

Ludo junior Petits chevaux

CLASSIC BY DJECO

4 YEARS
4-8



Ludo junior - Petits chevaux

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



x 12

x 1

x 1



Contenu : 1 plateau de jeu, 12 pions (3 par couleur), 1 dé

But du jeu : Être le premier à atteindre le centre du plateau avec ses 3 pions.

Déroulement de la partie : Chaque joueur choisit une couleur et y place ses chevaux sur le cavalier associé, prend les 3 chevaux de la couleur correspondante et les place sur la case de son personnage.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune commence et lance le dé.



Déplacement des pions :

Pour sortir un pion de son écurie et le placer sur la première case de son parcours, le joueur doit faire un 6.

Une fois un pion sorti, le pion avance du nombre de cases égal aux points du dé.

S'il a plusieurs pions sortis, le joueur décide, au choix, de bouger tel ou tel pion.

Dès qu'il fait un 6, le joueur peut, au choix, sortir un de ses pions ou en avancer un autre déjà

sur le parcours. Dans les 2 cas, le joueur rejoue et relance le dé.

Dès lors que plusieurs pions sont sortis et avancent sur le parcours, il se peut qu'ils se talonnent.

Les pions ne peuvent pas se dépasser. Un pion dont la route est barrée par un autre pion ne peut donc pas le dépasser et viendra se placer sur la case précédente.

En revanche, si le tirage au dé permet à un joueur de déplacer son pion exactement sur une case déjà occupée par un autre pion, il le fait « sauter » : il prend sa place et le pion est renvoyé sur la case personnage de sa couleur.

La montée au Ciel

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours, au pied de l'escalier qui les conduit au Ciel.



N.B. : Il faut arriver pile sur cette case. Si le score aux dés est supérieur au nombre de cases restantes jusqu'au pied de l'escalier, le joueur ne peut pas se déplacer.

Fin de la partie :

Le premier joueur à atteindre le ciel avec ses 3 chevaux gagne la partie.

Les autres joueurs peuvent continuer à jouer et se classent par ordre d'arrivée.



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.



Inhalt: 1 Spielbrett, 12 Spielfiguren (3 pro Farbe), 1 Würfel

Ziel des Spiels: Als Erster mit seinen 3 Spielfiguren die Mitte des Spielbretts erreichen.

Spielablauf: Jeder Spieler wählt 1 Reiter "Katze", nimmt die 3 Pferdefiguren der entsprechenden Farbe und stellt sie auf den entsprechenden Stall.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.



Ziehen der Spielfiguren:

Der Spieler muss eine 6 würfeln, um eine Figur aus seinem Pferdestall auf das erste Feld seines Spielparcours setzen zu können.

Sobald eine Spielfigur herausgezogen wurde, rückt die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor. Befinden sich mehrere Figuren des Spielers auf dem Parcours, kann der Spieler frei entscheiden, welche Figur er bewegt.

Würfelt der Spieler eine 6, kann er wahlweise eine seiner Figuren herausziehen oder eine Figur auf dem Parcours bewegen. In beiden Fällen spielt und würfelt der Spieler erneut.

Sobald sich mehrere Figuren auf dem Parcours befinden, kann es vorkommen, dass sie sich gegenseitig auf den Fersen sind.

Die Figuren dürfen sich nicht gegenseitig überholen. Eine Figur, deren Weg durch eine andere Figur versperrt ist, kann diese daher nicht überspringen und muss auf dem davor befindlichen Feld stehen bleiben.

Erhält der Spieler durch Würfeln der entsprechenden Augenzahl die Möglichkeit, seine Figur auf ein bereits von einer anderen Figur besetztes Feld zu bewegen, so wird diese „geschlagen“. Seine Figur nimmt den Platz der anderen Figur ein. Letztere wird zurück in ihren Stall geschickt.

Der Aufstieg in den Himmel

Nach einer komplett absolvierten Runde nehmen die Figuren den Platz auf dem letzten Feld Ihres Parcours am Fuße der zum Himmel führenden Treppe ein.

