

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO2638 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.momanual.com.
MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



Warning: Not suitable for children under three years

PO: 41-XXXXXX
Made in China

EN

Beach set of 2 rackets

Warning. Not suitable for children under 3 years. Small parts.
Please retain the name and address for future reference.

How to play - Chess

1. The chessboard is made of 64 alternating dark and light squares. It is laid out so that each player has the light color square in the bottom right-hand side.
2. The rooks go in the corners, then the knights next to them, followed by the bishops, and finally the queen, who always goes on her own matching color square, and the king on the remaining square.
3. The second row is filled with pawns.

Each of the 6 different kinds of pieces moves differently.

King: 1 piece. Move one square only in any direction – up, down, to the sides, and diagonally.

Queen: 1 piece. Move in any one straight direction – forward, backward, sideways, or diagonally.

Rook: 2 pieces. Move as far as it wants, but only forward, backward, and to the sides.

Knight: 2 pieces. Go two squares in one direction, and then one more move at a 90 degree angle, just like the shape of an "L".

Knights are the only pieces which can move over other pieces.

Bishop: 2 pieces. Move as far as it wants, but only diagonally.

Pawn: 8 pawns. Move forward, but capture diagonally. Pawns can only move forward one square at a time, except for their very first move where they can move forward two squares. Never move or capture backward.

The player with the white pieces always moves first. If a king cannot escape checkmate, the game is over.

Special rules

1. Do "en passant": If a pawn moves out two squares on its first move and by doing so lands to the side of an opponent's pawn, that opponent pawn has the option of capturing the first pawn (diagonally) as it passes by.
2. Promote a pawn: When a pawn reaches the other side of the board, it can be promoted to any other chess piece.
3. Castle: The player can move his king two squares over to one side and then move the rook from that side's corner to right next to the king on the opposite side.

The following requirements must be fulfilled to castle:

- Neither king nor rook was moved.
- No pieces between the king and the rook.
- The king is not in check or does not pass through check.

How to play - Ludo

1. Two to four players ,each of whom takes four pawns of the same color, and places them within the corresponding "starting" enclosure.
2. Going clockwise each player casts the dice until a six is thrown. When a player throws a six the player moves one of his pawns into the first circle of the track indicated by the arrow . The player then has another throw and moves his pawn forward as many spaces as are indicated by the dice.
3. At each subsequent throw of a six , a player may either bring a fresh pawn into play (if any are still left in the starting enclosure), or advance a pawn already on the track. A six always entitles the player to a second turn.
4. When a pawn is played into a space occupied by an opponent , it takes its place and the latter is returned to its enclosure, from which it is again started in the usual way .
5. When two or more pawn of the same color are played into the same space, they are placed on one another , and form a "barrier", which no other counter may seize or pass over. If a " barrier " prevents a counter being advanced its full number of spaces, that turn is lost.
6. After a pawn, having been around the outside track, comes back to its own color, it is played up the center line of spaces to

"Home." Here the exact number required must be cast, i.e., the "Home" mark may not be over-shot.

7. The player who first gets the four counters "Home" is the winner.

DE

Beachball Spiel mit 2 Schlägern

Achtung. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile.
Bitte bewahren Sie den Namen und die Adresse für die Zukunft auf.

Anleitung - Schachspiel

1. Das Schachbrett besteht aus 64 abwechselnd dunklen und hellen Feldern. Es ist so ausgelegt, dass jeder Spieler ein helles Quadrat unten rechts hat.
2. Die Türme kommen in die Ecken, die Springer daneben, gefolgt von den Läufern und schließlich die Dame, die immer auf ihr eigenes Feld der gleichen Farbe kommt, und der König auf das verbleibende Feld.
3. Die zweite Reihe wird mit Bauern besetzt.

Jede der 6 verschiedenen Arten von Figuren bewegt sich anders.

König: 1 Figur. Er kann nur ein Feld in eine beliebige Richtung ziehen - nach oben, unten, zu den Seiten und diagonal.

Dame: 1 Figur. Bewegt sich in eine beliebige gerade Richtung - vorwärts, rückwärts, seitwärts oder diagonal.

