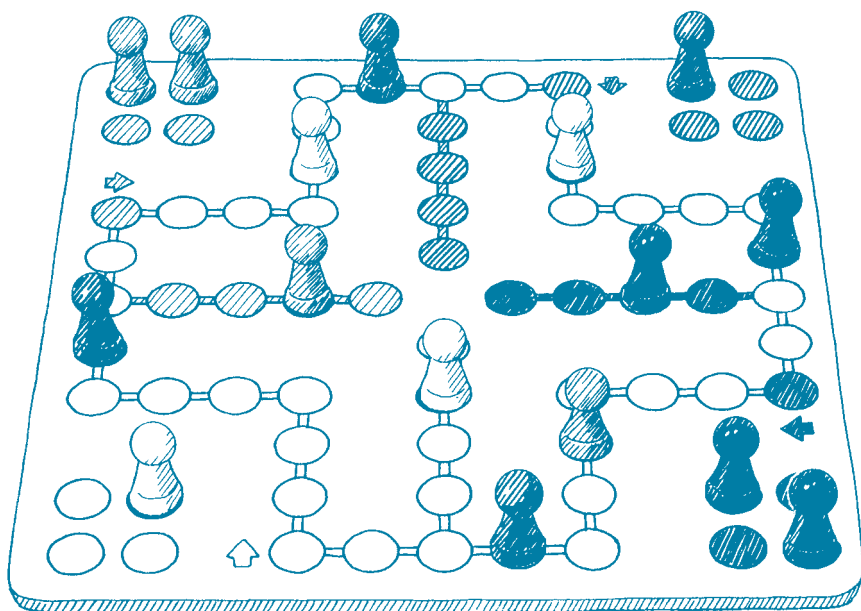


**goki**  
basic.



**Ludo**

Parchis

Chińczyk

Лудо



Ludo ist ein Glücksspiel für 2 – 4 Spieler

1 Spielbrett, je 4 rote, gelbe, grüne und blaue Spielfiguren, ein Würfel.

### **Ziel des Spieles**

Ziel des Spieles ist es, seine eigenen vier Spielfiguren als Erster von seinem jeweiligen Startfeld in Pfeilrichtung in sein „Zuhause“ zu bringen.

### **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfarbe aus und setzt seine vier Spielfiguren in das farblich entsprechende Startfeld.

Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn. Wer eine Sechs würfelt, darf eine seiner Spielfiguren auf sein Feld mit dem Pfeil setzen. Immer, wenn sich alle vier Figuren im Startfeld befinden, hast Du drei Versuche, eine Sechs zu würfeln. Nachdem Du die Sechs gewürfelt hast, darfst Du gleich noch einmal würfeln und die Spielfigur danach entsprechend der gewürfelten Punktezahl vorrücken.

### **Die Regeln**

Wenn Du eine Sechs würfelst, darfst Du jeweils noch einmal würfeln. Solange sich noch Spielfiguren im Startfeld des Spielers befinden, muss eine Spielfigur neu auf das Feld mit dem Pfeil gesetzt werden. Dieses Feld muss mit dem Ergebnis des zweiten Wurfes freigemacht werden. Triffst Du beim Freimachen auf eine eigene Spielfigur, musst Du diese „rauswerfen“. Eigene Figuren müssen nur beim Freimachen rausgeworfen werden. Du kannst auf dem Weg zu Deinem „Zuhause“ über die eigenen und gegnerischen Spielfiguren springen. Wenn Du jedoch auf die Figur eines Gegners auf dem Feld triffst, dass Du als Zielfeld gewürfelt hast, kannst Du die gegnerische Figur rauswerfen. Jede herausgeworfene Figur muss wieder im Startfeld auf ihren neuerlichen Spieleinsatz warten. Jeder Spieler versucht, seine vier Spielfiguren so schnell wie möglich in sein „Zuhause“ zu bringen. Das wird aber dadurch zusätzlich erschwert, dass Du in den Feldern Deines „Zuhause“ nicht über die eigenen Spielfiguren springen darfst. Vor diesem Spielfeld angekommen, muss die gewürfelte Zahl also genau stimmen, sonst muss die Figur vor dem rettenden „Zuhause“ stehen bleiben und auf die passende Zahl warten und befürchten, dass ein gegnerischer Spieler sie so kurz vor dem Ziel noch heraus wirft.

