

Treasure Island Ludo

Schatzinsel

Ludo l'île au trésor

Juego de mesa Isla del tesoro

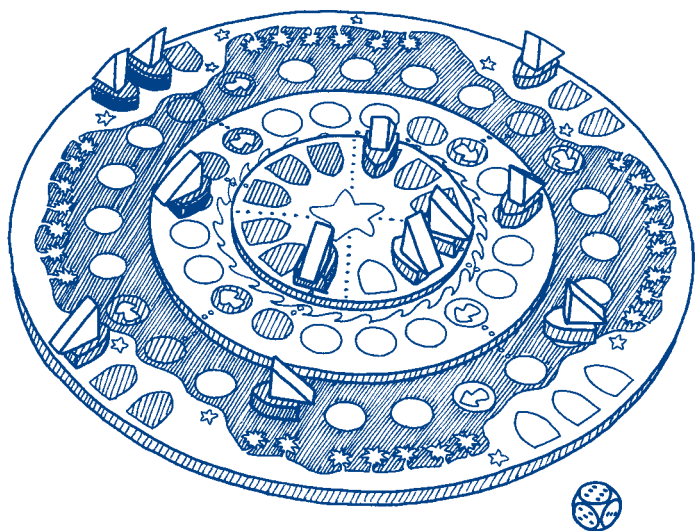
Ludo Schateiland

Ludo-skatteøen

L'isola del tesoro Ludo

Ludo Ilha do tesouro

Лудо – Остров сокровищ



goki

Treasure Island Ludo

A large lake, in the middle of which is an island surrounded by reefs. On this island lies a great treasure. You can recover it if you are the first to land all three of your ships on the treasure island.

The treasure island is a ludo game for 2 – 4 players aged 4 and over.

1 game board with 3 levels
3 red, 3 orange, 3 green and 3 purple sailing ships.
1 die

Object of the game

The object of the game is to be the first player to take your three sailing ships from your home port, following the arrows to the "home" on the top level of the treasure island.

Preparation

Each player chooses a colour and places his or her three sailing ships in the home ports of the corresponding colour on the beach by the sea. The players take it in turns, moving clockwise, to throw the number die. If you throw a six you may take your first ship out of your home port, place it on the arrow of the same colour, and then throw again. If all three sailing ships are in the home port you may have three tries at throwing a six.

Rules

Anyone who throws a six may throw again. As long as you still have sailing ships in your home port, a ship must be placed in the box with the arrow when you throw a six. This box must be cleared with the number of the second throw. If you land on your own ship when clearing, you have to eject it back to the home port.

Your own ships only have to be ejected when clearing the arrow box. On your way to your "home" you can jump over your own and your opponents' ships. However, if you land on an opponent's ship in the box corresponding to the number you have thrown, you can eject the opponent's ship. Each ejected ship must then wait in its home port to rejoin the game. All of you try to bring your three sailing ships as quickly as possible to your "home". However, this is made even more difficult by the fact that you cannot jump over your own ships in your "home" boxes. Once you land in front of these boxes, the number thrown must therefore be exactly right, otherwise the sailing ship must remain in front of the saving "home" and wait for the right number on the die, while fearing that one of the opposing players could eject it so close to the finish.

The transition from one level to the next one up always takes place along the corresponding coloured dotted line. This means that you have to go all the way round each of the two lower levels in order to continue on the higher level and to go from the second level into your "home".

If you are the first player to land all three sailing ships in your "home" on the treasure island, the treasure belongs to you and you have won the game. The "treasure" can be a piece of chocolate, candy or some other nice thing that you placed in the middle of the treasure island before beginning the game.

We hope you have lots of fun with the treasure island game!

D Ludo Schatzinsel

Ein großer See und mittendrin eine Insel, von Riffen umgeben. Auf dieser Insel liegt der große Schatz. Du kannst ihn bergen, wenn Du alle Deine drei Schiffe als Erster an die Schatzinsel anlegen lässt.

Die Schatzinsel ist ein Ludo-Spiel für 2 – 4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Spielbrett mit 3 Ebenen

Je 3 rote, orangefarbene, grüne und violette Segelschiffe.

