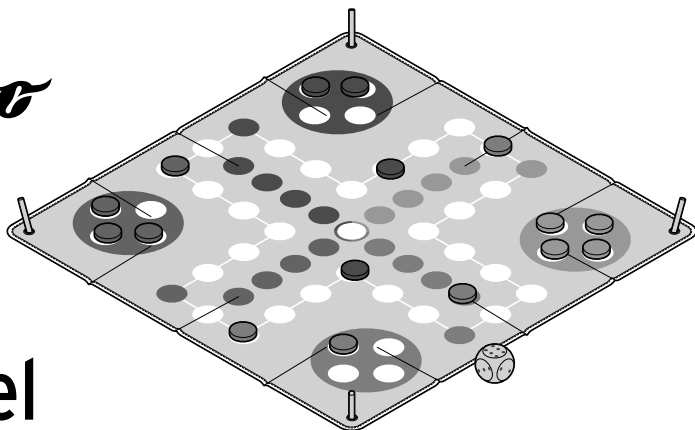


Tchibo



Ludo-Spiel

Ludo

Ludo

Gioco Ludo

Člověče, nezlob se!

Gra Ludo

Človeče nehnevaj sa

Ki nevet a végén?

Kızma birader oyunu

Artikelnummer | Product number | Référence | Codice articolo | Číslo výrobku
Numer artykułu | Číslo výrobku | Cikkszám | Ürün numarası : 631 264

(de) Spielanleitung

(en) Rules of the game

(fr) Règles du jeu

(it) Istruzioni di gioco

(cs) Návod na hraní

(pl) Zasady gry

(sk) Návod na hru

(hu) Játékszabály

(tr) Oyun kılavuzu



ACHTUNG. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

WARNING. Not suitable for children under 36 months.

Small parts. Risk of choking.

ATTENTION. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Petits éléments. Risque d'étouffement.

ATTENZIONE! Non è adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti. Pericolo di soffocamento.

POZOR. Není vhodné pro děti mladších 36 měsíců. Obsahuje malé díly. Nebezpečí udušení.

OSTRZEŻENIE. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Drobne elementy. Niebezpieczeństwo udławienia.

UPOZORNENIE. Nevhodné pre deti do 36 mesiacov.

Malé diely. Nebezpečenstvo udusenía.

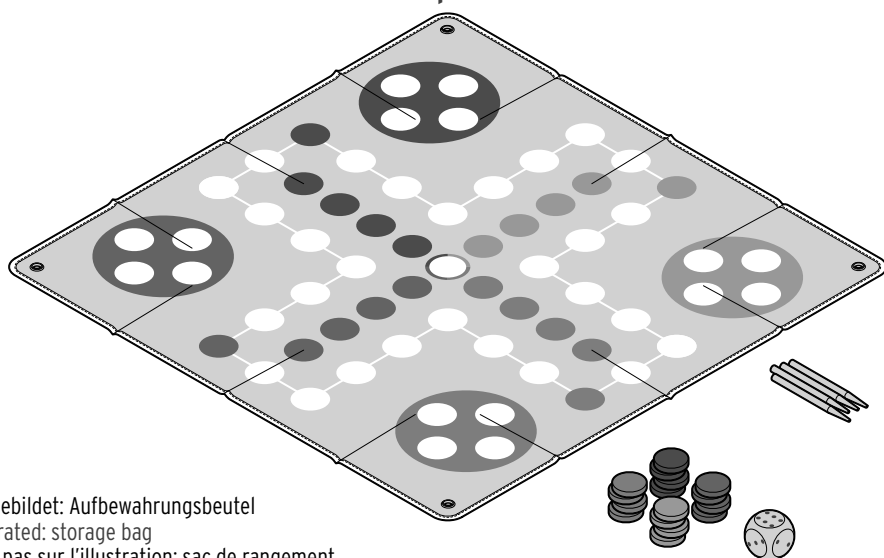
FIGYELEM. Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek számára.

Apró részek. Fulladásveszély.

