

# aquamarine games

## Parchis 4 y 6 jugadores

**El parchis aquamarine games presenta 2 formatos para 4 y 6 jugadores. Podrá ser utilizado a partir de 2 jugadores en cualquiera de los formatos.**

## INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL

- El objetivo consiste en pasar las 4 fichas que se encuentran en la casa (círculos de cada color) a su posición final. Para ello es necesario atravesar todas las casillas evitando ser comido por otro jugador.
- Elige tu color de juego de los 4 o 6 disponibles
- Todos los jugadores en competición tiran el dado, el que consiga la máxima puntuación comienza a tirar, y sigue el turno según el sentido contrario a la agujas del reloj.
- Cuando un jugador saca un 5 colocará una ficha en su casilla de salida.
- En caso de llegar a una casilla ocupada por otro jugador, esta será enviada a su casa y el nuevo ocupante adelanta 20 casillas.
- Las casillas seguras están marcadas, y en estas no corres peligro que coman tu ficha.
- Cuando un jugador saca un 6 este vuelve a tirar, y si tiene todas las fichas en juego en lugar de mover 6 se mueve 7 casillas.
- Cada vez que una ficha termina su recorrido el jugador tiene un premio de 10 casillas que utilizará para mover otras fichas en juego.

**Se considera una barrera cuando en cualquier casilla hay dos fichas de un mismo jugador. Si se produce esta situación, ningún jugador, incluido el propietario de la barrera, podrá pasar por dicha casilla.**

Fabricado por:  
COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
España

**aquamarine games**  
Atención al cliente:91 3164030  
customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CPES02 COMPUDID S.L.

¡ADVERTENCIA!

**NO CONVIENE PARA MENORES  
DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS**

**Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño  
ES ÚTIL CONSERVAR LA DIRECCIÓN DEL FABRICANTE**

[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)

# aquamarine games

## LUDO

- **História** Ludo é uma versão ocidental popular do antigo jogo hindu Pachisi. O jogo surgiu na Índia, possivelmente na mesma época do Xadrez. Era chamado de Pachisi. Foi patenteado como Ludo por um inglês no final do século passado, na forma como o conhecemos hoje.

## Básico

Ludo é um jogo antigo, que pode ser jogado por 2, 3, 4 ou 6 jogadores. O tabuleiro quadrado tem um percurso em forma de cruz e cada jogador tem quatro peões. Os dados definem o movimento dos peões coloridos que percorrem o tabuleiro.

## Objetivo

O objetivo do jogo é ser o primeiro a dar a volta no tabuleiro e colocar os peões na base de sua cor no centro do tabuleiro.

## Regras

As regras são simples e, muito parecida com a do jogo de tabuleiro que já é conhecido. O jogo começa com os quatro peões de cada cor na base nos cantos do tabuleiro (tela), que devem ser levados para o centro do tabuleiro onde se localiza outra base da mesma cor dos seus peões.

### Movimentos

Primeiro você tem que tirar os peões da base, para isso você deverá tirar 5 nos dados, podendo ser 5 em um dado ou a soma dos dois dados totalizando 5 (exemplo 2+3).

As jogadas são alternadas entre os jogadores. Para ver onde você pode movimentar as peças, coloque a seta do mouse sobre o peão logo após os dados terem sido lançados e, os campos possíveis de colocar os peões ficarão em amarelo.

O Tabuleiro é um quadrado onde existem quatro bases iniciais nos cantos, o caminho a ser percorrido pelo peão no formato de cruz e o ponto de chegada no centro.

Como exemplo temos a base inferior esquerda amarela (1), onde os peões ficam até a hora de saírem para o caminho. No centro temos a base a base de chegada de peões (2), que é onde os peões devem ser levados depois de fazer toda à volta no tabuleiro.

Assim é para todas as outras cores e peões.

## Capturando Oponente

Você pode capturar o peão oponente, ou seja, mandar ele de volta para a base onde começa o jogo; para fazer isto você deve ocupar uma casa onde o peão adversário está.

