

LUDO



(DK) Spilleregler

(NO) Spilleregler

(SE) Spelregler

(FI) Pelisäännöt

DK 2-6 mands Ludo

Hver spiller vælger et farvet startfelt på spillepladen og sætter de tilsvarende fire farvede brikker i feltet. Spillerne kan evt. inden spillet starter, aftale at benytte et mindre antal brikker for at gøre spilletiden kortere.

Ludo kan spilles på to forskellige måder: med en almindelig terning eller med en terning med stjerne og globus.

Spillerne slår på skift med den valgte terning. Den spiller, der slår det højeste antal øjne, begynder. Man kaster derefter terningen efter tur. Hver gang det er ens tur, skal man slå med terningen og flytte det antal felter frem, som terningen viser. Man vælger selv, hvilke af sine brikker man vil flytte.

Spil 1: Ludo med terning med stjerne og globus

For at få brikkerne fra startfeltet ind på selve spillepladen (via globefeltet), skal man slå en globus. I starten af spillet, hvor spillerne endnu ikke har nogle brikker på spillepladen, må hver spiller om nødvendigt slå tre gange i forsøget på at slå en globus. Dette gælder også, hvis en spiller har fået slået alle sine brikker hjem til sit startfelt.

En globus giver altid ret til et ekstra slag. Hvis man også slår en globus i det ekstra slag, kan man enten flytte en ny brik ud på spillepladen, eller rykke en brik frem til det næste globefelt.

Hvis man slår en stjerne, rykkes en brik frem til det nærmeste stjernefelt, dog må man ikke passere et globefelt. Et globekast kan altså godt passere et stjernefelt, mens et stjernekast ikke kan passere et globefelt.

Man må hoppe over modspillernes brikker, men man må ikke hoppe over sine egne brikker. Der kan godt stå flere spillebrikker af samme farve på samme felt.

Hvis en spiller rammer et felt, hvor der allerede står en modspiller, bliver denne spiller "slået hjem" og skal flytte sin brik tilbage til startfeltet og begynde forfra. Hvis modspilleren derimod har to eller flere brikker stående i feltet, er det den spiller, der rammer feltet, der bliver slået hjem.

Man skal altid flytte brikkerne som terningen viser, også når dette skader ens egen stilling.

Når man kommer til felterne i tilsvarende farve som brikkerne på vej ind imod mål, kan man ikke længere blive slået hjem af de andre spillere. For at få sine brikker i mål, skal man slå det rette antal øjne. Hvis man slår for meget, vender man om og går de resterende antal felter tilbage.

Hvis man slår en globus, må man rykke direkte i mål. Hvis man slår en stjerne, skal man rykke ned på stjernefeltet.

Den spiller, der først får flyttet alle sine brikker i mål midt på spillepladen, har vundet.

Spil 2: Ludo med almindelig terning

For at få brikkerne fra startfeltet ind på selve spillepladen (via globefeltet), skal man slå en sekser. I starten af spillet, hvor spillerne endnu ikke har nogle brikker på spillepladen, må hver spiller om nødvendigt slå tre gange i forsøget på at slå en sekser. Dette gælder også, hvis en spiller har fået slået alle sine brikker hjem til sit startfelt.

En sekser giver altid ret til et ekstra slag. Hvis man også slår en sekser i det ekstra slag, kan man enten flytte en ny brik ud på spillepladen, eller rykke en brik seks felter frem.

Man må hoppe over modspillernes brikker, men man må ikke hoppe over sine egne brikker. Der kan godt stå flere spillebrikker af samme farve på samme felt.

Hvis en spiller lander på et felt, hvor der allerede står en modspiller, bliver denne spiller "slået hjem" og skal flytte sin brik tilbage til startfeltet og begynde forfra. Hvis modspilleren derimod har to eller flere brikker stående i feltet, er det den spiller, der rammer feltet, der bliver slået hjem.

Man skal altid flytte brikkerne det antal felter som terningen viser, også når dette skader ens egen stilling.

