



SE

FIASPEL

Fia är ett av världens äldsta spel. Det är både roligt och lätt att lära. Namnet Fia kommer från det latinska ordet fiat, som betyder gång.

För 2-4 deltagare från 5 år

Innehåll

Spelplan 16 spelpjäser, fyra av varje färg Tärning

Vad spelet går ut på

Det gäller för dig att komma först runt spelplanen med dina fyra spelpjäser och rädda dem in till målet i mitten. Se upp för motspelarna, som försöker knuffa sig av banan!

Spelförberedelser

Välj "din" färg och placera spelpjäserna i boet med samma färg. Låt tärningen gå runt – den som slår högst får börja.

Spelet kan börja

För att få flytta ut en spelpjäs ur boet, måste du slå en etta eller en sexa. Om du slår en etta, ställer du ut en pjäs på startrutan. Slår du en sexa, kan du välja mellan att flytta ut två pjäser till startrutan eller flytta en pjäs till den sjätte rutan.

Du flyttar dina spelpjäser medsols runt spelplanen. När du slår en sexa, får du ett extra slag. Det gäller för dig att gå banan runt och komma först med dina fyra spel- pjäser in till mitten – till målet. Du får hoppa över motspelarnas pjäser, men du får inte hoppa över dina egna. Om du landar på en ruta där någon annans spelpjäs står, får du knuffa ut den. Motspelarens spelpjäs ställs tillbaka i sitt bo och måste börja om från början. När du kommer till rutorna i "din" färg på väg in mot målet, kan du inte längre bli utknuffad av de andra spelarna.

Vem vinner?

Tärningsslaget måste gå jämnt upp när du går i mål. Om du slår för högt, vänder du och går resterande steg bakåt. Den som först har lyckats flytta alla sina fyra spelpjäser runt banan och in till målet har vunnit.

NO

LUDOSPILL

Ludo er et av verdens eldste spill. Det er både morsomt og lett å lære.

2-4 deltakere fra 5 år

Innhold

Spillebrett 16 brikker, fire av hver farge Tærning

Hva spillet går ut på

Det gjelder å komme først rundt brettet med de fire brikkene og få dem inn til målet i midten. Pass deg for motspillerne, de forsøker å slå deg vekk fra brettet!

Forberedelser

Velg "din" farge og plasser brikkene i boet med samme farge. La terningen gå rundt – den som slår høyest, begynner.

Spillet kan begynne

For å kunne flytte en brikke ut fra boet, må du slå en éner eller en sekser. Hvis du slår en éner, flytter du en brikke ut til starttruten. Slår du en sekser, kan du velge om du vil flytte ut to brikker til starttruten eller én brikke til den sjette ruten. Brikkene flyttes med sola rundt brettet. Når du slår en sekser, får du et ekstra slag.

Det gjelder å gå rundt banen og kommer først med de fire brikkene til medten - målet. Du kan hoppe over motstandernes brikker, men ikke over dine egne. Hvis du lander på en rute hvor brikken til en annen spiller står, kan du slå den ut. Motspillerens brikke flyttes tilbake til boet, og den må starte helt fra begynnelsen igjen. Når du kommer til rutene med "din" farge på vei inn mot mål, kan du ikke lenger bli slått ut av de andre spillerne.

Vhem vinner?

Du må få helt riktig terningkast når du går i mål. Hvis du slår for højt, snur du og går det resterande antall trinn bakover. Den som først har fått alle sine fire brikker rundt banen og inn til målet, har vunnet.

FI

LUDOPELI

Ludo on yksi maailman vanhimmista peleistä.

Sitä on hauska pelata ja se on helppo oppia.

2-4 pelaajaa, 5-vuotiaista alkaen

Sisältö

Pelilauta 16 pelinappulaa, neljä kutakin väriä Noppa

Pelin tarkoitus

Pelaaja yrittää ensin kiertää pelilaudan neljällä pelinappulallaan ja pelastaa ne sen jälkeen laudan keskellä olevaan maaliin. Samalla hänen on varottava kanssapelaajia, jotka yrittävät tönäistä hänen nappuloitaan pelilaudalta.

Pelin valmistelut

Pelaajat valitsevat oman värinsä ja asetta- vat pelinappulat vastaavavärisen pesään. Pelin aloittaja valitaan nopalla.