### BLOQUEIO

Se 2 peões da mesma cor ocuparem uma mesma casa, eles não podem ser capturados e nenhum adversário pode passar por essa casa, tendo seus peões bloqueados.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando um dos jogadores coloca todos os peões dentro da base no centro do tabuleiro.

FABRICADO: COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
Espana

Atención al cliente:+3491 3164030  
customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CPES02 COMPUDID S.L.

¡ATENÇÃO!:

CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 36 MESES.

PIEÇAS PEQUENAS. PERIGO DE ASFIXIA

É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE

RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM

## aquamarine games

### Parchis 4 e 6 giocatori

Il parchis aquamarine games  
presentano 2 formati per 4 e 6 giocatori. Può essere utilizzato da 2 giocatori in uno  
qualsiasi dei formati.

### ISTRUZIONI

L'obiettivo è passare le 4 tessere che sono nella casa (cerchi di ogni colore) nella loro posizione finale. Per questo è necessario attraversare tutte le piazze evitando di essere "mangiati" da un altro giocatore.

- Scegli il colore del tuo gioco tra i 4 o 6 disponibili
- Tutti i giocatori in competizione lanciano i dadi, quello che ottiene il punteggio massimo inizia a sparare e segue la virata in senso antiorario.
- Quando un giocatore tira un 5, piazza un gettone nel suo spazio di partenza.
- In caso di arrivo in una casella occupata da un altro giocatore, verrà inviato a casa sua e il nuovo occupante avanza di 20 spazi.
- Le cassette di sicurezza sono contrassegnate e in queste non sei in pericolo di mangiare la tua carta.
- Quando un giocatore tira un 6, tira di nuovo, e se ha tutte le fiches in gioco invece di muovere 6 muove 7 quadrati.
- Ogni volta che una carta termina il suo corso, il giocatore ha un premio di 10 caselle che utilizzerà per spostare altre carte in gioco.

**È considerato una barriera quando in qualsiasi spazio ci sono due pezzi dello stesso giocatore. Se si verifica questa situazione, nessun giocatore, incluso il proprietario della barriera, può passare attraverso quella casella.**

Manufatto:  
COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
Espana

aquamarine games  
Customer service:3491 3164030  
customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CPES02 COMPUDID S.L.

No adatto ai bambini di eta inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Perigro di asfisia. Remouovere tutti gli elementi dell'involucro.

[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)

# aquamarine games

**Ludo 4 and 6 players.**

**From aquamarine games we want to thank your trust in our brand and products, and we wish you enjoy playing with them.**

**Aquamarine games ludo presents 2 formats for 4 and 6 players. It can be used from 2 players in any of its formats.**

## **INSTRUCTIONS**

- The objective is to pass the 4 chips that are in the house (circles of each color) to their final position. For this it is necessary to go through all the squares avoiding being "eaten" by another player.
- Choose your game color from the 4 or 6 available.
- All the players in competition roll the dice, the one that gets the maximum score starts to play, and follows the turn according to the anti-clockwise direction.
- While a player rolls a 5 he will place a chip in his starting space.
- In case of arriving at a square occupied by another player, this player will be sent to his house and the new occupant advances 20 spaces.
- The safe spaces are marked, and being placed in these, you are not in danger to be "eaten" by other player.
- While a player rolls the dice and gets a 6 , he rolls the dice again, and if he has all the chips in play, instead of moving 6 he moves 7 squares.
- Each time a chip finishes its course the player has a prize of 10 squares that can be used to move other chips in play.

**It is considered a barrier while in any space there are two pieces of the same player. If this situation occurs, no player, including the owner of the barrier, can pass through that space.**

**Manufacture by:  
COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
Spain**

**aquamarine games  
Customer service: 91 3164030  
customerservice@aquamarinegames.es**

**COMPUDID S.L. REF. ART: CPES02  
WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.WARNING! CHOKING HAZARD-SMALL PARTS.REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD**

## Parchis 4 et 6 joueurs

Les jeux de Parcheesi aquamarine ont 2 formats pour 4 et 6 joueurs. Il peut être utilisé avec 2 joueurs ou plus dans n'importe quel format.

