

UK

LUDO ORIGINAL

Be the first to get your pawn home and win. But beware; before you know it, someone might throw you off the board.

CONTENTS

- Game board (yellow)
- 4 x 4 Magnetic playing pieces (yellow, red, black, green)
- Dice
- Game rules

AIM OF THE GAME

The first player to complete a full round on the board with his/her four pawns and brings them to the home base is the winner.

HOW TO PLAY LUDO ORIGINAL

Every player chooses a colour. Place the 4 pawns on the four squares of the same colour in the corner of the board. Roll the dice, the highest throw goes first.

PAWN ON 'START' SQUARE

You need to throw a 6 to place a pawn on 'start'. If you throw a 6, you place one pawn of your colour on your start square. Roll the dice immediately again and move the pawn as many squares as the eyes on the dice. Then it is the next player's turn. If you don't throw a 6, you lose your turn and the next player rolls the dice.

You now have one pawn in the game. Roll the dice and move your pawn as many squares as the eyes on the dice. If you pass pawns of other players when you move your pawn, they simply stay in place. You count the squares in your turn. But if you throw a 6, you can choose to continue with that pawn or to place another one on your start square. You now may roll the dice again and choose which pawn you move.

TAKING A PAWN

But...if another player's pawn is placed on a square you finally land on, it will be taken and must go back to the four squares in the corner of the board. That player can bring back his/her pawn in the game by throwing a 6 when it is his/her turn. If you manage to kick out another player's pawn you will gain an important lead in the game.

HOME BASE

To bring a pawn home you need to land on an empty square of your home base (a, b, c, d). If the square you end on is occupied, you cannot bring your pawn home. If you throw more eyes than there are squares, count back from the end. If you again land on an occupied square, you cannot bring your pawn home.

THE WINNER

The first player with his/her pawns on the four squares of his/her home base is the winner!

LUDO JUNIOR

LUDO Junior is a simplified version of the original game, especially for young children.

CONTENTS

- Game board (blue)
- 4 x 3 Magnetic playing pieces (yellow, red, black, green)
- Colour dice
- Game rules

AIM OF THE GAME

The first player to finish a full round on the board with his/her three pawns and takes them to the home base is the winner.

HOW TO PLAY LUDO JUNIOR

Every player chooses a colour. Place the 3 pawns on the squares of the same colour in the corner of the board. The player with the earliest birthday goes first.

PLAYING WITH A PAWN

You can only start moving one of your pawns if you throw your own colour –or blue- with the dice. If you throw one of those colours, you always get another go. Is one of your pawns already on the start square? You then cannot place another pawn on the board. You first need to move that pawn. Attention! You don't need to place another pawn on the board if you already have one or more pawns on the board.

MOVING A PAWN

1. You move a pawn by placing it on a square of the same colour you have thrown; e.g. if you throw red, you move one of your pawns to the next red square. It is then the next player's turn.
2. If you throw blue and you choose not to place another pawn on the board, you can move one of your pawns to a square with a colour of your choice. You can now roll the dice once more.
3. If you throw your colour and you choose not to place another pawn on the board, you can move one of your pawns to a square with your colour. You can now roll the dice once more.

IS A SQUARE OCCUPIED?

If you reach a square with a pawn of another player, that player must remove his/her pawn from the board and place it back on the three squares of the same colour in the corner of the board, unless it is on a square of his/her own colour. In that case he/she is safe and you cannot move your pawn to that square. Is one of your own pawns on the square? You then cannot move to that square. Can't you move any of your pawns? Your turn is then over.

HOMEBASE

Have you been completely round the board with your pawn? You now can try to get your pawn in your house (a, b, c). If you throw a colour that is not between you and your house on the board you can place your pawn in the house. A pawn placed in your house can no longer be kicked off the board by the other players.

THE WINNER

The first player to bring his/her three pawns home is the winner!