Turm: 2 Figuren. Er kann sich so weit bewegen, wie er will, aber nur vorwärts, rückwärts und zu den Seiten.

Springer: 2 Figuren. Zieht zwei Felder in eine Richtung und dann noch einmal in einem 90-Grad-Winkel, wie ein „L“. Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren ziehen können.

Läufer: 2 Figuren. Er kann so weit ziehen, wie er will, aber nur in diagonalen Richtung.

Bauer: 8 Bauern. Sie können sich vorwärts bewegen, aber diagonal schlagen. Die Bauern können immer nur ein Feld vorwärts ziehen, außer bei ihrem ersten Zug, bei dem sie zwei Felder vorwärts ziehen können. Niemals rückwärts ziehen oder schlagen.

Der Spieler mit den weißen Figuren zieht immer zuerst. Wenn ein

König dem Schachmatt nicht entkommen kann, ist das Spiel vorbei.

Besondere Regeln

1. „En passant“ ziehen: Wenn ein Bauer in seinem ersten Zug zwei Felder nach außen zieht und dabei auf der Seite eines gegnerischen Bauern landet, hat dieser gegnerische Bauer die Möglichkeit, den ersten Bauern (diagonal) zu schlagen, wenn er vorbeizieht.
2. Einen Bauern befördern: Wenn ein Bauer die andere Seite des Brettes erreicht, kann er zu einer beliebigen anderen Schachfigur befördert werden.
3. Burg: Der Spieler kann seinen König zwei Felder weiter auf eine Seite ziehen und dann den Turm von der Ecke dieser Seite direkt neben den König auf die gegenüberliegende Seite ziehen.

Dafür müssen die folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:

- Weder König noch Turm wurden bewegt.
- Keine Figuren zwischen dem König und dem Turm.
- Der König steht weder im Schach, noch geht er durch Schach.

Anleitung - Ludo

1. Zwei bis vier Spieler, von denen jeder vier Spielfiguren der gleichen Farbe nimmt und sie in das entsprechende „Startfeld“ stellt.
2. Im Uhrzeigersinn würfelt jeder Spieler so lange, bis er eine Sechs würfelt. Wenn ein Spieler eine Sechs gewürfelt hat, setzt er eine seiner Spielfiguren in den ersten Kreis der durch den Pfeil gekennzeichneten Bahn. Dann würfelt der Spieler erneut und zieht seine Spielfigur um so viele Felder weiter, wie die Würfel anzeigen.
3. Bei jedem weiteren Wurf einer Sechs darf der Spieler entweder eine neue Spielfigur ins Spiel bringen (falls noch welche im Startfeld stehen) oder eine bereits auf der Strecke befindliche Spielfigur vorrücken. Eine Sechs berechtigt den Spieler immer zu einem zweiten Zug.
4. Wenn eine Spielfigur in ein von einem Gegner besetztes Feld

gespielt wird, nimmt sie dessen Platz ein, und diese kommt zurück in sein Startfeld, von wo aus sie wieder auf die übliche Weise gestartet wird.

5. Wenn zwei oder mehr Spielfiguren der gleichen Farbe auf das gleiche Feld gespielt werden, werden sie aufeinander gestellt und bilden eine „Barriere“, die keine andere Spielfigur einnehmen oder überqueren kann. Wenn eine „Barriere“ eine Spielfigur daran hindert, die volle Anzahl von Feldern vorzurücken, ist dieser Zug verloren.
6. Nachdem eine Spielfigur, welche das Spielfeld umrundet hat, zu seiner eigenen Farbe zurückgekehrt ist, wird sie die Mittellinie der Felder hinauf zum „Zuhause“ ziehen. Hier muss die genaue Anzahl an Feldern gewürfelt werden, d.h. die „Home“-Marke darf nicht überschritten werden.
7. Der Spieler, der als erster die vier Spielsteine „nach Hause“ bringt, ist der Gewinner.

FR

Set de plage avec 2 raquettes

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
Petits éléments. S'il vous plaît conserver le nom et l'adresse pour référence future.

