

Ludo & Co Junior



F Règle du jeu

Ludo & Co

Jeu des petits chevaux

• But du jeu

Être le premier à atteindre le centre du plateau avec ses 2 chevaux.

• Déroulement de la partie

Chaque joueur place ses chevaux sur l'écurie de sa couleur. Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Pour sortir un cheval de son écurie et le placer sur la première case de sa couleur (case étoile) le joueur doit faire un six. Puis dès qu'un cheval est sorti il avance du nombre de case égal aux points du dé. Lorsqu'un joueur fait un six avec le dé il peut rejouer. Chaque lancé de dé permet d'avancer 1 des 2 chevaux.



• Cas spéciaux

- On ne peut pas dépasser une case déjà occupée par un cheval, on doit s'arrêter sur la case placée juste avant.
- Par contre, si le lancer du dé amène sur une case déjà occupée par un cheval, on prend sa place et celui-ci est renvoyé dans son écurie.

Après un tour complet, les chevaux se placent sur la dernière case de leur parcours (la case fer à cheval de leur couleur). Si le nombre de points obtenus avec le dé dépasse le nombre de case à parcourir pour y arriver, les chevaux reculent d'autant de points en trop.

Une fois arrivé pile sur cette case, on doit d'abord faire un 1 pour accéder à la case 1 de l'échelle, puis un 2 pour la case 2, puis un 3 pour la case 3. Enfin un 6 fait sortir le cheval gagnant.

Junior

Jeu de l'oie

• But du jeu

Arriver le premier juste à la case 30.

• Déroulement de la partie

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases égal au résultat du dé. Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, ce dernier recule jusqu'à la case occupée par le pion qui vient de lui prendre sa place.

Au premier lancé de dé, si un joueur fait 6, il va directement à la case 11.

• Les cases spéciales

- Les cases «oies» 6, 12, 18 et 24 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du nombre de points obtenu au dernier lancer du dé.
- case 9 (grenouille) fait avancer jusqu' à la deuxième grenouille case 13.
- case 16 (escargot) fait passer un tour.
- case 26 (hibou de nuit) fait reculer jusqu'à la case 22 (hibou de jour).

Attention : lorsqu'un joueur dépasse la case 30, il recule d'autant de cases qu'il a de points en plus.



The little horses

• Aim

Get both your horses to the middle of the board first.

• Rules

The players place their horses in the stable of their colour.

The players take it in turns to throw the die, starting with the youngest player.

Players must roll a six before they can take one of their horses out of the stable and put it on the first square (the star square) of their colour.

Once a player's horse is in the race, it is moved forwards the number of squares shown by the die. Players who roll a six get another go.

Players can only move one of their horses after each throw of the die.

• Special rules

- A horse cannot overtake another horse. It can only go as far as the square just behind.
- A horse can land on a square occupied by another horse when it is moved the exact number of places shown by the die. The horse that was on the square first has to go back in its stable and start again.

The horses have to land on their last square (the horseshoe square in their colour) to complete a full lap. If the player rolls a higher number than the horse needs to finish exactly on its horseshoe square, the horse is moved as far as this square and then backwards the remaining number of places.

Once the horse lands exactly on its horseshoe square, the player has to roll a 1 in order to place the horse on square 1 of the home straight, then a 2 to move the horse to square 2, and a 3 to put it on square 3. The player then has to roll a 6 for the horse to finish the race.



Junior

Game of goose

- **Aim**

Reach square number 30 before your opponents.

- **Rules**

the players take it in turns to roll the die and move their piece the number of squares shown. A piece is "captured" when another piece lands on its square, and has to go back to the square just left by the other piece.

Players who roll a six with their first throw can move their piece straight to square 11.

- **Special squares**

- "Goose" squares 6, 12, 18 and 24: advance again by the same number of squares just moved.
- Square 9 (frog): advance to the next frog square (13).
- Square 16 (snail): miss a go.
- Square 26 (night owl): go back to square 22 (day owl).

Important: if a piece lands on square 30 before it has moved the full number of places shown by the die, it has to go back the remaining number of places.



D Spielregeln

Ludo & Co

Pferdchenspiel

• Ziel des Spiels

Als Erster mit beiden Pferdchen die Mitte des Spielfeldes erreichen.

