



DK

LUDO

Indeholder

Spilleplade, 16 brikker i fire forskellige farver, 2 terninger, 1 ark med klistermærker.

Spillelets formål

Det gælder om at være den første, der kommer i mål ved at kaste terningen og rykke alle sine fire brikker rundt på hele spillepladen.

Forberedelser

Sæt klistermærkerne på terningen. Spillepladen lægges midt på bordet. Spillerne vælger hver en farve brikker og stiller dem på startfeltet med samme farve.

Spillelets gang

Den yngste spiller starter med at kaste terningen og flytter derefter en brik det antal felter, som terningen viser. Turen går videre med uret rundt til næste spiller. Spillerne må ikke vælge, om de vil rykke en brik eller ej, brikken skal altid flyttes, som terningen viser.

Stjerne/globus terning

Først når spilleren slår en globus, må der rykkes ud fra startfeltet til globusfeltet. Spilleren starter med at slå tre gange, indtil der er slået en globus. Hvis alle spillerens brikker er slået hjem, må vedkommende også slå tre gange indtil, der slås en globus igen.

Globus betyder altid et ekstra slag, og slår spilleren igen en globus i ekstraslaget, vælges der mellem at rykke en brik til næste globefelt eller at rykke en ny brik ud på spillepladen. Et globekast må gerne passere et stjernefelt.

Stjerne betyder at spilleren rykker en brik frem til næste stjernefelt, dog må et globefelt ikke passeres.

Det er tilladt at hoppe over modstandernes brikker, men ikke sine egne. Flere brikker af samme farve kan stå på samme felt. En spiller bliver slået hjem, hvis en anden spiller lander på samme felt. Den spiller der slås hjem flytter tilbage til startfeltet og må begynde forfra med denne brik. En spiller, der har mere end en brik stående i et felt, kan ikke slås hjem, derimod må den modstander, der lander på samme felt flytte sin brik tilbage til start.



Mål: Målfelterne har samme farve som spillerens brikker. I dette område kan spilleren ikke slås hjem. Det gælder om at slå det rette antal øjne for at få brikkerne i mål. Spilleren skal rykke frem og tilbage i målområdet indtil det rette slag bliver slået. Slår spilleren en stjerne i dette område, rykkes ned til stjernen. Slår spilleren en globus, flyttes brikken i mål.



Vinderen

Spilleren, der først rykker alle sine brikker ind i mål, har vundet.

