

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO6110 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. A copy of the DOC (Declaration of Conformity) is available at: DOC@reclamond.com or MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



**Warning: Not suitable for children
under three years**

PO: 41-XXXXXX
Made in China

MO6110

EN

Ludo Play Rules

- Game player: 2-4 players or teams
- Contains: One game board, 4 x 4 checkers, 1 dice
- Player take turns in a clockwise order; Highest throw of the die starts. Each throw, the player decides which piece to move. A piece simply moves in a clockwise direction around the track given by the number thrown. If no piece can legally move according to the number thrown, play passes to the next player. A throw of 6 gives another turn. A player must throw a 6 or 1 to move a piece from the starting circle onto the first square on the track. If a piece lands on a piece of a different colour, the piece jumped upon is returned to its starting circle. When a piece has circumnavigated the board, it proceeds up the home column. A piece can only be moved onto the home square by an exact throw. The first person to move all 4 pieces into the home square wins.

DE

Ludo-Spielregeln

- Spieler: 2-4 Spieler oder Teams
- Inhalt: 1 Spielbrett, 4 x 4 Spielfiguren, 1 Würfel
- Jeder Spieler darf 3x würfeln, wer die höchste Zahl würfelt beginnt. Wer eine Sechs hat, darf die erste Figur auf das Startfeld stellen. Danach darf man noch 1x würfeln und um die gewürfelte Zahl vorrücken. Jene Spieler, die bei der ersten Runde keine Sechs haben, müssen erneut 3x würfeln, bis eine Sechs fällt.
Sobald man eine Figur auf der Startposition hat, gilt es diese so schnell wie möglich ins Ziel zu bringen. Wenn man wieder eine Sechs würfelt, muss man damit zuerst die restlichen Figuren aus der Startposition bringen und auf das Startfeld setzen. Erst wenn alle Figuren im Umlauf sind, kann man die Sechs auch ausspielen.
Kommt man mit einer Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur einer anderen Farbe steht, muss diese Spielfigur des

Gegenspielers wieder auf die Startposition zurück. Mit einer Sechs kann sie dann wieder ins Spiel gebracht werden. Steht auf einem Feld, auf das man vorrücken möchte, eine eigene Figur, muss man den Zug mit einer anderen Figur machen, denn man kann sich nicht selbst schlagen. Es müssen alle Spielfiguren in die eigenen Zielfelder gebracht werden, nachdem sie jeweils den vollen Kreis zurückgelegt haben. Eine Figur kann nur durch einen exakten Wurf auf das Zielfeld gezogen werden. Wer als erster alle 4 Figuren in den Zielfeldern platziert hat, hat gewonnen.

FR

Règles du jeu Ludo

- Joueurs: 2-4 joueurs ou équipes
- Contient: un plateau de jeu, 4 x 4 pions, 1 dé
- Les joueurs se relaient dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus haut lancer du dé commence. À chaque lancer, le joueur décide quelle pièce déplacer. Une pièce se déplace simplement dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la piste selon le nombre du dé. Si aucune pièce ne peut se déplacer selon le nombre du dé, le tour passe au joueur suivant. Un score de 6 du dé donne droit à un second lancer. Chaque joueur doit lancer un 6 ou 1 pour pouvoir commencer à déplacer une pièce du cercle de départ sur la première case de la piste. Si un pion atterrit sur un pion d'une couleur différente, le pion sauté doit retourner à son cercle de départ. Lorsqu'un pion a fait le tour du plateau, il monte dans la colonne d'origine. Un pion ne peut sortir du jeu que par un jet de dé qui l'envoie exactement sur la case centrale. La première personne à déplacer les 4 pièces dans le carré d'origine gagne.