Comment jouer – Échecs

1. Le plateau d'échecs est composé de 64 cases alternant foncées et claires. Il est disposé de façon à ce que chaque joueur ait une case claire en bas à droite.
2. Les tours vont dans les coins, puis les cavaliers à côté d'elles, suivis des fous, et enfin la dame, qui va toujours sur la case de sa propre couleur, et le roi sur la case restante.
3. La deuxième rangée est remplie de pions.

Chacune des 6 pièces différentes se déplace différemment.

Roi : Roi : 1 pièce. Se déplace d'une seule case dans n'importe quelle direction – en haut, en bas, sur les côtés et en diagonale.

Dame : 1 pièce. Se déplace dans une seule direction en ligne droite – en avant, en arrière, sur les côtés ou en diagonale.

Tour : 2 pièces. Se déplace aussi loin qu'elle le souhaite, mais

seulement en avant, en arrière et sur les côtés.

Cavalier : 2 pièces. Se déplace de deux cases dans une direction, puis d'une case à angle droit, comme la forme d'un « L ». Les cavaliers sont les seules pièces qui peuvent sauter par-dessus d'autres pièces.

Fou : 2 pièces. Se déplace aussi loin qu'il le souhaite, mais seulement en diagonale.

Pion : 8 pièces. Se déplace en avant, mais capture en diagonale. Les pions ne peuvent avancer que d'une seule case à la fois, sauf lors de leur tout premier mouvement où ils peuvent avancer de deux cases. Jamais de mouvement ou de capture en arrière.

Le joueur qui a les pièces blanches commence toujours. Si un roi ne peut échapper au mat, la partie est terminée.

Règles spéciales

1. « En passant » : si un pion avance de deux cases lors de son premier mouvement et se retrouve ainsi à côté d'un pion adverse, ce pion adverse a la possibilité de capturer le premier pion (en diagonale) en le prenant « au passage ».
2. Promotion d'un pion : lorsqu'un pion atteint l'autre côté de l'échiquier, il peut être promu en n'importe quelle autre pièce.
3. Roque : le joueur peut déplacer son roi de deux cases d'un côté, puis déplacer la tour de ce côté dans la case juste à côté du roi, de l'autre côté.

Les conditions suivantes doivent être respectées pour effectuer un roque :

- Ni le roi ni la tour n'ont été déplacés.
- Aucune pièce entre le roi et la tour.
- Le roi n'est pas en échec et ne passe pas par une case attaquée.

Comment jouer – Ludo

1. Deux à quatre joueurs, chacun prenant quatre pions de la même couleur et les plaçant dans l'enclos de « départ » correspondant.
2. En tournant dans le sens horaire, chaque joueur lance le dé jusqu'à obtenir un six. Quand un joueur obtient un six, il place

l'un de ses pions sur le premier cercle de la piste indiqué par la flèche. Le joueur relance ensuite le dé et avance son pion d'autant de cases que le dé l'indique.

3. À chaque nouveau six obtenu, un joueur peut soit faire entrer un nouveau pion en jeu (s'il en reste encore dans l'enclos de départ), soit avancer un pion déjà sur la piste. Un six donne toujours droit à un deuxième lancer.
4. Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un adversaire, il prend sa place et ce dernier est renvoyé dans son enclos, d'où il devra repartir comme au début.
5. Lorsque deux pions ou plus de la même couleur se trouvent sur la même case, ils se superposent et forment une « barrière », qu'aucun autre pion ne peut capturer ou franchir. Si une « barrière » empêche un pion d'avancer du nombre total de cases requis, le tour est perdu.
6. Après qu'un pion, ayant fait le tour de la piste extérieure, revient sur sa propre couleur, il remonte la ligne centrale vers la « Maison ». Ici, le nombre exact doit être obtenu : la case « Maison » ne peut pas être dépassée.
7. Le joueur qui amène en premier ses quatre pions à la « Maison » est le gagnant.

ES

Juego de playa de 2 raquetas

Advertencia. No conveniente para niños menores de 3 años.
Partes pequeñas. Por favor, conserve el nombre y dirección para futuras referencias.