Når man kommer til felterne i tilsvarende farve som brikkerne på vej ind imod mål, kan man ikke længere blive slået hjem af de andre spillere. For at få sine brikker i mål, skal man slå det rette antal øjne. Hvis man slår for meget, vender man om og går de resterende antal felter tilbage.

Den spiller, der først får flyttet alle sine brikker i mål midt på spillepladen, har vundet.

God fornøjelse!

SE Fia för 2–6 deltagare

Varje spelare väljer ett färgat starfält på spelplanen och placerar de 4 spelpjäserna med motsvarande färg i fältet. Innan spelet startar kan spelarna eventuellt bestämma sig för att använda ett mindre antal spelpjäser för att förkorta speltiden.

Fia kan spelas på två olika sätt: antingen med en vanlig tärning eller med en tärning med stjärna och glob.

Spelarna kastar den valda tärningen moturs. Den spelare som får den högsta siffran får börja. Därefter kastar spelarna tärningen i tur och ordning. Varje gång det är ens tur ska man kasta tärningen och flytta fram det antal fält som tärningen visar. Man väljer själv vilka av sina spelpjäser man vill flytta.

Spel 1: Fia med tärning med stjärna och glob

För att få flytta spelpjäserna från startfältet in på själva spelplanen (via globfältet) ska man få en glob när man kastar tärningen. I början av spelet när spelarna ännu inte har några spelpjäser på spelplanen får varje spelare om så är nödvändigt kasta tärningen 3 gånger för att försöka få en glob. Detta gäller även om en spelare har fått flytta hem spelpjäser till startfältet.

En glob ger alltid rätt till ett extra slag. Om man lyckas få en glob i det extra slaget kan man antingen flytta ut en ny spelpjäs på spelplanen eller flytta fram en spelpjäs till nästa globfält. Om man får en stjärna flyttas en spelpjäs fram till närmaste stjärnfält, men man får inte passera ett globfält. Ett globkast kan alltså passera ett stjärnfält men ett stjärnkast kan inte passera ett globfält.

Man får hoppa över motspelarnas spelpjäser, men inte sina egna. Flera spelpjäser av samma färg får stå på samma fält.

Om en spelare hamnar på ett fält där det redan står en motspelare knuffas denna spelare tillbaka hem och måste flytta spelpjäsen tillbaka till startfältet och börja om från början. Om motspelaren däremot har 2 eller flera spelpjäser stående i fältet är det den spelare som hamnar på fältet som knuffas hem och får börja om från början.

Man ska alltid flytta spelpjäserna utifrån det som tärningen visar även om detta skadar ens egen ställning.

När man kommer till fältet i motsvarande färg som spelpjäserna på väg mot mål kan man inte längre knuffas hem av de andra spelarna. För att gå i mål med sina spelpjäser måste tärningslaget gå jämnt upp. Om tärningen visar en för hög siffra får man vända och gå tillbaka resterande antal fält. Om man får en glob får man gå direkt i mål. Om man får en stjärna ska man gå till stjärnfältet. Den spelare som först går i mål mitt på spelplanen med alla sina spelpjäser har vunnit.

Spel 2: Fia med vanlig tärning

För att få flytta spelpjäserna från startfältet in på själva spelplanen (via globfältet) ska man få en etta eller en sexa. Om man slår en etta, ställer man ut en spelpjäs på starttrutan. Slår man en sexa, kan man välja på att flytta ut två spelpjäser till starttrutan eller flytta en spelpjäs till den sjätte rutan. I början av spelet när spelarna ännu inte har några spelpjäser på spelplanen får varje spelare om så är nödvändigt kasta tärningen tre gånger för att försöka få en etta eller en sexa. Detta gäller även om en spelare har fått flytta tillbaka spelpjäser till startfältet.

En sexa ger alltid rätt till ett extra slag. Om man lyckas få en sexa i det extra slaget kan man antingen flytta ut en ny spelpjäs på spelplanen eller flytta en spelpjäs sex fält framåt. Man får hoppa över motspelarnas spelpjäser, men inte sina egna. Flera spelpjäser av samma färg får stå på samma fält.