DİKKAT. 36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir.

Küçük parçalar nedeniyle boğulma tehlikesi.

**Lieferumfang | Contents | Contenu de la livraison | Dotazione
Rozsah dodávky | Zakres dostawy | Obsah balenia | Tartozékok
Teslimat kapsamı**



Nicht abgebildet: Aufbewahrungsbeutel

Not illustrated: storage bag

Ne figure pas sur l'illustration: sac de rangement

Non illustrato: Borsa di stoccaggio

Není zobrazeno: pytlík na uschování

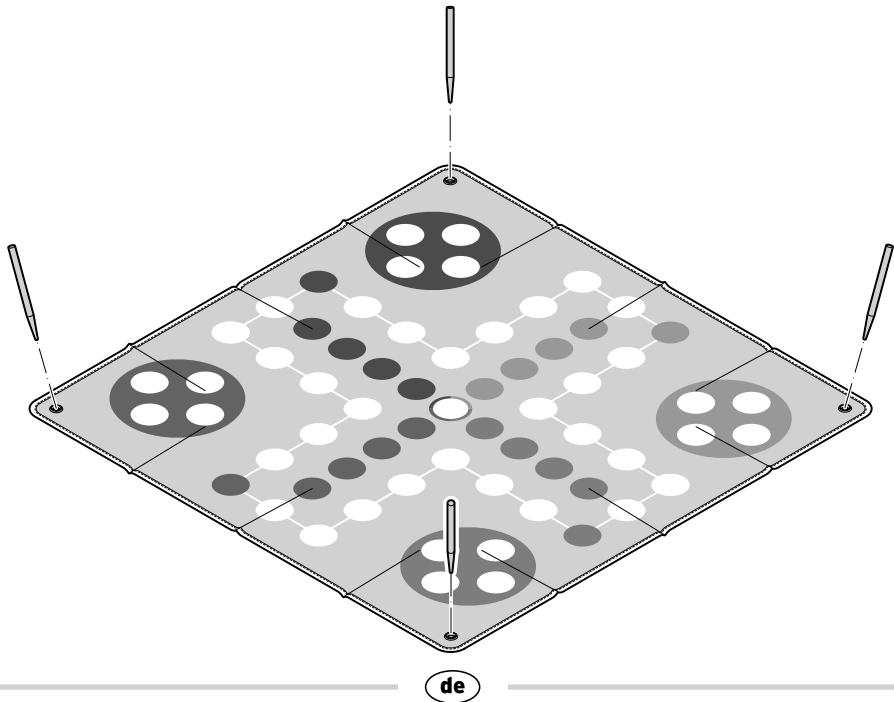
Nie ujęto na rysunku: woreczek do przechowywania

Bez vyobrazenia: úschovné vrecko

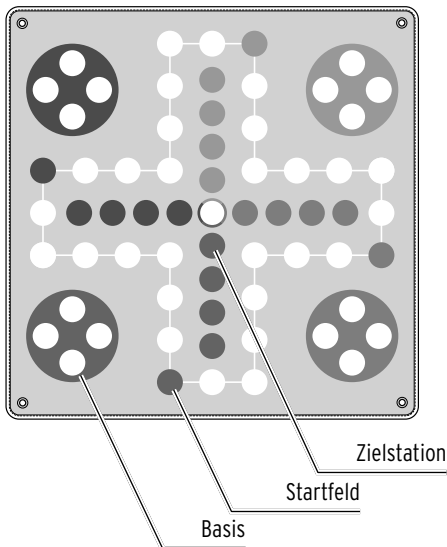
Kép nélkül: tárolótáska

Resimde yer almayan: Saklama torbası

**Aufbau | Setup | Mise en place | Montaggio | Postavení | Ustawianie
Postavenie | Összeállítás | Kurulum**



Spielanleitung



Für 2-4 Personen.

Jeder Spieler erhält 4 Spielsteine einer gewählten Farbe. Diese werden auf die Basis gestellt.

