



FIASPEL

- SPELREGLER -



Fia är ett av världens äldsta spel. Det är både roligt och lätt att lära. Namnet Fia kommer från det latinska ordet fiat, som betyder gång.

För 2 - 4 deltagare från 5 år

INNEHÅLL

Spelplan

16 spelpjäser, fyra av varje färg

Tärning

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Det gäller för dig att komma först runt spelplanen med dina fyra spelpjäser och rädda dem in till målet i mitten. Se upp för motspelarna, som försöker knuffa dig av banan!

SPELFÖRBEREDELSE

Välj "din" färg och placera spelpjäserna i boet med samma färg. Låt tärningen gå runt - den som slår högst får börja.

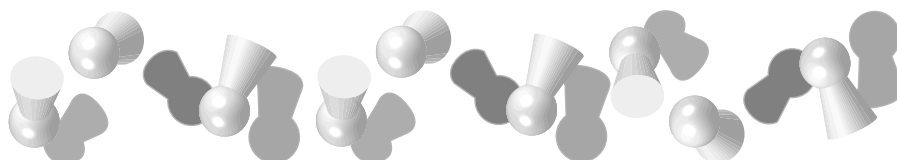
SPELET KAN BÖRJA

För att få flytta ut en spelpjäs ur boet, måste du slå en etta eller en sexa. Om du slår en etta, ställer du ut en pjäs på startrutan. Slår du en sexa, kan du välja mellan att flytta ut två pjäser till startrutan eller flytta en pjäs till den sjätte rutan.

Du flyttar dina spelpjäser medsols runt spelplanen. När du slår en sexa, får du ett extra slag. Det gäller för dig att gå banan runt och komma först med dina fyra spelpjäser in till mitten - till målet. Du får hoppa över motspelarnas pjäser, men du får inte hoppa över dina egna. Om du landar på en ruta där någon annans spelpjäs står, får du knuffa ut den. Motspelarens spelpjäs ställs tillbaka i sitt bo och måste börja om från början. När du kommer till rutorna i "din" färg på väg in mot målet, kan du inte längre bli utknuffad av de andra spelarna.

VEMVINNER?

Tärningslaget måste gå jämnt upp när du går i mål. Om du slår för högt, vänder du och går resterande steg bakåt. Den som först har lyckats flytta alla sina fyra spelpjäser runt banan och in till målet har vunnit.





LUDO spill

- SPILLEREGLER -



Ludo er et av verdens eldste spill. Det er både morsomt og lett å lære.

2-4 deltakere fra 5 år

INNHold

Spillebrett

16 brikker, fire av hver farge

Terning

HVA SPILLET GÅR UT PÅ

Det gjelder å komme først rundt brettet med de fire brikkene og få dem inn til målet i midten. Pass deg for motspillerne, de forsøker å slå deg vekk fra brettet!

FORBEREDELSE

Velg "din" farge og plasser brikkene i boet med samme farge. La terningen gå rundt - den som slår høyest, begynner.

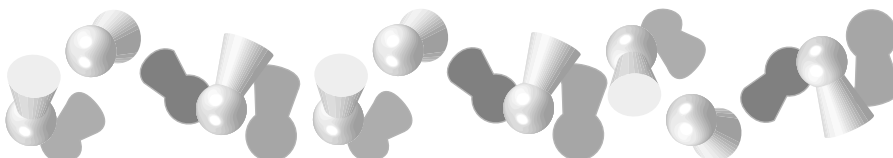
SPILLET KAN BEGYNNE

For å kunne flytte en brikke ut fra boet, må du slå en éner eller en sekser. Hvis du slår en éner, flytter du en brikke ut til startruten. Slår du en sekser, kan du velge om du vil flytte ut to brikker til startruten eller én brikke til den sjettede ruten. Brikkene flyttes med sola rundt brettet. Når du slår en sekser, får du et ekstra slag.

Det gjelder å gå rundt banen og kommer først med de fire brikkene til midten - målet. Du kan hoppe over motstandernes brikker, men ikke over dine egne. Hvis du lander på en rute hvor brikken til en annen spiller står, kan du slå den ut. Motspillerens brikke flyttes tilbake til boet, og den må starte helt fra begynnelsen igjen. Når du kommer til rutene med "din" farge på vei inn mot mål, kan du ikke lenger bli slått ut av de andre spillerne.

HVEM VINNER?

Du må få helt riktig terningkast når du går i mål. Hvis du slår for høyt, snur du og går det resterende antall trinn bakover. Den som først har fått alle sine fire brikker rundt banen og inn til målet, har vunnet.





LUDO Peli

- PELISÄÄNNÖT -



Ludo on yksi maailman vanhimmista peleistä. Sitä on hauska pelata ja se on helppo oppia.

