

LUDO

Art.no 31-5838 Modell QC19005

Please read the entire instruction manual before using the product and then save it for future reference. We reserve the right for any errors in text or images and any necessary changes made to technical data. In the event of technical problems or other queries, please contact our Customer Services.

SAFETY



Warning: This game is not suitable for children under 3 years old. Contains small parts.

THE AIM OF THE GAME

Each player begins with four pieces in their yard (corner area in their colour). The object of the game is to move all of their pieces a full clockwise circuit of the board to their home area in the middle of the board. The first player to move all four pieces to their home area wins.

RULES

- The pieces have to move around the board in a clockwise direction.
- Only one piece may be moved per turn.
- Only one piece may occupy one circle at a time (with the exception of the starting circle).
- Players are not allowed to overtake their own pieces.
- If a player's piece lands on the same circle as another player's piece, the opponent's piece is returned to its owner's yard.
- Rolling a six earns the player an extra roll of the die in the same turn.

The game can be played by up to four players, each with their own colour. Each colour has its own Yard (1), Starting circle (2) and Home column (3).

1. **Yard:** Each player begins the game with four pieces in their yard.
2. **Starting circle:** To enter a piece into play from their yard, a player must roll either a 1 or a 6.
 - 1: If a 1 is rolled, the player may place one piece on the starting circle.
 - 6: If a 6 is rolled, the player may choose to place two pieces on the starting circle OR one piece on the sixth circle.
3. **Home column:** When the pieces have completed a full circuit of the board they enter their home column on route to their home area in the middle of the board. To reach the home area, players must roll the exact number of steps remaining. If a player rolls too high a number on the die, the piece can move to the home area but must then return down the home column the remaining number of steps.
4. **Goal:** The circle in the centre of the board.

RESPONSIBLE DISPOSAL

The product should be disposed of in accordance with local regulations. If you are unsure how to proceed, contact your local council.

SPECIFICATIONS

For 2-4 players
From 3 years
Playing time approx. 30 mins

FIA MED KNUFF

Art.nr 31-5838 Modell QC19005

Läs igenom hela bruksanvisningen före användning och spara den sedan för framtida bruk. Vi reserverar oss för ev. text- och bildfel samt ändringar av tekniska data. Vid tekniska problem eller andra frågor, kontakta vår kundtjänst.

SÄKERHET



Varning! Spelet är inte lämpligt för barn under 3 år. Innehåller smådelar.

SPELETS MÅL

Varje spelare har fyra spelpjäser i var sitt bo och målet är att med utgång från tärningskast flytta sina pjäser från boet, ett varv medsols runt spelplanen och slutligen in i mitten. Den som först når mitten med samtliga pjäser vinner.

SPELREGLER

- Spelet spelas i medsols riktning.
- Man får bara flytta en spelpjäs per tärningskast.
- Man får inte placera två spelpjäser på samma spelruta. Undantag vid "start".
- Man får inte gå förbi sina egna spelpjäser.
- Hamnar man på samma spelruta som en motspelare, knuffas motspelares spelpjäs tillbaka till boet.
- Man får ett extra tärningskast varje gång man slår en sexa.

Det finns fyra olika färger att välja mellan. Varje spelpjäs hör ihop med sitt respektive Bo (1), Start (2) och Slutsträcka (3).

1. **Bo:** Varje spelares spelpjäser (4 st) placeras ut i sina respektive bon.
2. **Start:** För att komma ut på spelplanen måste man slå en etta eller sexa.
 - 1: Spelaren får flytta ut en spelpjäs och placera den på "Start".
 - 6: Spelaren får välja mellan att placera ut två spelpjäser på "Start" eller placera en spelpjäs på den sjätte rutan.
3. **Slutsträcka:** När spelaren gått ett varv runt spelplanen går spelaren in på sin slutsträcka mot utgången. För att nå utgången måste summan på tärningen stämma överens med hur många steg man har kvar. Om man slår en siffra som överstiger antal steg får man först gå till utgången för att sedan backa tillbaka övriga steg.
4. **Utgång:** Mittcirkeln på spelplanen.

AVFALLSHANTERING

När du ska göra dig av med produkten ska detta ske enligt lokala föreskrifter. Är du osäker på hur du ska gå tillväga, kontakta din kommun.

SPECIFIKATIONER

För 2-4 spelare
Från 3 år
Speltid Ca 30 min

LUDO

Art.nr: 31-5838 Modell QC19005

Les gjennom bruksanvisningen før produktet tas i bruk, og ta vare på den for fremtidig bruk. Vi tar forbehold om eventuelle feil i tekst og bilder, samt endringer av tekniske data. Ved tekniske problemer eller andre spørsmål, kontakt vårt kundesenter.

SIKKERHET



Advarsel! Spillet er ikke beregnet for barn under 3 år. Inneholder smådelar.