Ook verkrijgbaar Auch erhältlich



12761



12679



12763



12765



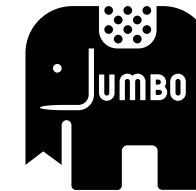
19508

12768



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

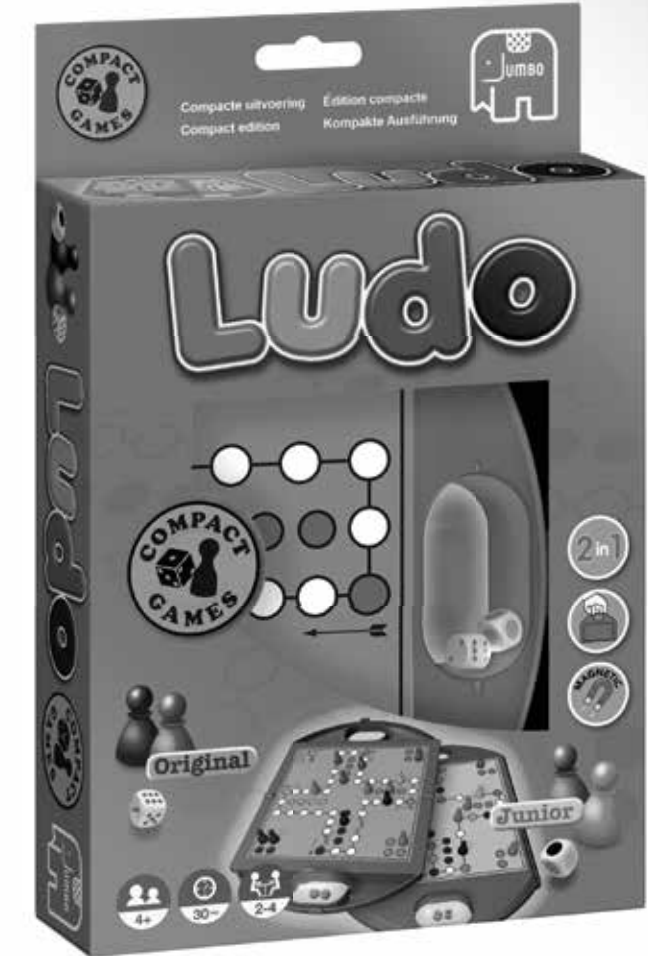
© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.



jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.

Egalement disponible Also available



NL

SPELREGELS

FR

RÈGLES DU JEU

UK

GAME RULES

DE

SPIELREGELN

LUDO ORIGINAL

Breng als eerst de pionnen naar de thuisbasis en win. Maar pas op, want voor je het weet gooit iemand je van het bord af.

INHOUD

- Speelbord (geel)
- 4 x 4 Magnetische pionnen (geel, rood, zwart, groen)
- Dobbelsteen
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL
De eerste speler die een volledig rondje om het bord maakt en zijn/haar vier pionnen in de thuisbasis zet, is de winnaar.

ZO SPEEL JE LUDO ORIGINAL
Iedere speler kiest een kleur. Plaats de 4 pionnen op de vier vakken met dezelfde kleur in de hoek van het bord. Gooi de dobbelsteen. Degene die het hoogste gooit, begint.

PION OP STARTVAKJE
Er moet een 6 gegooid worden om de pion op 'start' te zetten. Wanneer je een 6 gooit, plaats je één pion van jouw kleur op het startvak. Gooi opnieuw en verzet de pion het aantal vakken als aangegeven op de dobbelsteen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Als je geen 6 gooit, is je beurt voorbij en gooit de volgende speler de dobbelsteen.

Je hebt nu één pion in het spel. Gooi de dobbelsteen en verzet jouw pion het aantal vakken als aangegeven op de dobbelsteen. Wanneer je de pionnen van andere spelers voorbij gaat tijdens het verzetten van jouw pion, blijven deze gewoon staan. Jij telt de vakken van jouw beurt. Maar wanneer je een 6 gooit, kan je kiezen om verder te gaan met die pion of om een nieuwe op het startvak te zetten. Je mag nu weer gooien en kiezen welke pion je verzet.