Om en spelare hamnar på ett fält där det redan står en motspelare knuffas denna spelare hem och måste flytta spelpjäsen tillbaka till startfältet och börja om från början. Om motspelaren däremot har två eller flera spelpjäser stående i fältet är det den spelare som hamnar på fältet som knuffas tillbaka hem och får börja om från början. Man ska alltid flytta spelpjäserna utifrån det antal fält som tärningen visar även om detta skadar ens egen ställning.

När man kommer till fältet i motsvarande färg som spelpjäserna på väg mot mål kan man inte längre knuffas tillbaka hem av de andra spelarna. För att gå i mål med sina spelpjäser måste tärningslaget gå jämnt upp. Om tärningen visar en för hög siffra får man vända och gå tillbaka resterande antal fält.

Den spelare som först går i mål mitt på spelplanen med alla sina spelpjäser har vunnit.

Mycket nöje!

NO 2-6 mans Ludo

Hver spiller velger et farget startfelt på spilleplaten og setter de tilsvarende fire fargede brikkene i feltet. Spillerne kan evt. før spillet starter, avtale å bruke et mindre antall brikker for å gjøre spilletiden kortere.

Ludo kan spilles på to forskjellige måter: enten med en vanlig terning eller med en terning med stjerne og globus.

Spillerne kaster den valgte terningen hver sin gang. Spilleren som får flest øyne, begynner. Deretter kaster spillerne terningen etter tur. Hver gang det er din tur, kaster du terningen og flytter det antall felter frem som terningen viser. Du velger selv hvilke av brikkene dine du vil flytte.

Spill 1: Ludo med terning med stjerne og globus

For å få brikkene fra startfeltet inn på selve spilleplaten (via globusfeltet), skal man slå en globus. I starten av spillet, når spillerne ennå ikke har noen brikker på spilleplaten må hver spiller om nødvendig slå tre ganger i forsøket å slå en globus. Dette gjelder også hvis en spiller har slått alle sine brikker hjem til sitt startfelt.

En globus gir alltid rett til et ekstra slag. Hvis man også slår en globus i det ekstra slaget, kan man enten flytte en ny brikke ut på spilleplaten, eller rykke en brikke frem til det neste globusfeltet.

Hvis man slår en stjerne, rykkes en brikke frem til det nærmeste stjernefelt. Dog må man ikke passere et globusfelt. Et globuskast kan altså godt passere et stjernefelt, mens et stjernekast ikke kan passere et globusfelt.

Du kan hoppe over brikkene til motspillerne, men ikke over dine egne. Det kan gjerne stå flere spillebrikker av samme farge på samme felt.

Hvis en spiller kommer på et felt hvor det allerede står en motspiller, blir denne spilleren "slått hjem" og skal flytte sin brikke tilbake til startfeltet og begynne forfra. Hvis motspilleren derimot har to eller flere brikker stående i feltet, er det den spilleren som kommer på feltet som blir slått hjem.

Du må alltid flytte brikkene det antall felter som terningen viser, også når dette skader din egen stilling.

Når du kommer på feltene i tilsvarende farge som brikkene på vei inn mot mål, kan du ikke lenger bli slått inn av de andre spillerne. For å få brikkene i mål, må du ha riktig antall øyne på terningen. Slår du for mange, snur du og går det resterende antall felter tilbake. Får du en globus, kan du flytte direkte i mål. Slår du en stjerne, må du flytte ned til stjernefeltet.

Spilleren som først får alle sine brikker i mål midt på spillebrettet, har vunnet.

Spill 2: Ludo med vanlig terning

For å få brikkene fra startfeltet inn på selve spillebrettet (via globusfeltet), må du ha en sekser. I begynnelsen av spillet, før spillerne har fått noen brikker på spillebrettet, kan hver spiller om nødvendig kaste terningen tre ganger i forsøket på å få en sekser. Det samme gjelder hvis en spiller har fått alle sine brikker slått inn i startfeltet.

En sekser gir alltid rett til et ekstra kast. Får du en sekser i det ekstra kastet også, kan du enten flytte en ny brikke ut på spillebrettet eller flytte en brikke seks felter frem.

Du kan hoppe over brikkene til motspillerne, men ikke over dine egne. Det kan gjerne stå flere spillebrikker av samme farge på samme felt.

