

**LV – Latviešu**  
**DJ05234 Galda spēle “Ludo”**  
**(“Riču-Raču”)**



**Ieteicamais vecums:** no 5 līdz 12 gadu vecumam

**Spēlētāju skaits:** 2-4

**Komplektā ietilpst:** spēles pamatne, 16 kauliņi (4 dažādās krāsās) un metamais kauliņš.

**Spēles mērķis:** būt pirmajam, kurš novieto visus savus kauliņus pamatnes centrā.

**Sagatavošanās spēlei:** Visi spēlētāji novieto savus 4 vienas krāsas kauliņus uz kāda no dzīvnieku attēliem, kas ir tādā pašā krāsā, kā spēlētāja kauliņi. Spēli sāk jaunākais spēlētājs, izmetot metamo kauliņu. Lai uzsāktu iziet ar kauliņiem, sākumā jāuzmet “6”. Kad ir izdevies uzmet “6”, spēlētājs izvēlas vienu no saviem kauliņiem un novieto to uz krāsainās “taciņas”. Tālāk uzmetie punkti tiek skaitīti, lai jau pārvietotos pa “taciņu” uz priekšu.



**Kā spēlēt:** Līdzko kauliņš ir nokļuvis uz “taciņas”, spēlētājs var paiet ar šo kauliņu uz priekšu par tik lauciņiem, cik punktu viņš uzmet ar metamo kauliņu savā gājienā. Ja spēlētājs atkārtoti uzmet “6”, viņš var izvēlēties, vai turpināt iet ar vienu kauliņu vai iesaistīt spēlē vēl vienu no saviem kauliņiem. Kad spēlē ir iesaistīti vairāki spēlētāja kauliņi, katrā gājienā spēlētājs var izvēlēties, ar kuru no kauliņiem doties tālāk.

Ja tiek uzņemts “6”, spēlētājs (kad pagājis 6 lauciņus uz priekšu vai arī ja izmantojis šos punktus, lai izliktu spēles laukumā jaunu kauliņu), var mest metamo kauliņu vēlreiz un veikt papildus gājienu.

Kad spēlē iesaistījušies vairāki no spēlētāju kauliņiem, tie uzsāk sacensties savā starpā, kurš ātrāk sasniegs savu “mājiņu” – vietu laukuma centrā, kur kauliņi jānovieto vienā rindā.

**Kauliņi nevar viens otru panākt.** Ja pretinieka kauliņš bloķē ceļu, spēlētājam jāapstājas lauciņā pirms pretinieka kauliņa, kas nobloķējis ceļu.

**Taču,** ja gājienu sanāk noslēgt tieši uz lauciņa, kur atrodas pretinieks, šo pretinieka kauliņu var nokaut. Ja kauliņš ir nokauts, tas atgriežas sākuma punktā – uz attiecīgās krāsas dzīvnieka attēla. Lai šo kauliņu atgrieztu spēlē, pretiniekam atkal jāuzmet “6”.

**Kauliņu izvietošana laukuma centrā**

Kad apiets apkārt visam laukumam, kauliņš apstājas savas krāsas taciņā, kas ved uz spēles centru jeb “debesīm”. Šie lauciņi ir numurēti no 1 līdz 6.

Lai nonāktu uz lauciņa “1”, jāuzmet 1, pēc tam, lai nonāktu uz lauciņa “2”, jāuzmet 2, utt. līdz brīdim, kad tiek uzņemts 6.



**Uzvar spēlētājs,** kuram pirmajam izdodas novietot visus 4 kauliņus “mājiņā” jeb “taciņā”, kas ved uz spēles laukuma centru.

Pēc pirmā uzvarētāja noskaidrošanas pārējie spēlētāji var turpināt spēli, lai cīnītos par 2., 3. un 4. vietu.

## LT – Lietuvių DJ05234 Stalo žaidimas "Ludo"



**Amžius:** tinka nuo 5 metų iki 12 metų

**Žaidėjų skaičius:** nuo 2 iki 4 žaidėjų

**Rinkinyje yra:** 1 žaidimo lenta, 16 žaidimo figūrėlių (po 4 kiekvienos spalvos) ir 1 kauliukas.

**Žaidimo tikslas:** Būti pirmuoju žaidėju, kuris pasieks lentos centrą su visomis 4 savo žaidimo figūrėmis.

**Kaip žaisti:** Kiekvienas žaidėjas turi 4 vienos spalvos figūrėles. Kiekvienas žaidėjas pasirenka 1 personažą ir pasiima 4 žaidimo figūrėles savo personažo spalvos, tada padeda jas ant to personažo langelio. Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą ir meta kauliuką. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.



### Figūrėlių judėjimas:

Norėdamas pradėti žaidimą, žaidėjas būtinai turi išridenti "6". Tada figūrėlę bus galima išvesti iš žirgyno zonos. Kai figūrėlė jau yra žaidime, žaidėjas ją perkelia į priekį tiek langelių, kiek rodo kauliukas.

