
- Jūs nedrīkstat pāriet pāri savām figūrām.
- Ja jūs finišējat tajā pašā laukumā ar pretinieku, viņa figūra tiek "atsista" atpakaļ uz attiecīgo "mājas" laukumu. (Izlaidiet šo noteikumu, ja nolemjat spēlēt bez "atsitieniem")
- Pēc viena apla veikšanas jūs ieejat savā pēdējā posmā (savā krāsā) virzienā uz apli centrā. Lai finišētu, skaitlim uz metamā kauliņa precīzi jāatbilst atlikušo soļu skaitam. Ja uzmetat skaitli, kas pārsniedz nepieciešamo soļu skaitu, vispirms jāpārvietojas uz centru un pēc tam jāatkāpj atlikušie soļi.

Kurš uzvar

Spēli uzvar pirmais spēlētājs, kurš dabū visas savas figūras galda centrā.

LT LUDO

Žaidimų sudaro

- 1 žaidimo lenta
- 1 kauliukas
- 16 žaidimo figūrėlių (4 rinkiniai po 4 spalvas)
- Žaidimo taisyklės

Žaidimo koncepcija

Tikslas – perkelti visas keturias figūreles iš „namų“ lauko į taikinį centrinėje lentos dalyje greičiau nei priešininkai.

Kaip pradėti

Kiekvienas žaidėjas padeda savo keturias figūreles į atitinkamą „namų“ lauką.

Žaidimo taisyklės

Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Norėdami perkelti figūrėlę iš „namų“ lauko ant lentos, turite išmesti skaičių 1 arba 6 ant kauliuko.

- Kai metate 1 = padėkite savo figūrėlę ant pirmojo savo spalvos apskritimo šalia pradžios lauko.
- Kai metate 6 = arba padėkite DVI figūreles ant pirmojo apskritimo šalia pradžios lauko, arba perkelkite vieną figūrėlę šešis žingsnius į priekį.
- Jei metate šešetą, jums visada skiriamas papildomas metimas.
- Vieno kauliuko metimo metu galite perkelti tik vieną figūrėlę.
- Negalima dėti dviejų figūrėlių ant to paties laukelio. Išskyrus tuos atvejus, kai pradžioje metama 6.
- Negalima perduoti savo turimų figūrėlių.
- Jei finišuojate tame pačiame lauke kaip ir priešininkas, jo figūrėlė „išstumiamą“ atgal į atitinkamą „namų“ lauką. (Praleiskite šią taisyklę, jei nuspręsite žaisti be „išstumimo“)
- Apėję visą žaidimo lentos ratą, įžengsite į savo namų zoną (jūsų spalva) ir judėsite link centre esančio apskritimo. Norint užbaigti žaidimą, skaičius ant kauliuko turi tiksliai sutapti su likusių žingsnių skaičiumi. Jei metate skaičių, kuris viršija reikiamą žingsnių skaičių, pirmiausia turite pereiti į centrą, o tada likusius žingsnius grįžti atgal.

Kas laimi

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmas visas savo figūreles pastato lentos centre.