### INSTRUCTIONS

- L'objectif est de déplacer les 4 pièces de la maison (cercles de chaque couleur) vers leur position finale. Pour ce faire, vous devez traverser toutes les cases sans vous faire manger par un autre joueur.
  - Choisissez votre couleur parmi les 4 ou 6 disponibles.
  - Tous les joueurs en compétition lancent les dés, celui qui obtient le score le plus élevé commence le lancer, puis c'est le tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
  - Lorsqu'un joueur obtient un 5, il place un jeton sur sa case de départ.
  - S'il tombe sur une case occupée par un autre joueur, il est renvoyé chez lui et le nouvel occupant avance de 20 cases.
  - Les cases sûres sont marquées et il n'y a aucun risque que votre pion soit mangé.
  - Lorsqu'un joueur obtient un 6, il relance le dé, et s'il a tous ses pions en jeu, au lieu d'avancer de 6, il avance de 7 cases.
  - Chaque fois qu'un pion termine son déplacement, le joueur gagne 10 cases qu'il peut utiliser pour déplacer d'autres pions en jeu.
- La présence de deux pions du même joueur sur une même case est considérée comme un obstacle. Dans ce cas, aucun joueur, y compris le propriétaire de la barrière, ne peut passer par cette case.

**Fabricant : aquamarine games**  
**COMPUDID S.L. Service clients : 91 3164030**  
**C/Angelita Camarero 5C**  
**28035 Madrid**  
**Espagne**

**customerservice@aquamarinegames.es**

**COMPUDID S.L. REF. ART : CPES02**  
**ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS. AVERTISSEMENT ! RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - PETITES PIÈCES. RETIREZ TOUT L'EMBALLAGE AVANT DE LE DONNER À VOTRE ENFANT.**

## Parchis 4 und 6 Spieler

Parcheesi aquamarine games hat 2 Formate für 4 und 6 Spieler. Es kann mit 2 oder mehr Spielern in jedem der Formate gespielt werden.

### ANLEITUNG AUF ENGLISCH

- Ziel ist es, die 4 Spielsteine im Haus (Kreise jeder Farbe) in ihre endgültige Position zu bringen. Dazu müssen Sie alle Felder durchlaufen, ohne von einem anderen Spieler gefressen zu werden.
  - Wählen Sie Ihre Farbe aus den 4 oder 6 verfügbaren Farben.
  - Alle Spieler, die an dem Spiel teilnehmen, würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, und dann geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter.
  - Wenn ein Spieler eine 5 würfelt, legt er ein Plättchen auf sein Startfeld.
  - Wenn er auf einem Feld landet, das von einem anderen Spieler besetzt ist, wird er nach Hause geschickt und der neue Besitzer rückt 20 Felder vor.
  - Die sicheren Felder sind markiert, und es besteht keine Gefahr, dass die eigene Figur gefressen wird.
  - Wenn ein Spieler eine 6 würfelt, würfelt er erneut, und wenn er alle seine Steine im Spiel hat, zieht er statt um 6 Felder um 7 Felder.
  - Jedes Mal, wenn ein Stein seinen Zug beendet hat, erhält der Spieler einen Gewinn von 10 Feldern, den er nutzen kann, um andere Steine im Spiel zu bewegen. Es gilt als Hindernis, wenn sich zwei Steine desselben Spielers auf einem beliebigen Feld befinden. In diesem Fall kann kein Spieler, auch nicht der Besitzer der Barriere, das betreffende Feld überqueren.
- Hergestellt von: aquamarine games

COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
Spanien

Kundendienst: 91 3164030  
customerservice@aquamarinegames.es

**ART. N. CPES02 COMPUDID S.L.**  
**WARNUNG!**

**NICHT GEEIGNET FÜR KINDER**  
**UNTER 36 MONATEN. KLEINE TEILE**

**Entfernen Sie alle Teile der Verpackung, bevor Sie das Spielzeug dem Kind geben.**  
**ES IST SINNVOLL, DIE ADRESSE DES HERSTELLERS AUFZUBEWAHREN**