SPILLETS GANG

Hver spiller har fire spillebrikker, plassert i boet. Spillerne slår terningen hver sin gang og flytter brikkene fra boet og rundt en runde på spillebrettet, medsols. De ender opp i feltet på midten av brettet. Den som først når midten med alle brikkene sine har vunnet spillet.

SPILLEREGLER

- Brikkene flyttes medurs.
- Man kan kun flytte én brikke per terningkast.
- To brikker kan ikke stå i samme spillerute. Her er det ett unntak, og det er ved "Start".
- Man kan ikke gå forbi sine egne spillebrikker.
- Hvis man havner på samme spillerute som en motspiller, slås motspillerens brikke tilbake til boet sitt.
- Man får et ekstra terningkast hver gang man slår en sekser med terningen.

Brikkene har 4 forskjellige farger, og spillerne velger hver sin farge. Hver av fargene har sitt Bo (1), Start (2) og Sluttstrekning (3).

1. **Bo:** Hver spiller plasserer sine brikker (4 stk.) i sine respektive Bo.
2. **Start:** For å komme seg ut på spillebrettet må man slå en ener eller sekser med terningen.
 - 1: Spilleren kan da flytte ut en brikke og plassere den på "Start".
 - 6: Spilleren kan velge mellom å plassere to brikker på "Start" eller plassere en brikke på den sjette ruten.
3. **Sluttstrekning:** Når spilleren har gått en runde på spillebrettet, fortsetter man inn på sluttstrekningen, inn til endepunktet. For å gå inn til endepunktet må man slå riktig med terningen. Hvis man slår et siffer som overstiger antall trinn man har igjen, må man først gå helt inn og deretter tilbake igjen.
4. **Utgang:** Midten på spillebrettet.

AVFALLSHÅNDTERING

Når produktet skal kasseres, skal det skje i henhold til lokale forskrifter. Er du usikker på hvordan du skal gå frem, kontakt din kommune.

SPEISIFIKASJONER

For 2-4 spillere
Fra 3 år
Spilletid Ca. 30 min

LUDO/FIA

Tuotenro 31-5838 Malli QC19005

Lue koko käyttöohje ja säästä se tulevaa käyttöä varten. Pidämme oikeuden teknisten tietojen muutoksiin. Emme vastaa mahdollisista teksti- tai kuvavirheistä. Jos tuotteeseen tulee teknisiä ongelmia, ota yhteys myymälään tai asiakaspalveluun.

TURVALLISUUS



Varoitus! Peli on tarkoitettu yli 3-vuotiaille. Sisältää pieniä osia.

PELIN TARKOITUS

Jokaisella pelaajalla on kotipesässään neljä pelinappulaa. Pelin tarkoituksena on noppaa heittämällä kulkea pelinappuloilla myötäpäivään pelilaudan ympäri ja lopuksi keskelle. Ensimmäisenä kaikki pelinappulansa pelilaudan keskelle saanut pelaaja voittaa.

PELIN SÄÄNNÖT

- Peliä pelataan myötäpäivään.
- Yhdellä nopanheitolla saa liikuttaa vain yhtä pelinappulaa.
- Kahta pelinappulaa ei saa asettaa samaan peliruutuun. Poikkeuksena pelin aloitustilanne.
- Omia pelinappuloita ei saa ohittaa.
- Jos päädyt toisen pelaajan pelinappulan kanssa samaan ympyrään, vastapelaajan pelinappula siirretään takaisin kotipesään.
- Kun nopalla heitetään silmäluku kuusi, saa ylimääräisen heittovuoron.

Pelissä on neljä eri väriä. Jokaisella pelivärillä on oma **kotipesä** (1), **aloitusympyrä** (2) ja **maalisuora** (3).

1. **Kotipesä:** Kunkin pelaajan pelinappulat (4 kpl) sijoitetaan kotipesään.
2. **Aloitussympyrä:** Pelillaudalle päästäkseen on saatava nopalla silmäluku yksi tai kuusi.
 - Pelaaja saa siirtää yhden pelinappulan aloitusympyrään.
 - Pelaaja voi joko siirtää kaksi pelinappulaa aloitusympyrään tai yhden pelinappulan kuudenteen ympyrään.
3. **Maalisuora:** Kun pelaaja on kulkenut kierroksen pelilaudan ympäri, pelaaja kulkee pelinappulalla maalisuoraa pitkin maaliin. Maaliin päästäkseen nopalla on saatava sama silmäluku kuin askeleita on jäljellä. Jos nopan silmäluku on suurempi kuin askelten määrä maaliin, pelinappulalla on palattava takaisin ylimääräisten askelten määrän.
4. **Maali:** Pelilaudan keskiympyrä.

KIERRÄTTÄMINEN

Kierrätä tuote asianmukaisesti, kun poistat sen käytöstä. Tarkempia kierrätysohjeita saat kuntasijäsenevonnasta.