2-4 pelaajaa, 5-vuotiaista alkaen

SISÄLTÖ

Pelilauta

16 pelinappulaa, neljä kutakin väriä

Noppa

PELIN TARKOITUS

Pelaaja yrittää ensin kiertää pelilaudan neljällä pelinappulallaan ja pelastaa ne sen jälkeen laudan keskellä olevaan maaliin. Samalla hänen on varottava kansspelaajia, jotka yrittävät tönäistä hänen nappuloitaan pelilaudalta.

PELIN VALMISTELUT

Pelaajat valitsevat oman värinsä ja asettavat pelinappulat vastaavanvärisen pesään. Pelin aloittaja valitaan nopalla.

PELIN ALOITUS

Voidakseen siirtää pelinappulan ulos pesästä pelaajan on heitettävä nopalla ykkönen tai kuutonen. Jos pelaaja heittää ykkösen, hän saa asettaa yhden pelinappuloistaan lähtöruutuun. Jos hän heittää kuutosen,

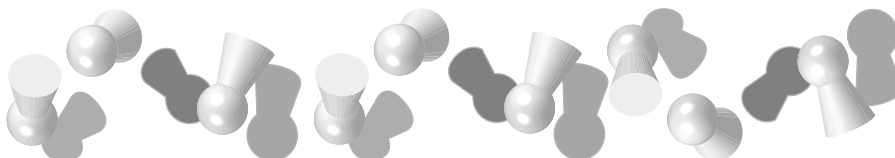
hän voi siirtää kaksi pelinappulaa lähtöruutuun tai yhden nappulan kuudenteen ruutuun. Pelinappuloita siirretään pelilaudalla myötäpäivään. Kun pelaaja heittää kuutosen, hän saa uuden heittovuoron.

Pelaaja pyrkii siirtämään pelinappulansa pelilaudan ympäri ja asettamaan ne pelilaudan keskellä olevaan maaliin. Pelaaja voi hypätä vastapelaajien nappuloiden yli mutta ei omien. Jos pelaaja osuu ruutuun, jossa on vastapelaajan nappula, sen saa poistaa pelilaudalta. Laudalta poistettu pelinappula asetetaan takaisin pesäänsä ja sen on aloitettava alusta. Kun pelaaja saa nappulansa "omanvärisiin" ruutuihin matkalla maalia kohti, eivät vastapelaajat enää voi poistaa sitä pelilaudalta.

PELIN VOITTAJA

Pelinappulan saa siirtää maaliin vain tasaluvulla. Jos nopan silmäluku on liian suuri, nappulaa on siirrettävä ylimenevä silmäluku taaksepäin.

Se, joka ensimmäisenä onnistuu kiertämään kaikki pelinappulansa pelilaudan ympäri ja sen jälkeen maaliin, voittaa pelin.





LUDOspil



– SPILLEREGLER –

Ludo er et af verdens ældste spil. Det er både sjovt og let at lære.

2-4 deltagere fra 5 år.

INDHOLD

Spilleplade

16 spillebrikker, 4 i hver farve

Terning

SPILLET'S FORMÅL

Du skal forsøge at komme først rundt på spillepladen med dine fire spillebrikker og få dem i mål i midten. Men pas på dine modspillere, som vil forsøge at slå dig hjem!

FORBEREDELSE

Vælg hvilken farve du vil have, og anbring dine spillebrikker i hjørnefeltet med samme farve. Slå på skift med terningen. Den, som slår det højeste antal, begynder spillet.

SELVE SPILLET

For at flytte ud skal du slå en ener eller en sekser. Hvis du slår en ener, flytter du en af dine spillebrikker ud på startfeltet. Hvis du slår en sekser, kan du vælge mellem at flytte 2 spillebrikker ud på startfeltet eller én spillebrik til det sjette felt. Du flytter

dine spillebrikker rundt på spillepladen i urets retning. Når du slår en sekser, får du et ekstra kast.

Hver gang det er din tur, skal du slå med terningen og flytte det antal felter frem, som terningen viser. Du vælger selv, hvilken af dine brikker du vil flytte.

Du må hoppe over modspillernes brikker, men du må ikke hoppe over dine egne. Hvis du lander på et felt, hvor der står en anden spillers brik, slår du denne brik hjem. Denne spillebrik sættes tilbage i sit hjørnefelt og skal begynde forfra. Der kan altså ikke stå to spillebrikker på samme felt.

HVEM VINDER?

Den deltager, som først får flyttet sine fire spillebrikker i mål midt på spillepladen, vinder spillet. Når du kommer til felterne i din farve på vej ind mod mål, kan du ikke længere blive slået hjem af andre spillere. Terningkastet skal passe nøjagtigt, når du går i mål. Hvis du slår for meget, vender du om og går det resterende antal felter tilbage.

