

LV – Latviešu

DJ05238 Klasiskā galda spēle - Junioru Ludo (Riču raču)



Ieteicamais vecums: no 4 - 8 gadiem

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēlē ietilpst: 1 spēles pamatne, 12 spēļu figūriņas zirdziņu formā (3 x 4 krāsās) un metamais kauliņš.

Spēles mērķis: Būt pirmajam spēlētājam, kurš ar visām savām figūriņām sasniedz spēles pamatnes centru – lauciņu ar zvaigznīti.



Sagatavošanās spēlei: katrs spēlētājs izvēlas savu krāsu un novieto visas trīs savas figūriņas atbilstošajā pamatnes stūrī uz kaķu žokeju zirgiem. Katram kaķu žokejam atbilst tādas figūriņas, kādā krāsā ir cipars uz segliem.

Spēles gaita:

Spēle tiek spēlēta pulkstenrādītāja virzienā. Spēli uzsāk jaunākais spēlētājs. Katra gājiena sākumā spēlētājs met metamo kauliņu.

Lai izliktu figūriņu uz starta lauciņa, jāuzmet **6**.

Kad figūriņa ir nonākusi uz spēles laukuma, to virza uz priekšu par tik lauciņiem, cik rāda metamais kauliņš.

Ja spēlētājam uz laukuma ir vairākas figūriņas, viņš drīkst izvēlēties, kuru no tām kustināt.

Ja spēlētājs uzmet **6**, viņš var izvēlēties:

- izlikt spēles laukumā jaunu figūriņu;
- vai pārvietot kādu no jau laukumā esošajām figūriņām.

Pēc tam viņš met kauliņu vēlreiz.

Figūriņu satikšanās:

Spēles laikā vairākas figūriņas var atrasties viena aiz otras.

Figūriņas nedrīkst viens otru apdzīt. Ja priekšā esošā figūriņa bloķē ceļu, gājiens beidzas lauciņā tieši pirms tās.

Ja spēlētājs uzmet tieši tik punktu, lai nonāktu uz lauciņa, kuru aizņem cita spēlētāja figūriņa, viņš ieņem šo lauciņu, bet pretinieka figūriņa tiek nosūtīta atpakaļ uz sākuma pozīciju pie sava kaķu žokeja.

Ceļš uz zvaigznīti:

Kad figūriņa ir veikusi pilnu apli apkārt spēles laukumam, tai vispirms jāsasniedz rūtota lauciņš pirms trepēm uz zvaigznīti.

Svarīgi! Lai nokļūtu uz šī lauciņa, precīzi jāuzmet nepieciešamo punktu skaits. Ja tiek uzņemts cits skaitlis, figūriņu pārvietot nedrīkst.



Tālāk seko četri numurēti trepju lauciņi.

- Lai pārvietotos uz 1. lauciņu, jāuzmet **1**.
- Lai pārvietotos uz 2. lauciņu, jāuzmet **2**.
- Lai pārvietotos uz 3. lauciņu, jāuzmet **3**.
- Lai pārvietotos uz 4. lauciņu, jāuzmet **4**.
- Lai no 4. lauciņa sasniegtu zvaigznīti, jāuzmet **6**.

Kad figūriņa sasniedz zvaigznīti, tā tiek izņemta no spēles.

Spēles beigas: Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nogādā zvaigznītē visas trīs savas zirgu figūriņas. Pārējie spēlētāji var turpināt spēli, lai noskaidrotu pārējās vietas.

LT – Lietuvių*

DJ05238 Klasikinis stalo žaidimas - Junior Ludo



Amžius: nuo 4 iki 8 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo pagrindas, 12 žaidimo figūrėlių arkliukų pavidalu (3 × 4 spalvų) ir metimo kauliukas.

Žaidimo tikslas: Pirmam su visomis savo figūrėlėmis pasiekti žaidimo pagrindo centrą – langelį su žvaigždute.



Pasiruošimas žaidimui: Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo spalvą ir pastato visas tris savo figūreles atitinkamame žaidimo pagrindo kampe ant kačių žokėjų arklių. Kiekvienam kačių žokėjui priklauso tos figūrėlės, kurių spalva sutampa su skaičiaus ant balno spalva.

Žaidimo eiga:

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Kiekvieno ėjimo pradžioje žaidėjas meta kauliuką.

Kad figūrėlę būtų galima pastatyti ant starto langelio, reikia išmesti **6**.

Kai figūrėlė jau yra žaidimo lauke, ji perkeliama pirmyn tiek langelių, kiek rodo kauliukas. Jei žaidėjas žaidimo lauke turi kelias figūreles, jis gali pasirinkti, kurią iš jų perkelti.

Jei žaidėjas išmeta **6**, jis gali:

- išvesti į žaidimo lauką naują figūrėlę;
- arba perkelti vieną iš jau esančių figūrėlių.

Po to jis meta kauliuką dar kartą.

Figūrėlių susitikimas.

Žaidimo metu kelios figūrėlės gali atsidurti viena paskui kitą.

Figūrėlės negali aplenkti viena kitos. Jei priekyje esanti figūrėlė užstoja kelią, ėjimas baigiamas langelyje priešais ją.

