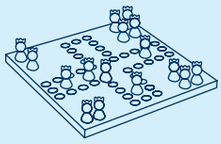
EN Ludo Princesses - Game instruction

FR Ludo Princesses - Règle du jeu

ES Ludo Princesitas - Instrucciones de juego

DE Ludo Prinzessinnen - Spielanleitung

IT Ludo Principesse - Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11105

EN

Ludo Princesses - Game instruction

Aim of the game is to circle the game track and to arrive at the finishing area with each of the 4 game stones first.

In the beginning each player gets 4 game stones of one colour, which he puts on the corresponding coloured fields in the edges of the playing area.

Rules of the game:

Every player may dice 3 times. The first player who dices a 6, may start the game.
A player must throw a 6 to be able to move a game stone from the starting area onto the starting square. Afterwards he may dice once more and moves the game stone forward to 1 to 6 squares as indicated by the dice.
Please play clockwise!
When the player throws a 6 he may bring a new game stone onto the starting square until each of the 4 game stones is on the game track.
If all 4 game stones of one colour are on the game track the player may choose any of his game stones to move forward after dicing a 6. Any throw of a six results in another turn. If a player's stone lands on a square containing an opponent's stone, the opponent's stone is captured and returns to the starting area.
Once a stone has completed a circuit of the board it moves up the finishing area of its own colour. The player must throw the exact number to advance to the home square.

The winner is the first player to get all 4 of his game stones onto the finishing area.
The next player with all 4 game stones on the finishing area is the second winner and so on.
The last player with all 4 game stones on the finishing area may start the next round!

DE

Ludo Prinzessinnen - Spielanleitung

Ziel ist es, mit seinen Spielfiguren jeweils einmal das Spielfeld auf dem Pfad zu umlaufen und als Erster alle seine vier Figuren auf die eigenen Zielfelder (Heimfelder) zu bringen.

Zu Beginn erhält jeder Spieler vier Spielfiguren einer Farbe, die auf die entsprechenden bunten Flächen in den Ecken des Spielbretts gestellt werden. Wer als Erster eine 6 gewürfelt hat, darf mit dem Spiel beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielregeln:

Jeder Spieler darf dreimal würfeln, um eine seiner Spielfiguren mit einer gewürfelten Sechs ins Spiel zu bringen. Danach darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln, um die Spielfigur von diesem Startplatz entsprechend der gewürfelte Zahl wegzusetzen.
Bei jeder nun folgenden Sechs wird eine weitere Spielfigur eingesetzt und weitergezogen, bis alle vier Spielfiguren im Spiel sind.
Befinden sich alle vier Figuren einer Farbe im Spiel, darf von nun an bei einer Sechs eine beliebige eigene Spielfigur auf dem Pfad weitergesetzt und anschließend erneut gewürfelt werden.
Kommt eine Spielfigur auf das Feld einer gegnerischen Figur, so wird die entsprechende Figur herausgeworfen und muss wieder zurück in ihre Ecke des Spielbretts.
Schafft es eine Figur bis zu seinen Zielfeldern (Heimfeldern) vorzurücken, so kann sie dorthin nur mit der passenden, gewürfelten Augenzahl auf ein freies Feld gelangen.

Gewonnen hat der Spieler, der alle vier Spielfiguren zuerst auf den Zielfeldern (Heimfeldern) platziert hat. Der nächste Spieler ist Zweiter und der danach Dritter. Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.

FR

Ludo Princesses - Règle du jeu

Le but du jeu est de faire un tour complet de l'aire de jeu, et d'être le premier à ramener tous ses 4 pions à la maison.

Au début, chaque joueur reçoit 4 pions d'une même couleur. Ces pions sont placés sur les grandes espaces colorés de la couleur correspondante dans les coins du plateau de jeu. Celui qui fait en premier un 6 commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle du jeu:

Chaque joueur a le droit de lancer le dé 3 fois et ainsi pouvoir mettre en jeu 1 de ses pions avec un 6 lancé. Ensuite, il a le droit de lancer le dé une autre fois pour avancer son pion du champ de départ.