Hvis en spiller lander på et felt hvor det allerede står en motspiller, blir denne spilleren "slått inn", og må flytte sin brikke tilbake til startfeltet og begynne forfra igjen. Hvis motspilleren derimot har to eller flere brikker stående i feltet, er det spilleren som kommer på feltet, som blir slått inn.

Du må alltid flytte brikkene det antall felter som terningen viser, også når dette skader din egen stilling.

Når du kommer på feltene i tilsvarende farge som brikkene på vei inn mot mål, kan du ikke lenger bli slått inn av de andre spillerne. For å få brikkene i mål, må du ha riktig antall øyne på terningen. Slår du for mange, snur du og går det resterende antall felter tilbake.

Spilleren som først får alle sine brikker i mål midt på spillebrettet, har vunnet.

God fornøyelse!

F1 Ludo kahdesta kuuteen pelaajalle

Jokainen pelaaja valitsee haluamansa värisen aloituskentän pelilaudalta ja asettaa kenttään neljä vastaavan väristä nappulaa. Ennen pelin alkua pelaajat voivat halutesaan sopia, että peliin otetaan vähemmän pelinappuloita, jotta peli olisi lyhyempi.

Ludoa voi pelata kahdella eri tavalla: käytössä voi olla tavallinen arpakuutio tai arpakuutio, jossa on tähti ja maapallo.

Pelaajat heittävät vuorotellen valittua arpakuutiota. Pelin aloittaa pelaaja, joka saa suurimman silmäluvun. Arpakuutiota heitetään tämän jälkeen vuorotellen. Pelaaja heittää jokaisella pelivuorollaan arpakuutiota ja siirtää nappulaa eteenpäin yhtä monta kenttää, kuin arpakuution silmäluku osoittaa. Pelaaja voi itse valita, mitä nappuloita hän siirtää.

Peli 1: Ludo, jossa käytetään tähti- ja maapalloarpakuutiota

Jotta pelaaja saa asettaa nappulat aloituskentältä varsinaiselle pelilaudalle (maapallokentän kautta), pelaajan on heitettävä arpakuutiolla maapallo. Pelin alussa, kun pelaajilla ei ole vielä nappuloita pelilaudalla, jokainen pelaaja voi heittää arpakuutiota kolme kertaa saadakseen maapallon. Tämä pätee myös silloin, kun pelaaja on saanut kaikki nappulansa takaisin kotipesään.

Maapallo antaa aina ylimääräisen heittovuoron. Jos pelaaja saa ylimääräiselläkin heittovuorollaan maapallon, hän saa joko siirtää yhden uuden nappulan pelilaudalle tai siirtää yhden nappulan seuraavaan maapallokenttään. Jos pelaaja heittää arpakuutiolla tähden, hän saa siirtää yhden nappulan lähimpään tähtikenttään, mutta maapallokenttää ei saa kuitenkaan ohittaa. Jos pelaaja heittää maapallon, hän voi siis ohittaa tähtikentän, mutta saadessaan tähden, hän ei saa ohittaa maapallokenttää.

Vastapelaajan nappuloiden yli voi hypätä, toisin kuin omien nappuloiden. Samassa kentässä voi olla useita samanvärisiä nappuloita.

Jos pelaaja joutuu kenttään, jossa on jo toisen pelaajan nappula, vastapelaaja joutuu kotipesään ja hänen on siirrettävä nappula takaisin aloituskenttään ja aloitettava peli kyseisen

nappulan osalta alusta. Jos vastapelaajalla on sitä vastoin kentässä jo vähintään kaksi nappulaa, kenttään saapuva pelaaja joutuu palaamaan kotipesään.

Nappuloita siirretään aina arpakuution silmäluvun mukaan, vaikka se ei olisiakaan pelaajan edun mukaista.

Kun pelaaja saapuu matkallaan kohti maalia kenttiin, jotka vastaavat hänen omien nappuloidensa väriä, toiset pelaajat eivät pysty siirtämään häntä takaisin aloituskenttään. Jotta pelaaja saisi nappulansa maaliin, hänen on saatava oikea silmäluku. Jos silmäluku on liian suuri, suuntaa vaihdetaan, ja pelaaja joutuu siirtämään nappulaa taaksepäin silmäluvusta jäljellä olevan määrän verran.