EEN PION SLAAN
Maar... als er een pion van iemand anders op het vakje staat waar jij uiteindelijk terecht komt, wordt die geslagen en moet die terug naar een van de vier vakken in de hoek van het bord. Deze speler kan zijn/haar pion weer terugzetten op het bord door een 6 te gooien wanneer het zijn/haar beurt is. Als je het voor elkaar krijgt om de pion van iemand anders van het bord te gooien, heb je een belangrijke voorsprong in het spel.

THUISBASIS
Om een pion binnen te zetten, moet je op een leeg vakje van de thuisbasis terecht komen (a,b,c,d). Als het vakje waar je op landt bezet is, kan je jouw pion niet binnen zetten. Als je meer ogen gooit dan er vakjes zijn, tel dan terug vanaf het einde. Als je weer op een bezet vakje landt, kan je jouw pion niet binnen zetten.

DE WINNAAR
De eerste speler met zijn/haar pionnen op de vier vakjes van zijn/haar thuisbasis is de winnaar!

LUDO JUNIOR

LUDO Junior is een variant op Original voor jonge kinderen.

INHOUD

- Speelbord (blauw)
- 4 x 3 Magnetische pionnen (geel, rood, zwart, groen)
- Kleurendobbelsteen
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL
De eerste speler die een volledig rondje om het bord maakt en zijn/haar drie pionnen in de thuisbasis zet, is de winnaar.

ZO SPEEL JE LUDO JUNIOR
Iedere speler kiest een kleur. Plaats de 3 pionnen op de vakken met dezelfde kleur in de hoek van het bord. De speler die als eerste jarig is, mag beginnen.

PION OP STARTVAKJE
Je kan pas één van je pionnen verzetten als je je eigen kleur, of blauw, gooit met de dobbelsteen. Wanneer je één van deze kleuren gooit, mag je altijd nog een keer. Heb je al één van de pionnen op het startvak staan? Dan mag je niet nog een ander pion op het bord zetten. Je moet eerst die pion verzetten. Let op! Je bent niet verplicht om een andere pion op het bord te zetten wanneer je al één of meerdere pionnen op het bord hebt staan.

EEN PION VERPLAATSEN
1. Je verplaatst je pion door deze op het vakje te plaatsen met dezelfde kleur als je gegooid hebt; bijv. wanneer je rood gooit, verplaats je één van jouw pionnen naar het volgende rode vakje. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
2. Wanneer je blauw gooit en je wilt geen ander pion op het bord zetten, mag je één van jouw pionnen op een vakje zetten met een kleur naar keuze. Je mag nu nog een keer gooien.
3. Als je jouw kleur gooit en je wilt geen andere pion op het bord zetten, mag je één van jouw pionnen op een vakje zetten met jouw kleur. Je mag nu nog een keer gooien.

EEN VAKJE IS BEZET?
Als je bij een vakje aankomt met een pion van een andere speler, moet deze speler zijn/haar pion van het bord halen en deze terugzetten naar de drie vakken met dezelfde kleur in de hoek van het bord, tenzij het vakje zijn/haar eigen kleur is. In dat geval is hij/zij veilig en mag je jouw pion niet verzetten naar dat vakje. Staat één van jouw pionnen op het vakje? Dan kan je niet naar dat vakje. Kan je geen van jouw pionnen verzetten? Dan is je beurt voorbij.

THUISBASIS
Ben je het hele bord rond geweest met jouw pion? Dan kan je nu proberen je pion binnen te zetten (a,b,c). Wanneer je een kleur gooit die niet tussen jou en jouw thuisbasis staat op het bord dan mag je jouw pion binnen zetten. Eenmaal binnen kan de pion niet meer van het bord gegooid worden door andere spelers.

DE WINNAAR
De eerste speler die zijn/haar pionnen naar huis brengt, is de winnaar!

LUDO ORIGINAL

Ramène le premier tes pions à la maison et gagne la partie ! Mais attention que les autres joueurs ne te fassent pas sortir du jeu !

CONTENU

- Plateau de jeu (jaune)
- 4 x 4 pièces magnétiques (jaune, rouge, noir, vert)
- Dé
- Règles du jeu

BUT DU JEU
Le gagnant est le premier joueur qui réussit à terminer un tour complet du plateau au moyen de ses quatre pions et à les ramener à sa base.

