

ludo és társai Junior



ludo és társai Junior

TARTALOM



X2





Ludo és Társai

EMBER, NE DÜHÖRGJ: LOVAK

- Cél: Légy az első, aki mindkét lovadat a játéktér középre juttatja.

- Szabályok:

A játékosok színük szerint helyezik el lovaikat az istállóban a játéktéren. A játékosok egyesével dobnak a kockákkal, a legfiatalabb játékoskal kezdve. A játékosoknak hatost kell dobniuk, mielőtt kiválaszthatnak egy lovat az istállóból, és elhelyezhetik azt a megfelelő színű, csillaggal jelölt kezdőmezőre. Amint egy játékosnak van egy lóva a pályán, annyi mezőt lép előre, amennyit a kocka mutat. Hatos dobás után a játékos ismét lép. A játékosok a kocka dobása után csak egy lovat mozgatnak.

- Különleges szabályok

- Egy ló nem előzhet meg egy másik lovat. Legfeljebb az előtte lévő ló mögötti szabad távolságra mehet.
- Ha egy ló egy olyan mezőre ér, amelyet az ellenfél lóva foglalt el, kidobják, és az ellenfél lovának vissza kell térnie a kiinduló helyére az istállóban.

• A lovaknak az utolsó mezőt (a megfelelő színű patkót) kell elfoglalniuk a teljes kör befejezéséhez. Ha a játékos nagyobb számot dob, mint amennyire a lónak a patkó eléréséhez szüksége van, a ló a patkóhoz lép, majd visszalép a fennmaradó számú mezőt.

Amikor a ló pontosan az utolsó mezőn, a patkón áll meg, a játékosnak egyest kell dobnia, hogy a ház 1-es mezőjére lépjen, majd kettést, hogy a 2-es mezőre, és végül hármast, hogy a 3-as mezőre lépjen. Ezután egy hatosra van szükség ahhoz, hogy a ló befejezze a versenyt.



LIBA



- **Cél:** Érj

el a 30-as mezőre az ellenfeleid előtt.

- **Szabályok:** A

játékosok felváltva dobnak egy kockával, és a bábujukat a kocka által jelzett számú mezővel mozgatják. Egy bábu "elfogható" egy másik bábu által, ha ugyanarra a mezőre esik, és vissza kell térnie arra a mezőre, ahol az azt elfogó bábu korábban volt.

Az a játékos, aki először dob hatost, a bábuját egyenesen a 11-es mezőre mozgatja.

- **Speciális mezők:** • Lúd

= 6., 12., 18. és 24. mező: az utolsó dobott mezők számával lépj előre még egyszer.

- Béka = 9. mező: a legközelebbi békamezőre lép (13.)
- Csiga = 16. mező: kihagy 1 kört
- Éjszakai bagoly = 26. mező: térjen vissza a 22. mezőbe = Nappali bagoly

Fontos: ha egy bábu a 30-as mezőre érkezik, mielőtt a teljes mezőszámot elmozdította volna, amit a kocka mutat, akkor vissza kell mennie a fennmaradó számú mezővel.