A chaque fois qu'un joueur lance le dé et il joue le 6, il doit mettre en jeu un nouveau pion et l'avancer, jusqu'à ce que tous les 4 pions se trouvent sur le plateau de jeu.
Quand tous les 4 pions d'une couleur sont en jeu (se trouvent sur le plateau de jeu), on peut avancer un pion de son choix en jouant le 6. Ensuite on lance le dé encore une fois. Quand un pion arrive sur un champ où se trouve déjà un pion adversaire, il a le droit de le jeter dehors. Ce pion est ainsi remis en sa place de départ dans le coin du plateau de jeu.

Quand un pion avance jusqu'à ses cases de la maison, on peut seulement y rentrer et mettre son pion sur un champ libre avec le correct nombre de points sur le dé.
Le vainqueur est le joueur qui arrive en premier à placer tous ses 4 pions sur ses cases de la maison. Le joueur qui y arrive ensuite est second, et celui d'après le troisième. Le dernier commence le prochain jeu.

IT

Ludo Principesse - Istruzioni di gioco

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere per primi, con le quattro pedine, tutte le caselle della propria „casa", a completamento dell'intero percorso.
Prima di iniziare la partita, ogni giocatore deve posizionare tutte le sue quattro pedine (che presentano tutte lo stesso colore) nell'angolo con il colore corrispondente.
Si gioca in senso orario.

Regole del gioco:

All'inizio della partita, ogni giocatore può lanciare il dado tre volte. Al fine di poter far uscire una delle sue pedine dalla sua postazione, dovrà uscire il numero 6. Nel caso uscisse il numero 6, il giocatore potrà tirare nuovamente i dadi, spostando la propria pedina di tante caselle quante indicate dal dado.
Ogni volta che uscirà il numero 6, si potrà far uscire la pedina successiva, fino a che tutte e quattro non saranno sul campo da gioco.
A questo punto, se dovesse uscire di nuovo il numero 6, si potrà far procedere una pedina qualsiasi di 6 caselle.
Se una pedina dovesse arrivare a posizionarsi su una casella già occupata da una pedina avversaria, quest'ultima verrà eliminata e dovrà tornare nel proprio angolo colorato di partenza, dovendo ricominciare tutto il percorso daccapo.

Se una pedina raggiunge la propria „casa"/"tana", ovvero le caselle d'arrivo, potrà entrarci soltando lanciando a sorte il numero esatto affinchè possa giungere ad una casella libera.
Ha vinto il giocatore che raggiunge tutte le caselle d'arrivo con tutte le sue pedine.
I giocatori che seguono in successione occuperanno il secondo, terzo e quarto posto.
Il giocatore che arriva per ultimo avrà diritto ad iniziare la prossima partita.

LEGLER OHG small foot company
Achimer Straße 7
27755 Delmenhorst / **Germany**
www.small-foot.de