COMMENT JOUER À LUDO ORIGINAL ?
Chaque joueur choisit une couleur. Positionnez ensuite les 4 pions sur les quatre cases de la même couleur dans le coin du plateau de jeu. Lancez le dé, le joueur qui obtient le score le plus élevé commence.

CASE DÉPART
Vous devez obtenir un 6 pour pouvoir placer l’un de vos pions sur la case «départ ». Si vous obtenez un 6, vous placez un pion de votre couleur sur votre case de départ. Relancez immédiatement le dé et déplacez le pion du nombre de points que vous obtenez sur le dé. C’est alors au tour du joueur suivant. Si vous n’obtenez pas de 6, vous perdez votre tour et c’est au joueur suivant de lancer le dé.

Vous avez maintenant l’un de vos pions en jeu. Lancez le dé et déplacez votre pion du nombre de points obtenu sur le dé. Si vous dépassez les pions d’autres joueurs lors de votre déplacement, ces pions ne bougent pas. A votre tour de jouer, comptez le nombre de cases. Toutefois, si vous obtenez un 6, vous pouvez décider de continuer à déplacer votre pion en jeu ou de placer un autre pion sur votre case de départ. Vous

PRENDRE LE PION D’UN AUTRE JOUEUR !
Attention ! Si vous arrivez sur une case où se trouve déjà le pion d’un autre joueur, ce pion doit être retiré du jeu et remplacé sur l’une des quatre cases situées au coin du plateau. Le joueur pourra remettre ce pion en jeu lorsqu’il obtiendra un 6 avec le dé à son tour de jouer. Si vous parvenez à éliminer le pion d’un autre joueur, vous prendrez une belle avance sur les autres joueurs !

LA MAISON
Pour ramener un pion à la maison, vous devez arriver sur une case vide de votre maison (a,b,c,d). Si la case sur laquelle vous arrivez est occupée, vous ne pouvez pas ramener votre pion à la maison. Si vous obtenez plus de points qu’il n’y a de cases jusqu’à la maison, revenez en arrière. Si vous arrivez à nouveau sur une case occupée, vous ne pouvez pas ramener votre pion à la maison.

LE VAINQUEUR
Le premier joueur à ramener ses pions sur les quatre cases de sa maison remporte la partie !

LUDO JUNIOR

LUDO Junior est une variante du jeu Original conçue tout spécialement pour les jeunes enfants.

CONTENU

- Plateau de jeu (bleu)
- 4 x 3 pièces magnétiques (jaune, rouge, noir, vert)
- Dé de couleurs
- Règles du jeu

BUT DU JEU
Le gagnant est le premier joueur qui réussit à terminer un tour complet du plateau au moyen de ses trois pions et à les ramener à sa base.

COMMENT JOUER À LUDO JUNIOR
Chaque joueur choisit une couleur. Positionnez ensuite les 3 pions sur les trois cases de la même couleur dans le coin du plateau de jeu. Le joueur le plus âgé commence.

JOUER AVEC UN PION
Vous ne pouvez commencer à déplacer un de vos pions que si vous avez obtenu votre couleur (ou le bleu) avec le dé. Si vous obtenez une de ces couleurs, vous pouvez toujours relancer le dé. L’un de vos pions se trouve déjà sur la case de départ ? Dans ce cas, vous ne pouvez pas placer un autre pion sur le plateau. Vous devez d’abord déplacer ce pion. Attention ! Vous n’avez pas besoin de positionner un autre pion sur le plateau si vous avez déjà l’un de vos pions (ou plusieurs de vos pions) sur le plateau de jeu.

COMMENT SE DÉPLACENT LES PIONS ?
1. Vous déplacez un pion en le positionnant sur une case de la même couleur que celle que vous avez obtenue avec le dé. Par exemple, si vous avez obtenu la couleur rouge, vous devez placer l’un de vos pions sur la case rouge suivante. Ensuite, c’est au tour du joueur suivant.
2. Si vous obtenez la couleur bleue avec le dé et que vous décidez de ne pas placer un autre pion sur le plateau, vous pouvez déplacer l’un de vos pions sur une case de la couleur de votre choix. Vous pouvez aussi relancer le dé.
3. Si vous obtenez votre couleur et que vous décidez de ne pas placer un autre pion sur ce plateau, vous pouvez positionner l’un de vos pions sur une case correspondant à votre couleur. Vous pouvez aussi relancer le dé.