Jei žaidime yra kelios figūrėlės, žaidėjas gali pasirinkti, kurią judinti.

Žaidimo metu iškritę "6" taškai duoda papildomą metimą. Jeigu žaidėjas išmeta 6, jis gali pasirinkti – arba išvesti naują figūrėlę į trasą, arba judinti jau esančią figūrėlę. Abiem atvejais jis meta kauliuką dar kartą ir žaidžia toliau. Kai kelios figūrėlės juda trasa, jos gali sekti viena paskui kitą.

Figūrėlės negali aplenkti viena kitos. Jei viena figūrėlė blokuoja kitą, antroji negali aplenkti pirmosios ir turi sustoti ankstesniame langelyje.

Tačiau jeigu žaidėjas išmeta tikslų skaičių, kurio reikia, kad atsistotų ant langelio, užimto kitos figūrėlės, jis gali „išmušti“ ją, užimdamas jos vietą ir išsiųsdamas tą figūrėlę atgal į atitinkamos spalvos personažo langelį.

Jeigu pats žaidėjas, bet koku ežimu atsidurs jau pačio užimtoje pozicijoje – ežimas praleidžiamas ir kauliuką metą oponentas. Žaidime galima pasirinkti, su kuria figūrėle paeiti.

### Kopimas į dangų

Įveikus visą ratą lentoje, kiekviena figūrėlė turi sustoti paskutiniame savo trasos langelyje – laiptų į dangų papėdėje.

**PASTABA:** žaidėjas turi išmesti tikslų skaičių, kad sustotų tame langelyje. Jei kauliuko metimas yra didesnis nei reikia langelių, kad pasiektų laiptų papėdę, figūrėlė negali judėti.



Žaidimo pabaigoje reikia: kai figūrėlė yra tiksliai jo pasagos laukelyje, žaidėjas turi išmesti "1", kad figūrėlė galėtų eiti ant kvadrato "1", tada "2" - ant kvadrato "2", ir "3" – ant kvadrato "3". Kad nuimtų figūrėlę nuo lentos iš 6-ojo langelio, žaidėjas turi dar kartą išmesti 6.

### Žaidimo pabaiga:

Pirmasis žaidėjas, kuris nuima visas 4 savo figūrėles nuo lentos, laimi žaidimą.

Kiti žaidėjai gali tęsti žaidimą ir išsidėstyti pagal užimtą vietą.

EE – Eesti\*

**DJ05234 – Klassikaline lauamäng  
- Ludo (Reis ümber maailma)**



**Vanus:** 5-12-aastastele

**Mängijaid:** 2 - 4

**Komplekti kuulub:** 1 mängulaud, 16 mängunuppu (4 igas värvis) ja 1 täring.

**Mängu eesmärk:** Olla esimene mängija, kes viib kõik 4 oma nuppu laua keskele.

**Kuidas mängida:** Iga mängija valib ühe tegelase ja võtab 4 vastava värvi nuppu, asetades need oma tegelase väljale.

Mäng käib päripäeva. Noorim mängija alustab ja veeretab täringut.



**Nuppude liigutamine:**

Mängija peab veeretama 6, et tuua üks nupp tallist mängu ja asetada see oma raja algusväljale.

Kui nupp on mängus, saab seda edasi liigutada vastavalt täringul näidatud arvule.

Kui mängijal on mitu nuppu mängus, võib ta valida, millist nuppu liigutada.

Kui mängija veeretab 6, võib ta valida: kas tuua uue nupu mängu või liigutada juba rajal olevat nuppu. Mõlemal juhul saab ta uuesti veeretada ja mängida. Kui mitu nuppu liiguvad mööda rada, võivad nad sattuda üksteise järel liikuma.

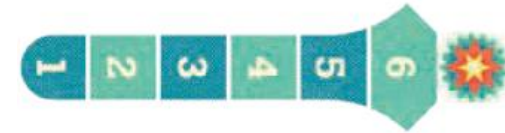
Nupud ei tohi üksteisest mööduda. Kui ühe nupu tee on teise poolt blokeeritud, peab ta peatuma eelmisel väljal.

Kui mängija veeretab täpse arvu, et maanduda juba hõivatud väljale, võib ta selle nupu „lukkega“ tagasi saata – ta võtab ise koha sisse ja saadab vastase nupu tema tegelase väljakule.

**Tõus taevasse:**

Kui nupp on lõpetanud täisringi, peab ta peatuma oma raja viimasel väljal – trepi jalamil, mis viib taevasse.

**Märkus:** nupp peab maanduma sellele väljale täpse arvuga. Kui veeretatud arv on suurem, ei saa nupp liikuda.



Trepi väljad on nummerdatud 1 kuni 6. Et liikuda väljale nr 1, tuleb veeretada 1; et liikuda väljale nr 2, tuleb veeretada 2, ja nii edasi kuni väljale nr 6.

