

RAMASJANG Ludo

Indhold

1 terning
16 brikker
Spilleplade
Spilleregler





Mål med spillet:


Et brætspil for 2-4 deltagere, hvor det gælder om at få sine spillebrikker rundt på Ramasjang-øen, ud af badebroen og i Ramasjang-søen før de andre deltagere. Terningekast afgør, hvor langt du må rykke, og undervejs kan du slå modstanderens brikker tilbage til start – dine modstandere kan naturligvis også slå dine brikker tilbage til start.

Inden I går i gang:

Hver deltager vælger en farve og placerer de 4 brikker på felterne i samme farve.





Ramasjang Ludo-terningen har seks sider, hvor øjnene 3 og 5 er udskiftet med ternet flag  og Ramasjang-felt . Slår man , må man flytte en brik til det nærmeste  på spillepladen, eller tage en brik ud fra sit startområde.

Lander man på , må man flytte en brik frem til det nærmeste  på spillepladen, og derfra hoppe videre til det næste.

En brik på badebroen kan ikke gøre brug af  eller . Alle andre kast giver ret til at flytte en brik det antal felter, som øjnene viser. Ekstrakast gives ved at slå ternet flag.

Start:












Den yngste deltager sætter spillet i gang. Der spilles i urets retning.

Ved  har man ret til at rykke en brik ud på banen. Er alle ens brikker i startfeltet, har man op til tre forsøg til at slå .

Spillets gang:

Man rykker antallet af felter svarende til øjnene på terningen. Man følger urets retning rundt på banen. Når man først har flyttet sin brik, kan man ikke fortryde. Lander man på et felt, hvor der i forvejen står en brik, skal den først ankomne brik tilbage til startfeltet. Står der til gengæld to brikker på feltet, er det sidst ankomne der skal tilbage til start. Man kan ikke undlade at flytte en brik. Dvs. man skal flytte en brik, selvom det betyder man skal tilbage til start.

Ramasjang-øens felter og områder:

-  **Startområdet** er der, hvor hver deltagers fire brikker starter. For at tage en brik ud af startområdet, så skal man slå . Har man alle sine brikker i startområdet, får man op til tre slag med terningen, før turen gives videre.
-  **Målområdet** "badebroen" er hvor de fire brikker skal følges hen. Hver deltager har sin egen badebro, og ingen anden deltager må flytte sine brikker derhen. For at hoppe i søen for enden af badebroen, skal terningerne vise det præcise antal, ellers må man flytte sin brik i den modsatte retning og prøve igen i næste runde.
- **Ternet flag-felter**  beskytter brikkerne fra at blive slået hjem til start. Lander en modspillers brik på en beskyttet brik, bliver den selv slået hjem. Der er dog en undtagelse ved de farvede . Eksempelvis er det kun røde brikker som kan være beskyttede på det røde , uanset antallet af brikker man har på feltet. Har man to brikker stående på modspillerens farvede , kan de altså begge blive slået hjem.
- **Ramasjang-felter**  fungerer som genveje, der kan bringe brikkerne hurtigere frem til badebroen. Lander en brik på  må den flyttes frem til det næste . Er det  foran badebroen der landes på, flyttes brikken direkte i mål.

Vinderen:

Den der først får alle sine 4 brikker i mål, har vundet.

God fornøjelse!