Wir wünschen jetzt viel Spaß mit dem Ludospiel.

Ludo is a game of chance for 2 – 4 players.

1 game board, 4 sets of 4 pieces (red, yellow, green and blue), one die.

### **Aim of the game**

The aim of the game is for the player to be the first to get his four pieces from his own starting square to his „home“, moving them in the direction indicated by the arrow.

### **Preparation**

Each player chooses a colour and places his four pieces in the starting square of the corresponding colour.

The players take their turn to play, working clockwise round the board. Anyone throwing a six is allowed to place one of his pieces on the space with the arrow. While you still have all four pieces in the starting square, you always have three attempts at throwing a six. Once you have thrown a six you get another throw and then move the piece the same number of spaces as shown on the die you have thrown.

### **Rules**

If you throw a six you get a second throw. As long as there are still pieces in the player's starting square, a new piece must be placed on the space with the arrow. This space has to be cleared as a result of the second throw. If when you clear this space you land on one of your own pieces, it has to be sent back to the starting square. You only have to send your own pieces back to the start when you are clearing the space with the arrow.

On the way to your home, you can jump both your own and other players' pieces. However, if you land on an opponent's piece occupying the space your throw has sent you to, you can send the opponent's piece back to the start. Each piece sent back to the starting square must wait there until it is called into play again.

Each player tries to get his four pieces home as quickly as possible. However, an added difficulty here is that in the arm with the spaces leading to your home you are not allowed to jump your own pieces. So once you have come to this part of the board the number you throw must be exactly right, otherwise the piece has to stay out in front, waiting for the right number to be thrown to reach the safety of home, and at the risk of an opponent sending it back to the start so close to the end.

We wish you lots of fun with your Ludo game.

# LUDO

Le Ludo est un jeu de chance de 2 à 4 joueurs.

1 plateau, 16 pions de 4 couleurs différentes (rouge, jaune, vert et bleu), un dé.

## **But du jeu**

Le but du jeu est d'être le premier à « ramener à la maison » ses quatre pions en partant de la zone de départ de sa couleur et en suivant le sens de la flèche.

## **Préparation du jeu**

Chaque joueur choisit sa couleur de pion puis place ses quatre pions sur la zone de départ de sa couleur.

Les joueurs lancent le dé tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui obtient un six, sort un de ses pions sur la case de sa couleur, indiquée par la flèche. Lorsque ses quatre pions se trouvent tous sur la zone de départ, le joueur a le droit à trois lancers pour obtenir un six. Une fois le six obtenu, le joueur relance une fois le dé; le pion avance alors du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en lançant le dé.

## **Règles de jeu**

Le joueur qui obtient un six, a le droit de relancer une fois le dé. Tant qu'il y a des pions sur la zone de départ d'un joueur, celui-ci doit chercher à les sortir sur la case indiquée par la flèche. Cette case doit être libérée en faisant avancer le pion du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en lançant le dé une deuxième fois. Si, en libérant la case marquée par la flèche, le pion finit sa course exactement sur un pion de la même couleur, il le renvoie dans sa zone de départ. Ce n'est que dans un tel cas de figure qu'un joueur est obligé de renvoyer un de ses propres pions dans la zone de départ. Dans sa course pour ramener ses pions à la maison, le joueur peut sauter par dessus ses propres pions et les pions adverses. Mais si un pion finit sa course exactement sur un pion adverse, il le renvoie à sa case de départ. Une fois renvoyé à sa zone de départ, le pion doit attendre un six pour pouvoir revenir dans la course.

Chaque joueur cherche à ramener ses quatre pions à la maison aussi vite que possible. Ce qui est, cependant, rendu plus ardu par le fait que les joueurs n'ont pas le droit de sauter par dessus leurs propres pions quand ceux-ci se trouvent dans leur maison (la colonne montante de leur couleur). Ils doivent alors, par conséquent, amener leurs quatre pions à la maison avec le compte exact, faute de quoi chaque pion doit attendre dehors que le bon numéro soit obtenu, dans la crainte d'être sorti par un pion adverse alors que le but est tout proche.