Es wird reihum gegen den Uhrzeigersinn gewürfelt.

Zu Beginn darf jeder Spieler 3-mal versuchen, eine 6 zu würfeln. Hat er diese geworfen, setzt er einen seiner Steine auf sein Startfeld und darf noch einmal würfeln.

Im weiteren Spielverlauf hat der Spieler bei jeder weiteren gewürfelten 6 die Wahl, entweder mit einem Stein weiterzuziehen oder einen zusätzlichen Stein ins Spiel zu bringen.

Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln. Der Spieler kann die Augenzahlen der einzelnen Würfe auf seine Steine aufteilen. Wer z.B. zweimal eine 6 und dann eine 5 würfelt, kann einen Stein

neu ins Spiel bringen und mit diesem 6 Felder vorgehen und mit einem anderen Stein 5 Felder vorgehen.

Können Augenzahlen nicht gespielt werden, verfallen Sie.

Kann ein Spieler noch mit einem Stein ziehen, dann muss er das auch.

Gegnerische Steine können geschlagen werden, d.h. gelangt ein Stein auf ein besetztes Feld, schlägt er den andersfarbigen Stein.

Der geschlagene Stein muss herausgenommen und auf seine Basis gestellt werden.

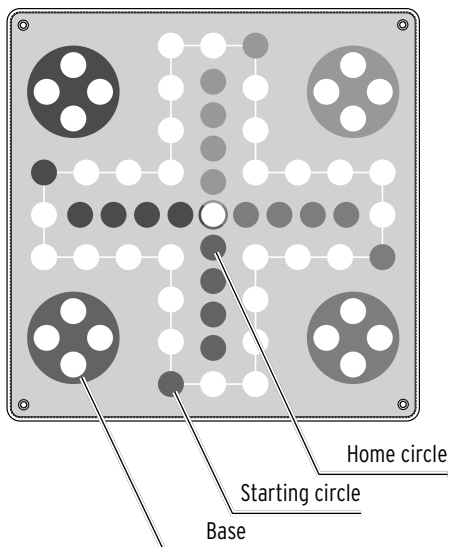
Hat ein Stein das Spielbrett umrundet, geht er auf eines der vier Felder der Zielstation.

Auf ein Zielfeld darf er nur mit genauer Augenzahl einziehen. In der Zielstation darf ein Stein nicht übersprungen werden. Kann ein Spieler die gewürfelten Augenzahlen nicht setzen, verfallen diese und seine Steine müssen weiter vor der Zielstation warten.

Wer zuerst alle Steine in seine Zielstation gebracht hat, ist Sieger. Die anderen Spieler kämpfen weiter um die nachfolgenden Plätze.

en

Rules of the game



For 2-4 players.

Each player receives 4 tokens in the colour of their choice, which are placed on the base.

Moving anti-clockwise, the players take turns to roll the die.

To begin with, each player has three attempts to roll a 6. If successful, the player places one of their tokens on their starting circle and rolls again.

For the rest of the game, whenever a player rolls a 6, they can choose either to move one token forward or to enter another token into play.

Any player that rolls a 6 gets another turn.

The player can divide the numbers of each roll among their tokens. For example, if the player roll two 6s and one 5, they can enter one new token into play, move this new token forward 6 circles and move another, existing token forward 5 circles.

If the numbers on the die cannot be played, they have to be forfeited.

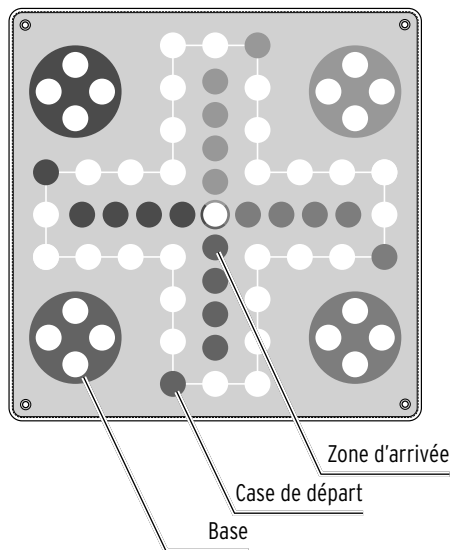
If a player is able to move one of their tokens, they have to do this.