Cómo jugar - Ajedrez

1. El tablero de ajedrez está formado por 64 casillas negras y blancas alternas. Se coloca de modo que cada jugador tenga una casilla blanca en el lado inferior derecho.
2. Las torres van en las esquinas, los caballos junto a ellas seguidos de los alfiles, y finalmente la reina, que siempre va en su propia casilla de color, y el rey en la casilla restante.
3. La segunda fila se llena de peones.

Cada una de los 6 tipos de piezas se mueve de manera diferente.

Rey: 1 pieza. Se mueve solo una casilla en cualquier dirección: arriba, abajo, a los lados y en diagonal.

Reina: 1 pieza. Se mueve en cualquier dirección: hacia delante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal.

Torre: 2 piezas. Se mueve tan lejos como se quiera pero solo hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados.

Caballo: 2 piezas. Se mueve dos casillas en una dirección y después hace un movimiento más en un ángulo de 90 grados, imitando la forma de una "L". Los caballos son las únicas piezas que pueden moverse sobre otras piezas.

Afil: 2 piezas. Se mueve tan lejos como se quiera pero solo en diagonal.

Peón: 8 peones. Avanza hacia adelante pero captura diagonalmente. Los peones solo pueden avanzar una casilla cada vez excepto en su primer movimiento, que pueden avanzar dos casillas. Nunca se mueven o capturan hacia atrás.

Siempre empieza el jugador con las fichas blancas. Si un rey no puede escapar del jaque mate, el juego termina.

Reglas especiales

1. Captura al paso: Si un peón se mueve dos casillas en su primer movimiento y al hacerlo se sitúa al lado del peón de un oponente, ese peón del oponente tiene la opción de capturar al primer peón (en diagonal) cuando pase.
2. Coronar un peón: Cuando un peón llega al otro lado del tablero puede convertirse en cualquier otra pieza del ajedrez.
3. Enroque: El jugador puede mover su rey dos casillas en una dirección y luego mover la torre desde la esquina de ese lado hasta el rey en el lado opuesto.

Para hacer un enroque, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- Ni el rey ni la torre se han movido.
- No hay piezas entre el rey y la torre.
- El rey no está en jaque o no termina en jaque.

Cómo jugar - Ludo

1. De dos a cuatro jugadores, cada uno de los cuales toma cuatro peones del mismo color y los coloca dentro del recinto "inicio"

corrispondente.

2. En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador lanza los dados hasta obtener un seis. Cuando un jugador lanza un seis, mueve uno de sus peones al primer círculo de la pista indicado por la flecha . El jugador vuelve a tirar y mueve su peón tantas casillas como indique el dado.
3. En cada lanzamiento posterior a un seis, un jugador puede poner en juego un nuevo peón (si aún queda alguno en el recinto de salida) o avanzar un peón que ya esté en la pista. Un seis siempre da derecho al jugador a un segundo turno.
4. Cuando un peón alcanza un espacio ocupado por un adversario, ocupa su lugar y el otro es devuelto a su recinto, desde el que se vuelve a partir de la forma habitual .
5. Cuando dos o más peones del mismo color alcanzan un mismo espacio, se colocan uno encima del otro , y forman una "barrera", que ninguna otra ficha puede capturar ni pasar por encima. Si una "barrera" impide que una ficha avance su número completo de casillas, se pierde ese turno.
6. Después de que un peón, tras haber dado la vuelta por la pista exterior, vuelve a su propio color, se juega por la línea central de espacios hasta la "Casa" Aquí debe lanzarse el número exacto requerido, es decir, no puede sobrepasarse la marca "Casa".
7. El ganador es el jugador que consigue introducir primero las cuatro fichas en "Casa".

IT

Set racchettoni con scacchiera

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Si prega di conservare il nome e l'indirizzo per riferimento futuro.

Come si gioca - Scacchi

1. La scacchiera è composta da 64 caselle scure e chiare alternate. È disposta in modo che ogni giocatore abbia la casella chiara in basso a destra.
2. Le torri vanno negli angoli, poi i cavalli accanto a loro, seguiti dagli alfiere e infine la regina, che va sempre sulla sua casella

del colore corrispondente, e il re sulla casella rimanente.

3. La seconda fila è occupata dai pedoni.

Ognuno dei 6 diversi tipi di pezzi si muove in modo diverso.

