

# Ludo



Für 2-4 Spieler  
Ab 5 Jahre

## Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 4 farbige Spielbahnen (grün, orange, gelb, lila)
- 16 farbige Kugeln (4 x grün, 4 x orange, 4 x gelb, 4 x lila)
- 1 Würfel

## Ziel des Spiels:

Der Erste, der es schafft seine 4 Kugeln um alle 4 Spielbahnen zu manövrieren und sie sicher in sein Haus zu bekommen, ist der Gewinner des Spiels.

## Aufstellen des Spieles:

Das Spielbrett sollte auf eine flache Fläche gestellt werden. Setze die 4 Spielbahnen in die dafür vorgesehenen Vorrichtungen. Dabei bitte die Farbe passend zueinander ordnen. Z.B. grüne Spielbahn auf den grünen Innenring mit lila Basis des Spielbretts usw. Die lila Basis mit grünem Innenring ist zum aufstellen der lila Spielkugeln, gelbe Basis mit lila Innenring zum lagern der gelben Kugeln, orangene Basis mit gelbem Innenring zum lagern der orangenen Kugeln und grüne Basis mit orangenem Innenring zum lagern der grünen Kugeln.

## Spielanleitung:

Jeder Spieler wählt die Farbe der Kugeln aus, die zur Farbe seiner Basis passt. Die 4 Kugeln werden in die dafür vorgesehene Basis gelegt. Die Spieler müssen nun versuchen, ihre Kugeln nach Hause zu bekommen. Jeder würfelt einmal, der mit der höchsten Punktzahl darf beginnen. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Jeder darf solange er keine Kugel auf den Spielbahnen hat 3mal würfeln. Würfelt er eine 6 beginnt er mit seiner Kugel auf seiner Startposition, die mit dem Pfeil seiner Farbe gekennzeichnet ist – z.B. die lila Kugeln mit lila Basis – Der Spieler mit den lila Kugeln startet immer bei der lila Markierung (Pfeil) der grünen Spielbahn. Die grünen Kugeln starten bei der grünen Markierung der orangenen Spielbahn usw. Das Spiel verläuft in Pfeilrichtung.

Hat ein Spieler keine Kugeln mehr auf den Spielbahnen und es sind noch Kugeln in der Basis, so darf er 3mal würfeln um eine 6 zu bekommen.

Würfelt der Spieler eine 6 kann er eine Kugel auf das Spielfeld – bei seiner Startposition – setzen. Hat ein Spieler bei einer 6 bereits Kugeln auf dem Feld, kann er entscheiden, ob er eine Kugel neu auf das Spielfeld setzt oder seine Kugel, die bereits auf dem Feld ist, weiterbewegt. Nach jeder 6 darf er nochmals würfeln.

Hat ein Spieler seine Startposition mit einer eigenen Kugel belegt und würfelt er eine 6, darf er nicht mit einer neuen Kugel starten. Er muss dann mit einer auf dem Spielfeld befindlichen Kugel ziehen. Das Spielfeld muss zum starten frei sein.

Landet ein Spieler mit seiner Kugel auf einen von einem Mitspieler belegten Platz, so wird der Gegenspieler geschmissen und muss seine Kugel in die innere Rinne der Spielbahn legen. Diese rollt dann in den inneren Kreis. Je nach dem auf welchem Symbol des Kreises die Kugel zum stehen kommt, geht es dann für ihn weiter.

## Symbole:



Pech – Die Kugel muss zurück in die Basis



Haus – Die Kugel darf direkt in sein Haus gelegt werden



Würfel – Die Kugel darf direkt auf der Startposition des Spielers neu starten.

Nach diesen Aktionen ist immer dann der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spieler darf nicht seine Kugel auf einen von ihm selbst bereits belegten Platz legen. In diesem Fall muss er die Kugel auf den nächsten freien nicht von ihm belegten Platz legen.

Ist dieser Platz von einem Mitspieler belegt, muss er diesen schmeißen.

Sobald eine Kugel die Reise um alle Spielbahnen geschafft hat, kommt er zu seinem Haus – mit den 4 Plätzen. Um ins Haus zu kommen, muss der Spieler die dazu nötige Augenzahl würfeln. Es darf nicht über Kugeln im Haus gesprungen werden. Der Spieler kann allerdings seine Kugeln, die bereits im Haus sind, bei entsprechender Würfelzahl ziehen. Solange der Spieler vor dem Haus sitzt und die gewünschte Zahl zu groß ist um ins Haus zu kommen, muss er entweder eine andere Kugel ziehen oder wenn er keine im Spiel hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist wer zuerst seine 4 Kugeln in seinem Haus hat.