Tokens belonging to an opponent can be captured, i.e. if a token lands on a circle that is already occupied, it captures the token on this circle. The captured token must be taken out of play and returned to the base.

If a token has passed all the way around the board, it goes to one of the four home circles. A token can only land on a home circle with an exact roll of the die. Tokens that are on home circles cannot be jumped over. If a player cannot play the number rolled, the turn is forfeited and their tokens have to wait in front of the home circles.

The first player to have all tokens on the home circles wins. The other players carry on playing for second, third and fourth place.

Règles du jeu



Pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur prend 4 pions de même couleur et les pose sur sa base.

Le ludo se joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle.

Au début du jeu, chaque joueur a trois essais pour faire un 6. S'il y parvient, il met un de ses pions en jeu en le posant sur sa case de départ et peut relancer le dé.

Par la suite, un joueur qui fait un 6 peut soit avancer un de ses pions de 6 cases, soit mettre en jeu un autre pion.

Le joueur qui fait un 6 peut relancer le dé. Il peut répartir entre ses pions les points obtenus. P. ex., s'il fait deux 6 et un 5, il peut mettre en jeu un nouveau pion, l'avancer de 6 cases et avancer un autre pion de 5 cases.

Les points qui ne peuvent pas être joués sont perdus.

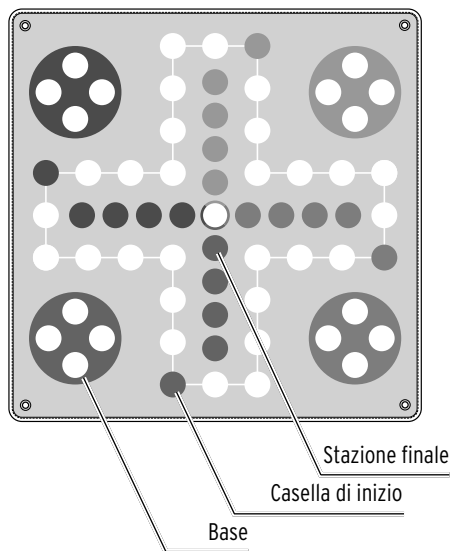
Le joueur qui peut encore avancer un pion doit le faire.

Il est possible de prendre des pions aux adversaires: un pion qui termine sa course sur une case occupée par un pion adverse le prend. Le pion ainsi pris sort du jeu et retourne à sa base.

Quand un pion a fait le tour du plateau, il va sur l'une des quatre cases de sa zone d'arrivée. Un joueur ne peut placer un de ses pions sur une case de la zone d'arrivée que s'il a fait le nombre exact de points nécessaires. Un pion ne peut pas sauter par-dessus un autre pion se trouvant déjà dans la zone d'arrivée. Si un joueur ne peut pas jouer les points obtenus, il les perd et ses pions doivent attendre devant la zone d'arrivée.

Le premier joueur à amener tous ses pions dans sa zone d'arrivée gagne la partie. Les autres joueurs continuent à jouer pour les places restantes.

Istruzioni di gioco



Per 2-4 giocatori.

Ogni giocatore ha a disposizione 4 pedine del colore prescelto. Le pedine vengono posizionate sulla base.

Tirare a turno il dado procedendo in senso anti-orario.

Per iniziare ciascun giocatore avrà a disposizione 3 tentativi per lanciare il dado e cercare di fare 6. Se ci riesce, posiziona una delle sue pedine sulla casella di inizio e lancia un'altra volta il dado.

Nel corso del gioco, ogni altra volta che si ottiene 6 lanciando il dado ciascun giocatore potrà scegliere se far avanzare una pedina o se introdurne un'altra nel gioco.