Et maintenant, amusez-vous bien avec le jeu du Ludo !

# **PARCHIS**

El Parchis es un juego de azar para 2 – 4 jugadores.

1 tablero de juego, 4 fichas de color rojo, 4 amarillas, 4 verdes y 4 azules, 1 dado.

## **Objetivo del juego**

El objetivo del juego es conseguir llegar a la casa de tu color el primero con tus cuatro fichas, partiendo de la casilla de inicio siguiendo la dirección que indica la flecha.

## **Preparación del juego**

Cada jugador elige un color y coloca sus cuatro fichas en la casilla de inicio marcado con el color correspondiente.

El orden de juego es el de las agujas del reloj, empezando por el que saque el número más alto con el dado. El que saque un cinco podrá sacar dos fichas de su casa. Al inicio del juego y mientras tengas las 4 fichas en casa el jugador podrá tirar hasta tres veces para conseguir sacar el 5. Al sacar por primera vez sus dos fichas el jugador podrá tirar otra vez y hacer avanzar una de sus fichas según el número sacado con el dado.

## **Las reglas**

Si sacas un seis podrás tirar el dado otra vez, pero si sacas 3 veces seguidas un seis, tu ficha es eliminada y vuelve a casa. Mientras se encuentren fichas en el casillero de inicio del jugador y se saque un cinco, se deberá sacar otra ficha al tablero y en la siguiente tirada liberar espacio para poder sacar otra ficha. Si se encuentran dos fichas del mismo jugador en una misma casilla al liberar espacio, una de ellas es eliminada y vuelve a casa. En esta ocasión es la única en la que dos fichas del mismo color se eliminan al estar en la misma casilla.

En el camino hacia tu „casa“ podrás saltar por encima de tus propias figuras y de las figuras de tus oponentes. Sin embargo, si caes en una casilla ocupada por otra ficha de otro color, podrás eliminarla y contar 20. Cada figura eliminada debe regresar al casillero de inicio y comenzar una nueva ronda.

Cada jugador deberá intentar colocar sus figuras lo más rápido posible en su “casa”. En las últimas casillas hacia tu casa, ya de tu color, no podrás saltar tus propias fichas, dificultando más aun la llegada. Para poder llegar a casa hay que tirar el dado y obtener el número justo de las casillas que faltan, sino la ficha deberá permanecer delante de la “casa” y deberá esperar hasta que obtenga el número justo para llegar de manera exacta. Por supuesto mientras esperas a conseguir tu número exacto, otro jugador puede tener más suerte y conseguirlo antes que tu.

Deseamos que lo pases muy bien con este parchis.

Ludo is een geluksspel voor 2-4 spelers.

1 spelbord, 4 pionnen van elke kleur (rood, geel, groen en blauw), 1 dobbelsteen.

### **Doel van het spel**

Het doel van het spel is dat je je eigen vier pionnen als eerste vanaf het startveld volgens de richting van de pijl veilig 'thuisbrengt'.

### **Spelvoorbereiding**

Iedere speler kiest een kleur en plaatst zijn vier pionnen op het startveld met dezelfde kleur.

De spelers spelen met de wijzers van de klok mee. Wie met de dobbelsteen een zes gooit, zet een van zijn pionnen op het vakje met de pijl. Zolang je vier pionnen op het startveld staan, mag je driemaal proberen om een zes te gooien. Als je een zes hebt gegooid, mag je de dobbelsteen nog eens laten rollen en je pion volgens het aantal gegooide ogen verplaatsen.

### **De regels**

Als je een zes gooit, mag je nog eens met de dobbelsteen werpen. Zolang een speler pionnen op het startveld heeft staan, moet hij bij een zes een nieuwe pion op het vakje met de pijl plaatsen. Met het resultaat van de tweede worp moet dit vakje worden vrijgemaakt. Als je daarbij op een van je andere pionnen terechtkomt, moet je die verwijderen. Eigen pionnen hoeven alleen bij het vrijmaken te worden verwijderd. Op weg naar 'huis' kun je over je eigen pionnen en die van tegenspelers springen. Maar als je na een worp op hetzelfde vakje als een tegenspeler terechtkomt, kun je zijn pion verwijderen.