1 Würfel

Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, die eigenen drei Segelschiffe als Erster von dem jeweiligen Heimathafen in Pfeilrichtung in das „Zuhause“ auf der obersten Ebene an der Schatzinsel zu bringen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfarbe aus und setzt seine drei Segelschiffe in die farblich entsprechend gekennzeichneten Heimathäfen am Strand des Meeres.

Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn mit dem Zahlenwürfel. Wenn Du eine Sechs würfelst, darfst Du Deine erste Spielfigur aus dem Heimathafen nehmen, auf das Feld mit dem gleichfarbigen Pfeil setzen und dann noch einmal würfeln. Wenn alle drei Segelschiffe im Heimathafen sind, darfst Du dreimal versuchen, eine Sechs zu würfeln.

Die Regeln

Wer eine „Sechs“ würfelt, darf jeweils noch einmal würfeln. Solange sich noch Segelschiffe in Deinem Heimathafen befinden, muss ein Segelschiff neu auf das Feld mit dem Pfeil gesetzt werden. Dieses Feld muss mit dem Ergebnis des zweiten Wurfes freigemacht werden. Triffst Du beim Freimachen auf ein eigenes Segelschiff, musst Du dieses „rauswerfen“.

Eigene Segelschiffe müssen nur beim Freimachen rausgeworfen werden. Du kannst auf dem Weg zu Deinem „Zuhause“ über die eigenen und gegnerischen Segelschiffe springen. Wenn Du jedoch auf das Segelschiff eines Gegners auf dem Feld triffst, dass Du als Zielfeld gewürfelt hast, kannst Du das gegnerische Segelschiff rauswerfen. Jedes rausgeworfene Segelschiff muss wieder im Heimathafen auf seinen neuerlichen Spieleinsatz warten. Jeder Spieler versucht, seine drei Segelschiffe so schnell wie möglich in sein „Zuhause“ zu bringen. Das wird aber dadurch zusätzlich erschwert, dass er in den Feldern seines „Zuhause“ nicht über die eigenen Figuren springen kann. Vor diesem Spielfeld angekommen, muss die gewürfelte Zahl also genau stimmen, sonst muss das Segelschiff vor dem rettenden „Zuhause“ stehen bleiben und auf die passende Zahl auf dem Würfel warten und befürchten, dass ein gegnerischer Spieler es so kurz vor dem Ziel noch heraus wirft.

Der Übergang von einer Ebene auf die nächsthöhere erfolgt immer entlang der farblich entsprechenden gestrichelten Linie. Du musst also auf den unteren beiden Ebenen einmal rundum laufen, um den Weg auf der höheren Ebene fortsetzen zu können und von der zweiten Ebene in Dein „Zuhause“ zu kommen.

Wenn Du als Erster alle drei Segelschiffe in Deinem „Zuhause“ an der Schatzinsel angelegt hast, gehört Dir der Schatz der Insel und Du hast das Spiel gewonnen. Der „Schatz“ kann ein Stück Schokolade, ein Bonbon oder etwas anderes Begehrtes sein, das Ihr vor Spielbeginn bereits in die Mitte der Schatzinsel gelegt habt.

Wir wünschen Euch viel Spaß mit dem Schatzinsel-Spiel!

F Ludo l'île au trésor

Une grande mer avec au milieu une île entourée de récifs. Sur cette île se trouve un grand trésor. Pour le récupérer, tes trois bateaux doivent atteindre les premiers l'île au trésor.

L'île au trésor est un jeu du Ludo pour 2 à 4 joueurs de 4 ans et plus.

1 plateau de jeu à 3 niveaux

12 voiliers : 3 rouges, 3 orange, 3 verts et 3 violets.

1 dé

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à « ramener à la maison » ses trois voiliers en partant du port de sa couleur et en allant dans le sens de la flèche jusqu'au niveau le plus haut de l'île au trésor.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur de jeu puis place ses trois voiliers dans le port de départ de même couleur situé sur la plage.

Les joueurs lancent le dé chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Si, en lançant le dé, tu obtiens un six, tu as alors le droit de sortir du port de départ ton premier voilier. Place-le sur la case indiquée par la flèche de la même couleur, puis lance de nouveau le dé. Si tes trois voiliers sont tous dans le port de départ, tu as trois possibilités à ta disposition pour obtenir un six.