Se si fa 6 si ha il diritto di lanciare il dado un'altra volta. Il giocatore può suddividere il punteggio ottenuto da ciascun lancio tra le sue pedine. Se ad esempio si ottiene per due volte 6 e poi un 5, è possibile far entrare di nuovo in gioco una pedina e avanzare con questa di 6 caselle, mentre con l'altra pedina si avanza di 5 caselle.

Se non si ottiene il punteggio richiesto per entrare in gioco si salta il turno.

Se il giocatore può avanzare con una sola pedina dovrà proseguire con quella.

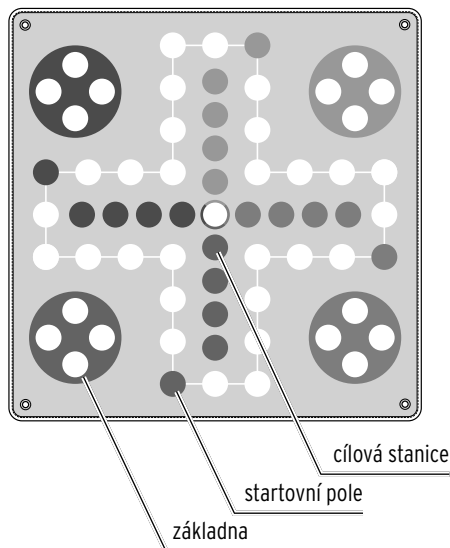
È possibile mangiare le pedine dell'avversario, ovvero se una pedina si sposta su una casella occupata, mangia la pedina di colore diverso. La pedina mangiata deve essere rimossa e posizionata sulla propria base.

Una volta che una pedina ha completato il giro del tavoliere, questa deve essere portata su una delle quattro caselle della stazione finale.

La casella di arrivo si può raggiungere solo con il punteggio preciso. Nella stazione finale non è possibile scavalcare una pedina. Se un giocatore non ottiene il punteggio con il lancio del dado salta il turno e la pedina dovrà attendere il proprio turno davanti alla stazione finale.

Vince chi riesce a riportare per primo tutte le proprie pedine alla stazione finale. Gli altri giocatori continuano a lottare per ottenere il secondo posto.

Návod na hraní



Pro 2-4 osoby.

Každý hráč obdrží 4 hrací kameny jedné barvy. Poté hráč postaví kameny do svého domečku.

Následně hráči popořadě hází kostkou, a to proti směru hodinových ručků.

Na začátek smí každý hráč zkusit 3krát hodit kostkou číslo 6. Pokud se mu to podaří, postaví jeden ze svých kamenů na startovní pole a hodí ještě jednou.

Pokud hodí hráč v průběhu hry další 6, má dvě možnosti: nasadit do hry další kámen, nebo táhnout s jedním z kamenů již ve hře.

Kdo hodí 6, smí házet ještě jednou. Hráč smí celkovou hodnotu jednotlivých hodů rozdělit mezi své kameny. Kdo hodí např. dvakrát 6 a poté 5, může nasadit do hry nový kámen, s ním se posunout o 6 políček a s dalším kamenem ještě o 5 políček.

Pokud hráč nemůžete počet ok zahrát, hod propadá.

Jestliže může hráč táhnout ještě s jedním kamenem, pak tak musí učinit.

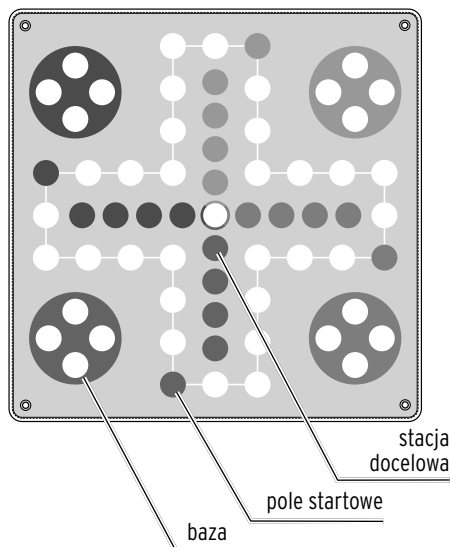
Pokud hráč posune svůj kámen na obsazené políčko hracím kamenem jiné barvy, musí tento kámen ze hry odebrat a postavit ho zpět do domečku.