• Spielablauf

Jeder Spieler setzt seine Pferdchen auf den Pferdestall in der entsprechenden Farbe. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Damit ein Pferdchen einen Stall verlassen und auf das erste Feld seiner Farbe gesetzt werden kann (Sternenfeld) muss zunächst eine Sechs gewürfelt werden. Ist das Pferdchen aus dem Stall heraus, wird es immer so viele Felder vorgesetzt, wie Augen gewürfelt wurden. Wenn einer Spieler eine Sechs würfelt, darf er noch einmal würfeln. Nach jedem Würfeln kann eines von beiden Pferdchen gezogen werden.

• Sonderfälle

- Ein Feld, auf dem sich bereits ein Pferdchen befindet, darf nicht übersprungen werden. Der Spieler muss auf dem Feld genau davor stehen bleiben.
- Führt das gewürfelte Ergebnis direkt auf ein Feld, auf dem sich bereits ein Pferdchen befindet, nimmt man dessen Platz ein und das herausgeworfene Pferdchen muss zurück in seinen Stall.

Nach einer vollständigen Runde werden die Pferdchen auf das letzte Feld ihrer Runden gesetzt (das Feld mit dem Hufeisen in der jeweiligen Farbe.) Wenn die Anzahl der gewürfelten Punkte größer ist, als die Anzahl der Felder bis zum Hufeisen-Feld, geht das Pferdchen so viele Punkte zurück, wie zu viel gewürfelt wurden. Ist das Pferdchen genau auf diesem Feld angekommen, muss zunächst eine 1 gewürfelt werden, um auf das Feld 1 der Leiter zu kommen, dann eine 2, um auf das Feld 2 zu kommen, dann eine 3 für das dritte Feld. Mit einer Sechs kann dann das Pferdchen siegreich aus der Runde genommen werden.



Junior

Gänsespiel

• Ziel des Spiels

Als Erster auf Feld 30 gelangen.

• Spielablauf

Die Spieler würfeln nacheinander und setzen ihren Stein um die Anzahl der gewürfelten Augen vorwärts. Gelangt ein Stein dabei auf ein Feld, das bereits durch einen anderen Stein besetzt ist, so muss dieser zurück bis auf das Feld, auf dem vorher der Stein gestanden hat, der jetzt seinen Platz einnimmt.

Würfelt ein Spieler bei der ersten Würfelrunde eine Sechs, rückt er direkt auf das Feld 11 vor.

• Sonderfelder

- Die Gänsefelder 6, 12, 18 und 24: Der Spieler kann noch einmal um die gleiche Augenzahl vorrücken.
- Feld 9 (Frosch): Der Spieler kann vorrücken bis zum zweiten Frosch auf Feld 13.
- Feld 16 (Schnecke): Der Spieler muss einmal aussetzen.
- Feld 26 (Nachteule): Der Spieler muss zurück auf Feld 22 (Tageule).

Achtung! Würfelt ein Spieler mehr Augen, als für das Erreichen von Feld 30 erforderlich sind, muss er um die zu viel gewürfelten Augen zurück.



Paardjesspel

• Doel van het spel

Als eerste met twee paardjes aankomen in het midden van het spelbord.

• Verloop van het spel

Elke speler plaatst zijn paardjes in de stal met dezelfde

kleur als de paardjes. De jongste speler begint en werpt de dobbelsteen.

De speler moet een zes gooien om het paardje uit zijn stal te halen en het op het eerste vakje te zetten met dezelfde kleur als het paardje (vakje met de sterren).

Zodra een paardje in het spel staat, gaat het X vakjes vooruit naargelang het aantal gegooiden ogen. Wanneer een speler zes gooit, is hij nog eens aan de beurt.

Met elke worp mag je 1 of 2 paardjes verplaatsen.

• Speciale gevallen

- Je kunt geen vak voorbij dat al door een paardje is bezet. Dan moet je in het vak net ervoor stoppen.
- Maar als het aantal gegooiden ogen je paardje naar een reeds bezet vak leidt, wordt de plaats van het paardje dat er al stond ingenomen en moet dit paardje terug naar zijn stal.

Nadat je het spelbord bent afgegaan, komen de paardjes op het laatste vak terecht van hun parcours (vakje met het hoefijzer, met dezelfde kleur als de paardjes).

Als het aantal gegooiden ogen hoger is dan het aantal vakken dat moet worden afgelegd om te winnen, moeten de paardjes zoveel vakken teruglopen als er te veel gegooid zijn. Wanneer een speler juist gooit en in het eindvak terecht komt, moet er eerst een 1 worden gegooid om op vak 1 te komen van de ladder, daarna een 2 voor vak 2 en daarna een 3 voor vak 3. Wie dan een zes gooit, heeft gewonnen.