Die moet dan terugkeren naar zijn startveld en wachten tot hij opnieuw mag starten. Elke speler probeert om zijn vier pionnen zo snel mogelijk thuis te brengen. Maar dat wordt extra moeilijk gemaakt, doordat je bij de vakjes van je huis niet over je eigen pionnen mag springen. Dus als je daar bent aangekomen, moet je het juiste aantal ogen gooien. Anders moet je je pion vóór je veilige thuis laten staan, tot je een goede worp doet. Intussen kun je alleen maar hopen dat een tegenspeler je er zo kort voor je eindbestemming niet uitgooit.

Veel plezier met het ludospel!

Ludo er et brætspil for 2 – 4 spillere.

1 spillebræt, 4 røde, 4 gule, 4 grønne og 4 blå spillebrikker, en terning.

### **Meningen med spillet**

Meningen med spillet er at få sine egne 4 brikker "i hus" som den første, dvs. fra startfeltet i pilenes retning gennem felterne og til slutposition.

### **Forberedelse af spillet**

Hver spiller vælger en bestemt farve, som han eller hun gerne vil spille med, og sætter så de 4 brikker på startfeltet med den pågældende farve.

Spillerne spiller i retning med uret. Den, der slår en sekser, må sætte en af sine brikker på feltet med pilen. Hver gang alle fire brikker befinder sig i startfeltet, har du tre forsøg til at slå en sekser. Hvis du har slået en sekser, får du et ekstra kast forærende. Herefter flytter du din brik alt efter det antal point, du har opnået.

### **Spilleregler**

Hvis du har slået en sekser, får du et ekstra terningekast. Så længe der er spillebrikker i spillerens startfelt, skal en af disse placeres på feltet med pilen. Dette felt skal så "clears" med resultatet af 2. kast. Hvis du støder på en af dine egne brikker, skal denne "smides ud". Dette er dog det eneste tilfælde, hvor du skal smide dine egne brikker ud.

På vej hen til slutpositionen har du lov til at springe over dine egne og de andre spilleres brikker. Hvis du imidlertid lander på et felt, hvorpå der allerede befinder sig en brik af en anden farve, kan du slå denne "hjem". Alle brikker, der slås hjem, starter forfra i startfeltet.

Alle spillere forsøger at få deres egne 4 brikker i mål så hurtigt som muligt.

Dette vanskeliggøres dog ved, at man ikke må springe over sine egne brikker, der allerede er i hus, dvs. når først man er nået så langt, skal man slå lige nøjagtigt det antal øjne, der mangler, for at man kan komme i mål. Ellers må brikken blive stående og vente på det rigtige tal, men så er der også stor chance for at blive slået hjem af en af de andre spillere så kort før målet.

Vi ønsker rigtig god fornøjelse med ludospillet.

# LUDO

Ludo (non t'arrabbiare) è un gioco di fortuna per 2 a 4 giocatori.

1 tavoliere, 16 pedine di 4 colori differenti (rosso, giallo, verde e blu), un dado.

## Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di essere il primo a "portare a casa" le proprie quattro pedine partendo dalla casella di partenza del proprio colore e proseguendo nel senso della freccia.

## Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un colore e colloca le sue quattro pedine nella casella di partenza di medesimo colore.

I giocatori giocano in senso orario. Chi lancia un 6, colloca una delle sue pedine nella casella dello stesso colore contrassegnata dalla freccia. Il giocatore le cui quattro pedine si trovano tutte nella casella di partenza, ha tre tentativi a disposizione per lanciare un sei. Una volta ottenuto un sei, il giocatore ha il diritto di tirare nuovamente il dado facendo così avanzare la pedina di gioco del numero di caselle corrispondente al punteggio del dado.

