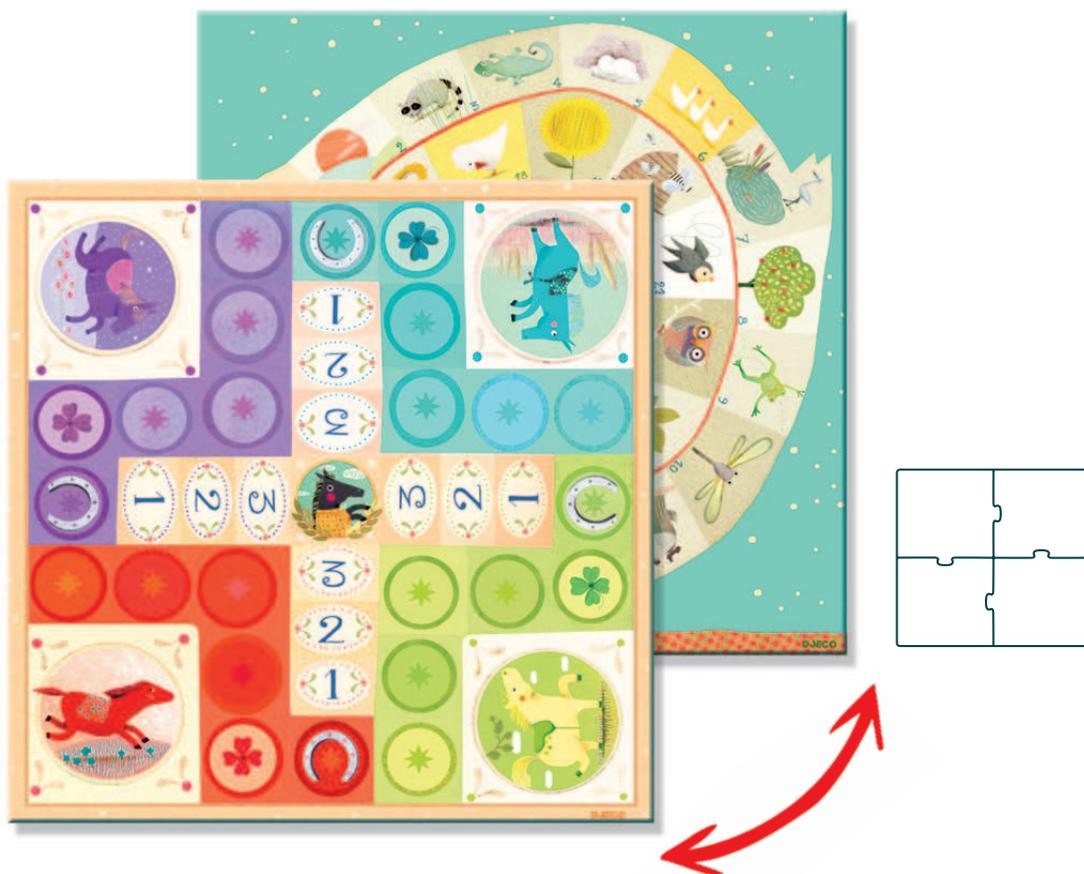


Ludo & Co Junior

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



X2



D Spielregeln

Ludo & Co

Pferdchenspiel

- **Ziel des Spiels**

Als Erster mit beiden Pferdchen die Mitte des Spielfeldes erreichen.

- **Spielablauf**

Jeder Spieler setzt seine Pferdchen auf den Pferdestall in der entsprechenden Farbe. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Damit ein Pferdchen einen Stall verlassen und auf das erste Feld seiner Farbe gesetzt werden kann (Sternenfeld) muss zunächst eine Sechs gewürfelt werden. Ist das Pferdchen aus dem Stall heraus, wird es immer so viele Felder vorgesetzt, wie Augen gewürfelt wurden. Wenn einer Spieler eine Sechs würfelt, darf er noch einmal würfeln. Nach jedem Würfeln kann eines von beiden Pferdchen gezogen werden.

- **Sonderfälle**

- Ein Feld, auf dem sich bereits ein Pferdchen befindet, darf nicht übersprungen werden. Der Spieler muss auf dem Feld genau davor stehen bleiben.
- Führt das gewürfelte Ergebnis direkt auf ein Feld, auf dem sich bereits ein Pferdchen befindet, nimmt man dessen Platz ein und das herausgeworfene Pferdchen muss zurück in seinen Stall.

Nach einer vollständigen Runde werden die Pferdchen auf das letzte Feld ihrer Runden gesetzt (das Feld mit dem Hufeisen in der jeweiligen Farbe.) Wenn die Anzahl der gewürfelten Punkte größer ist, als die Anzahl der Felder bis zum Hufeisen-Feld, geht das Pferdchen so viele Punkte zurück, wie zu viel gewürfelt wurden. Ist das Pferdchen genau auf diesem Feld angekommen, muss zunächst eine 1 gewürfelt werden, um auf das Feld 1 der Leiter zu kommen, dann eine 2, um auf das Feld 2 zu kommen, dann eine 3 für das dritte Feld. Mit einer Sechs kann dann das Pferdchen siegreich aus der Runde genommen werden.



