

Petits chevaux Ludo



CLASSIC BY DJECO

5-10



FR

GB

D

NL

E

I

B

DK

S

GR



Petits chevaux - Ludo

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



X4



F Règle du jeu

Petits chevaux



De
5 à 12 ans



2 - 4
joueurs



15 min

Contenu : 1 plateau de jeu, 16 pions (4 par couleur), 1 dé

But du jeu : Être le premier à atteindre le centre du plateau avec ses 4 pions.

Déroulement de la partie : Chaque joueur place ses 4 pions sur la case « animal » de sa couleur.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le plus jeune commence et lance le dé.



Déplacement des pions:

Pour sortir un pion de sa case animal et venir le placer sur la première case de son parcours, le joueur doit faire un 6 avec le dé.

Une fois un pion sorti, le joueur le fait avancer du nombre de cases égal aux points du dé.

S'il a plusieurs pions sortis, le joueur décide, au choix, de bouger tel ou tel pion.

Dès qu'il fait un 6 le joueur peut choisir de faire sortir un nouveau pion ou de faire avancer de 6 un pion déjà sorti puis dans les 2 cas il rejoue et lance à nouveau le dé.

Dès lors que plusieurs pions sont sortis et avancent sur le parcours, il se peut qu'ils se talonnent.

Les pions ne peuvent pas se dépasser. Un pion dont la route est barrée par un autre pion ne peut donc le dépasser et viendra se placer sur la case précédente.

En revanche, si le tirage au dé permet à un joueur de déplacer son pion exactement sur une case déjà occupée par un autre pion, il le fait « sauter » : il prend sa place et le pion est renvoyé au repos sur la case animal de sa couleur.

La montée au Ciel

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours, au pied de l'escalier qui les conduira au ciel et dont les cases sont numérotées de 1 à 6.



Pour avancer sur la case n°1 il faut faire un 1 au dé... Puis, pour avancer sur la case n° 2 il faut faire un 2 et ainsi de suite jusqu'à la case n°6.

Enfin, pour faire sortir un pion du plateau, après la case n°6, le joueur doit refaire un 6 au dé.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir sorti ses 4 pions du plateau gagne la partie.

Les autres peuvent continuer à jouer et se classent par ordre d'arrivée.



5-12 years



2 - 4



15 min

Contents: 1 playing board, 16 playing pieces (4 of each colour), 1 die

Object: To be the first to move all four of your pieces to the centre of the board.

How to play: All of the players place their four pieces on the 'animal' space of their colour. The youngest player starts by throwing the die. Play then continues in a clockwise direction.



Moving the pieces:

You need to roll a six to move a piece out of your animal space and onto the first space of your track.

Once you have a piece in play, you must move it forward the number of spaces indicated by the die.

If you have more than one piece in play you choose which one you want to move.

If you roll a six, you must decide whether to play a new piece, or move one that's already on the track. In both cases, you play then roll again.

Once several pieces are in play, they will start to chase one another around the board.

Pieces cannot overtake each other, so if one is blocking another's path, the second piece has to stop on the preceding space.

However, if you roll the exact number to land on a space already occupied by another piece, you can 'bump' it: take its place and send it back to the animal space of its colour.

Ascending to heaven

After moving all the way around the board, each piece stops on the last space of its track - at the foot of the stairway to heaven. The steps are numbered one to six.



To move onto step number one, you need to roll a one, then to move to step number two, you need to roll a two, and so on until you reach step number six.

Finally, you have to roll another six after you've reached step number six to enable your pieces to leave the board.

Winning:

You win by being the first player to remove all four of your pieces from the board.

The remaining players can continue playing to determine who will come second, third and fourth.

D Spielregeln

Pferderennen



von 5-12
Jahren



2 bis 4
Spieler



15 min

Inhalt: 1 Spielbrett, 16 Spielfiguren (4 je Farbe), 1 Würfel

Ziel des Spiels: Als Erster die Mitte des Spielbretts mit seinen 4 Spielfiguren zu erreichen.

Spielablauf: Jeder Spieler platziert seine 4 Spielfiguren auf dem „Tier“-Feld seiner Farbe. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln.



Verschieben der Spielfiguren:

Der Spieler muss eine 6 würfeln, um eine Spielfigur vom „Tier“-Feld auf das erste Feld seines Spielparcours setzen zu können.

Sobald sich eine Spielfigur auf dem Parcours befindet, bewegt der Spieler diese entsprechend der gewürfelten Punkte.

Sollten sich mehrere Spielfiguren des Spielers auf dem Parcours befinden, entscheidet der Spieler darüber, welche Spielfigur er bewegt.

