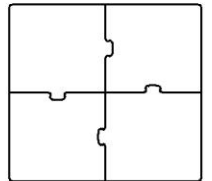


LUDO & CO JUNIOR



X 2



LUDO & CO

PL Instrukcja

Koniki

Cel:

Jako pierwszy doprowadź oba swoje koniki do środka planszy.

Zasady



Gracze ustawiają swoje koniki w stajniach odpowiadających im kolorem. Zaczynając od najmłodszego uczestnika, gracze po kolei rzucają kostką. Aby wykonać pierwszy ruch i wyprowadzić jednego konika ze stajni (stawiając pionek na pierwszym polu) każdy gracz musi wyrzucić szóstkę. W momencie, kiedy konik już jest na polu startowym, gracz przesuwają pionek o liczbę pól odpowiadających wyrzuconej liczbie oczek na kostce. Gracz, który wyrzuci „szóstkę” może wykonać dodatkowy rzut. Na jeden rzut kostką można wykonać ruch tylko jednym konikiem.

Specjalne zasady

- Konik nie może przeskoczyć innego pionka. Musi zatrzymać się na polu tuż za nim.
- Konik może zająć miejsce innego pionka, jeżeli ostatnie pole ruchu wypada dokładnie w miejscu, w którym znajduje się inny konik. Pionek, który poprzednio zajmował to pole musi wrócić do stajni i rozpocząć wyścig od nowa.

Koniki muszą dotrzeć do ostatniego pola (pole z podkową w kolorze konika), aby ukończyć okrążenie. Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek większą niż ta, która jest potrzebna do dotarcia na ostatnie pole, wtedy konik dociera do pola z podkową, a następnie cofa się o pozostałą liczbę oczek.

W momencie, gdy konik dotrze na metę, gracz musi wyrzucić najpierw liczbę 1 by umieścić pionek na polu z cyfrą 1, następnie 2, aby przenieść na pole z cyfrą 2 oraz 3 by przesunąć konika na pole z 3-ką. Na koniec gracz musi wyrzucić szóstkę by ostatecznie ukończyć wyścig.

JUNIOR

Gąski

- **Cel**

Dotrzeć do pola z liczbą 30 jako pierwszy.

- **Zasady**

Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwiają pionki o liczbę wyrzuconych oczek. Pionek zostaje „pojmany” w momencie, gdy pionek innego gracza kończy ruch na zajęтым przez niego polu. „Pojmany” pionek należy wtedy cofnąć na pole z którego właśnie rozpoczął ruch pionek gracza przejmującego pole.

Gracz, który wylosuje liczbę 6 przy pierwszym rzucie, może się przesunąć od razu na pole nr 11.

- **Specjalne pola**

- „Gąski” pola 6, 12, 18 oraz 24: ponów ruch o tę samą liczbę pól
- Pole 9 (żabka): przesuń pionek na kolejne pole z żabką (13)
- Pole 16 (ślimak): musisz opuścić kolejkę
- Pole 26 (sowa): wróć na pole 22

Ważne: Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek większą niż ta, która jest potrzebna do dotarcia na ostatnie pole, wtedy po dotarciu do mety należy cofnąć pionek o pozostałą liczbę oczek.