Hinweis: Der Spieler muss genau auf diesem Feld ankommen. Wenn die gewürfelte Augenzahl höher ist als die Anzahl der verbleibenden Felder bis zum Fuße der Treppe, darf der Spieler nicht ziehen.



Die Felder sind von 1 bis 4 nummeriert. Um auf das Feld Nr. 1 zu gelangen, muss der Spieler eine 1 würfeln. Um auf das Feld Nr. 2 zu gelangen, muss er eine 2 würfeln und so weiter bis zum Feld Nr. 4.

Abschließend muss der Spieler, nachdem er das 4. Feld erreicht hat, eine 6 würfeln, um die Figur vom Brett nehmen zu können.

Ende des Spiels:

Gewonnen hat, wer als Erster mit seinen 3 Pferdefiguren den Himmel erreicht hat..

Die anderen Spieler können weiterspielen und werden in der Reihenfolge ihrer Ankunft gewertet.



Contenido: 1 tablero de juego, 12 peones (3 por color), 1 dado

Objetivo del juego: ser el primero en llegar al centro del tablero con los 3 peones.

Desarrollo de la partida: cada jugador elige 1 jinete "gato", coge los 3 peones caballo del color correspondiente y los coloca en la casa del personaje en cuestión.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Empieza el jugador más joven y lanza el dado.



Movimiento de los peones:

Para sacar un peón de casa y colocarlo en la primera casilla del recorrido, el jugador debe obtener un 6.

Cuando ya haya un peón en juego, este avanzará tantas casillas como indique el dado.

Si el jugador ya ha sacado varios peones, elige el peón que quiere mover.

Si lanza el dado y consigue un 6, el jugador puede sacar otro peón de casa o bien mover uno en juego.

En ambos casos, el jugador vuelve a tirar el dado.

Si hay varios peones en el recorrido, puede que se sigan de cerca.

Ahora bien, los peones no pueden adelantarse unos a otros. Esto significa que, si en el recorrido un peón tiene a otro por delante, el primero no puede adelantarlo, por lo que deberá colocarse en la casilla anterior.

Por otra parte, si al tirar el dado, un jugador mueve su peón exactamente hasta una casilla en la que ya hay otro peón, se lo "come": ocupa su lugar y el otro peón vuelve a casa.

El ascenso al Cielo

Después de dar una vuelta completa al tablero, los peones se colocan en la última casilla del recorrido, al pie de la escalera que los conduce al Cielo.

Nota: para llegar a esta casilla hay que sacar el número exacto. Si el resultado del dado es superior al número de casillas que quedan hasta el pie de la escalera, el jugador no podrá desplazarse.



Las casillas están numeradas del 1 al 4. Para ir hasta la casilla n.º 1, hay que sacar un 1 con el dado; para llegar hasta la n.º 2, hay que sacar un 2; y así sucesivamente hasta llegar a la casilla n.º 4.

Por último, para sacar un peón del tablero, después de la casilla n.º 4, el jugador deberá sacar un 6 con el dado.

Fin de la partida:

El primer jugador que consiga llegar al cielo con sus 3 caballos gana la partida.

Los demás jugadores pueden continuar jugando y se clasifican por orden de llegada.



Contenuto: 1 tabellone da gioco, 12 pedine (3 per ciascun colore), 1 dado

Scopo del gioco: essere il primo a raggiungere il centro del tabellone con tutte e 3 le pedine.

Svolgimento del gioco: Ciascun giocatore sceglie 1 cavaliere "gatto", prende le 3 pedine cavallo del colore corrispondente e le posiziona sulla casella del personaggio scelto.

Il gioco si svolge in senso orario.

Comincia il giocatore più giovane, che lancia il dado.



Spostamento delle pedine:

Per far uscire una pedina dalla propria scuderia e collocarla sulla prima casella del percorso, il giocatore deve ottenere un 6.

Uscita dalla scuderia, la pedina avanza del numero di caselle pari ai punti totalizzati dal dado.

Se è uscita più di una pedina, il giocatore deciderà a scelta quale pedina muovere.

Quando ottiene un 6, il giocatore sceglie se far uscire dalla scuderia una delle sue pedine oppure se far avanzare una delle pedine già presenti sul percorso. In entrambi i casi, il giocatore rigioca e rilancia il dado.

Quando più pedine sono uscite sul tabellone e avanzano sul percorso, può succedere che s'inseguano.

Le pedine non si possono sorpassare. Una pedina non può sorpassare un'altra pedina che si trova sul suo percorso. Deve quindi fermarsi sulla casella che la precede.

Se però il lancio del dado consente a un giocatore di spostare la sua pedina esattamente su una casella già occupata da un'altra pedina, quest'ultima pedina sarà fatta "saltare" e il primo giocatore occuperà il suo posto; la pedina che è stata fatta saltare viene rimandata sulla casella del personaggio del proprio colore.

La salita al cielo

Dopo un giro completo, le pedine occuperanno l'ultima casella del loro rispettivo percorso, ai piedi della scala che le conduce al cielo.

N.B.: si deve arrivare esattamente su questa casella. Se il punteggio del dado è superiore



al numero delle caselle che restano fino ai piedi della scala, il giocatore non può spostarsi.

Le caselle sono numerate da 1 a 4. Per avanzare fino alla casella numero 1 si deve totalizzare 1 con il dado, per avanzare fino alla casella numero 2 si deve totalizzare 2 e così via fino alla casella numero 4.

Infine, per far uscire una pedina dal tabellone di gioco, dopo la casella numero 4 il giocatore deve totalizzare un 6.

Fine della partita:

Il primo giocatore che raggiunge il cielo con i suoi 3 cavalli vince la partita.

Gli altri giocatori possono continuare a giocare, classificandosi secondo l'ordine di arrivo.



Conteúdo: 1 tabuleiro, 12 peças (3 de cada cor), 1 dado

Objetivo do jogo: ser o primeiro a alcançar o centro do tabuleiro com as suas 3 peças.

Como jogar: cada jogador tem de escolher 1 cavaleiro "gato", pegar nas 3 peças cavalo da cor correspondente e colocá-las na casa do seu personagem.

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador mais novo começa a partida e lança o dado.



Movimentação das peças:

Para se tirar uma peça da sua cavalaria e colocá-la na primeira casa da sua cor, tem de sair um 6 ao jogar o dado.

Depois de tirada a peça, esta avança o número de casas equivalente aos pontos obtidos no dado.

Se houver várias peças fora da cavalaria, o jogador pode escolher qual delas mover.

Quando sair um 6 ao lançar o dado, o jogador pode escolher entre tirar uma das suas peças ou mover outra peça que já esteja no tabuleiro. Seja qual for o caso, o jogador tem o direito a lançar novamente o dado.

Quando várias peças tiverem sido tiradas da cavalaria e estiverem a avançar no tabuleiro, é possível que fiquem próximas umas das outras.

No entanto, as peças não podem ser ultrapassadas umas pelas outras. Não é possível uma casa que já esteja ocupada por uma peça ser ultrapassada. Este terá de recuar e parar na casa anterior.

Em contrapartida, se o lançamento do dado conduzir um jogador até uma casa já ocupada por outra peça, esse jogador ficará com o seu lugar e a peça que lá estava terá de voltar para a casa do personagem da sua cor.

A subida ao céu

Após uma volta completa, as peças vão para a última casa do seu percurso, junto à escadaria que conduz ao céu.

Nota: deve calhar exatamente nesta casa. Se o resultado do dado for superior ao número



de casas que restam até ficar junto da escadaria, o jogador fica impossibilitado de se mover. As casas estão numeradas de 1 a 4. Para se deslocar para a casa 1, o jogador terá de obter um 1 no dado; para se deslocar para a casa 2, terá de obter um 2, e assim sucessivamente, até chegar à casa 4.

Por último, para tirar uma peça do tabuleiro depois da casa 4, o jogador terá de obter um 6 no dado.

Fim do jogo:

O primeiro jogador a atingir o céu com os seus 3 cavalos vence o jogo.

Os outros jogadores podem continuar a jogar e a sua classificação será determinada de acordo com a ordem de chegada.



Inhoud: 1 speelbord, 12 pionnen (3 per kleur), 1 dobbelsteen

Doel van het spel: Als eerste met zijn 3 pionnen het midden van het speelbord bereiken.

Spelverloop: Elke speler kiest 1 ruiter 'kat', pakt de 3 paardenpionnen in de bijbehorende kleur en zet ze op het vakje van zijn personage.

Er wordt met de klok mee gespeeld.

De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen.



Pionnen verplaatsen:

Pas als de speler een 6 gooit, mag hij een pion uit zijn stal halen en op het eerste vakje van zijn parcours zetten.

Hij mag dan nogmaals met de dobbelsteen gooien en zijn pion evenveel vakjes vooruitzetten als het aantal ogen dat hij heeft gegooit.

Als de speler meerdere pionnen in zijn kleur op het parcours heeft staan, mag hij zelf bepalen welke pion hij wil verplaatsen.

Zodra een speler een 6 gooit, mag hij kiezen of hij een nieuwe pion pakt of een andere pion verplaatst die al op het parcours staat. In beide gevallen mag de speler nog een keer met de dobbelsteen gooien.

Zodra er meerdere pionnen op het parcours staan, kunnen ze elkaar achtervolgen.

Pionnen kunnen elkaar niet inhalen. Een pion die niet verder kan omdat er een andere pion voor staat, blijft dus op het vakje erachter staan omdat hij hem niet mag inhalen.

Als een speler de dobbelsteen echter zo gooit dat hij precies op een vakje terechtkomt waar al een andere pion staat, dan slaat hij deze: hij neemt zijn plaats in en de geslagen pion gaat terug naar de stal van zijn kleur.

Naar de hemel

Na een hele ronde komen de pionnen op het laatste vakje van het parcours te staan, onderaan de trap die naar de 'hemel' leidt.

NB: De pion moet precies op dit vakje terechtkomen. Als het aantal ogen op de dobbelsteen hoger is dan het aantal resterende vakjes tot onderaan de trap, mag de speler zijn pion niet



verplaatsen.

De vakjes hebben de nummers 1 tot 4. Om op vakje 1 terecht te komen, moet de speler 1 gooien met de dobbelsteen, om op 2 terecht te komen moet hij 2 gooien, enzovoort, tot aan vakje 4.

Om een pion van het bord te mogen halen, moet de speler na vakje 4 een 6 gooien.

Einde van het spel:

De eerste speler die met zijn 3 paarden de hemel bereikt, wint het spel.

De andere spelers kunnen verder spelen en worden gerangschikt op volgorde van binnenkomst.



Innehåll: 1 spelplan, 16 spelpjäser (4 per färg), 1 tärning

Spelets mål: Att bli först med att nå mitten av spelplanen med de 3 spelpjäserna.

Spelets gång: Varje spelare väljer 1 kattryttare, tar de 3 hästpjäserna i motsvarande färg och placerar dem på sin kattryttares ruta (stallet).

Spelet spelas medurs.

Den yngsta spelaren börjar och kastar tärningen.



Hur spelpjäserna flyttas:

För att ta ut en spelpjäs ur stallet och placera den på banans första ruta, måste spelaren slå en 6:a med tärningen.

När en spelpjäs har flyttats ut kan spelaren flytta den framåt det antal steg som tärningen visar.

Om flera spelpjäser är ute väljer spelaren vilken spelpjäs som hen vill flytta på.

När en spelare slår en 6:a kan hen välja mellan att ta ut en ny spelpjäs eller gå framåt med en spelpjäs som redan är ute. Oavsett vilket får spelaren kasta tärningen en extra gång.

När flera spelpjäser är ute på spelplanen kan det hända att de följer varandra tätt inpå.

Spelpjäserna får dock aldrig gå om varandra. Om vägen för en spelpjäs är blockerad av en annan kan den alltså inte gå förbi utan måste då stanna på rutan bakom.

Men om antalet prickar på tärningen gör så att spelpjäsen hamnar på en ruta där det redan finns en spelpjäs, slår spelaren "ut" den andra pjäsen. Spelaren tar platsen och den andra spelarens spelpjäs skickas tillbaka till sitt stall.

Hur man tar sig till himlen

Efter ett helt varv hamnar spelpjäserna på banans sista ruta vid foten av trappan som leder till himlen.

OBS! Man måste hamna med exakt antal steg på denna ruta. Om siffran på tärningen är högre än antalet steg fram till trappans fot, kan spelaren inte flytta sin spelpjäs.



Rutorna är numrerade från 1 till 4. För att flytta till ruta nr. 1 måste man slå en 1:a med tärningen. För att gå vidare till ruta nr. 2 måste man slå en 2:a och så vidare fram till ruta 4. Slutligen, för att avlägsna en spelpjäs från spelplanen efter ruta nr. 4, måste spelaren slå en 6:a med tärningen.

Spelets slut:

Den spelare som först har nått himlen med sina 3 hästar vinner spelet.

Resterande spelare kan fortsätta att spela och rangordnas när de har spelat ut alla sina pjäser.



Indhold: 1 spilleplade, 12 brikker (3 i hver farve), 1 terning

Spillelets formål: At nå først frem til centrum af pladen med sine 3 brikker.

Sådan foregår spillet: Hver spiller vælger 1 katteridder, tager de 3 hestebrikker i samme farve og placerer dem i figurens "hus".

Man spiller i urets retning.

Den yngste spiller begynder og kaster terningen.



Sådan flyttes brikkerne:

Man skal slå en 6'er for at få en brik ud af huset. Den placeres på det første felt udenfor.

Når en brik er kommet ud, flytter man den det antal felter, som øjnene på terningen viser.

Hvis man har flere brikker ude, bestemmer man selv, hvilken brik man vil flytte.

Slår man en 6'er, bestemmer man selv, om man vil flytte en brik ud af huset eller flytte en brik, som allerede er ude. I begge tilfælde får man en tur mere og må kaste terningen igen.

Når der er flere brikker ude, som bevæger sig fremad på pladen, sker det, at de følger lige efter hinanden.

Brikkerne må ikke overhale hinanden. Hvis en brik spærrer for en anden, må man dermed ikke overhale den, men blot placere sig på feltet bagved.

Til gengæld må man slå brikken foran hjem, hvis man slår det rette antal øjne med terningen og lander på samme felt som den. Man overtager dens plads, og den flyttes hjem i huset med samme farve.

Himmelvejen

Når man har været hele turen rundt, stiller man sig på det sidste felt nedenfor trappen, der fører op til himlen.

NB: Man skal lande præcist på dette felt. Hvis man slår et højere antal øjne end antallet af felter, som er nødvendigt for at lande nedenfor trappen, må man ikke flytte sin brik.



Felterne er nummereret fra 1 til 4. Man skal slå en 1'er for at lande på felt nr. 1, en 2'er for at lande på felt nr. 2 og så fremdeles indtil felt nr. 4.

Efter felt nr. 4 skal spilleren slå en 6'er for at få sin brik væk fra pladen.

Spillelets slutning:

Den spiller, der først når himlen med sine tre heste, vinder spillet.

De andre spillere må gerne fortsætte og bliver nr. 2, 3 osv. i den rækkefølge, de bliver færdige.



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.

DJ05238



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France