Re: 1 pezzo. Si muove di una sola casella in qualsiasi direzione: su, giù, lateralmente e in diagonale.

Regina: 1 pezzo. Si muove in una qualsiasi direzione rettilinea: avanti, indietro, lateralmente o in diagonale.

Torre: 2 pezzi. Si muove quanto desidera, ma solo in avanti, indietro e lateralmente.

Cavallo: 2 pezzi. Avanza di due caselle in una direzione, poi un'altra mossa con un angolo di 90 gradi, proprio come una "L". I cavalli sono gli unici pezzi che possono muoversi sopra gli altri pezzi.

Alfiere: 2 pezzi. Muovi quanto vuoi, ma solo in diagonale.

Pedone: 8 pedoni. Muovi in avanti, ma cattura in diagonale. I pedoni possono avanzare solo di una casella alla volta, tranne che nella loro primissima mossa, in cui possono avanzare di due caselle. Non muovere o catturare mai all'indietro.

Il giocatore con i pezzi bianchi muove sempre per primo. Se un re non riesce a sfuggire allo scacco matto, la partita finisce.

Regole speciali

1. Fare "en passant": se un pedone avanza di due caselle alla sua prima mossa e così facendo atterra a lato di un pedone avversario, quel pedone avversario ha la possibilità di catturare il primo pedone (in diagonale) mentre passa.
2. Promuovere un pedone: quando un pedone raggiunge l'altro lato della scacchiera, può essere promosso a qualsiasi altro pezzo degli scacchi.
3. Arrocco: Il giocatore può muovere il suo re di due caselle verso un lato e poi muovere la torre dall'angolo di quel lato proprio accanto al re sul lato opposto.

Per eseguire un arrocco, devono essere soddisfatti i seguenti requisiti:

- Non è stato mosso né il re né la torre.
- Non ci sono pezzi tra il re e la torre.

- Il re non è sotto scacco o non passa sotto scacco.

Come si gioca - Ludo

1. Da due a quattro giocatori, ognuno dei quali prende quattro pedoni dello stesso colore e li posiziona all'interno del corrispondente recinto "di partenza".
2. Procedendo in senso orario, ogni giocatore lancia i dadi finché non esce un sei. Quando un giocatore lancia un sei, muove uno dei suoi pedoni nel primo cerchio del percorso indicato dalla freccia. Il giocatore effettua quindi un altro tiro e muove il suo pedone in avanti di tante caselle quante sono indicate dai dadi.
3. A ogni lancio successivo di un sei, un giocatore può mettere in gioco una nuova pedina (se ce ne sono ancora nel recinto di partenza) o far avanzare una pedina già presente sul binario. Un sei dà sempre diritto a un secondo turno.
4. Quando una pedina viene giocata in una casella occupata da un avversario, prende il suo posto e quest'ultimo viene rimesso nel suo recinto, da cui riparte come di consueto.
5. Quando due o più pedine dello stesso colore vengono giocate nella stessa casella, vengono posizionate una sopra l'altra e formano una "barriera", che nessun'altra pedina può afferrare o oltrepassare. Se una "barriera" impedisce a una pedina di avanzare per l'intero numero di caselle, il turno è perso.
6. Dopo che una pedina, dopo aver percorso il binario esterno, torna al proprio colore, viene giocata lungo la linea centrale delle caselle fino alla "Casa". Qui deve essere lanciato il numero esatto richiesto, ovvero non si può superare la "Casa". 7. Il giocatore che per primo ottiene i quattro gettoni "Casa" è il vincitore.

NL

Strandset van 2 rackets

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Kleine onderdelen. Bewaar de naam en het adres voor toekomstig gebruik.

Spelregels - Schaken

1. Het schaakbord bestaat uit 64 afwisselend donkere en lichte velden. Het is zo opgesteld dat elke speler het lichte veld

rechtsonder heeft.

2. De torens worden in de hoeken geplaatst, vervolgens de paarden ernaast, gevolgd door de lopers en ten slotte de dame, die altijd op haar eigen veld van dezelfde kleur wordt geplaatst, en de koning op het resterende veld.
3. De tweede rij wordt gevuld met pionnen.

