





LUDO

2-4 spillere med 4 brikker hver
1 almindelig terning

I første runde har alle spillere 3 slag til at forsøge at få en 6'er. Man spiller på tur med uret. Den yngste spiller lægger ud og forsøger at slå en 6'er, for at kunne komme ud på egen globus med egne brikker.

Hvis en spiller på et tidspunkt i spillet bliver slået hjem med samtlige brikker, har spilleren igen 3 forsøg til at slå en 6'er. Så snart man slår en 6'er skal man rykke ud. På alle tidspunkter i spillet, når man slår en 6'er, får man automatisk endnu et slag.

Når man lander på et tal, skal man kunne sige tallet på engelsk, for at få lov til at blive stående. Hvis spilleren ikke kan sige tallet, må spilleren rykke tilbage, hvor han eller hun kom fra.

Man kan tilføje tallets farve, hvis man ønsker flere udfordringer. Ligesom man kan aftale, at man skal sige en sætning med tallet og/eller farven, for at få lov til at blive stående.

NINJAFELT & FREDSFELT

Hvis man lander på et **ninjafelt**, må man springe til den næste ninja.

Hvis man lander på et **fredstegn**, har man helle.

Hvis man har **to brikker** stående på samme felt, har man også helle.

Slå hjem

Hvis en spiller lander på et felt, hvor der i forvejen står **en af modspillernes** brikker, bliver modspillerens brik slået hjem.

Hvis en spiller lander på et felt, hvor der i forvejen står **to af modspillernes** brikker, bliver spillerens brik slået hjem af de to brikker, der står sammen.

Hvis en spiller står på en modspillers farvede globus, har spilleren ikke helle. Ejeren af den **farvede globus** har førsteret til feltet, også selvom en modspiller har to brikker stående på netop dette felt.

Målzonen

Når en spiller når til den farvede hjemmezone, skal han eller hun undgå at ramme ninjaen, men lande inde i hjemmezonen. Hvis en spiller kun har en brik tilbage og slår et slag, der lander på ninjaen, SKAL denne spiller ud på endnu en omgang.

Når en spiller er i hjemmezonen, er spilleren først i mål, når han eller hun slår et præcist antal, således at brikken ender på det farvede "målbogstav". Den spiller, der først kommer i mål med alle brikker, har vundet.