Sobald der Spieler eine 6 gewürfelt hat, kann er darüber entscheiden, eine neue Spielfigur auf den Parcours zu bewegen oder eine bereits platzierte Spielfigur um 6 Felder vorrücken zu lassen. In beiden Fällen würfelt der Spieler erneut.

Sobald sich mehrere Spielfiguren auf dem Parcours befinden, kann es dazu kommen, dass diese sich einander annähern.

Die Spielfiguren dürfen sich einander nicht überholen. Eine Spielfigur, deren Weg durch eine andere Spielfigur versperrt ist, kann diese daher nicht überspringen und muss auf dem davor befindlichen Feld stehen bleiben.

Sollte der Spieler durch Würfeln der entsprechenden Punkte hingegen die Möglichkeit erhalten, seine Spielfigur auf ein bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetztes Feld zu bewegen, so wird diese „hinausgeworfen“: Die Spielfigur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein und setzt diese wieder auf das „Tier“-Feld der dazugehörigen Farbe zurück.

Der Aufstieg in den Himmel

Die Spielfiguren nehmen nach einer vollständigen Runde den Platz auf dem letzten Feld Ihres Parcours, am Fuße der zum Himmel führenden Treppe mit den von 1 bis 6 nummerierten Feldern, ein.



Um auf das erste Feld fortzuschreiten, muss eine 1 gewürfelt werden ... Anschließend muss für das zweite Feld eine 2 gewürfelt werden, usw., bis zum Erreichen des sechsten Feldes.

Abschließend muss der Spieler bei Erreichen des sechsten Feldes nochmals eine 6 würfeln, um die Spielfigur vom Spielbrett nehmen zu können.

Ende der Partie:

Der Spieler, der als Erster alle 4 Spielfiguren vom Spielbrett genommen hat, gewinnt die Partie. Die verbleibenden Spieler können weiterspielen und die nachfolgenden Plätze entsprechend der Reihenfolge, in der sie das Spiel beenden, einnehmen.

5 tot 12
jaar2 tot 4
spelers

15 min

Inhoud: 1 speelbord, 16 pionnen (4 per kleur), 1 dobbelsteen

Doel van het spel: De eerste zijn die met zijn 4 pionnen het midden van het speelbord bereikt.

Verloop van de partij: Elke speler plaatst zijn 4 pionnen op het diervakje van zijn kleur.

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.



Verplaatsen van de pionnen:

Om een pion uit het diervakje op het eerste vakje van het parcours te kunnen zetten, moet de speler 6 gooien met de dobbelsteen.

Zodra de pion het diervakje heeft verlaten, zet de speler hem zoveel vakjes vooruit als hij ogen gooit met de dobbelsteen.

Als meerdere pionnen uit het diervakje op het parcours zijn gezet, mag de speler kiezen welke pion hij verplaatst.

Zodra een speler een 6 gooit, mag hij kiezen of hij een nieuwe pion uit het diervakje haalt of een pion die al op het parcours is gezet, 6 vakjes wil verplaatsen. In beide gevallen mag hij nog een keer gooien.

Zodra meerdere pionnen uit het diervakje zijn gezet en het parcours volgen, kunnen ze achter elkaar komen te staan.

Pionnen kunnen elkaar niet inhalen. Een pion die niet verder kan omdat er een andere pion voor staat, blijft dus op het vakje erachter staan omdat hij hem niet mag inhalen.

Als een speler de dobbelsteen echter zo gooit dat hij precies op een vakje terecht komt waar al een andere pion staat, dan slaat hij deze: hij neemt zijn plaats in en de geslagen pion gaat terug naar het diervakje van zijn kleur.

Naar de hemel

Na een hele ronde komen de pionnen op het laatste vakje van het parcours te staan, aan de voet van de trap die naar de 'hemel' leidt, met vakjes die genummerd zijn van 1 tot 6.



Om zijn pion op het 1e vakje te mogen zetten, moet de speler 1 gooien ... Om vervolgens naar het 2e vakje te gaan, moet hij 2 gooien en zo voort tot vakje nummer 6. Om een pion van het bord te mogen halen, moet de speler na vakje 6 opnieuw een 6 gooien.

Einde van de partij:

De eerste speler die zijn 4 pionnen van het bord heeft gehaald, wint.

De andere spelers blijven doorspelen en worden resp. 2e, 3e en 4e.

E Reglas del juego

Parchís



de 5 a 12
años



de 2 a 4
jugadores



15 min

Contenido: 1 tablero, 16 peones (4 por color), 1 dado

Objetivo del juego: Ser el primero en llegar al centro del tablero con sus 4 peones.