Elk van de 6 verschillende soorten stukken beweegt anders.

Koning: 1 stuk. Beweegt slechts één veld in elke richting – omhoog, omlaag, naar de zijkanten en diagonaal.

Koningin: 1 stuk. Beweegt in elke rechte richting – vooruit, achteruit, zijwaarts of diagonaal.

Toren: 2 stukken. Beweegt zo ver als hij wil, maar alleen vooruit, achteruit en opzij.

Paard: 2 stukken. Beweegt twee vakjes in één richting en vervolgens nog een zet in een hoek van 90 graden, net als de vorm van een "L". Paarden zijn de enige stukken die over andere stukken heen kunnen bewegen.

Loper: 2 stukken. Beweegt zo ver als hij wil, maar alleen diagonaal.

Pion: 8 pionnen. Beweegt vooruit, maar slaat diagonaal. Pionnen kunnen slechts één veld per keer vooruit bewegen, behalve bij hun allereerste zet, waarbij ze twee velden vooruit mogen bewegen. Ze mogen nooit achteruit bewegen of slaan.

De speler met de witte stukken begint altijd. Als een koning niet kan ontsnappen aan schaakmat, is het spel afgelopen.

Speciale regels

1. En passant: Als een pion bij zijn eerste zet twee velden vooruitgaat en daarbij naast een pion van de tegenstander komt te staan, heeft die tegenstander de mogelijkheid om de eerste pion (diagonaal) te slaan wanneer deze voorbijgaat.
2. Een pion promoveren: Wanneer een pion de andere kant van het bord bereikt, kan hij worden gepromoveerd tot een ander schaakstuk.
3. Rocheren: De speler kan zijn koning twee velden naar één kant verplaatsen en vervolgens de toren van de hoek van die kant naar de plek direct naast de koning aan de andere kant verplaatsen.

Om te kunnen slaan moet aan de volgende voorwaarden worden voldaan:

- De koning en de toren mogen niet zijn verplaatst.
- Er mogen geen stukken tussen de koning en de toren staan.
- De koning staat niet schaak en komt niet in schaak te staan.

Spelregels - Ludo

1. Twee tot vier spelers nemen elk vier pionnen van dezelfde kleur en plaatsen deze in het bijbehorende "startvak".
2. Met de klok mee gooit elke speler de dobbelstenen totdat er een zes wordt gegooid. Wanneer een speler een zes gooit, verplaatst hij een van zijn pionnen naar de eerste cirkel van het parcours, aangegeven door de pijl. De speler mag dan nog een keer gooien en zijn pion zoveel vakjes vooruitzetten als het aantal ogen op de dobbelstenen aangeeft.
3. Bij elke volgende worp van een zes mag een speler ofwel een nieuwe pion in het spel brengen (als er nog pionnen in het startvak liggen), ofwel een pion die al op het bord staat verder zetten. Een zes geeft de speler altijd recht op een tweede beurt.
4. Wanneer een pion op een veld wordt gezet dat bezet is door een tegenstander, neemt hij diens plaats in en wordt de tegenstander teruggezet in zijn startvak, van waaruit hij op de gebruikelijke manier opnieuw begint.
5. Wanneer twee of meer pionnen van dezelfde kleur op hetzelfde veld worden gespeeld, worden ze op elkaar geplaatst en vormen ze een "barrière", die geen enkele andere pion mag innemen of passeren. Als een "barrière" verhindert dat een pion het volledige aantal velden wordt verplaatst, is die beurt verloren.
6. Nadat een pion, na de buitenste baan te hebben afgelegd, terugkeert naar zijn eigen kleur, wordt hij over de middellijn van de velden naar 'Home' gespeeld. Hier moet het exacte aantal worden gegooid, d.w.z. dat de 'Home'-markering niet mag worden overschreden.
7. De speler die als eerste de vier pionnen 'Home' krijgt, is de winnaar.

Zestaw plażowy 2 rakiety

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Proszę zachować nazwę i adres na przyszłość.