Kui nupp on jõudnud väljale nr 6, tuleb see mängulaualt eemaldamiseks veeretada veel üks 6.

**Mängu lõpp:**

Esimene mängija, kes eemaldab kõik oma 4 nuppu mängulaualt, võidab mängu.

Teised mängijad võivad jätkata mängimist, et selgitada lõppjärjestus.

# Petits chevaux - Ludo

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



x4





**Contents:** 1 game board, 16 playing pieces (4 per colour) and 1 die.

**Aim of the game:** Be the first player to reach the centre of the board with all 4 of their playing pieces.

**How to play:** Each player chooses 1 character and takes the 4 playing pieces in the colour associated with that character, then places the pieces on the square for that character.

The game is played in a clockwise direction.

The youngest player goes first and rolls the die.



### Moving the pieces:

The player must roll a 6 to enter a playing piece from their stable into play and place it on their starting square on the game track.

Once a piece is in play, the player can move it forward by the number of squares indicated on the die.

If several playing pieces are in play, the player may choose which piece to move.

If a player rolls a 6, they can choose to either bring a new piece into play or to move another piece already in play around the game track. In either of the 2 cases, the player then rolls and plays again.

Once several playing pieces are in play and moving around the game track, they may end up following on each other's heels.

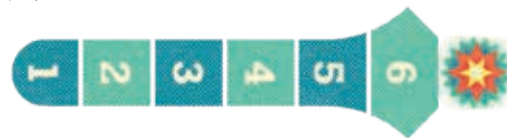
Playing pieces cannot overtake each other. If one piece is blocking another piece's path, the second piece cannot overtake the first and has to stop on the preceding square.

If, however, a player rolls the exact number needed to land on a space already occupied by another piece, the player can 'bump' it, taking its place and sending the piece back to the character square in the corresponding colour.

### Ascending to heaven

After completing a full circuit of the board, each piece must stop on the last square of its game track - at the foot of the stairway to heaven.

**NB:** The player must roll the exact number to land on that square. If the number rolled on the die is greater than the number of squares left to reach the foot of the staircase, the player cannot move.



The squares are numbered from 1 to 6. To move a piece onto the square marked 1, the player must roll a 1; to move a piece onto the square marked 2, the player must roll a 2, and so on... Until the player reaches the square marked 6.

To clear a piece from the board from the square marked 6, the player must roll another 6.

### End of the game:

The first player to clear all 4 of their playing pieces from the board wins the game.

The other players may continue to play and rank themselves in finishing order.

**Игровой комплект:** 1 игровое поле, 16 фишек (по 4 каждого цвета), 1 кубик

**Цель игры:** первым довести свои 4 фишки до центра игрового поля.

**Ход игры:** Каждый игрок выбирает одного персонажа, берет 4 фишки соответствующего цвета и помещает их на квадрат с изображением своего персонажа.

Игра ведется по часовой стрелке.

Первым ходит самый младший игрок, который бросает кубик.



### Правила перемещения фишек:

Чтобы игрок мог вывести фишку из конюшни и разместить ее на первой клетке своей дорожки, на кубике должно выпасть число 6.

Выведенная игроком фишка перемещается на количество клеток, равное числу очков на кубике.

Если было выведено несколько фишек, игрок может сам решить, какую из них он будет перемещать.

Когда на кубике выпадает число 6, игрок может либо вывести на поле одну из своих фишек, либо передвинуть фишку, которая уже находится на поле. В обоих случаях игроку следует снова бросить кубик.

Перемещаясь по одной дорожке, фишки могут следовать непосредственно друг за другом.

При этом они не могут перепрыгивать друг через друга. Если путь фишке преграждает другая фишка, она не может просто обойти ее. В этом случае фишке придется остановиться на предыдущей клетке.

Однако если число, выпавшее на кубике, позволяет игроку передвинуть свою фишку на клетку, где уже стоит другая фишка, он «выбивает» эту фишку из клетки и занимает ее место. Выбитая фишка возвращается на квадрат с изображением персонажа соответствующего цвета.

### Подъем в Небо

После окончания раунда фишки размещаются на последней клетке своих дорожек, у подножия лестницы, ведущей в Небо.

**Н.В.:** Важное условие — вы должны попасть прямо на эту клетку. Если число, выпавшее на кубике, превышает число клеток, оставшихся до подножия лестницы, игрок не может перемещаться.



Клетки пронумерованы от 1 до 6. Для перемещения на клетку № 1 на кубике должно выпасть число 1, для перемещения на клетку № 2 на кубике должно выпасть число 2 и так далее до клетки №6.

А чтобы вывести фишку, находящуюся на клетке № 6, с игрового поля, необходимо, чтобы на кубике снова выпало число 6.

### Конец игры:

Побеждает тот, кто первым выведет с игрового поля 4 фишки.

Остальные игроки могут продолжать игру. Второе и следующие места распределяются по тем же правилам.