

ludo & co Junior



ludo & co Junior

OBSAH



X 2





Ludo & Co

ČLOVĚČE, NECHNĚJ SE: KONÍKY

- Cíl: Jako první dostat oba své koníky do středu hrací plochy.
- Pravidla:



Hráči si umístí své koníky do stájí na hrací ploše podle barvy. Hráči po jednom házejí kostkou, přičemž začíná nejmladší hráč. Hráči musí hodit šestku před tím, než si mohou vybrat koníka ze stáje a položit jej na startovací políčko příslušné barvy označené hvězdou. Když už má hráč koníka na dráze, pohybuje se vpřed vždy o tolik políček, kolik mu ukáže hrozená kostka. Po hosení šestky jde hráč ještě jednou. Hráči po hosení kostky pohybují vždy jen jedním koníkem.

Speciální pravidla

- Koník nesmí předjet jiného koně. Může jít nejdál na políčko za koníkem, který je před ním.
- Pokud se koník dostane na pole, které je obsazeno soupeřovým koněm, vyhodí ho a soupeřův koník se musí vrátit na startovací pozici do stáje.

• Koníky musí obsadit poslední políčko (podkovička příslušné barvy) aby ukončili celý okruh. Pokud hráč hodí vyšší číslo, než to, které koník potřebuje, aby se dostal na podkovu, koník se posune až na podkovu a poté zpět o zbývajcí počet políček.

Když se koník zastaví přesně na posledním políčku, na podkově, hráč musí hodit jednotku, aby mohl přesunout koníka na políčko 1 v domečku, poté dvojku, aby se koník dostal na políčko 2 a potom trojku, aby koník přešel na políčko 3. Následně je zapotřebí šestka, aby koník dokončil závod.

HOUSKA



- **Cíl:**

Dostat se na políčko 30 dříve než protihráči.

- **Pravidla:**

hráči postupně házejí kostkou, a podle čísla na kostce si posunou svoji figurku o příslušný počet políček. Figurku může „zajmout“ jiná figurka, přistane-li na stejném políčku a musí jít zpět na políčko, na kterém byla dříve figurka, která ji zajala.

Hráč, který hned napoprvé hodí šestku, si posune figurku rovnou na políčko 11.

- **Speciální políčka:**

Houska = políčko 6, 12, 18 a 24: postup o poslední hozený počet políček ještě jednou.

- Žába = políčko 9: postou na nejbližší žabkové políčko (č.13)
- Šnek = políčko 16: vynech 1 kolo
- Noční sova = políčko 26: vrať se na políčko 22 =Denní sova

Důležité: pokud figurka přistane na políčku 30 dříve než projela plný počet míst, které ukazuje kostka, musí se o zbylý počet políček vrátit.