Desarrollo de la partida: Cada jugador coloca sus 4 peones sobre la casilla "animal" de su color. Se juega en el sentido de las agujas de un reloj. El jugador más joven comienza, lanzando el dado.



Desplazamiento de los peones:

Para sacar su peón de la casilla "animal" y colocarlo en la primera casilla de su recorrido, el jugador debe obtener un 6 lanzando el dado.

Una vez sacado el peón, el jugador lo hace avanzar la misma cantidad de casillas que los puntos que marca el dado.

Si ha sacado varios peones, el jugador puede elegir qué peón mover.

Cuando el jugador obtiene un 6, puede elegir sacar un nuevo peón o hacer avanzar 6 casillas a uno que ya haya salido; luego vuelve a jugar, en ambos casos, y lanza el dado nuevamente.

Una vez que hayan salido varios peones y avancen en el recorrido, es posible que queden unos detrás de otros.

Los peones no pueden adelantarse. Por lo tanto, un peón cuya ruta esté bloqueada por otro peón no podrá adelantarlo y deberá ubicarse en la casilla precedente.

En cambio, si el lanzamiento del dado permite que un jugador desplace su peón exactamente hasta una casilla ya ocupada por otro peón, lo hace "saltar": ocupa su lugar y envía al otro peón a descansar a la casilla "animal" de su color.

El ascenso al Cielo

Tras una vuelta completa, los peones se colocan en la última casilla de su recorrido, al pie de la escalera que los conducirá al cielo, cuyas casillas están numeradas del 1 al 6.



Para avanzar a la casilla nº 1, hay que obtener un 1 con el dado... Luego, para avanzar a la casilla nº 2, habrá que obtener un 2, y así sucesivamente, hasta la casilla nº 6.

Por último, para hacer salir el peón del tablero, después de la casilla nº 6, el jugador debe volver a obtener un 6 con el dado.

Fin de la partida:

El primer jugador que logre sacar sus 4 peones del tablero, gana la partida.

Los demás jugadores pueden continuar jugando y se clasifican por orden de llegada.

I Regolamento del gioco

Gioco di piccoli cavalli



da 5 a 12
anni



da 2 a 4
giocatori



15 min

Contenuto: 1 piano gioco, 16 pedine (4 per colore), 1 dado

Scopo del gioco: arrivare per primi al centro del piano gioco con le proprie 4 pedine.

Svolgimento della partita: ogni giocatore colloca le sue 4 pedine sulla casella "animale" del colore corrispondente. Si gioca in senso orario. Inizia a lanciare il dado il più giovane.



Spostamento delle pedine:

Per far uscire una pedina dalla relativa casella animale, e posizionarla sulla prima casella del percorso, il giocatore deve ottenere un 6 tirando il dado.

Dopo aver fatto uscire la pedina, il giocatore la fa avanzare di tante caselle quanto il punteggio ottenuto col dado.

Se ha fatto uscire più pedine, il giocatore potrà decidere, a scelta, di spostare una pedina piuttosto che un'altra.

Non appena ottiene un 6 col dado, il giocatore può scegliere di fare uscire una nuova pedina o di far avanzare di 6 caselle una pedina già in gioco; in entrambi i casi, il turno rimane suo e rilancia il dado.

Da quando più pedine sono in gioco e avanzano sul percorso, è possibile tallonarle.

Le pedine non si possono sorpassare fra loro. Una pedina che si trova la strada sbarrata da un'altra pedina non può quindi sorpassare e si posizionerà sulla casella precedente.

In compenso, se il tiro del dado consente a un giocatore di spostare la propria pedina esattamente su una casella già occupata da un'altra pedina, la fa "saltare": occupa il suo posto e la pedina viene rimandata "a riposo" sulla casella animale del colore corrispondente.

La salita al cielo

Dopo un giro completo, le pedine si collocano sull'ultima casella del percorso, ai piedi della scala che li condurrà in cielo, e le cui caselle sono numerate da 1 a 6.



Per avanzare sulla casella 1 è necessario ottenere "1" dal lancio del dado. Dunque, per passare alla casella 2 sarà necessario ottenere "2" dal lancio del dado, e via dicendo, fino alla casella numero 6.

Infine, per far uscire una pedina dal piano gioco, dopo la casella numero 6, il giocatore dovrà ottenere nuovamente un "6" col dado.

Fine della partita:

Vince la partita il primo giocatore che fa uscire le sue 4 pedine dal piano gioco.

Gli altri possono continuare a giocare e si classificano in base all'ordine di arrivo.