Règles de jeu

Le joueur qui obtient un six, a le droit de rejeter une fois le dé. Tant qu'il y a des voiliers dans ton port de départ, tu dois d'abord chercher à les faire sortir pour les lancer dans la course. Cette case avec la flèche doit être libérée en faisant avancer le voilier du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en lançant le dé la deuxième fois. Si, en libérant la case, ton voilier finit sa course exactement sur un voilier de la même couleur, tu dois le renvoyer à sa case de départ. Ce n'est que dans un tel cas de figure que tu es obligé de renvoyer un de tes propres voiliers à la case de départ.

En amenant tes voiliers vers le but, tu peux sauter par dessus tes propres voiliers et les voiliers adverses. Or, si ton voilier finit sa course exactement sur un voilier adverse, tu le sortiras. Une fois renvoyé à son port, le voilier attend un six pour pouvoir rentrer en jeu.

Chaque joueur cherche à amener ses trois voiliers au but aussi vite que possible. Ce qui est, cependant, rendu plus ardu par le fait que les joueurs n'ont pas le droit de sauter par dessus leurs propres voiliers quand ceux-ci se trouvent sur les cases de leur maison. Ils doivent alors, par conséquent, amener leurs trois voiliers à la maison avec le bon nombre, faute de quoi chaque voilier doit attendre dehors que le bon nombre soit tiré, dans la crainte d'être sorti par un voilier adverse alors que le but est tout proche. Le passage d'un niveau au suivant s'effectue toujours le long de la ligne hachurée de couleur correspondante. Par conséquent, tu dois toujours faire le tour complet des deux niveaux inférieurs avant de pouvoir accéder au niveau supérieur, et du deuxième niveau à « ta maison ».

Si c'est toi qui es le premier à ramener ses trois voiliers sur l'île, le trésor t'appartiendra et tu auras gagné le jeu. Le « trésor » peut consister en un bout de chocolat, un bonbon ou autre friandise que les joueurs auront mis au centre de l'île au trésor avant de commencer le jeu.

Amusez-vous bien avec le jeu de l'île au trésor !

E Juego de mesa Isla del tesoro

Un gran lago y justo en medio una isla rodeada de arrecifes. En esta isla yace el gran tesoro. Podrás rescatarlo si consigues ser el primero en atracar tus tres barcos en la isla del tesoro.

La isla del tesoro es un juego de mesa para 2 – 4 jugadores a partir de 4 años.

1 tablero de juego con 3 niveles

3 barcos de vela por cada color: rojo, naranja, verde y violeta.

1 dado

Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir ser el primero en llevar sus tres barcos de vela desde los correspondientes puertos de origen, en dirección de las flechas, a su "casa" en el nivel superior de la isla del tesoro.

Preparación del juego

Cada jugador elige un color de juego y coloca sus tres barcos de vela en los puertos de origen marcados con el color correspondiente a la orilla del mar. Los jugadores lanzan el dado en el sentido de las agujas del reloj. Si sacas un seis, puedes sacar tu primera ficha del puerto de origen y colocarla en la casilla con la flecha del mismo color y a continuación lanzar el dado nuevamente. Si tus tres barcos de vela están en el puerto de origen, puedes lanzar tres veces para intentar obtener un seis.

Las reglas

El que lance una "seis" puede volver a lanzar otra vez. Mientras se encuentren barcos de vela en tu puerto de origen tendrás que sacar un barco de vela al casillero con la flecha. Deberás abandonar esta casilla con el resultado del segundo lanzamiento de dado. Si al salir caes sobre una de tus propias figuras tendrás que "echarla". Las figuras propias sólo se tienen que echar al salir.

En el camino hacia tu "casa" podrás saltar por encima de tus propias figuras y de las figuras de tus oponentes. Pero si tirando el dado caes sobre una casilla que está ocupada por el barco de vela de uno de tus oponentes, podrás echar al barco de vela enemigo. Cada figura que ha sido eliminada debe regresar al casillero de inicio y esperar hasta que sea reincorporada al juego.

