



**Ni behöver:** spelplanen, fyra pjäser i varje färg och en tärning. 2–4 spelare.

**Målet:** först med alla fyra pjäser i mål i mitten vinner.

1. Alla pjäser börjar i boet. Den som slår högst börjar, sedan går turen medsols.
2. Ut ur boet kommer du på en **etta** eller en **sexa**. En etta: en pjäs ut på startrutan. En sexa: två pjäser ut på startrutan, eller en pjäs direkt till ruta 6.
3. Har du inget ute får du tre försök att slå ut.
4. Flytta en pjäs lika många steg som tärningen visar, medsols runt brädet.
5. En sexa ger ett extra slag.
6. Du får inte gå förbi eller landa på dina egna pjäser.

**Knuff!** Landar du på någon annans pjäs knuffas den hem till sitt bo och får börja om.

**In i mål:** efter ett varv går pjäsen in på sin egen färgade väg mot mitten. Där kan ingen knuffa den. Slår du för högt går du fram till målet och studsar tillbaka resten av stegen.

**Husregler att bestämma innan ni börjar:** ut bara på sexa, spel utan knuff, exakt slag i mål, tre sexor i rad bränner turen, fredad startruta. Alla varianter finns på [fiamedknuff.se/regler/varianter](https://fiamedknuff.se/regler/varianter).

## Vanliga frågor vid bordet

### Måste man gå ut när man slår en sexa?

Nej. Du får flytta en pjäs som redan är ute i stället.

### Får två av mina pjäser stå på samma ruta?

Nej, utom när två pjäser går ut tillsammans på en sexa. Då får de dela startrutan.

### Får man knuffa någon som står på sin startruta?

Ja, om ni inte har bestämt att startrutan är fredad.

### Vad händer om ingen pjäs kan flytta?

Då går turen vidare. Var det en sexa slår du ändå igen.



Fia med knuff är den svenska varianten av Ludo. Regler skiljer sig mellan familjer och tillverkare – det viktiga är att ni bestämmer innan ni börjar.