

## GB Ludo

### Contents

Game board, 16 pieces and die capsule

### Preparations

Open the box. Choose four pieces with the same colour for each player. Put the open box on the table with the board upwards. Place your pieces in the holes with the same colour as the outer edge. Fix the die capsule in the centre of the board by turning it sideways until it looks. Take turns rolling the die – the player with the highest score starts.

### The aim of the game

The aim is to be the first player to get all four of your pieces around the board and safely to the centre. Watch out for your opponents who will try to capture your pieces!

### Start playing!

To move a piece from the home area, you must roll a one or a six. If you roll a one, place a piece in the first hole with your colour. If you roll a six place a piece in the sixth hole. The small arrow in front of the hole shows which direction you should move. If you roll a six, you get an extra turn. The aim is to move around the board and be the first player to get all four of your pieces to the centre of the board. You may jump over your opponents' pieces, but you cannot jump over your own pieces. If you land on a square which is occupied by someone else's piece, you capture it. The opponent's piece is sent back to their home area and has to start over from the beginning. Once you reach the squares which are your colour on the way to the centre of the board, you can no longer be captured by the other players.

### Who wins?

When approaching the centre of the board, the number you roll with the die must be the exact number for reaching the centre. If you roll a number which is too high, you must turn around and move backwards the remaining number of places. The first player to get all four pieces around the board and into the centre is the winner.

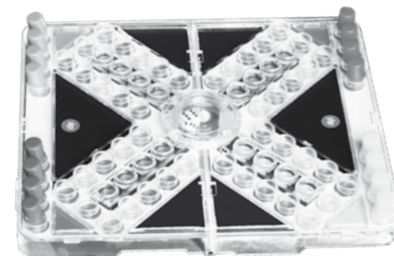


www.algaspel.se

© 2020 BRIO AB/Alga, Box 305, 201 23 Malmö, Sweden



# Fia/Ludo



## SE Fia

### Innehåll

Spelplan, 16 spelpjäser och tärningskapsel

### Förberedelser

Knäpp upp asken. Välj fyra spelpjäser med samma färg åt varje spelare. Lägg den öppna asken på bordet med spelbrädet uppåt. Ställ dina spelpjäser i de fyra hålen med samma färg på brädets ytterkant. Fixera tärningskapseln i brädets mitt, genom att vrida den i sidled tills plasttungorna låser sig. Tryck varsin gång på tärningen – den som får högst poäng börjar.

### Spelet i korthet

Det gäller 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!

### Börja spela!

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 i första hålet med din färg. Den lilla pilen framför hålet visar i vilken riktning du ska gå. Slår du en sexa, flyttar du ut din spelpjäs till sjätte hålet (också i samma färg). Varje gång du slår en sexa får du dessutom ett extraslag. Sedan gäller det att gå banan runt med dina fyra spelpjäser. Målet – dvs spelbrädets mittpunkt – når du via de fyra hålen på rad i din egen färg. 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.

### Vem vinner?

Tärningsslaget måste gå jämt upp när du går i mål! Räkna tärningen i spelbrädets mitt som sista steget (= målgång). Om du slår för högt, vänder du och går resterande steg bakåt. Den som först lyckas flytta alla sina fyra spelpjäser runt banan och in till målet vinner.

# NO Ludo

## Innholder

Spillebrett, 16 spillebrikker og terningskapsel

## Forberedelser

Åpne esken. Ta frem fire spillebrikker av samme farge til hver spiller. Legg den åpne esken på bordet med spillebrettet opp. Sett dine spillebrikker i de fire hullene med samme farge ytterst på brettet.

Plasser terningskapselen i midten av brettet. Vri rundt til den låser seg. Spillerne trykker hver sin gang på kapselen (terningen). Den som får høyest poengsum begynner spillet.

## Hva går spillet ut på

Det gjelder å komme først rundt banen med dine fire spillebrikker og få dem inn til målet i midten. Pass deg for motspillerne, som prøver å dytte deg av banen.

## Spillet kan begynne

For å få flyttet ut en spillebrikke, må man slå en 1 eller 6. Om du slår en 1 setter du ut en spillebrikke i første hullet med din farge. Den lille pilen foran hullet viser hvilken vei du skal gå. Slår du en 6, flytter du din brikke til det 6 hullet i din farge. Hver gang du slår en 6 får du et ekstra slag. Det gjelder å gå rundt banen med dine fire spillebrikker. Målet, det vil si spillebrettets midtpunkt, kommer du til ved å gå inn ved de fire hullene på rad i den egen farge. Du har lov til å hoppe over motspillernes brikker, men det er ikke lov til å hoppe over egne brikker. Om du lander på en rute der motspillerens brikke står, får du dytte den vekk. Motspillerens brikke settes da tilbake til sitt hjem og må da begynne på nytt. Når du kommer til rutene i "din" farge på vei til målet kan du ikke lenger bli dyttet vekk av motspillerne.

