

# Ludo & Co

DJ05223

Contient de petites pièces pouvant être ingérées - Contains small parts  
Enthält kleine Teile - Contiene piezas pequeñas - Bevat kleine onderdelen  
Innehåller smådelar - Contiene parti piccole.

Conserver l'emballage. Référence fabricant - Retain address  
Anschrift aufbewahren - Guardar la dirección - Adres bewaren  
Spara adressen - Conservare l'indirizzo



3, rue des Grands-Augustins 75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

# Ludo & Co



15 min



2-4



# Ludo & Co

---

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



X 4

## The little HORSES

### Object of the game:

Be the first to reach the centre of the board with your 4 pieces.

### Game procedure:

Each player places his/her pieces in the stable (the pieces are the same colour as their stable). The game is played clockwise.

The youngest player starts by throwing the dice.

- **A double:** enables the player to leave a piece on the first space of his/her colour. **Variant:** a 6 allows you to leave one piece.

You can add up the number of points of the 2 dice to move forward one piece or play the number of points per piece separately.

### Special cases:

- If you fall on a space already occupied by a piece, you take the place of this piece and it is sent back to the stable.
- If you go past a space already occupied by another piece, you stop on the space right in front of this piece.

After doing a full circuit of the board, the pieces are placed on the last space of their journey. (juste before the start of their colour).

If the number of points obtained with one of the dice exceeds the number of spaces it takes to get there, the pieces go back by the number of points exceeded. Once the player gets the exact number of points to reach this space, a 1 is needed to access space 1 of the ladder, then a 2 for space 2 and so on until 6. A second 6 will push the winning piece off the ladder.

**Variant:** for a shorter game, the player whose 4 pieces are on the ladder is the winner.



## Game of Goose

### Object of the game:

Be the first to get to space 63.

**Game procedure:** In turn, the players throw the dice and move their piece forward according to the number thrown with the dice. When a piece reaches a space occupied by another piece, the latter moves back to the space occupied by the piece that has just taken its place.

The first time the dice is thrown, if a player gets 9 with a 6 and a 3, he or she goes directly to space 26.



### Special spaces:

The « goose » spaces 9, 18, 27, 35, 47, allow the player to move forward a second time according to the points obtained from the last throw of the dice.

space 6 (bridge) makes you move forward to the second bridge (space 12).

space 19 (pillow) makes you miss a turn.

space 31 (well) and space 52 (cage) retains the player until another player falls on this space on their turn. The player is released and returns to the space that this other player has come from. Variant: makes you miss 2 turns.

space 42 (labyrinth) makes you move back to space 30.

space 58 (skull and crossbones) sends you back to space 1.

**Attention:** when a player goes past space 63, he goes back by as many spaces as he/she has extra in points.



## Ⓔ Reglas del juego

# Ludo & Co

### Los CABALLITOS

#### Objetivo del juego:

Ser el primero en llegar al centro del tablero con sus 4 peones.

#### Desarrollo de la partida:

Cada jugador coloca sus peones en su caballeriza (los peones tienen el color de su caballeriza). Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El más joven comienza y tira el dado.

- **Un doble:** permite sacar un peón a la primera casilla de su color.

**Variante:** un 6 permite la salida del peón.

Se puede sumar la cantidad de puntos de los 2 dados para hacer avanzar un peón o jugar en forma separada la cantidad de puntos por peón.

#### Casos especiales:

- Si se cae justo en una casilla ya ocupada por un peón, se ocupa el lugar de este peón, que es enviado a su caballeriza.
- Si se pasa de una casilla ya ocupada por un peón, hay que detenerse en la casilla que está justo antes de ese peón.

Tras dar una vuelta completa, los peones se ubican en la última casilla de su recorrido (justo antes de la casilla de salida de su color).

Si la cantidad de puntos obtenidos con uno de los dados excede el número de casillas que hay que recorrer para llegar a ella, los peones retroceden la misma cantidad de puntos de más. Una vez que se llega justo a esta casilla, primeramente hay que obtener un 1 para acceder a la casilla 1 de la escalera, luego un 2 para la casilla 2, y así sucesivamente hasta el 6. Un segundo seis hace salir nuevamente al peón ganador de la escalera.

**Variante:** para una partida más corta, se acordará que el jugador ha ganado cuando sus 4 peones están en la escalera.



### El juego de LA OCA

#### Objetivo del juego:

Ser el primero en llegar justo a la casilla 63.

**Desarrollo de la partida:** Por turnos, los jugadores tiran los dados y avanzan su peón de la misma cantidad de casillas que el resultado del dado. Cuando una ficha llega a una casilla ocupada por otro peón, este último retrocede hasta la casilla ocupada por el peón que acaba de sacarle el lugar.

Al tirar el dado por primera vez, si un jugador suma 9 con un 6 y un 3, va directamente a la casilla 26



#### Las casillas especiales:

Las casillas « oca » 9, 18, 27, 35, 47, permiten al jugador avanzar una segunda vez la cantidad de puntos obtenidos en el último tiro de dados.

**casilla 6** (puente) hace al jugador avanzar hasta el segundo puente, casilla 12.

**casilla 19** (almohada) un turno sin jugar.

**casilla 31** (pozos) y **casilla 52** (prisión) retienen al jugador hasta que otro jugador, a su vez, caiga allí. El jugador liberado vuelve a la casilla de la que acaba de llegar el otro jugador. Variante: hacen perder 2 turnos.

**casilla 42** (laberinto) hace retroceder hasta la casilla 30.

**casilla 58** (calavera) manda a la casilla 1.

**Atención:** cuando un jugador se pasa de la casilla 63, retrocede el número de casillas que puntos tenga de más.

