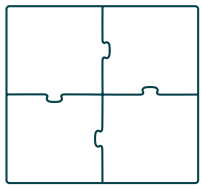
Ludo & Co Junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект

X2



E Reglas del juego

Ludo & Co

Juego de los caballitos

• Objetivo del juego

Ser el primero en llegar al centro del tablero con sus 2 caballos.

• Desarrollo de la partida

Cada jugador coloca sus caballos en la caballeriza de su color
Comienza el jugador más joven y lanza el dado.
Para sacar un caballo de su caballeriza y colocarlo en la primera casilla de su color (casilla estrella) el jugador debe sacar un seis. Luego, una vez que un caballo ha salido, avanza el número de casilla igual a los puntos del dado.
Cuando un jugador saca un seis con el dado puede jugar de nuevo.
Cada tiro de dado permite avanzar 1 de los 2 caballos.

• Casos especiales

- No se puede superar una casilla ya ocupada por un caballo, hay que detenerse en la casilla situada justo antes.
- En cambio, si la tirada del dado conduce a una casilla ya ocupada por un caballo, ocupamos su lugar y éste se envía a su caballeriza.

Tras una vuelta completa, los caballos se colocan en la última casilla de su recorrido (la casilla herradura de su color). Si el número de puntos obtenidos con el dado supera el número de casilla a recorrer para llegar, los caballos retrocede la misma cantidad de puntos de más.

Una vez que se ha llegado justo a esta casilla, primero hay que sacar un 1 para acceder a la casilla 1 de la escalera, luego un 2 para la casilla 2, luego un 3 para la casilla 3. Finalmente un 6 para sacar el caballo ganador.

Junior

Juego de la oca

• Objetivo del juego

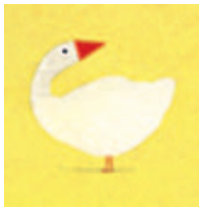
Llegar el primero justo a la casilla 30.

• Desarrollo de la partida

Por turnos, los jugadores lanzan el dado y avanzan su ficha un número de casillas igual al resultado del dado. Cuando una ficha llega a una casilla ocupada por otra ficha, esta última retrocede hasta la casilla ocupada por la ficha que acaba de ocupar su lugar.

La primera vez que se lanza el dado, si un jugador saca 6, va directamente a la casilla 11.

• Casos especiales

- **Las casillas «ocas» 6, 12, 18 y 24** permiten al jugador avanzar una segunda vez el número de puntos obtenido al en el último lanzamiento del dado.
- **casilla 9** (rana) permite avanzar hasta la segunda rana casilla 13.
- **casilla 16** (caracol) pierdes un turno.
- **casilla 26** (búho de noche) se retrocede hasta la casilla 22 (búho de día).

Atención: cuando un jugador pasa la casilla 30, retrocede tantas casillas como puntos de más tiene.