Pokud kámen oběhne celý hrací plán, pokračuje na jedno ze 4 políček cílové stanice. Na cílové políčko hráč potřebuje přesný počet ok na kostce. V cílové stanici není možné přeskocit kámen. Pokud hráč nehodí potřebný počet ok na kostce, hod propadá a kameny musí čekat před cílovou stanicí.

Kdo má jako první všechny své kameny v cílové stanici, vyhrává. Ostatní hráči dále bojují o zbylé pořadí.

pl

Zasady hry



Dla 2-4 osób.

Každý gracz otrzymuje 4 pionki do gry w wybranym kolorze. Są one ustawiane w bazie.

Gracze rzucają kolejno kostką w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Na początku każdy gracz ma 3 próby wyrzucenia

„szóstki”. Jeśli graczowi uda się wyrzucić „szóstkę”, może wystawić jeden ze swoich pionków na swoje pole startowe i rzucać jeszcze raz.

W dalszym przebiegu gry każdy gracz po wyrzuceniu każdej kolejnej „szóstki” może wybrać, czy chce posunąć się dalej wystawionym już pionkiem, czy też wprowadzić do gry kolejny pionek.

Každý kto wyrzuci „szóstkę”, ma prawo do kolejnego (dodatkového) rzutu. Liczbę oczek uzyskaną w poszczególnych rzutach gracz może rozdzielić na kilka swoich pionków. Przykładowo, gdy gracz dwukrotnie wyrzuci „szóstkę” oraz raz „piątkę”, może wprowadzić nowy pionek do gry i przesunąć go o sześć pól do przodu, a następnie przesunąć inny swój pionek o pięć pól do przodu.

Jeśli wyrzucona liczba oczek nie może zostać wykonana, wówczas przepadą.

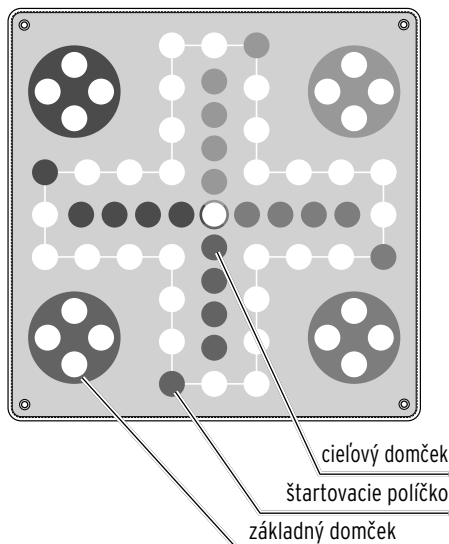
Jeśli gracz może się jeszcze posunąć swoim pionkiem do przodu, to musi to zrobić.

Pionki przeciwników można zbijać - gdy tylko pionek jakiegoś gracza znajdzie się na polu zajętym przez innego gracza, zbija znajdujący się tam pionek innego koloru. Zbity pionek musi zostać zabrany i odstawiony do bazy odpowiedniego gracza.

Gdy pionek okrąży już całą planszę, może zaparkować na jednym z czterech pól stacji docelowej. Na docelowe pole może się on dostać wyłącznie przez wyrzucenie dokładnie potrzebnej liczby oczek. Nie wolno przy tym przeskakiwać pionka zaparkowanego już w stacji docelowej. Jeśli gracz nie może postawić pionka w miejscu wynikającym z wyrzuconej liczby oczek, jego rzut przepadą, a jego pionki muszą nadal czekać przed stacją docelową. Jeśli pionek osiągnie współdzielone przez wszystkich graczy pole środkowe, wówczas gracz usuwa go z gry.