E Reglas del juego

Ludo & Co

Juego de los caballitos

- **Objetivo del juego**

Ser el primero en llegar al centro del tablero con sus 2 caballos.

- **Desarrollo de la partida**

Cada jugador coloca sus caballos en la caballeriza de su color

Comienza el jugador más joven y lanza el dado.

Para sacar un caballo de su caballeriza y colocarlo en la primera casilla de su color (casilla estrella) el jugador debe sacar un seis. Luego, una vez que un caballo ha salido, avanza el número de casilla igual a los puntos del dado.

Cuando un jugador saca un seis con el dado puede jugar de nuevo.

Cada tiro de dado permite avanzar 1 de los 2 caballos.

- **Casos especiales**

- No se puede superar una casilla ya ocupada por un caballo, hay que detenerse en la casilla situada justo antes.
- En cambio, si la tirada del dado conduce a una casilla ya ocupada por un caballo, ocupamos su lugar y éste se envía a su caballeriza.

Tras una vuelta completa, los caballos se colocan en la última casilla de su recorrido (la casilla herradura de su color). Si el número de puntos obtenidos con el dado supera el número de casilla a recorrer para llegar, los caballos retrocede la misma cantidad de puntos de más.

Una vez que se ha llegado justo a esta casilla, primero hay que sacar un 1 para acceder a la casilla 1 de la escalera, luego un 2 para la casilla 2, luego un 3 para la casilla 3. Finalmente un 6 para sacar el caballo ganador.



Junior

Juego de la oca

• Objetivo del juego

Llegar el primero justo a la casilla 30.

• Desarrollo de la partida

Por turnos, los jugadores lanzan el dado y avanzan su ficha un número de casillas igual al resultado del dado. Cuando una ficha llega a una casilla ocupada por otra ficha, esta última retrocede hasta la casilla ocupada por la ficha que acaba de ocupar su lugar.

La primera vez que se lanza el dado, si un jugador saca 6, va directamente a la casilla 11.

• Casos especiales

- Las casillas «ocas» 6, 12, 18 y 24 permiten al jugador avanzar una segunda vez el número de puntos obtenido al en el último lanzamiento del dado.
- casilla 9 (rana) permite avanzar hasta la segunda rana casilla 13.
- casilla 16 (caracol) pierdes un turno.
- casilla 26 (búho de noche) se retrocede hasta la casilla 22 (búho de día).

Atención: cuando un jugador pasa la casilla 30, retrocede tantas casillas como puntos de más tiene.



I Regolamento del gioco

Ludo & Co

Gioco dei cavallini

• Finalità del gioco

Raggiungere per primi il centro della tavola da gioco con i 2 cavalli.

• Svolgimento del gioco

Ciascun giocatore mette i suoi cavalli nella scuderia del suo colore.

Il giocatore più giovane inizia lanciando il dado.

Per far uscire un cavallo dalla propria scuderia e metterlo sulla prima casella del proprio colore (casella stella), il giocatore deve fare sei. Quindi, non appena è uscito un cavallo, avanza del numero di caselle corrispondente ai punti del dado. Quando un giocatore fa sei con il dado, può tirare di nuovo.

Ogni lancio di dado fa avanzare 1 dei 2 cavalli.

• Casi speciali

- Non si può sorpassare una casella già occupata da un cavallo, ci si deve fermare sulla casella che si trova appena prima.
- Al contrario, se il lancio del dado porta su una casella già occupata da un cavallo, si prende il suo posto e il cavallo viene rispedito in scuderia.

Dopo aver completato un turno, i cavalli vengono messi sull'ultima casella del loro percorso (la casella a ferro di cavallo del loro colore). Se il numero dei punti ottenuti con il dado supera il numero di caselle da percorrere per arrivarci, i cavalli retrocedono di altrettanti punti in eccesso.

Una volta arrivati su questa casella, è necessario fare 1 per accedere alla casella 1 della scala, poi 2 per la casella 2, poi 3 per la casella 3. Un 6 permette di far uscire il cavallo vincente.



Junior

Gioco dell'oca

• Finalità del gioco

Arrivare per primi alla casella 30.



• Svolgimento del gioco

Quando arriva il loro turno, i giocatori lanciano il dado e fanno avanzare la loro pedina di un numero di caselle pari al numero indicato sul dado. Quando una pedina capita su una casella già occupata da un'altra pedina, quest'ultima retrocede fino alla casella occupata dalla pedina che ha appena preso il suo posto.

