

# Ludo & Co Junior



# Ludo & Co Junior

---

## OBSAH



# Ludo & Co

## ČLOVEČE, NEHNEVAJ SA: KONÍKY

- Ciel: Ako prvý dostať oboch svojich koníkov do stredu hracej plochy.

- **Pravidlá:**

Hráči si umiestnia svojich koníkov do stajní na hracej ploche podľa farby. Hráči po jednom hádžu kockou, pričom začína najmladší hráč. Hráči musia hodiť šestku pred tým, ako si môžu vybrať koníka zo stajne a položiť ho na štartovacie políčko príslušnej farby označené hviezdou.

Keď už má hráč koníka na dráhe, pohybuje sa vpred vždy o toľko políčok, koľko mu ukáže hodená kocka. Po hodení šestky ide hráč ešte raz. Hráči po hodení kocky pohybujú vždy len jedným koníkom.

- **Špeciálne pravidlá**

- Koník nesmie prebehnúť iného koňa. Môže ísť najďalej na políčko za koníkom, ktorý je pred ním.
- Ak sa koník dostane na pole, ktoré je obsadené súperovým koňom, vyhodí ho a súperov koník sa musí vrátiť na štartovaciu pozíciu do stajne.

Koníky musia obsadiť posledné políčko (podkovička príslušnej farby) aby ukončili celý okruh. Ak hráč hodí vyššie číslo, ako to, ktoré koník potrebuje, aby sa dostal na podkovu, koník sa posunie až na podkovu a potom späť o zvyšný počet políčok.

Keď sa koník zastaví presne na poslednom políčku, na podkove, hráč musí hodiť jednotku, aby mohol presunúť koníka na políčko 1 v domčeku, potom dvojku, aby sa koník dostal na políčko 2 a potom trojku, aby koník prešiel na políčko 3. Následne je potrebná šestka, aby koník dokončil pretek.



# HÚSKA



- **Cieľ:**

Dostať sa na políčko 30 skôr ako protihráči.

- **Pravidlá:**

hráči postupne hádzajú kockou, a podľa čísla na kocke si posunú svoju figúrku o príslušný počet políčok. Figúrku môže „zajať“ iná figúrka, ak pristane na tom istom políčku a musí ísť spať na políčko, na ktorom bola predtým figúrka, ktorá ju zajala.

Hráč, ktorý hneď na prvý raz hodí šestku, si posunie figúrku rovno na políčko 11.

- **Špeciálne políčka:**

- Húska = políčka 6, 12, 18 a 24: postúp o posledne hodený počet políčok ešte raz.
- Žaba = políčko 9: postú na najbližšie žabkové políčko (č.13)
- Slimák = políčko 16: vynechaj 1 kolo
- Nočná sova = políčko 26: vráť sa na políčko 22 = Denná sova

**Dôležité:** ak figúrka pristane na políčku 30 skôr ako prešla plný počet miest, ktoré ukazuje kocka, musí sa o zvyšný počet políčok vrátiť.