ES

Reglas del parchís

- Jugadores: De 2 a 4 jugadores o equipos
- Contenido: Un tablero, 4 x 4 fichas y 1 dado
- Los turnos se dan en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien obtenga la tirada más alta. En cada tirada, el

jugador decide qué ficha mover. Una ficha solo puede moverse en el sentido de las agujas del reloj por el tablero en función de la tirada. Si no se puede hacer ningún movimiento legal con la tirada del dado, el turno pasa al siguiente jugador. Una tirada de 6 da un turno adicional. El jugador debe sacar un 6 o un 1 para mover una ficha del círculo inicial a la primera casilla de su recorrido. Si la ficha termina sobre la de otro color, esta última vuelve al círculo de salida. Cuando una ficha ha dado una vuelta a todo el tablero, sube por la columna inicial. Una ficha solo puede acabar en la casilla de meta con una tirada exacta. La primera persona que lleve sus 4 fichas a la casilla de meta gana.

IT

Regole del gioco

- Giocatori: 2-4.
- Contenuto: 1 tavola da gioco, 4x4 scacchi, 1 dado.
- Si gioca alternandosi in senso orario.
Inizia per primo chi ottiene il punteggio più alto tirando il dado. Ad ogni tiro il giocatore sceglie quale scacco muovere. Lo scacco si sposta semplicemente in senso orario attorno alla sagoma del numero dato dal lancio. Se non è possibile effettuare alcuna mossa, la mano passa al giocatore successive. Un tiro di 6 passa la mano ad un altro giocatore. Un giocatore deve lanciare un 6 o 1 per spostare un pezzo dal cerchio iniziale sul primo quadrato della traccia. Se uno scacco finisce su uno di colore diverso, il pezzo saltato su viene riportato nel suo cerchio iniziale. Quando un pezzo ha circumnavigato il tabellone, procede nella colonna principale. Un pezzo può essere spostato sul quadrato di casa solo con un tiro esatto. Vince il primo giocatore che sposta tutti e 4 i pezzi nella casella principale.

NL

Ludo Speel regels

- Spelers: 2-4 spelers of teams.
- Inhoud: Een bord, 4 x 4 pionnen, 1 dobbelsteen
- Speler neemt om beurt in een volgorde met de klok mee;

Hoogste worp van de dobbelsteen begint. Bij elke worp beslist de speler welke pion hij beweegt. Een pion gaat gewoon met de klok mee die door het gegooide getal wordt gegeven. Als geen enkel stuk legaal kan bewegen volgens het gegooide nummer, dan gaat de beurt naar de volgende speler. Een speler moet een 6 of 1 gooien om zijn pion van de startcirkel naar het eerste veld op de baan te verplaatsen. Als een pion op het veld van een andere kleur terechtkomt, wordt de pion waarop gesprongen is teruggezet in de startcirkel. Als een pion het bord heeft omzeild, gaat het terug naar de start. Een pion kan alleen door een exacte worp op het startvakje verplaatst worden. De eerste persoon die alle 4 de pionnen op het thuisvakje verplaatst, wint.

PL

Zasady gry w Chińczyka

- Gracze: 2-4 graczy lub drużyny
- Zawiera: jedną planszę, 4 x 4 pionki, 1 kostkę
- Gracz grają na zmianę w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara; Rozpoczyna ten który wyrzucił największą ilość oczek. Przy każdym rzucie gracz decyduje, który pionek przenieść. Pionek po prostu porusza się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara wokół toru, ilość pól zależy od ilości wyrzuconych oczek. Jeśli żaden pionek nie może legalnie poruszyć się zgodnie z rzuconą liczbą, gra przechodzi do następnego gracza. Gracz który wyrzuci 6 oczek zyskuje dodatkową kolejkę.

Gracz musi rzucić 6 lub 1, aby przenieść pionek z koła początkowego na pierwszy kwadrat na torze. Jeśli pionek wyląduje na kawałku innego koloru, przeskoczony pionek wraca do swojego początkowego okręgu. Kiedy pionek przeszedł całą planszę, przesuwa się w górę kolumny. Pionek może zostać przeniesiony na pole domowe tylko przez dokładny rzut. Wygrywa pierwsza osoba, która przeniesie wszystkie 4 pionki na pole domu.