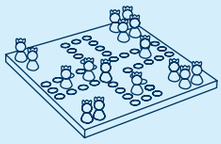
EN Ludo Princesses - Game instruction

FR Ludo Princesses - Règle du jeu

ES Ludo Princesitas - Instrucciones de juego

DE Ludo Prinzessinnen - Spielanleitung

IT Ludo Principesse - Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11105

ES

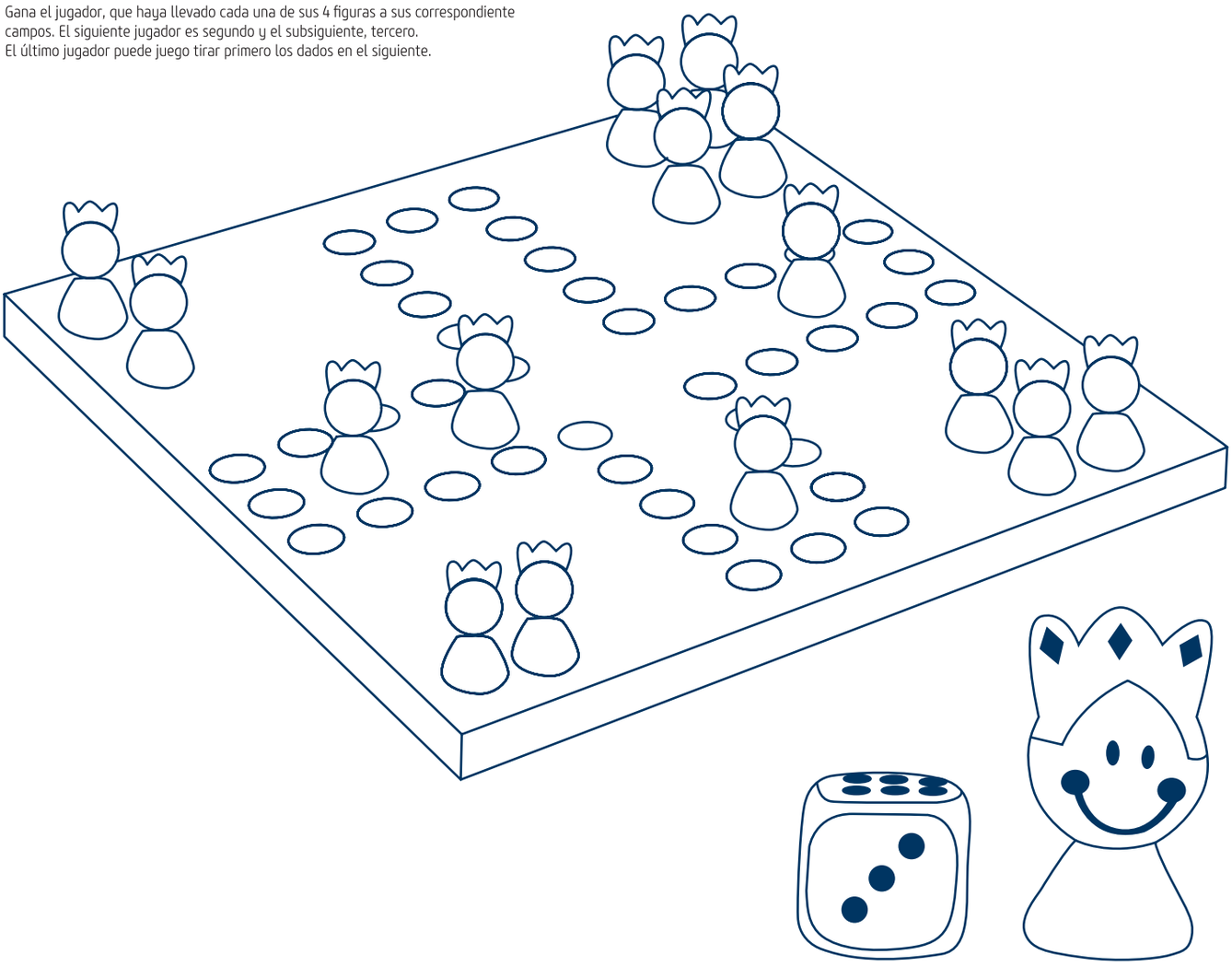
Ludo Princesitas - Instrucciones de juego

El yetiro es que cada jugador dé la metta con todas sus figuras al tablero de juego hasta colocarlas todas en el campo de meta.

Para empezar cada jugador recibe 4 figuras de un color, que tendrá que colocar en el espacio de color que corresponda en su esquina del tablero de juego. El jugador que tira el número 6 puede empezar primero. Se juega en sentido horario.

Reglas de juego:

Cada jugador puede lanzar los dados hasta tres veces, para obtener un 6 y así poder colocar su figura en la salida. Este mismo jugador debe volver a tirar los dados para mover su figura desde este lugar de inicio tantos espacios como señalan sus dados.
Con cada 6 que se obtiene puede colocar cada una de sus restantes figuras en la salida para luego avanzar, logrando así que todas sus figuras ingresen al juego.

Una vez que las 4 figuras de un único color estén en juego, este jugador puede a partir de entonces, con cada 6 que obtenga, mover una figura que el elija y nuevamente volver a lanzar los dados. Si una figura llega a una casilla ocupada por una del tablero del juego.
Cuando el jugador logra llevar una figura hasta su correspendiente campo, sólo la podrá ingresar en éste cuando haya obtenido en los dados el número exacto hasta legor a la meta.

Gana el jugador, que haya llevado cada una de sus 4 figuras a sus correspondiente campos. El siguiente jugador es segundo y el subsiguiente, tercero.
El último jugador puede juego tirar primero los dados en el siguiente.