## Regole

Il giocatore che getta un sei, è legittimato a lanciare di nuovo il dado. Finché ci sono pedine nella casella di partenza di un giocatore, questi deve cercare di collocarle nella casella contrassegnata dalla freccia. Questa casella deve poi essere liberata facendo avanzare la pedina del numero di caselle corrispondente al punteggio ottenuto lanciando una seconda volta il dado. Se liberando la casella con la freccia, la pedina si ferma in una casella occupata da una pedina propria, cioè di medesimo colore, questa deve essere "gettata fuori". Un giocatore è costretto a gettare fuori pedine proprie solo in tal caso.

Nel portare a casa le proprie pedine, è possibile saltare pedine proprie o avversarie. Se, però, in funzione del punteggio ottenuto tirando il dado, la propria pedina si ferma in una casella occupata da una pedina avversaria, la pedina avversaria viene gettata fuori. Ogni pedina gettata fuori ritorna alla casella di partenza dove attende di rientrare in gioco.

Ogni giocatore cerca di portare a casa le sue quattro pedine il più rapidamente possibile. Questo obiettivo è però reso più difficile dal fatto che i giocatori non hanno il diritto di saltare le proprie pedine quando queste si trovano nella "colonna finale"; devono allora, per questa ragione, raggiungere la casella finale ottenendo con il dado un punteggio uguale al numero di caselle ancora da percorrere, altrimenti la pedina deve restare fuori – davanti alla meta – in attesa che sia tirato il numero esatto prima che un giocatore avversario non la getti fuori proprio ad un passo dal traguardo.

E adesso buon divertimento con il gioco Ludo (non t'arrabbiare).



## LUDO

O Ludo é um jogo de sorte para 2 – 4 jogadores

1 tabuleiro de jogo, 4 peças vermelhas, 4 amarelas, 4 verdes e 4 azuis, um dado.

### **Objectivo do jogo**

O objectivo do jogo é ser o primeiro a chegar a „casa“ com as suas quatro peças, a partir da sua respectiva casa inicial e na direcção da seta.

### **Preparação do jogo**

Cada jogador escolhe uma cor para jogar e coloca as suas quatro peças no campo inicial da mesma cor.

Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio. Aquele que lançar um seis pode colocar uma das suas peças no campo com a seta. Sempre que as quatro peças ainda se encontrem na casa inicial tens três tentativas de lançar um seis no dado.

Após ter conseguido tirar um seis, podes voltar a lançar o dado outra vez e avançar a peça as casas correspondentes ao número de pontos indicado pelos dados.

### **Regras do jogo**

Se lançares um seis podes jogar mais uma vez. Enquanto ainda se encontrarem peças na casa inicial do jogador, deve ser colocada uma nova peça no campo com a seta. Este campo deve ser libertado com o resultado do segundo dado.

Se, ao libertar a casa, te deparares com outra das tuas peças, deves „expulsar“ esta. As tuas próprias peças só podem ser expulsas no caso de libertação. A caminho da tua „casa“ pode saltar as tuas próprias peças e as do adversário. No entanto, se encontrares a peça de um adversário no campo para onde te deves dirigir, segundo o resultado do dado, podes expulsar a peça do adversário. Cada peça expulsa deve voltar a ser colocada na casa inicial e esperar a sua vez de jogar.

Cada jogador tenta chegar o mais rapidamente possível com as suas quatro peças à sua „casa“. Mas esta tarefa é adicionalmente dificultada pelo facto de, nos campos da sua „casa“, não poder saltar as suas próprias peças. Antes de ter chegado a este campo, o número no dado deve corresponder exactamente pois, caso contrário, a peça terá de ficar antes da „casa“ redentora e aguardar o número adequado do dado, temendo que um jogador adversário a expulse tão perto do objectivo.

Esperamos que se divirtam muito com o jogo Ludo.

Gra losowa dla 2 - 4 graczy

1 plansza, 4 zestawy pionków(czerwony, zielony, żółty i niebieski), kostka.

## **Cel gry**

Celem gry jest przemieszczenie wszystkich swoich pionków, zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałki, z kwadratowego pola startowego do „domku”.