Jos pelaaja saa maapallon, hän pääsee siirtymään suoraan maaliin. Jos pelaaja saa tähden, hän pääsee siirtymään suoraan seuraavaan tähtikenttään.

Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäiseksi kaikki nappulansa pelilaudan keskellä olevaan maaliin.

Peli 2: Ludo, jossa käytetään tavallista arpakuutiota

Jotta pelaaja saisi asettaa nappulat aloituskentältä varsinaiselle pelilaudalle (maapallokentän kautta), pelaajan on heitettävä arpakuutiolla silmäluku kuusi. Pelin alussa, kun pelaajilla ei ole vielä nappuloita pelilaudalla, jokainen pelaaja voi heittää arpakuutiota kolme kertaa saadakseen kuutosen. Tämä pätee myös silloin, kun pelaaja on saanut kaikki nappulansa kotipesään.

Kuutonen antaa aina ylimääräisen heittovuoron. Jos pelaaja saa ylimääräiselläkin heittovuorollaan kuutosen, hän saa joko siirtää yhden uuden nappulan pelilaudalle tai siirtää yhtä nappulaa kuusi kenttää eteenpäin.

Vastapelaajan nappuloiden yli voi hypätä, toisin kuin omien nappuloiden. Samassa kentässä voi olla useita samanvärisiä nappuloita.

Jos pelaaja joutuu kenttään, jossa on jo toisen pelaajan nappula, vastapelaaja joutuu kotipesään ja hänen on siirrettävä nappula takaisin aloituskenttään ja aloitettava peli kyseisen nappulan osalta alusta. Jos vastapelaajalla on sitä vastoin kentässä jo vähintään kaksi nappulaa, kenttään saapuva pelaaja joutuu palaamaan kotipesään. →

Nappuloita on aina siirrettävä arpakuution silmäluvun verran, vaikka se ei olisikaan pelaajan edun mukaista.

Kun pelaaja saapuu matkallaan kohti maalia kenttiin, jotka vastaavat hänen omien nappuloidensa väriä, toiset pelaajat eivät pysty siirtämään häntä takaisin aloituskenttään. Jotta pelaaja saisi nappulansa maaliin, hänen on saatava oikea silmäluku. Jos silmäluku on liian suuri, suuntaa vaihdetaan, ja pelaaja joutuu siirtämään nappulaa taaksepäin silmäluvusta jäljellä olevan määrän verran.

Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäiseksi kaikki nappulansa pelilaudan keskellä olevaan maaliin.

Hauskoja pelihetkiä!



DK Indhold:

Spilleplade

(4-mands Ludo på den ene side og 6-mands Ludo på den anden side)

24 spillebrikker (4 blå, 4 lilla, 4 grønne, 4 gule, 4 sorte og 4 røde)

2 terninger (1 almindelig og 1 med stjerne og globe)

Spilleregler

SE Innehåll:

Spelplan

(Fia för 4 personer på ena sidan och Fia för 6 personer på andra sidan)

24 Speljäser (4 blå, 4 lila, 4 gröna, 4 gula, 4 svarta och 4 röda)

2 Tärningar (1 vanlig och 1 med stjärna och glob)

Spelregler

NO Innhold:

Spilleplate (4-manns Ludo på den ene siden og 6-manns Ludo på den andre siden)

24 spillebrikker (4 blå, 4 lilla, 4 grønne, 4 gule, 4 sorte og 4 røde)

2 terninger (1 alminnelig og 1 med stjerne og globus)

Spilleregler

FI Sisältö:

Pelilauta

(toisella puolella Ludo neljälle pelaajalle ja toisella puolella Ludo kuudelle pelaajalle)

24 Pelinappulaa (4 sinistä, 4 liilaa, 4 vihreää, 4 keltaista, 4 mustaa ja 4 punaista)

2 Arpakuutiota (1 tavallinen ja 1, jossa on tähti ja maapallo)

Pelissäännöt