Pelin aloitus

Voidakseen siirtää pelinappulan ulos pesästä pelaajan on heitettävä nopalla ykkönen tai kuutonen. Jos pelaaja heittää ykkösen, hän saa asettaa yhden pelinap- puloistaan lähtöruutuun. Jos hän heittää kuutosen, hän voi siirtää kaksi pelinappulaa lähtöruutuun tai yhden nappulan kuuden- teen ruutuun. Pelinappuloita siirretään pe- lilaudalla myötöpäivään. Kun pelaaja heittää kuutosen, hän saa uuden heittovuoron. Pelaaja pyrkii siirtämään pelinappulansa pelilaudan ympäri ja asettamaan ne pe- lilaudan keskellä olevaan maaliin. Pelaaja voi hypätä vastapelaajien nappuloiden yli mutta ei omien. Jos pelaaja osuu ruutuun, jossa on vastapelaajan nappula, sen saa poistaa pelilaudalta. Laudalta poistettu pelinappula asetetaan takaisin pesäänsä ja sen on aloitettava alusta. Kun pelaaja saa nappulansa ”omanvärisiin” ruutuihin mat- kalla maalia kohti, eivät vastapelaajat enää voi poistaa sitä pelilaudalta.

Pelin voittaja

Pelinappulan saa siirtää maaliin vain tasa- luvulla. Jos nopan silmäluku on liian suuri, nappulaa on siirrettävä ylimenevä silmäluku taaksepäin. Se, joka ensimmäisenä onnistuu kierrättär- mään kaikki pelinappulansa pelilaudan ympäri ja sen jälkeen maaliin, voittaa pelin.

DK

LUDOSPIL

Ludo er et af verdens ældste spil. Det er både sjovt og let at lære.

2-4 deltagere fra 5 år

Indhold

Spilleplade 16 spillebrikker, 4 i hver farve Terning

Spillets formål

Du skal forsøge at komme først rundt på spillepladen med dine fire spillebrikker og få dem i mål i midten. Men pas på dine modspillere, som vil forsøge at slå dig hjem!

Forberedelser

Vælg hvilken farve du vil have, og anbring dine spillebrikker i hjørnefeltet med samme farve. Slå på skift med terningen. Den som slår det højeste antal, begynder spillet.

Selve spillet

For at flytte ud skal du slå en ener eller en sekser. Hvis du slår en ener, flytter du en af dine spillebrikker ud på startfeltet. Hvis du slår en sekser, kan du vælge mellem at flytte 2 spillebrikker ud på startfeltet

eller en spillebrik til det sjette felt. Du flytter dine spillebrikker rundt på spillepladen i urets retning. Når du slår en sekser, får du et ekstra kast. Vher gang det er din tur, skal du slå med terningen og flytte det antal felter frem, som terningen viser. Du vælger selv, hvilken af dine brikker du vil flytte. Du må hoppe over modspillernes brikker, men du må ikke hoppe over dine egne. Hvis du lander på et felt, hvor der står en anden spillers brik, slår du denne brik hjem. Denne spillebrik sættes tilbage i sit hjørne- felt og skal begynde forfra.

Hvem vinner?

Den deltager, som først får flyttet sine fire spillebrikker i mål midt på spillepladen, vinder spillet. Når du kommer til felterne i din farve på vej ind mod mål, kan du ikke længere blive slået hjem af andre spillere. Terningkastet skal passe nøjagtigt, når du går i mål. Hvis du slår for meget, vender du om og går det resterende antal felter tilbage.

GB

LUDO

Ludo is one of the world's oldest games. It's also a fun game which is easy to learn. The name comes from the Latin word "ludus", which means "game".

2-4 players, aged 5+

Contents

Playing board 16 playing pieces, four of each colour
Die

The aim of the game

The aim is to be the first player to get all four of your playing pieces around the board and safely to the centre. Watch out for your opponents who will try to capture your pieces!

Game preparations

Choose your colour and place your playing pieces in that colour's home area. Take it in turns to roll the die – the player with the highest roll starts.

Starting the game

To move a playing piece from the home area, you must roll a one or a six. If you roll a one, place a playing piece on the start square. If you roll a six, you can choose to move two playing pieces to the start square or move one playing piece to the sixth square.

Move your playing pieces clockwise around the board. If you roll a six, you get an extra turn. The aim is to move around the board and be the first player to get all four of your playing pieces to the centre of the board. You can jump over your opponents' play- ing pieces, but you cannot jump over your own playing pieces. If you land on a square which is occupied by someone else's play- ing piece, you capture it. The opponent's playing piece is sent back to their home area and has to

start again from the beginning. Once you reach the squares which are your colour on the way to the centre of the board, you can no longer be captured by the other players.

Who wins?

When approaching the centre of the board, the number you roll with the die must be the exact number for reaching the centre. If you roll a number which is too high, you must turn around and move backwards the remaining number of places. The first player to get all four playing pieces around the board and into the centre is the winner.



Ej lämplig för barn under 36 månader.
Innehåller smådelar (spelpjäserna).