## Hvem vinner?

Terningen må vise nøyaktig samme antall som du har steg igjen inn til mål (mål er det siste steget). Om du slår for høyt, snur du og går resterende steg bakover. Den som først har fått flyttet alle 4 brikkene rundt spillet og inn i mål har vunnet.

# FI Fia

## Sisältö

Pelialusta, 16 pelinappulaa ja noppakotelo

## Pelin valmistelu

Napsauta rasia auki. Jaa jokaiselle pelaajalle neljä samanväristä pelinappulaa. Aseta avoin rasia pöydälle pelialustaksi. Aseta pelinappulasi neljään vastaavanväriseen koloon pelilaudan ulkoreunalle. Kiinnitä noppakotelo pelilaudan keskelle liu'uttamalla kunnes se on lukittunut. Pelaajat painavat noppakoteloa vuorotellen. Suurimman pisteluvun saanut aloittaa pelin.

## Pelin tarkoitus

Pelin tarkoituksena on kiertää pelilautaa neljällä pelinappulalla ja pelastaa ne sen jälkeen laudan keskellä olevaan maaliin. Tarkkaile kuitenkin samalla kanssapelaajiasi, jotka yrittävät tönäistä nappulasi pelilaudalta!

## Peli voi alkaa

Pelaajan tulee heittää ykkönen tai kuutonen saadakseen pelinappulansa ulos pesästä. Jos hän heittää

ykkösen, saa hän asettaa yhden pelinappuloistaan omanväriseen lähtöruutuun. Pieni nuoli ruudun edessä osoittaa oikean kulkusuunnan. Jos hän heittää kuutosen, voi hän siirtää kaksi pelinappulaa lähtöruutuun tai yhden nappulan kuudenteen ruutuun. Pelaaja saa ylimääräisen heittovuoron aina kuutosen heitettyään. Tämän jälkeen pelaaja pyrkii siirtämään neljä pelinappulaansa pelilaudan ympäri. Pelaaja on maalissa kun kaikki neljä hänen nappulaansa ovat rivissä, omanvärisissäkoloissaan, pelilaudan keskellä. Pelaaja voi hypätä vastapelaajien nappuloiden yli, mutta ei omiensa. Jos pelaaja osuu ruutuun, jossa on jo vastapelaajan nappula, saa vastapelaajan nappulan poistaa pelilaudalta. Laudalta poistettu nappula asetetaan takaisin pesänsä ja sen on aloitettava peli alusta. Kun pelaaja saa nappulansa omanvärisiin ruutuihin matkalla maalia kohti, eivät vastapelaajat voi enää poistaa sitä pelilaudalta.

## Kuka voittaa?

Pelinappulan voi siirtää maaliin vain tasaluvulla. Pelilaudan keskellä oleva noppa lasketaan viimeiseksi askeleeksi, maaliin tuloksi. Jos nopan silmäluku on liian suuri, on nappulaa siirrettävä ylimenevä silmäluku taaksepäin. Pelaaja, joka onnistuu ensimmäisenä kierrättämään kaikki pelinappulansa pelilaudan ympäri ja sen jälkeen maaliin, voittaa pelin.

# DK Ludo

## Indhold

Spilleplade, 16 spillebrikker og terningkapsel

## Forberedelser

Luk æsken op. Tag fire spillebrikker i samme farve til hver spiller. Læg den åbne æske på bordet med spillepladen vendt opad. Stil dine spillebrikker i de fire huller med samme farve i yderkanten af spillepladen. Sæt terningkapslen fast midt på spillepladen ved at dreje den, indtil plasttapperne låser den fast. Spillerne trykker en gang hver på terningen - den der får det højeste tal, begynder spillet.

## Spillets 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!

## Selve spillet

For at flytte en spillebrik ud, skal du slå en ener eller en sekser. Hvis du slår en ener, flytter du en af dine spillebrikker ud i det første hul med din farve. Den lille pil foran hullet viser, i hvilken retning du skal flytte. Hvis du slår en sekser, flytter du din spillebrik ud i det sjette hul (som også er i samme farve). Hver gang du slår en sekser, får du desuden et ekstra slag. Derefter gælder det om at flytte banen rundt med dine fire spillebrikker. Målet - dvs. spillepladens midtpunkt - når du via de fire huller på række i din egen farve. 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, må du slå denne brik hjem. Modspillerens spillebrik stilles tilbage i et af de fire startfelter og skal begynde forfra. Når du kommer til felterne i din farve på vej ind mod mål, kan du ikke længere blive slået hjem af andre spillere.

## Hvem vinder?

Terningslaget skal passe nøjagtigt, når du går i mål. Regn terningen midt på spillepladen som sidste felt (= selve målet). Hvis du slår for meget, skal du vende om og gå det resterende antal felter tilbage. Den spiller, som først får flyttet alle sine fire spillebrikker rundt på spillepladen og ind i mål, vinder spillet.