QUE FAIRE SI UNE CASE EST DÉJÀ OCCUPÉE ?
Si vous arrivez sur une case où se trouve le pion d’un autre joueur, celui-ci doit retirer son pion du plateau et le renvoyer sur l’une des trois cases de sa couleur dans le coin du plateau, sauf s’il se trouve sur une case de sa couleur. Dans ce cas, il est en sécurité et vous ne pouvez pas placer votre pion sur cette case. Si l’un de vos pions se trouve déjà sur la case, vous ne pouvez pas avancer jusqu’à cette case. Vous ne pouvez pas bouger l’un de vos pions ? Votre tour est terminé !

LA MAISON
Ca y est, l’un de vos pions a fait le tour complet du plateau ? Vous pouvez maintenant essayer de faire rentrer votre pion dans votre maison (a, b, c). Si vous obtenez une couleur qui ne figure pas entre votre pion et votre maison sur le plateau, vous pouvez positionner votre pion dans la maison. Tout pion placé dans votre maison ne peut plus être éliminé du jeu par les autres joueurs.

LE VAINQUEUR
Le joueur qui a pu ramener ses trois pions à la maison remporte la partie !

LUDO ORIGINAL

Wer seine Spielsteine als Erster „nach Hause“ bringt, gewinnt das Spiel. Aber aufgepasst, die anderen Spieler versuchen, dich vom Brett herunterzuwerfen!

INHALT

- Spielbrett (gelb)
- 4 x 4 Magnetische Spielfiguren (gelb, rot, schwarz, grün)
- Würfel
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS
Wer zuerst mit seinen vier Spielsteinen eine komplette Runde über das Spielbrett gedreht hat und sie nach Hause bringt, ist der Gewinner.

SO SPIELT MAN LUDO ORIGINAL
Jeder Spieler wählt eine Farbe aus. Man stellt die 4 Spielsteine auf die vier Felder derselben Farbe in der Ecke des Spielbretts. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.

SPIELSTEIN AUF DEM STARTFELD
Um einen Spielstein auf das Startfeld stellen zu können, muss man eine 6 würfeln. Wenn du eine 6 gewürfelt hat, kannst du einen Spielstein deiner Farbe auf das Startfeld stellen. Dann darfst du sofort noch einmal würfeln und den Spielstein um so viele Felder nach vorne versetzen, wie du Augen gewürfelt hast. Danach ist der folgende Spieler an der Reihe. Wenn du keine 6 würfelst, kommt ein anderer Spieler an die Reihe.

Nun hast du einen Spielstein im Spiel. Würfle und schiebe deinen Spielstein um so viele Felder vor, wie du Augen gewürfelt hast. Wenn du beim Verschieben des Spielsteins an Gegenspielern vorbeikommt, bleiben diese einfach stehen. Du musst diese Felder bei deinen Augen mitzählen. Wenn du eine 6 würfelst, kannst du dir aussuchen, ob du mit dem Spielstein weitergehst oder einen neuen auf das Startfeld stellst. Jetzt darfst du noch einmal würfeln und dir aussuchen, welchen Spielstein du verschiebst.

EINEN SPIELSTEIN SCHLAGEN
Aber... wenn auf einem Feld, auf dem du letztendlich zu stehen kommst, eine andere Spielfigur steht, dann wird dieser Spielstein geschlagen und muss zurück auf eines der vier Felder in der Ecke des Spielbretts. Der Spieler kann seinen Spielstein wieder ins Spiel bringen, wenn er eine 6 würfelt, wenn er an der Reihe ist. Wenn es dir gelingt, eine Spielfigur eines anderen Spielers zu schlagen, erhältst du einen wichtigen Vorsprung im Spiel.