P Regras do jogo

Ludo



Dos 5 aos 12
anos



2 a 4
jogadores



15 min

Conteúdo: 1 tabuleiro, 16 peões (4 por cada cor) e 1 dado.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a alcançar o centro do tabuleiro com os seus 4 peões.

Desenrolar do jogo: Cada jogador coloca os seus 4 peões na casa "animal" da sua cor. Joga-se no sentido horário. Começa a jogar o jogador mais novo, lançando o dado.



Movimento dos peões:

Para tirar um peão da casa "animal" e colocá-lo na primeira casa do seu percurso, o jogador deve obter um 6 no lançamento do dado.

Depois de ter retirado o peão, o jogador fá-lo avançar um número de casas igual aos pontos obtidos no lançamento do dado.

Se o jogador já tiver retirado vários peões, escolhe qual deles vai mover.

Sempre que obtiver um 6, pode optar por retirar um novo peão ou avançar 6 casas um peão que já tenha sido retirado. Quer num caso quer noutro, volta a jogar lançando novamente o dado.

Quando vários peões tiverem sido retirados e avançarem no percurso, é possível que haja perseguição entre eles.

Os peões não se podem ultrapassar uns aos outros. Um peão cujo caminho esteja obstruído por outro peão não pode, por conseguinte, ultrapassá-lo, devendo posicionar-se na casa anterior.

Em contrapartida, se o lançamento do dado permitir ao jogador mover o seu peão precisamente para uma casa já ocupada por outro peão, fá-lo "saltar": ocupa o seu lugar e o peão é mandado ir descansar para a casa "animal" da sua cor.

A subida ao céu

Após uma volta completa, os peões deslocam-se para a última casa do seu percurso, junto às escadas que os conduzirão ao céu, cujas casas se encontram numeradas de 1 a 6.



Para avançar para a casa n.º 1, tem de se obter um 1 no lançamento do dado... Depois, para avançar para a casa n.º 2, é preciso obter um 2, e assim sucessivamente até à casa n.º 6.

Por fim, para retirar o peão do tabuleiro, após a casa 6, o jogador deve obter novamente um 6 no lançamento do dado.

Fim do jogo:

Ganha o jogo o primeiro jogador que conseguir retirar do tabuleiro os seus 4 peões.

Os outros podem continuar a jogar e são classificados por ordem de chegada.

fra 5 til 12
år2 til 4
spillere

15 min

Indhold: 1 spilleplade, 16 brikker (4 af hver farve), 1 terning

Spillets formål: At være den første, der når midten af pladen med sine 4 brikker.

Spillets forløb: Hver spiller placerer sine 4 brikker på dyrefeltet, i den tilsvarende farve. Man spiller i urets retning. Den yngste spiller begynder med at slå terningen.



Flytning af brikkerne:

For at flytte en brik fra ens eget dyrefelt til det første felt i den tilhørende bane, skal spilleren slå en sekser med terningen.

Når en brik er kommet ud på banen, skal spilleren flytte den det samme antal felter, som terningens øjne viser.

Hvis der er flere brikker ude, vælger spilleren hvilken brik, der skal flyttes.

Hvis spilleren slår en sekser, kan der tages en ny brik ud eller flyttes en brik, der allerede er ude, 6 felter frem. I begge tilfælde må man slå igen.

Når flere brikker er ude på spillepladen, kan det ske, at de støder ind i hinanden.

Brikkerne kan ikke komme forbi hinanden. En brik, hvis vej er spærret af en anden brik, kan ikke overhale og er derfor nødt til at blive stående på det foregående felt.

Hvis terningens slag til gengæld giver en spiller mulighed for at flytte sin brik til et felt, hvor der allerede står en brik, bliver denne spiller "slået hjem", og brikken sendes tilbage på dyrefeltet i den tilsvarende farve.

Himmelfarten

Når der er spillet en runde, placeres brikkerne på det sidste felt på deres plade, ved foden af den stige, der fører dem til himlen, og hvis felter er nummererede fra 1 til 6.



For at rykke frem på felt nr. 1, skal man slå en ener med terningen... For at rykke frem på felt nr. 2, skal man slå en toer, og så fremdeles indtil brikken når frem til felt nr. 6.

For at kunne fjerne en brik fra pladen, der står på felt nr. 6, skal spilleren slå endnu en sekser.

Spillets afslutning:

Den spiller, der først har fjernet alle sine 4 brikker fra pladen, har vundet.

De andre kan fortsætte med at spille efter de samme regler, som ovenfor og i nævnte rækkefølge, og man bliver nr. 2, 3 og 4, alt efter hvornår de kommer i mål.

