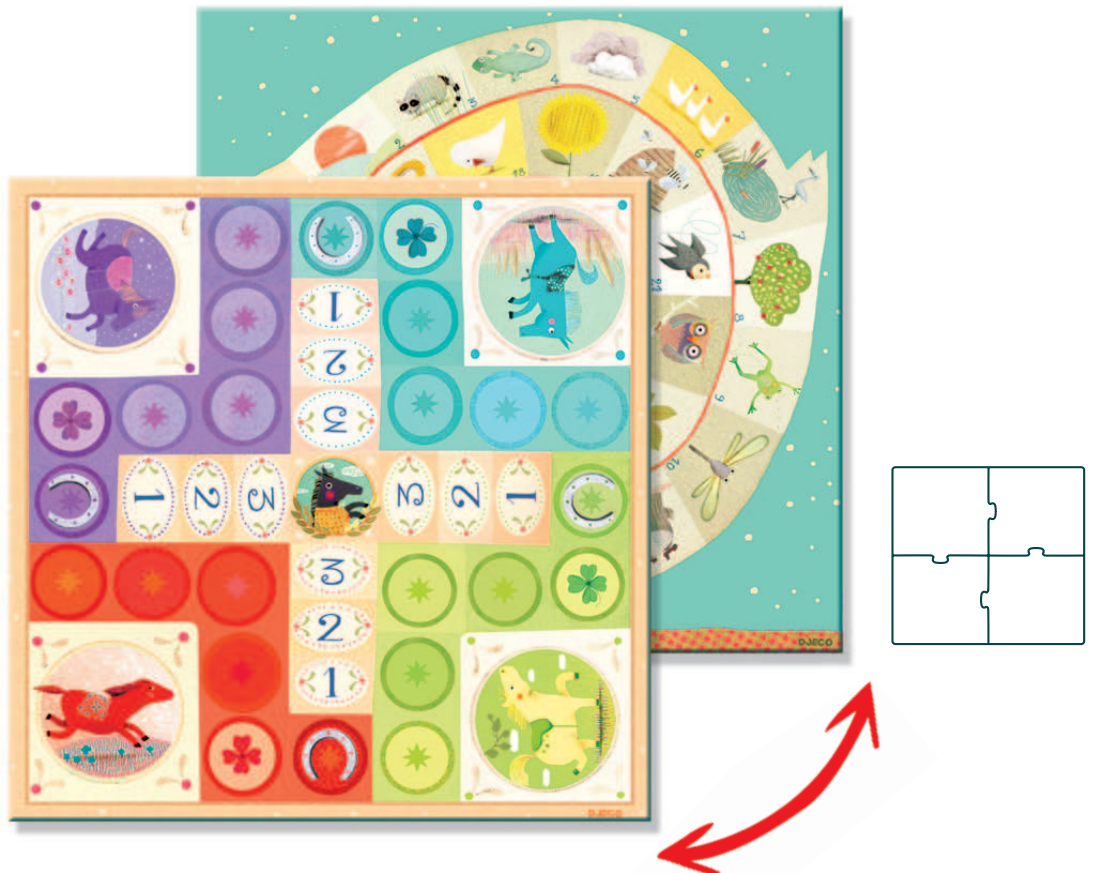


Ludo & Co Junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X2



D Spielregeln

Ludo & Co

Pferdchenspiel

- **Ziel des Spiels**

Als Erster mit beiden Pferdchen die Mitte des Spielfeldes erreichen.

- **Spielablauf**

Jeder Spieler setzt seine Pferdchen auf den Pferdestall in der entsprechenden Farbe. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Damit ein Pferdchen einen Stall verlassen und auf das erste Feld seiner Farbe gesetzt werden kann (Sternenfeld) muss zunächst eine Sechs gewürfelt werden. Ist das Pferdchen aus dem Stall heraus, wird es immer so viele Felder vorgesetzt, wie Augen gewürfelt wurden. Wenn einer Spieler eine Sechs würfelt, darf er noch einmal würfeln. Nach jedem Würfeln kann eines von beiden Pferdchen gezogen werden.

- **Sonderfälle**

- Ein Feld, auf dem sich bereits ein Pferdchen befindet, darf nicht übersprungen werden. Der Spieler muss auf dem Feld genau davor stehen bleiben.
- Führt das gewürfelte Ergebnis direkt auf ein Feld, auf dem sich bereits ein Pferdchen befindet, nimmt man dessen Platz ein und das herausgeworfene Pferdchen muss zurück in seinen Stall.

Nach einer vollständigen Runde werden die Pferdchen auf das letzte Feld ihrer Runden gesetzt (das Feld mit dem Hufeisen in der jeweiligen Farbe.) Wenn die Anzahl der gewürfelten Punkte größer ist, als die Anzahl der Felder bis zum Hufeisen-Feld, geht das Pferdchen so viele Punkte zurück, wie zu viel gewürfelt wurden. Ist das Pferdchen genau auf diesem Feld angekommen, muss zunächst eine 1 gewürfelt werden, um auf das Feld 1 der Leiter zu kommen, dann eine 2, um auf das Feld 2 zu kommen, dann eine 3 für das dritte Feld. Mit einer Sechs kann dann das Pferdchen siegreich aus der Runde genommen werden.



Junior

Gänsespiel

- **Ziel des Spiels**

Als Erster auf Feld 30 gelangen.

- **Spielablauf**

Die Spieler würfeln nacheinander und setzen ihren Stein um die Anzahl der gewürfelten Augen vorwärts. Gelangt ein Stein dabei auf ein Feld, das bereits durch einen anderen Stein besetzt ist, so muss dieser zurück bis auf das Feld, auf dem vorher der Stein gestanden hat, der jetzt seinen Platz einnimmt.

Würfelt ein Spieler bei der ersten Würfelrunde eine Sechs, rückt er direkt auf das Feld 11 vor.

- **Sonderfelder**

- Die Gänsefelder 6, 12, 18 und 24: Der Spieler kann noch einmal um die gleiche Augenzahl vorrücken.
- Feld 9 (Frosch): Der Spieler kann vorrücken bis zum zweiten Frosch auf Feld 13.
- Feld 16 (Schnecke): Der Spieler muss einmal aussetzen.
- Feld 26 (Nachteule): Der Spieler muss zurück auf Feld 22 (Tageule).

Achtung! Würfelt ein Spieler mehr Augen, als für das Erreichen von Feld 30 erforderlich sind, muss er um die zu viel gewürfelten Augen zurück.