Kto jako pierwszy umieści wszystkie swoje pionki w stacji docelowej, wygrywa grę. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę o kolejne miejsca.

Návod na hru



Pre 2 - 4 osoby.

Každý hráč obdrží 4 figúrky jednej zvolenej farby. Tieto umiestni do základného domčeka.

Hráči hádžu kockou v poradí proti smeru hodinových ručičiek.

Na začiatku sa každý hráč môže trikrát pokúsiť hodiť 6. Ak ju hodil, položí jednu zo svojich figúrok na štartovacie pole a môže hodiť kockou znova.

V ďalšom priebehu hry má hráč, ktorý hodil 6, možnosť posunúť jednu z jeho figúrok na dráhe alebo priniesť do hry ďalšiu figúrku.

Ak hráč hodí 6, smie hádzať ešte raz.

Hráč môže hodené body jednotlivých hodov kockou prerozdeliť na rôzne figúrky. Kto napr. hodí dvakrát 6 a potom hodí 5, môže priniesť jednu novú figúrku do hry, posunúť ju o 6 políčok a inou figúrkou postúpiť o 5 políčok.

Ak nie je možné posunúť sa o hodený počet bodov, tieto body prepadnú.

Ak sa hráč môže posunúť ešte jednou figúrkou, musí to spraviť.

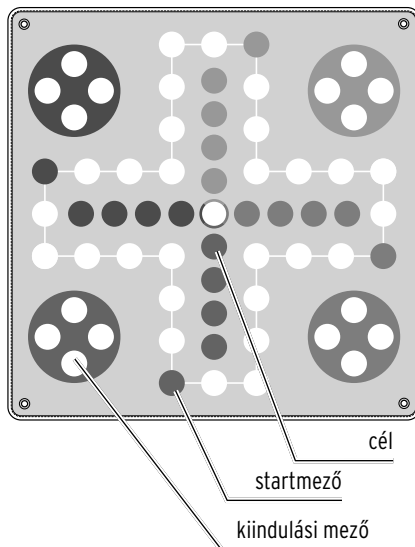
Figúrky spoluhráčov sa môžu vyhadzovať, t. j. ak sa figúrka dostane na obsadené políčko, môže vyhodiť figúrku inej farby. Vyhodená figúrka sa musí postaviť naspäť do štartovacieho domčeka.

Ak figúrka obišla celú hraciu dosku, postupuje na jedno zo štyroch políčok cieľového domčeka. Na cieľové políčko sa smie posunúť len s presným počtom hodených bodov.

V cieľovom domčeku sa nesmú figúrky preskakovať. Ak sa hráč nemôže posunúť o hodený počet bodov, tieto body prepadnú a figúrka musí čakať pred cieľovým domčekom.

Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý ako prvý dostal všetky svoje figúrky do cieľového domčeka. Ostatní hráči bojujú o ďalšie umiestnenie.

Játékszabály



2-4 személyes számára.

Minden játékos 4 bábut kap a választott színben. Ezeket a kiindulási mezőkre kell állítani.

Körben, az óramutató járásával ellentétes irányba haladva kell dobni.

Az elején minden játékos 3-szor próbálhat meg 6-ost dobni. Ha sikerült, akkor az egyik bábuval a startmezőre léphet, és még egyszer dobhat.

A játék során minden 6-os dobás esetén a játékos eldöntheti, hogy 6-ot lép vagy kilép egy új bábuval.

Aki 6-ost dob, az dobhat még egyszer. A játékos az egyes kockák számait feloszthatja a bábuk között. Ha valaki például kétszer 6-ost dob, majd egy 5-öst, akkor egy új bábút hozhat a játékba, és ezzel 6 mezőt léphet előre, egy másik figurával pedig 5 mezőt léphet.

Ha a számokat nem lehet kijátszani, akkor azok elvesznek.