Cada jugador intentará posicionar sus tres barcos de vela cuanto antes en su "casa". Pero esto se dificulta ya que en las casillas de su "casa" no podrá saltar sus propias figuras. Así que antes de llegar a este casillero se debe lanzar el número exacto, sino la figura deberá permanecer delante de la "propia casa" salvadora y esperar hasta que le salga el número apropiado en el dado y temer que algún jugador oponente le eche a tan poco de la meta. La transición de un nivel al siguiente nivel más alto, siempre tiene lugar siguiendo la línea discontinua del color correspondiente. Así que en los dos niveles inferiores tienes que dar una vuelta completa para poder continuar el camino en el nivel más alto y llegar a tu "casa" desde el segundo nivel.

Si consigues ser el primero en conseguir atracar tus tres barcos de vela en tu "casa" en la isla del tesoro, el tesoro de la isla será tuyo y habrás ganado el juego. El "tesoro" puede ser un trozo de chocolate, un caramelo o alguna otra cosa apetecible que hayáis colocado en el centro de la isla del tesoro antes de comenzar a jugar.

¡Os deseamos mucha diversión con el juego de la isla del tesoro!

Ludo Schateiland

Een groot meer met in het midden een eiland, omringd door klippen. Op dit eiland ligt een grote schat. Je kunt deze bergen, als je als eerste alle drie je schepen aan het schateiland laat aanleggen.

Schateiland is een ludospel voor 2 – 4 spelers vanaf 4 jaar.

1 speelbord met 3 niveaus

Telkens 3 rode, oranje, groene en paarse zeilschepen

1 dobbelsteen

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin de eigen drie zeilschepen als eerste vanaf de thuishaven in de richting van de pijl naar de eigen aanlegplaats op het bovenste niveau rond het schateiland te brengen.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een speelkleur en plaatst zijn drie zeilschepen in de thuishaven van zijn kleur aan de oever van het meer.

De spelers gooien om beurten de dobbelsteen. Hierbij wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Als je een zes gooit, mag je je eerste speelfiguur uit je thuishaven nemen en op het veld met de pijl in dezelfde kleur plaatsen. Daarna mag je nog een keer gooien. Als alle drie je zeilschepen nog in je thuishaven liggen, mag je driemaal proberen een zes te gooien.

De regels

Wie een zes gooit, mag nog een keer gooien. Zolang er nog zeilschepen in je thuishaven liggen, moet je bij een zes een zeilschip op het veld met de pijl van je kleur zetten. Dit veld moet je dan met het resultaat van je volgende worp weer vrijmaken. Kom je hierbij terecht op een veld waar zich al een van je andere zeilschepen bevindt, dan moet dit schip weer naar de thuishaven terugkeren. Dit geldt alleen bij het vrijmaken van het veld met de pijl! Op weg naar je aanlegplaats kun je over je eigen zeilschepen en die van je tegenspelers springen. Als je zeilschip echter precies terechtkomt op een veld waar zich al een schip van een tegenspeler bevindt, kun je dat schip naar zijn thuishaven terugsturen. Daar moet het dan wachten, tot je tegenspeler met een gegooid zes zijn zeilschip opnieuw in het spel kan brengen.

Elke speler probeert zijn drie zeilschepen zo snel mogelijk naar zijn aanlegplaats aan het eiland te brengen. Maar dit is niet zo eenvoudig, want op de velden van de aanlegplaats kun je niet over je eigen schepen springen. Als je daar eenmaal bent aangekomen, moet je dus het exacte aantal ogen gooien. Anders moet je zeilschip vóór de reddende aanlegplaats blijven liggen en wachten op een juiste worp. Ondertussen bestaat het gevaar dat een tegenspeler je schip, zo vlak voor de aankomst, toch nog naar de thuishaven terugstuurt.

De overgang van het ene niveau naar het volgende gebeurt altijd via de stippelijntje van je eigen kleur. Je moet dus op de beide onderste niveaus telkens een volledige ronde varen, alvorens je je weg op het volgende niveau kunt voortzetten en zo uiteindelijk je aanlegplaats bereikt.

