

# SPILLEREGLER

## Kaptein Sabeltann LUDO

### SPILLET INNEHOLDER

Spilleplan, 16 spillebrikker i 4 forskjellige farger og terning.

### FORBEREDELSE

Spillerne velger hver sin farge og får de 4 tilhørende spillebrikkene. Spillebrikkene settes på hjørnefeltet i samme farge.

### FLYTTEREGLER

Spillebrikkene flyttes fra høyre mot venstre på banen.

Terningkast 6 gir rett til et ekstra kast.

Hvis en spiller ikke kan flytte en av sine brikker, mister han turen sin

### SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner, og spillet fortsetter så mot venstre.

Spillerne kaster terningen etter tur og må få 6 for å kunne flytte en spillebrikke ut på banen. Når en brikke flyttes ut på banen, regnes det første fargede feltet som ett steg.

Lander en spillers brikke på et felt med en motspillers spillebrikke, slås motspillerens brikke ut og flyttes tilbake til startfeltet sitt for så å begynne forfra igjen.

Lander en spillers brikke på et felt med en eller flere egne brikker, settes den siste brikken oppå de andre og danner dermed "et tårn" som sperrer veien for motspillernes brikker. Så lenge "tårnet" står, kan ingen av brikkene i "tårnet" slås ut eller passeres.

Når en spillebrikke er flyttet gjennom hele banen og står under den fargede midtrekken som leder opp til ens eget målfelt i midten, flyttes brikken oppover de fargede feltene. Man må ha nøyaktig antall øyne på terningen for å flytte i mål.

Har man for mange øyne, blir brikken stående.

### VINNER AV SPILLET

Spilleren som først får alle sine brikker i mål, vinner spillet.

© Terje Formoe  
Distribueres av A/S Litor