Jei žaidėjas išmeta tikslų taškų skaičių ir patenka ant langelio, kuriame stovi kito žaidėjo figūrėlė, jis užima tą langelį, o priešininko figūrėlė grąžinama į pradinę vietą prie savo katės žokėjo.

Kelias į žvaigždutę.

Kai figūrėlė apkeliauja visą žaidimo lauką, pirmiausia ji turi pasiekti languotą langelį prieš laiptelius į žvaigždutę.

Svarbu! Norint patekti į šį langelį, reikia išmesti tikslų reikalingą taškų skaičių. Jei išmetamas kitas skaičius, figūrėlės perkelti negalima.



Toliau seka keturi sunumeruoti laiptelių langeliai.

- Norint pereiti į 1 langelį, reikia išmesti 1.
- Norint pereiti į 2 langelį, reikia išmesti 2.
- Norint pereiti į 3 langelį, reikia išmesti 3.
- Norint pereiti į 4 langelį, reikia išmesti 4.
- Norint iš 4 langelio pasiekti žvaigždutę, reikia išmesti 6.

Kai figūrėlė pasiekia žvaigždutę, ji pašalinama iš žaidimo.

Žaidimo pabaiga: Laimi žaidėjas, kuris pirmasis nugabena visas tris savo arkliukų figūreles į žvaigždutę.

Išversta naudojant dirbtinį intelektą (ChatGPT).

EE – Eesti*

DJ05238 Klassikaline lauamäng - Junior Ludo



Vanus alates: 4–8-aastastele

Mängijaid: 2–4

Komplekti kuuluvad: 1 mängualus, 12 hobusekujulist mängunuppu (3 × 4 värvi) ja täring.

Mängu eesmärk: Võidab mängija, kes viib esimesena kõik oma mängunupud mängulaua keskele – tähekesega tähistatud väljale.



Mängu ettevalmistus: Iga mängija valib oma värvi ja asetab kõik kolm oma mängunuppu vastava mängulaua nurga kassist džoki hobustele. Igale kassist džokile kuuluvad selle värvi mängunupud, mis vastavad hobuse sadulal oleva numbri värvile.

Mängu käik: Mäng käib päripäeva. Mängu alustab noorim mängija. Iga käigu alguses veeretab mängija täringut.

Mängunupu stardiväljale toomiseks tuleb veeretada 6.

Kui mängunupp on mängulauale toodud, liigutatakse seda edasi täpselt nii mitu välja, kui täring näitab.

Kui mängijal on laual mitu mängunuppu, võib ta valida, millist neist liigutada.

Kui mängija veeretab 6, võib ta:

- tuua mängulauale uue mängunupu;
- või liigutada ühte juba mängulaual olevatest mängunuppudest.

Pärast seda veeretab ta täringut uuesti.

Mängunuppude kohtumine.

Mängu jooksul võivad mitu mängunuppu liikuda üksteise järel.

Mängunupud ei tohi üksteisest mööduda. Kui ees olev mängunupp blokeerib tee, lõpeb kõik selle ees oleval väljal.

Kui mängija veeretab täpselt nii palju silmi, et jõuda väljale, kus asub teise mängija mängunupp, hõivab ta selle välja ning vastase mängunupp saadetakse tagasi algasendisse oma kassist džoki juurde.

Tee täheni.

Kui mängunupp on teinud täisringi ümber mängulaua, peab ta esmalt jõudma ruudulisele väljale enne täheni viivaid astmeid.

Tähtis! Sellele väljale jõudmiseks tuleb veeretada täpselt vajalik arv silmi. Kui veeretatakse mõni muu arv, ei tohi mängunuppu liigutada.



Seejärel järgnevad neli nummerdatud astmevälja.

- astmele liikumiseks tuleb veeretada 1.
- astmele liikumiseks tuleb veeretada 2.
- astmele liikumiseks tuleb veeretada 3.
- astmele liikumiseks tuleb veeretada 4.
- astmelt täheni jõudmiseks tuleb veeretada 6.

Kui mängunupp jõuab täheni, eemaldatakse see mängust.

Mängu lõpp: Võidab mängija, kes viib esimesena kõik kolm oma hobusekujulist mängunuppu täheni.

Ludo junior - Petits chevaux

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



x 12

x 1

x 1



Contents: 1 game board, 12 playing pieces (3 per colour) and 1 die.

Aim of the game: Be the first player to reach the centre of the board with all 3 of their playing pieces.

How to play: Each player chooses 1 'cat' jockey and takes the 3 horse pieces in the colour associated with that character, then places the pieces on the square for that 'cat' jockey. 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 4. 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 4.

To clear a piece from the board, from the square marked 4, the player must roll a 6.

End of the game:

The first player to ascend to heaven with their 3 horses wins the game.

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



Игровой комплект: 1 игровое поле, 12 фишек (по 3 каждого цвета), 1 кубик

Цель игры: первым довести свои 3 фишки до центра игрового поля.

Ход игры: Каждый игрок выбирает одного наездника-кота, берет 3 фишки «лошадка» 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 4. 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 № 4.

А чтобы вывести фишку, находящуюся на клетке № 4, с игрового поля, необходимо, чтобы на кубике выпало число 6.

Конец игры:

Побеждает тот, чьи 3 лошадки первыми достигнут Неба.

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