

Jucători: 2-6

Vârsta: 5+

ȘERPI ȘI SCĂRI & LUDO

INSTRUCȚIUNI

ȘERPI ȘI SCĂRI

Conține:

1 placă cu două fete

6 pioni de culori diferite

1 zar

Instrucțiuni

Scopul jocului

Jucătorul care va aduce pionul sau primul pe poziția numărul 100, este câștigător!

Pregătirea jocului

Fiecare jucător își alege un pion și îl pune pe poziția numărul 1 care este punctul de pornire.

Cum jucați

Fiecare jucător pe rând va arunca zarul. Jucătorul cu numărul cel mai mare aruncat va începe jocul iar ceilalți jucători vor urma în sens orar.

Fiecare jucător va arunca cu zarul și începe de la poziția nr. 1 mutând pionul atâtea poziții câte sunt indicate de zarul aruncat.

Scările de lemn

Dacă pionul jucătorului pica pe capătul inferior al unei scări de lemn atunci el se poate "cațără" până la poziția din capătul superior al scării.

Șerpi

Dacă pionul unui jucător pica pe capul unui șarpe atunci el trebuie să alunece până pe poziția de la coada șarpelui.

Sfârșitul jocului

Jucătorul care ajunge primul pe poziția 100, câștigă!

Jucători: 2-4

Vârsta: 5+

ȘERPI ȘI SCĂRI & LUDO

INSTRUCȚIUNI

LUDO

Conține:

1 placă cu două fete

16 pionii de 4 culori diferite

1 zar

Instrucțiuni

Scopul jocului

Scopul este acela de a aduce 4 pionii de aceeași culoare pe cele 4 poziții de aceeași culoare de la punctul de sfârșit.

Pregătirea jocului

Fiecare jucător își alege 4 pionii de aceeași culoare și îi pune pe baza cu culoarea corespunzătoare.

Cum jucați

Jucătorii, pe rând, arunca zarul. Jucătorul care arunca zarul cel mai mare începe jocul. Ceilalți jucători urmează în sens orar. Jucătorul trebuie să arunce cu zarul numărul 6 pentru a putea ieși cu pionul din baza.

Apoi, arunca zarul din nou și muta pionul pe placa atâtea poziții câte indica zarul aruncat începând de pe poziția marcată cu o săgeată de aceeași culoare cu baza pe care a ales-o. Jucătorul care are mai mult de un pion pe placa are dreptul de a alege care pion să îl mute.

Dacă arunca 6 cu zarul, mai arunca o dată. Când jucătorul arunca un 6 el poate alege fie să scoată un alt pion din baza dacă prima poziție marcată cu săgeata de aceeași culoare cu baza este goală, fie să mute un pion care este deja pe placa cu 6 poziții.

Jucătorul muta pionul sau atâtea poziții câte indica zarul aruncat. Pionii pot "trece peste" alți pionii astfel încât să se mute atâtea poziții câte indica zarul.

Dacă un pion pica pe o poziție unde deja este pionul unui adversar atunci el "capturează" pionul adversarului și îl trimite înapoi în baza. Atunci, adversarul trebuie să arunce un 6 pentru a putea să scoată pionul din baza înapoi pe placă. Jucătorii nu pot pune doi pionii de aceeași culoare pe aceeași poziție. Fiecare poziție poate ține doar un pion.

Când un pion își completează tura în jurul plăcii atunci el intră în linia cu cele 4 poziții de la punctul de sfârșit. Fiecare pion trebuie să pice pe o singură poziție din cele 4 ale punctului de sfârșit aruncând cu zarul numărul exact pentru a ajunge pe poziția respectivă. Dacă jucătorul nu aruncă cu zarul numărul dorit, atunci el poate ori să mute alt pion pe o poziție liberă sau să sară rândul.

Sfârșitul jocului

Jucătorul care ajunge primul cu cei 4 pionii ai săi de aceeași culoare pe cele 4 poziții de aceeași culoare ale punctului de sfârșit, câștiga jocul.

Players: 2-6

Age:5+

SNAKES & LADDERS & LUDO

SNAKES & LADDERS

Contents

1 two-sided board

6 different color pawns

1 die

Instructions

Aim of the game

The player who will get his pawn first to the space with number 100, is the winner!

Game Set up

Every player picks up a pawn and places it on the space number 1, which is the starting point.

How to play the Game

Each player in turns, throw the die. The player with the highest number thrown starts the game and the rest players play following a clockwise direction.

Every player throws the die and starts from space No 1, moving his pawn as many numbered spaces as indicated by the number thrown in the die.

Wooden Ladders

If a player's pawn lands on a space at the bottom of a wooden ladder, then he can "climb up" at the space being the top of the ladder.

Snakes

If a player's pawn lands on a space featuring the head of a snake, then, he must slide down to the space featuring his tail.

End of the Game

The player who will get first to space No 100, is the winner!

Players: 2-4
Age:5+

SNAKES & LADDERS & LUDO

LUDO

Contents

1 two-sided board
16 pawns in 4 different colors
1 die
Instructions

Aim of the game

To be the first player to get your 4 color pawns to the 4 numbered spaces of the same color, at the end point.

Game Set Up

Every player chooses four pawns of the same color and places them at the respective color base.

How to play the Game

The players, in turns, throw the die. The player with the highest number thrown, starts first. The rest players play following a clockwise direction. A player must throw a 6 on the die, so that he is able get a pawn off his base.

Then, he throws the die again and moves his pawn on the board as many spaces as indicated in the die, starting from the space marked with an arrow of the same color with the base he has chosen. The players who have more than one pawns moving around the board, have the right to choose which pawn to move.

If a player throws a 6 on the die, he plays again. When player throws a 6, he can either get a pawn off his base, provided that the first space with the same color arrow is empty, or move a pawn already being around the board, 6 spaces.

The player moves his pawns as many spaces as indicated in the die. The pawns can "move over" other pawns, so that they move the exact number of spaces indicated by the die.

If a player's pawn lands on a space on which an opponent's pawn is already there, then he "captures" the opponent's pawn and sends it back to base. Then, the opponent must throw a 6, in order to get this pawn off the base again. Players cannot land 2 pawns of the same color, on the same space. Each space must have only one pawn.

When a pawn completes its round around the board, then it enters the line with the 4 ending numbered spaces. Every pawn must land on one space only at the ending line, provided that the player has thrown the exact number on the die. If the player does not throw the desired number on the die, then he may either move another pawn towards a free space or lose his turn.

End of the Game

The player who will place first his 4 pawns at the ending line with the 4 numbered spaces, wins the game.