Al primo lancio di dadi, se un giocatore fa 6, va direttamente alla casella 11.

• Caselle speciali

- Le caselle « oca » 6, 12, 18 e 24 permettono al giocatore di avanzare un'altra volta del numero di punti ottenuto con l'ultimo lancio di dadi.
- casella 9 (rana) fa avanzare fino alla seconda rana casella 13.
- casella 16 (lumaca) fa saltare un giro.
- casella 26 (gufo notturno) fa retrocedere fino alla casella 22 (gufo diurno).

Attenzione: quando un giocatore supera la casella 30, retrocede di un numero di caselle pari al numero dei punti che ha in più.



P Regras do jogo

Ludo & Co

Jogo dos cavalinhos

• Objectivo do jogo

Ser o primeiro a chegar ao centro do tabuleiro com os seus 2 cavalos

• Desenrolar da partida

Cada jogador coloca os seus cavalos na cavaleriça da sua cor o jogador mais novo começa a partida e lança o dado. Para se tirar um cavalo da sua cavaleriça e colocá-lo na primeira casa da sua cor (casa estrela) o jogador deve ter um seis. Depois, logo que um cavalo sair, avança um número de casas igual aos pontos obtidos com o dado. Quando um jogador tiver 6 com o dado, pode voltar a jogar. Cada lançamento de dado permite avançar 1 dos 2 cavalos.

• Casos especiais

- Não se pode saltar uma casa que já esteja ocupada por um cavalo, deve parar-se na casa situada mesmo antes dela
- Em contrapartida, se o lançamento do dado conduzir até uma casa já ocupada por um cavalo, fica-se com o lugar e o cavalo que lá estava volta para a sua cavaleriça

Depois de uma volta completa, os cavalos vão para a última casa do seu percurso (a casa ferradura de cor). Se o número de pontos obtidos com o dado ultrapassar o número de casas a percorrer para se lá chegar, os cavalos recuam as casas correspondentes aos pontos a mais.

Quando tiverem chegado mesmo à casa pretendida, deve-se ter 1 para aceder à casa da escada, depois 2 para a casa 2, depois 3 para a casa 3. Finalmente, um 6 faz sair o cavalo vencedor.



Junior

Jogo do ganso

• Objectivo do jogo

Ser o primeiro a chegar à casa 30



• Desenrolar da partida

Sucessivamente, os jogadores lançam o dado e avançam o peão de um número de casas equivalente ao resultado do dado. Quando um peão chegar a uma casa ocupada por outro peão, este recua até à casa ocupada pelo peão que acaba de lhe tomar o lugar.

No primeiro lançamento de dado, se um jogador tiver 6, vai directamente para a casa 11.

• As casas especiais

- As casas « ganso » 6, 12, 18 et 24 Permitem ao jogador avançar uma segunda vez tantos pontos quanto os obtidos no último lançamento de dado
- casa 9 (rã) Faz avançar até à segunda rã casa 13
- casa 16 (caracol) Faz passar uma vez
- casa 26 (mocho nocturno) Faz recuar até à casa 22 (mocho diurno)

Atenção : Quando um jogador ultrapassar a casa 30, deve recuar tantas casas quanto os pontos que obteve a mais



Ludo

• Spilletets formål

At være den første, der kommer ind midt på pladen med sine to heste.

• Spilletets forløb

Hver spiller sætter sine heste i stalden med spillerens farve. Den yngste spiller begynder med at kaste terningen.

For at tage en hest ud af stalden og sætte den på det første felt i spillerens farve (felt med stjerne), skal spilleren slå en sekser. Derefter, når en hest er kommet ud, går den det antal felter frem, som terningen viser. Når en spiller slår en sekser, må han spille igen. Han kan flytte den ene af sine to heste ved hver slag.

• Særlige felter

- Man kan ikke komme forbi et felt, hvor der allerede står en hest. Man skal stoppe på feltet lige før.
- Men hvis terningen viser et antal, der fører spillerens hest til et felt, der allerede er optaget af en anden hest, tager han pladsen og slår hesten hjem, der allerede stod der, før han kom.

Efter en hel omgang sættes hestene på det første felt på deres rute (feltet med hestekoer i spillerens farve). Hvis terningen viser et tal, der er større end antallet af felter, der er tilbage for at nå derhen, skal hestene gå det overskydende antal felter tilbage.