Als jij als eerste alle drie je zeilschepen in je aanlegplaats aan het schateiland hebt aangemeerd, komt de schat die op het eiland ligt, jou toe en ben jij de winnaar van het spel. De 'schat' kan bijvoorbeeld een stuk chocolade, een snoepje of iets anders leuks zijn, dat jullie voor het begin van het spel al in het midden van het schateiland hebben gelegd.

Wij wensen jullie veel speelplezier!

Ludo-skatteøen

På en ø, der er omkranset af rev midt ude i en sø, ligger der en stor skat. Du kan blive den, der finder skatten, hvis du som den første får dine tre skibe sejlet ind til skatteøens bredder.

"Skatteøen" er et ludospil beregnet for 2 – 4 spillere fra 4 år.

1 spillebræt med 3 niveauer

Hhv. 3 røde, orange, grønne og lila sejlskibe.

1 terning

Meningen med spillet

I dette spil gælder det om at være den første, der får sejlet sine tre sejlskibe fra havnen "hjem" til det øverste niveau på skatteøen ved at følge pilenes retning.

Forberedelse af spillet

Hver spiller vælger en bestemt farve og sætter sine tre sejlskibe på havnefeltet af samme farve.

Spillerne kaster talterningen i urets retning. Hvis du kaster et 6-tal, må du tage et af dine skibe i havnen, placere det på feltet med en pil i samme farve og så kaste terningen igen. Hvis alle tre sejlskibe befinder sig i havnen, har du tre forsøg til at kaste et 6-tal.

Spilleregler

Den, der kaster et 6-tal, må kaste terningen igen. Så længe der befinder sig sejlskibe i havnen, skal et nyt sejlskib placeres på feltet med pilen. Dette felt skal så 'cleares' med resultatet af 2. kast. Hvis du i den forbindelse støder på et af dine egne sejlskibe, ryger dette ud. Dine egne sejlskibe ryger kun ud i forbindelse med clearing.

På din vej "hjem" må du gerne springe over dine egne og de andres skibe. Hvis du støder på et af de andres skibe på det sidste felt i rækken, har du lov til at tage det ud af spillet. Alle sejlskibe, der udgår af spillet på den måde, ryger tilbage til havnen, hvor de så venter på at komme ind i spillet igen. Hver spiller forsøger at få sine tre sejlskibe "hjem" så hurtigt som muligt. Spillet bliver gjort lidt sværere ved, at man i "hjem"-felterne ikke må springe over sine egne brikker. For at komme i mål, skal man kaste lige nøjagtigt det tal, der kræves. Hvis ikke det lykkes første gang, må man vente til det bliver ens tur igen og så atter prøve lykken, selvfølgelig med risiko for, at man bliver smidt ud af en af de andre spillere så kort før målet.

Overgangen fra et niveau til det næste befinder sig langs den stiplede linje, der har samme farve som brikkerne. På de to nederste niveauer skal du altså først hele vejen rundt, inden du kan begive dig op på det næste niveau og derfra komme til mål.

Den, der som den første får sejlet alle sine sejlskibe "hjem" til skatteøen, har vundet spillet og dermed også skatten. Skatten kan f.eks. være et stykke chokolade, et bolsje eller noget andet, som I lægger ind på midten af skatteøen, inden spillet starter.

Rigtig god fornøjelse med skattejagten!

① L'isola del tesoro Ludo

Un grande mare con un'isola nel mezzo circondata da scogliere. Su questa isola si trova il gran tesoro. Per recuperarlo, tutte e tre le tue navi devono arrivare per prime all'isola del tesoro.

L'isola del tesoro è un gioco Ludo per 2 a 4 giocatori da 4 anni in su.

1 tavoliere a 3 piani

12 velieri: 3 rossi, 3 arancioni, 3 verdi e 3 violetti

1 dado

Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di essere il primo a "portare a casa" i propri tre velieri partendo dal porto dello stesso colore e proseguendo nel senso della freccia fino al piano più alto dell'isola del tesoro.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un colore e colloca i suoi tre velieri nel porto di partenza di medesimo colore situato sulla spiaggia del mare.