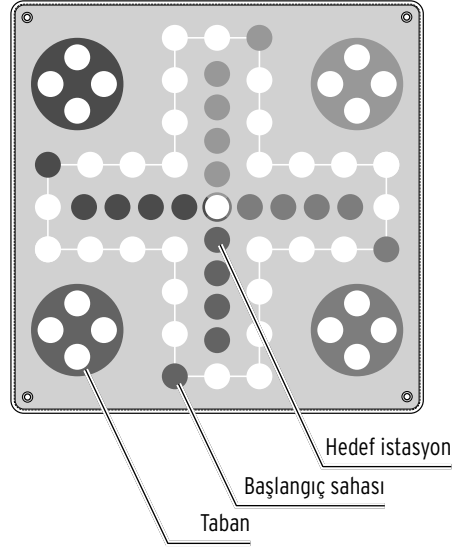
Ha egy játékos még mozoghat egy bábuval, akkor le kell lépnie a dobott számot.

A más színű bábukat le lehet ütni, azaz ha egy bábu egy olyan mezőre lép, ahol már áll egy bábu, akkor leüti a más színű bábút. A leütött bábút le kell venni, és az visszakérül a kiindulási mezőre.

Ha egy bábu teljesen körbement, akkor a cél négy mezőjének egyikére lép. Csak pontosan meghatározott számú ponttal léphet a célmezőkre. A célmezőkön nem lehet egy másik bábút átugrani. Ha a játékos nem tudja a kockán lévő számokat lelépni, akkor elveszíti azokat, és a bábu továbbra is a cél előtt várakoznak.

Az a játékos nyer, akinek először sikerül az összes bábút a célba juttatni. A többi játékos továbbra is a következő helyekért küzd.

Oyun kılavuzu



2-4 kişi için.

Her oyuncunun seçilen renkte 4 figürü bulunur. Bunlar tabana yerleştirilir.

Saatin aksi yönünde sırayla zar atılır.

Başlangıçta her oyuncu 3 kez 6 atmayı deneyebilir. Bunu attıysa figürlerinden birini başlangıç sahasına yerleştirir ve tekrar zar atabilir.

Oyunun ilerleyen aşamalarında oyuncu, atılan her ek 6 için bir figürü hareket ettirme veya oyuna ek bir figür ekleme seçeneğine sahiptir.

6 atan, tekrar zar atabilir.

Oyuncu, zarla attığı her bir sayıyı figürlerine bölebilir. Örn. iki defa 6 ve ardından 5 atan kişi, yeni bir figürü oyuna katabilir ve bununla 6 alan ilerleyebilir ve diğer bir figürle 5 alan ilerleyebilir.

Zar sayıları oynanamazsa sıra geçer.

Bir oyuncu hala bir figürü hareket ettirebiliyorsa, bunu yapmak zorundadır.

Rakip figürler kırılabilir, diğer bir ifadeyle bir figür dolu bir alana ulaşırsa, diğer renkteki figürü kırar.

Kırık figür çıkarılmalı ve kendi alanına yerleştirilmelidir.

Bir figür oyun tahtasının etrafını dolaşmışsa, hedef istasyonun dört alanından birine gider. Bir hedef alana sadece tam sayı ile geçebilir. Hedef istasyonda bir figür atlanamaz. Bir oyuncu atılan zarın sayılarıyla ilerleyemezse sırası geçer ve figürleri hedef istasyonun önünde beklemeye devam etmek zorunda kalır.

Tüm figürleri hedef istasyonuna ilk getiren kişi kazanır. Diğer oyuncular takip eden sıra için mücadeleye devam eder.



Made exclusively for:

Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.de • www.tchibo.ch • www.tchibo.cz • www.tchibo.pl
www.tchibo.sk • www.tchibo.hu • www.tchibo.com.tr

www.tchibo.de/anleitungen
www.tchibo.de/instructions
www.fr.tchibo.ch/notices
www.tchibo.cz/navody
www.tchibo.pl/instrukcje
www.tchibo.sk/navody
www.tchibo.hu/utmutatok
www.tchibo.com.tr/kilavuzlar