Jak grać w szachy

1. Szachownica składa się z 64 naprzemiennych ciemnych i jasnych pól. Jest ułożona tak, że każdy gracz ma jasne pole w prawym dolnym rogu.
2. Wieże ustawiamy w rogach, następnie obok nich skoczki, potem gońce, a na końcu królową, która zawsze stoi na polu w tym samym kolorze, oraz króla na pozostałym polu.
3. Drugi rząd jest wypełniony pionkami.

Każdy z 6 różnych rodzajów pionków porusza się inaczej.

Król: 1 pionek. Przesuń tylko o jedno pole w dowolnym kierunku – w górę, w dół, w bok lub po przekątnej.

Królowa: 1 pionek. Przesuń w dowolnym kierunku – do przodu, do tyłu, w bok lub po przekątnej.

Wieża: 2 pionki. Porusza się tak daleko, jak chce, ale tylko do przodu, do tyłu i na boki.

Rycerz: 2 pionki. Poruszają się o dwa pola w jednym kierunku, a następnie o jedno pole pod kątem 90 stopni, tworząc kształt litery „L”. Skoczki są jedynymi figurami, które mogą przeskakiwać inne figury.

Goniec: 2 pionki. Porusza się tak daleko, jak chce, ale tylko po przekątnej..

Pionek: 8 pionków. Poruszają się do przodu, ale biją po przekątnej. Pionki mogą poruszać się tylko o jedno pole do przodu, z wyjątkiem pierwszego ruchu, w którym mogą poruszyć się o dwa pola do przodu. Nigdy nie poruszają się ani nie biją do tyłu.

Gracz z białymi figurami zawsze wykonuje pierwszy ruch. Jeśli król nie może uniknąć mata, gra się kończy.

Zasady specjalne

1. Wykonaj ruch „en passant”: Jeśli pionek przesunie się o dwa pola w swoim pierwszym ruchu i w ten sposób znajdzie się obok pionka przeciwnika, ten ostatni ma możliwość zbicia pierwszego

- pionka (po przekątnej) podczas jego przejścia.
2. awans pionka: gdy pionek dotrze do drugiej strony szachownicy, może zostać awansowany do dowolnej innej figury szachowej.
 3. Zamek: Gracz może przesunąć swojego króla o dwa pola w jedną stronę, a następnie przesunąć wieżę z rogu tej strony tuż obok króla po przeciwnej stronie.

Aby zdobyć zamek, należy spełnić następujące wymagania:

- Ani król, ani wieża nie zostały przesunięte.
- Brak pionków między królem a wieżą.
- Król nie jest w szachu ani nie przechodzi przez szach.

Jak grać - Ludo

1. Od dwóch do czterech graczy, z których każdy bierze cztery pionki tego samego koloru i umieszcza je w odpowiednim polu „startowym”.
2. Każdy gracz rzuca kostką zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wypadnie sześć. Gdy gracz wyrzuci sześć, przesuwa jedną ze swoich pionków do pierwszego okręgu toru wskazanego strzałką. Następnie gracz ma prawo do kolejnego rzutu i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wskazuje kostka.
3. Przy każdym kolejnym rzucie szóstką gracz może wprowadzić do gry nową pionkę (jeśli pozostały jeszcze jakieś w polu startowym) lub przesunąć pionkę już znajdującą się na torze. Szóstka zawsze uprawnia gracza do drugiej kolejki.
4. Gdy pionek zostanie zagrany na pole zajęte przez przeciwnika, zajmuje jego miejsce, a ten ostatni wraca do swojej strefy, z której ponownie rozpoczyna grę w zwykły sposób.
5. Gdy dwa lub więcej pionków tego samego koloru zostanie zagrane na to samo pole, są one umieszczane jeden na drugim i tworzą „barierę”, której żadna inna pionka nie może przejąć ani ominąć. Jeśli „bariera” uniemożliwia pionce przejście pełnej liczby pól, ta tura jest przegrana.
6. Po tym, jak pionek, poruszając się po zewnętrznej ścieżce, powróci do swojego koloru, jest on przesuwany wzdłuż środkowej linii pól do „domu”. W tym miejscu należy wyrzucić dokładną liczbę oczek, tzn. nie można przekroczyć pola „domu”.
7. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie cztery żetony „Dom”