TEKNISET TIEDOT

Pelaaja	2–4
Yli	3-vuotiaille
Peliaika	Noin 30 minuuttia

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

Art.Nr. 31-5838 Modell QC19005

Vor der Benutzung die Anleitung vollständig durchlesen und für künftigen Gebrauch aufbewahren. Irrtümer, Abweichungen und Änderungen behalten wir uns vor. Bei technischen Problemen oder anderen Fragen freut sich unser Kundenservice über eine Kontaktaufnahme.

SICHERHEIT



Achtung! Das Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.

SPIELZIEL

Jeder Spieler hat vier Spielsteine in seinem Startfeld. Das Ziel ist mit den Spielfiguren das Spielfeld im Uhrzeigersinn zu umrunden und sie in den Zielfelder zu platzieren. Spielzüge werden mithilfe eines Würfels durchgeführt. Wer zuerst alle seine Spielsteine auf die Zielfelder gebracht hat, gewinnt.

SPIELREGELN

- Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Pro Spielzug darf nur ein Spielstein bewegt werden.
- Es dürfen nicht zwei Spielsteine auf demselben Spielfeld abgestellt werden, mit Ausnahme beim Spielstart.
- Die eigenen Spielsteine dürfen nicht überholt werden.
- Landet ein Spielstein auf einem bereits besetzten Feld, wird der Spielstein des Gegners zurück auf das Startfeld gesetzt.
- Wird eine Sechse gewürfelt, darf man ein extra Mal würfeln.

Es gibt vier Farben zur Auswahl. Jeder Spielstein gehört zu seinem **Startfeld** (1) und **Zielfeld** (2), auch **Häuschen** (3) genannt.

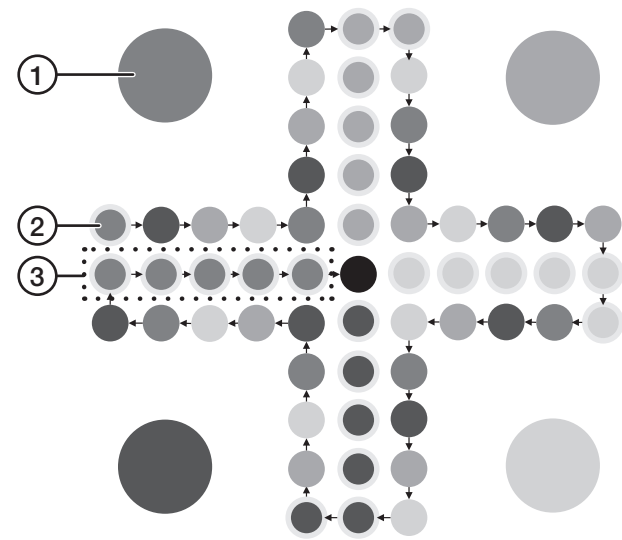
1. **Startfeld:** Die Spielsteine jedes Spielers (je 4 Stück) werden auf den jeweiligen Startfeldern aufgestellt.
2. **Start:** Um das Spielfeld zu betreten, muss man eine Eins oder eine Sechse würfeln.
 - Der Spieler darf einen Spielstein auf das Spielfeld bewegen und auf dem Start abstellen.
 - Der Spieler hat die Wahl: Er kann zwei Spielsteine auf Start stellen oder einen Spielstein auf das sechste Feld.
3. **Endspurt:** Wenn der Spieler eine Runde um das Spielfeld gedreht hat, beginnt der Endspurt zum Häuschen. Um das Häuschen zu erreichen, muss die Würfelzahl mit der Anzahl der Schritte übereinstimmen, die noch zu gehen sind. Wird eine höhere Zahl gewürfelt, als es Felder gibt, muss der Spielstein bis zum Ende des Häuschen bewegt werden und dann von dort die restliche Schrittzahl zurücklaufen.
4. **Ausgang:** Der Kreis in der Mitte des Spielfelds.

HINWEISE ZUR ENTSORGUNG

Das Produkt den lokalen Bestimmungen entsprechend entsorgen. Weitere Informationen sind von der Gemeinde oder den kommunalen Entsorgungsbetrieben erhältlich.

TECHNISCHE DATEN

Für	2–4 Spieler
Ab	3 Jahren
Spieldauer	ca. 30 Minuten



The pictured example shows the route to be taken by the blue pieces as they circuit the board.

Bilden visar ett exempel för spelaren med blå spelpjäser, övriga spelare börjar och avslutar på sina färger.

Bildet viser et eksempel for spilleren med blå spillebrikker, øvrige spillere starter og avslutter på sine egne farger.

Kuvassa esimerkki sinisillä pelinappuloilla pelaavan kulkureitistä, muut pelaajat aloittavat ja lopettavat omilla väreillään.

Das Bild zeigt ein Beispiel für Spieler mit blauen Spielsteinen an, die übrigen Spieler beginnen und enden auf den Feldern mit ihren Spielfarben.