S Spelregler

Spel av små hästar



5 - 12 år



2 - 4
spelare



15

Innehåll: 1 spelplan, 16 spelpjäser, 1 tärning

Spelets mål: Bli först med att nå mitten av spelplanen med de 4 spelpjäserna.

Spelets gång: Varje spelare placerar sina 4 spelpjäser i djurboet med motsvarande färg. Spelet spelas medurs. Den yngsta deltagaren kastar tärningen först.



Hur spelpjäserna flyttas:

För att ta ut en spelpjäs från djurboet och placera den på banans första ruta, måste spelaren slå en 6:a med tärningen.

När en spelpjäs har flyttats ut kan spelaren flytta pjäsen framåt motsvarande det antal prickar som tärningen visar.

Om flera spelpjäser är ute väljer spelaren själv vilken pjäs som han/hon vill flytta på.

När en spelare slår en 6:a kan den välja att ta ut en ny pjäs eller att flytta 6 steg med en annan som redan är ute. Oavsett vilket får spelaren kasta tärningen en gång till.

När flera spelpjäser är ute och flyttas framåt på spelplanen, kan det hända att de följer varandra tätt inpå.

Spelpjäserna får dock aldrig gå om varandra. Om vägen för en spelpjäs är blockerad av en annan kan den inte gå förbi och måste då stanna på rutan bakom.

Men om antalet prickar på tärningen gör så att spelpjäsen hamnar på en ruta där det redan finns en spelpjäs slår spelaren ut den andra pjäsen. Spelaren tar platsen och den andra spelpjäsen skickas till sitt djurbo för att vila upp sig.

Hur man tar sig till himlen

Efter ett helt varv hamnar spelpjäserna på banans sista ruta vid foten av trappan som leder till himlen och där rutorna är numrerade från 1 till 6.



För att flytta ruta nr. 1 måste spelare slå en 1:a med tärningen... Sedan för att gå vidare till ruta nr. 2 måste spelaren slå en 2:a och så vidare tills ruta 6.

Slutligen, för att avlägsna en spelpjäs från spelplanen efter ruta 6, måste spelaren slå ytterligare en 6:a med tärningen.

Spelets slut:

Den spelare som först har spelat ut sina 4 spelpjäser från spelplanen vinner spelet.

Resterande spelare kan fortsätta att spela och rangordnas efter när de spelat ut alla sina pjäser.



5 - 12
лет



2 - 4
игрока



15 min

В комплекте: 1 игровое поле, 16 фишек (по 4 каждого цвета), 1 кубик.

Цель игры: первым привести в центр поля свои 4 фишки.

Ход партии: каждый игрок ставит свои 4 фишки на "базу" (где изображено животное его цвета). Фишки передвигаются по часовой стрелке. Самый младший игрок начинает игру и бросает кубик.



Перемещение фишек

Чтобы вывести фишку с "базы" и поставить ее на клетку "старт", игрок должен выбросить шестерку на кубике.

После вывода фишки на игровую дорожку игрок перемещает ее на количество клеток, равное числу, выпавшему на кубике.

Если игрок вывел на дорожку несколько фишек, он сам решает, какой фишкой ходить. Если игрок выбросил шестерку, он может либо вывести с "базы" еще одну фишку, либо переместить на 6 клеток уже выведенную фишку, причем в обоих случаях ему полагается дополнительный ход.

Если на общей игровой дорожке находится несколько фишек, одна фишка может догнать другую.

Фишки не могут обгонять друг друга. Если на пути одной фишки оказалась другая фишка, она не может ее обогнать и должна встать на клетку позади этой фишки.

Но если число, выпавшее на кубике, позволяет игроку поставить свою фишку на клетку, уже занятую другой фишкой, он "съедает" эту фишку: его фишка занимает эту клетку, а фишка соперника отправляется на свою "базу".

Восхождение на небеса

Пройдя полный круг по игровому полю, фишки встают на последнюю клетку круга у подножия лестницы, ведущей в небо: ее клетки пронумерованы от 1 до 6.

Чтобы перейти на клетку 1, нужно выбросить единицу на кубике. Затем, чтобы перейти на клетку 2, нужно выбросить двойку, и так далее до клетки 6.



Наконец, чтобы фишка, пришедшая на клетку 6, попала в центр и вышла с игрового поля, игрок должен вновь выбросить шестерку на кубике.

Конец партии

Игрок, который первым вывел свои 4 фишки с поля, побеждает в партии.

Остальные могут продолжить игру и распределить между собой оставшиеся места в порядке прибытия.

Petits chevaux Ludo



DJ05215

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France