I giocatori giocano in senso orario lanciando il dado con i numeri. Se lanciando il dado, esce un sei, hai il diritto di prendere dal porto di partenza la tua prima pedina. Collocala nella casella dello stesso colore contrassegnata dalla freccia. Poi tira nuovamente il dado. Se tutti e tre i tuoi velieri si trovano nel porto di partenza, hai tre tentativi a disposizione per far uscire un sei.

Regole

E' legittimato a lanciare di nuovo il dado chi fa uscire un "sei". Finché ci sono velieri nel tuo porto di partenza, devi cercare di collocarli nella casella contrassegnata dalla freccia. Questa casella deve poi essere liberata facendo avanzare il veliero in funzione del risultato ottenuto lanciando una seconda volta il dado. Se liberando la casella con la freccia, il tuo veliero si ferma in una casella occupata da un altro tuo veliero, devi "gettare fuori" quest'ultimo. Sei costretto a gettare fuori velieri tuoi solo in tal caso. Nel portare a casa i tuoi velieri, puoi saltare velieri tuoi o avversari. Se, però, in funzione del punteggio ottenuto tirando il dado, il tuo veliero si ferma in una casella occupata da un veliero avversario, il veliero avversario viene gettato fuori. Ogni veliero gettato fuori ritorna al porto di partenza dove attende di rientrare in gioco.

Ogni giocatore cerca di portare a casa i suoi tre velieri il più rapidamente possibile. Questo obiettivo è però reso più difficile dal fatto che i giocatori non hanno il diritto di saltare i propri velieri quando questi si trovano nelle caselle della "propria casa"; devono allora, per questa ragione, raggiungere la casella finale facendo uscire con il dado il numero giusto, altrimenti il veliero deve restare fuori – davanti alla meta – in attesa che sia tirato il numero giusto prima che un giocatore avversario non lo getti fuori proprio ad un passo dal traguardo.

Il passaggio da un piano al successivo si esegue sempre lungo la linea tratteggiata di colore corrispondente. Devi perciò fare sempre il giro completo dei due piani inferiori prima di poter passare al piano superiore e dal secondo piano a "casa tua".

Se sei il primo a "portare a casa", cioè all'isola, tutti e tre i tuoi velieri, il tesoro dell'isola ti apparterrà e avrai vinto il gioco. Il "tesoro" può consistere in un pezzo di cioccolata, una caramella o qualche cos'altro di desiderabile che avrete messo al centro dell'isola del tesoro prima dell'inizio del gioco.

Vi auguriamo buon divertimento con il gioco dell'isola del tesoro!

P Ludo Ilha do tesouro

Um grande mar e uma ilha no meio, rodeada por recifes. Nesta ilha encontra-se um grande tesouro. Podes resgatá-lo, se tiveres ancorado todos os teus três barcos na ilha do tesouro em primeiro lugar.

A ilha do tesouro é um jogo de ludo para 2 - 4 jogadores a partir dos 4 anos de idade.

1 tabuleiro de jogo com 3 camadas

Com 3 veleiros vermelhos, 3 cor-de-laranja, 3 verdes e 3 violeta.

1 dado

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é mover os seus três veleiros em primeiro lugar do respectivo porto de origem na direcção da seta para "casa" na camada superior da ilha do tesouro.

Preparação do jogo

Cada jogador escolhe uma cor de jogo e coloca os seus três veleiros nos portos de origem assinalados com a cor respectiva na areia do mar.

Os jogadores lançam o dado no sentido dos ponteiros do relógio. Se lançares um seis, podes retirar a tua primeira peça do porto de origem, colocar no campo com a seta da mesma cor e depois lançar novamente o dado. Se todos os três veleiros estiverem no porto de origem, podes tentar lançar um seis três vezes.

As regras

Se for lançado um "seis", pode-se sempre lançar o dado novamente.

Enquanto ainda se situarem veleiros no teu porto de origem, um veleiro deve ser colocado novamente no campo com a seta. Este campo deve ser desocupado com o resultado do segundo lançamento de dado. Se, durante a desocupação, encontrares um dos teus veleiros, deves "expulsá-lo". Os próprios veleiros devem ser expulsos apenas aquando da desocupação.