## **Przygotowanie**

Każdy z graczy wybiera sobie jeden z dostępnych kolorów pionków, a następnie umieszcza je w odpowiednim kwadratowym polu startowym. Gracze po kolei rzucają kostką, kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz może wyjść z domku i umieścić swój pionek na pierwszym polu obok swojego kwadratowego pola startowego, tylko jeśli na kostce wyrzuci szóstkę. Wyrzucenie szóstki również daje nam możliwość wykonania kolejnego ruchu.

## **Zasady gry**

Gracz, który wyrzuci szóstkę, otrzymuje dodatkowy ruch. Dopóki gracz ma do dyspozycji pionki w kwadratowym polu startowym(tj. pionki nie biorące jeszcze udziału w grze), przy każdym wyrzuceniu szóstki musi on wystawić pionek do gry. Z kolejnym ruchem wystawiony pionek musi zostać przesunięty z pierwszego pola obok kwadratowego pola startowego. W drodze do swojego domku, gracz może przeskakiwać zarówno nad swoimi pionkami, jak i pionkami przeciwnika. Jeżeli w wyniku naszego ruchu, pionek wylądował na polu okupowanym przez pionek przeciwnika, wówczas przeciwnik musi umieścić swój pionek z powrotem w kwadratowym polu startowym- takie zagranie nazywamy „zbić”. Aby zbitą pionek mógł wrócić do gry, gracz musi ponownie wyrzucić szóstkę i rozpocząć okrążenie na nowo. Każdy gracz stara się przemieścić wszystkie swoje pionki jak najszybciej do domku. Będąc w swoim domku nie można przeskakiwać swoich pionków- oznacza to, że aby wprowadzić swój pionek do domku będziesz musiał wyrzucić dokładnie potrzebną Ci liczbę oczek. W przypadku wyrzucenia innej liczby- pionek musi pozostać na swoim polu do następnej kolejki. W międzyczasie przeciwnik może zbić dany pionek i wystać go z powrotem na start.

Życzymy miłego grania w Chińczyka!

Лудо - это игра на удачу для 2 – 4 игроков

1 игровая доска, по 4 красных, жёлтых, зелёных и синих игровых фишек, один кубик.

### **Цель игры**

Цель игры заключается в том, чтобы первым довести свои четыре фишки с начального поля по стрелке до „дома“.

### **Подготовка к игре**

Каждый из игроков выбирает свой цвет и устанавливает свои четыре фишки на начальное поле соответствующего цвета.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, выбросивший шесть, может поставить одну из своих фишек на поле со стрелкой. Пока все четыре фишки находятся на начальном поле, ты имеешь три попытки выбросить шесть. Когда тебе это удалось, ты можешь сразу бросить ещё раз и продвинуть фишку на столько шагов, сколько очков выпало на кубике.

### **Правила**

Если ты выбросил шесть, ты имеешь право бросить кубик ещё раз. Пока фишки остаются на начальном поле игрока, одна из фишек должна вновь выставляться на поле со стрелкой. Это поле должно быть освобождено по результату второго броска кубика. Если при освобождении этого поля она попадает на твою собственную фишку, она снимается.

Собственные фигуры выбрасываются только при освобождении поля. На пути к своему „дому“ можно перепрыгивать через свои и чужие фишки. Однако если ты попадаешь на чужую фигуру на поле, выпавшем после броска кубика, ты можешь снять чужую фишку. Каждая снятая фишка устанавливается обратно на начальное поле для нового похода.

Каждый игрок стремится как можно скорее довести свои четыре фишки до „дома“. Однако выполнение этой задачи осложняется тем, чтобы на полях твоего „дома“ перепрыгивать через собственные фишки нельзя. Если фишка встала перед этим полем, выброшенное число очков должно точно соответствовать нужному числу шагов, иначе фишка остаётся стоять перед спасительным „домом“, ожидая нужного числа на кубике и опасаясь, что чужая фишка может снять её, когда цель уже так близка.

Желаем вам хорошо провести время за игрой Лудо.

**goki**

Roseburger Str. 30  
21514 Guster  
GERMANY  
Art.-No.: 56710  
Batch-No.:

