

Ludo

Spelregels:

Inhoud

Speelbord met deksel en Pop-O-Matic
16 pionnen in vier kleuren
Inlegkartonnetjes

Doel van het spel

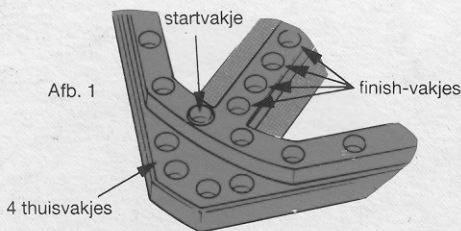
Zorgen dat je als eerste al je pionnen op je finishvakjes hebt nadat ze één rondje hebben gelopen.

Voor het spel begint

Bevestig de kartonnetjes op het speelbord. Zorg dat de banen van één kleur steeds aan weerszijden van één rijtje finish-vakjes liggen (zie voorkant doos).

Spelregels

1. Kies een kleur en zet je vier pionnen op de thuisvakjes in de hoek van het speelbord met banen van jouw kleur.
2. Elke speler drukt op de Pop-O-Matic. De speler met het hoogste aantal ogen mag beginnen. Daarna speel je met de wijzers van de klok mee.
3. Als je aan de beurt bent, druk je éénmaal op de Pop-O-Matic. Als je een 6 hebt, mag je één pion op je startvakje zetten (Afb. 1).

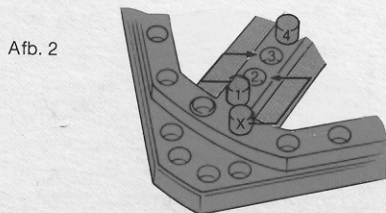


Dan druk je nog eens op de Pop-O-Matic en je verplaatst je pion, met de wijzers van de klok mee, zoveel vakjes over het bord als het aantal ogen.

4. Als je eenmaal een pion op het speelbord hebt en je "gooit" een 6, dan mag je kiezen: óf je zet een nieuwe pion op het startvakje óf je verplaatst één van je pionnen die al op het speelbord staan. Je mag in elk geval nog eens "gooien" en een pion naar keuze verzetten.
5. Als je terechtkomt op een vakje waar al een pion staat, dan moet die pion terug naar zijn thuisvak. Als de pion van een andere speler op jouw startvakje staat en je gooit een 6, dan komt jouw pion op het startvakje en moet de ander terug naar zijn thuisvak.
6. Als je niets anders kunt doen dan terechtkomen op één van je eigen pionnen, dan blijf je waar je bent.
7. Als een pion een heel rondje over het speelbord heeft afgelegd, dan volg je de pijl van jouw kleur naar de vakjes in het middengedeelte van het speelbord. Je mag in iedere volgorde binnenkomen, maar je moet wel precies uitkomen met tellen. Als je niet het hele gegooide getal kunt gebruiken, moet je blijven waar je bent.

VOORBEELD (Afb. 2):

Je gooit een 2: je mag de pion van vakje 1 naar vakje 3 zetten, óf je mag de pion met de x op vakje 2 zetten.



De winnaar

De speler die als eerste al zijn pionnen op de vier finish-vakjes heeft staan, is de winnaar.