ZUHAUSE
Um einen Spielstein nach Hause (ins Ziel) zu bringen, musst du ihn auf ein leeres Feld deines Zuhauses (a, b, c, d) stellen. Wenn das Feld, auf das du zum Stehen kommst, besetzt ist, kannst du den Spielstein nicht nach Hause bringen. Wenn du mehr Augen würfelst als Fächer vorhanden sind, zähle dann vom Ende an rückwärts. Wenn du dann wieder auf einem besetzten Feld zum Stehen kommst, kannst du den Spielstein nicht nach Hause bringen.

DER GEWINNER
Der Spieler, der zuerst seine vier Spielsteine auf den vier Feldern seines Zuhauses platziert hat, ist der Gewinner!

LUDO JUNIOR

LUDO Junior ist eine Variante für junge Kinder.

INHALT

- Spielbrett (blau)
- 4 x 3 Magnetische Spielfiguren (gelb, rot, schwarz, grün)
- Farbwürfel
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS
Wer zuerst mit seinen drei Spielsteinen eine komplette Runde über das Spielbrett gedreht hat und sie nach Hause bringt, ist der Gewinner.

SO SPIELT MAN LUDO JUNIOR
Jeder Spieler wählt eine Farbe aus. Man stellt die drei Spielsteine auf die drei Felder derselben Farbe in der Ecke des Spielbretts. Wer zuerst Geburtstag hat, darf beginnen.

EINEN SPIELSTEIN AUFSTELLEN
Du darfst erst mit einem von deinen Spielstein loslaufen, wenn du mit dem Würfel deine eigene Farbe oder blau würfelst. Wenn du eine dieser Farben würfelst, darfst du immer noch einmal würfeln. Steht schon einer deiner Spielsteine auf dem Startfeld? Dann darfst du keinen weiteren Spielstein auf das Spielbrett setzen. Du musst zuerst diese Figur verschieben. Achtung! Du musst keinen weiteren Spielstein auf das Spielbrett setzen, wenn du schon eine oder mehrere Figuren auf dem Brett stehen hast.

EINEN SPIELSTEIN VERSCHIEBEN
1. Du verschiebst einen Spielstein, indem du diesen auf ein Feld mit derselben Farbe setzt, die du gewürfelt hast, z. B. würfelst du rot, dann setzt du einen deiner Spielsteine auf das erste folgende rote Feld. Du bist nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler ist an der Reihe.
2. Wenn du blau würfelst und dich dafür entscheidest, keinen weiteren Spielstein auf das Spielbrett zu setzen, dann darfst du einen deiner Spielsteine auf ein Feld mit einer Farbe deiner Wahl setzen. Nun darfst du noch einmal würfeln.
3. Wenn du deine eigene Farbe würfelst und dich dafür entscheidest, keinen weiteren Spielstein auf das Spielbrett zu setzen, dann darfst du einen deiner Spielsteine auf ein Feld mit deiner Farbe setzen. Nun darfst du noch einmal würfeln.

EIN FELD IST BESETZT?
Wenn du auf ein Feld kommst, auf dem ein Spielstein eines anderen Spielers steht, muss der Spieler seinen Spielstein vom Spielbrett entfernen und auf eines der drei Felder derselben Farbe in der Ecke des Spielbretts stellen, außer wenn derjenige auf einem Feld seiner eigenen Farbe steht. In diesem Fall steht er sicher und du kannst deinen Spielstein nicht auf dieses Feld stellen. Steht auf dem Feld eine Figur von dir? Dann kannst du nicht auf dieses Feld gehen. Kannst du keinen deiner Spielsteine verschieben? Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

ZUHAUSE
Bist du mit deinem Spielstein rund um das Spielbrett gegangen? Nun kannst du versuchen, deinen Spielstein nach Hause zu bringen (a, b, c). Wenn du eine Farbe würfelst, die zwischen dir und dem Zuhause nicht mehr auf dem Spielbrett steht, dann darfst du deinen Spielstein ins Zuhause setzen. Ein Spielstein, der im Zuhause steht, kann nicht mehr von anderen Spielern aus dem Spiel geschlagen werden.

DER GEWINNER
Wer zuerst seine drei Spielsteine nach Hause gebracht hat, ist der Gewinner!