A caminho da tua "casa" podes saltar os teus e os veleiros adversários. Se encontrares o veleiro dum adversário no campo de chegada após lançares o dado, podes expulsar o veleiro adversário. Cada veleiro expulso deve aguardar novamente a sua vez no porto de origem.

Cada jogador tenta mover os três veleiros o mais rápido possível para a sua "casa". Isto é também dificultado por não poder saltar as próprias figuras nos campos da sua "casa". Antes de alcançar este campo de jogo, o número lançado deve ser exacto, caso contrário o veleiro deve parar diante da "casa" salvadora e aguardar pelo número do dado adequado e reçar que um jogador adversário também chegue tão perto do objectivo.

A passagem duma camada para a próxima ocorre sempre ao longo da linha tracejada com a cor respectiva. Por isso, deves passar à volta de ambas as camadas inferiores uma vez para conseguir continuar o trajecto até à camada mais alta e chegar à tua "casa" a partir da segunda camada.

Se colocares todos os três veleiros na tua "casa" na ilha do tesouro em primeiro lugar, o tesouro da ilha pertence-te e ganhas-te o jogo. O "tesouro" pode ser um chocolate, um bombom ou outra coisa apetecível que colocou previamente antes do início do jogo no meio da ilha do tesouro.

Esperamos que se divirtam muito com o jogo da ilha do tesouro!

Лудо – Остров сокровищ

Кругом раскинулось море, а в нем стоит остров, окруженный рифами. На этом острове находится большое сокровище. Ты можешь его скрыть, если ты первым доведешь все свои три корабля до острова сокровищ.

Остров сокровищ - это игра Лудо для 2 – 4 игроков от 4 лет.

1 игровая доска с 3 уровнями

По 3 парусника красного, оранжевого, зеленого и фиолетового цвета.

1 кубик

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы довести три своих парусника из родного порта в направлении, показанном стрелкой, до „дома“ на самом верхнем уровне острова сокровищ.

Подготовка к игре

Каждый из игроков выбирает свой цвет и устанавливает свои три парусника в родной порт соответствующего цвета на берегу моря.

Игроки по часовой стрелке бросают кубик с цифрами.

Если ты выбросил шесть, ты можешь взять свою первую фишку из родного порта, поставить на поле со стрелкой того же цвета и бросить кубик ещё раз. Если все три парусника стоят в родном порту, у тебя есть три попытки выбросить шесть.

Правила

Тот, кто выбросил “шесть”, имеет право бросить кубик ещё раз. Пока парусники остаются в родном порту, один из них нужно заново ставить на поле со стрелкой. Это поле должно быть освобождено по результату второго броска кубика. Если при освобождении этого поля он попадает на твой собственный парусник, он снимается. Собственные парусники снимаются только при освобождении поля.

На пути к своему “дому” можно перепрыгивать через свои и чужие парусники. Однако если ты попадаешь на парусник противника на поле, выпавшем после броска кубика, ты можешь снять с поля чужой парусник. Каждый снятый парусник устанавливается обратно в свой родной порт для нового похода.

Каждый игрок стремится как можно скорее довести свои три парусника до “дома”. Однако выполнение этой задачи осложняется тем, чтобы на полях твоего “дома” перепрыгивать через собственные фишки нельзя. Если фишка встала перед этим полем, выброшенное число

очков должно точно соответствовать полю, на которое нужно перейти, иначе парусник остаётся стоять перед спасительным “домом”, ожидая нужного числа на кубике и опасаясь, что чужая фишка может снять его, когда цель уже так близка.

Переход с одного уровня на следующий, более высокий уровень всегда происходит по штриховой линии соответствующего цвета. Таким образом, ты должен пройти оба нижних уровня, чтобы продолжить путь на самом высоком уровне и со второго уровня добраться в свой „дом“.

Если ты первым довел свои три парусника до своего „дома“ на острове сокровищ, сокровище острова становится твоим, и ты побеждаешь в игре. „Сокровищем“ может быть плитка шоколада, конфета или что-то другое, чего так хочется в жизни. В начале игры сокровище кладется в середину острова.

Желаем вам хорошо провести время за игрой Лудо – Остров сокровищ.