Når terningslaget passer, så hesten lige akkurat ankommer til feltet med hestekoer, skal man først slå en ener for at komme til felt 1, derefter en toer for at komme til felt 2, så en treer for at komme til felt 3. Til sidst skal man slå en sekser for at få den vindende hest ud.



Hästspelet

• Vad spelet går ut på

Att komma först till mitten av spelplanen med sina 2 hästar.

• Så här går spelet till

Varje spelare ställer sina hästar i stallet med sin färg

Den yngsta spelaren börjar och kastar tärningen.

För att ta ut en häst ur sitt stall och ställa den på den första rutan i sin färg (stjärnruta) måste spelaren slå en sexa. När en häst väl har kommit ut går den så många rutor som tärningen visar.

När en spelare slår en sexa med tärningen får han slå om.

För varje tärningskast får man flytta 1 av de 2 hästarna.

• Specialfall

- Man får inte gå förbi en ruta där det redan står en häst utan måste stanna på rutan framför.
- Om man däremot hamnar på en ruta där det redan står en häst ställer man sig där och den andre får gå tillbaka till sitt stall.

Efter ett helt varv ställer alla sina hästar på den sista rutan på sin bana (rutan med en hästsko i samma färg). Om man får fler prickar på tärningen än antalet rutor man måste gå för att komma dit, får hästarna gå tillbaka lika många rutor som det är för många prickar.

När man till slut har hamnat på den rutan måste man först slå en 1:a för att komma till ruta 1 på stegen, sedan en 2:a för att komma till ruta 2, sedan en 3:a för att komma till ruta 3. Med en 6:a slutligen, får den vinnande hästen gå ut.



Игра «Лошадки»

• Цель игры

Первым привести своих двух лошадок к финишу в центр доски.

• Ход игры

Каждый игрок размещает своих двух лошадок в конюшне своего цвета. Самый младший игрок начинает игру, бросая игральный кубик. Вывести лошадку из конюшни и поместить ее на первую клеточку своего цвета (со звездочкой) можно только в том случае, если на кубике выпало «6». После выхода из конюшни лошадка продвигается вперед на то количество клеточек, которое выпало на кубике. Если на кубике выпало «6», то игрок имеет право бросить кубик еще раз. Каждый бросок кубика позволяет продвинуть вперед одну или двух лошадок.



• Особые случаи

- Нельзя пройти через клеточку, уже занятую другой лошадкой. Если такая необходимость возникнет, то нужно остановиться на предыдущей клеточке.
- Но если число, выпавшее на кубике, приводит лошадку на клеточку, уже занятую другой лошадкой, то можно занять место этой лошади, а ее отправить обратно в конюшню.

После того как лошадка прошла свой путь полностью, она размещается на последней клеточке этого пути (с изображением подковы ее цвета). Если число, выпавшее на кубике, больше количества клеточек, которые осталось пройти лошадке до конца пути, то она отступает на число клеточек, равное разности.

После точного попадания на конечную клеточку, нужно дождаться, когда на кубике выпадет «1», чтобы попасть на первую клеточку «лесенки», затем дождаться значения «2», чтобы попасть на вторую клеточку, и т.д. Затем нужно дождаться, когда еще раз выпадет «6», чтобы вывести лошадку-победительницу.

Junior

Игра «Гусёк»

- **Цель игры**

Первым попасть в точности на клеточку «30».

- **Ход игры**

Игроки по очереди бросают игральный кубик и продвигают свои фишки на количество клеточек, выпавшее на кубике. Когда фишка попадает на клеточку, занятую другой фишкой, то она занимает ее место, а та отступает назад до клеточки, которую ранее занимала фишка, пришедшая занять ее место.

Если при первом бросании кубика игроку выпадает «6», то он идет прямо на клеточку «11».

- **Особые клеточки:**

- **Клеточки «гусёк» 6, 12, 18 и 24**, позволяющие игроку во второй раз продвинуть свою фишку на количество клеточек, выпавшее при последнем бросании кубика.
- **Клеточка 9** (лягушка) позволяет пройти до второй лягушки (клеточка 13).
- **Клеточка 16** (улитка) означает, что нужно пропустить ход.
- **Клеточка 26** (ночная сова) означает, что нужно отступить на клеточку 22 (дневная сова).

Примечание: если игрок должен пройти дальше клеточки 30, то он отступает назад на «лишнее» количество клеточек.

