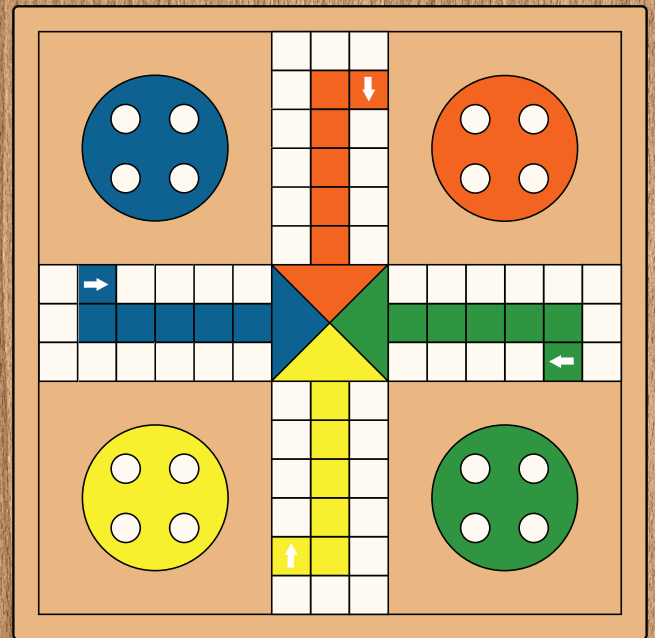


LUDO



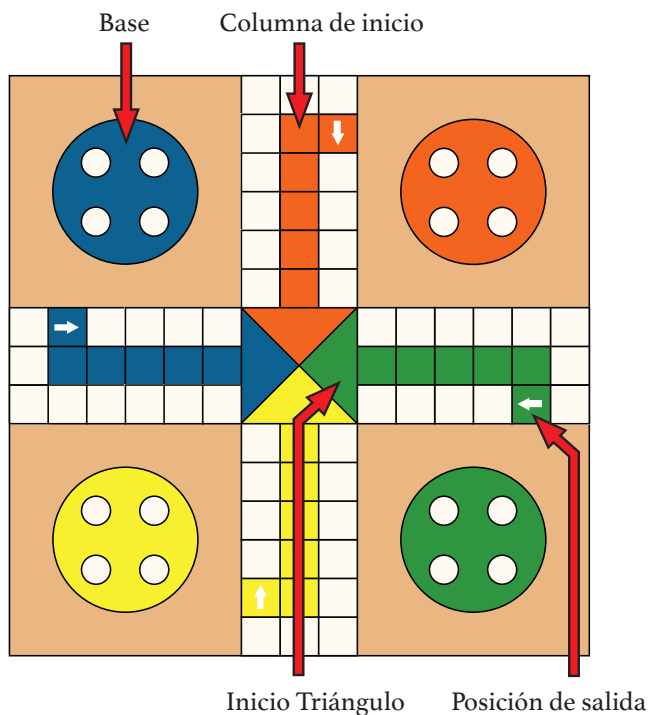
**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com

Ludo

Ludo se originó en la India hacia el 3300 a.C. Fácil de aprender, este juego clásico es divertido tanto para niños como para adultos. La popularidad del parchís ha dado lugar a variaciones como el parchís y el Sorry. Con siglos de tradición detrás de Ludo, ¡seguro que tú también te convertirás en un fanático!

El equipamiento



Ludo consta de un tablero cuadrado con cuatro bases de diferentes colores en cada esquina. El primer espacio coloreado fuera de cada base es la posición inicial. Un camino conduce en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero y regresa a un camino con el mismo color que la base,

luego a la columna de inicio, que conduce al triángulo de inicio central.

Hay cuatro conjuntos de piezas de juego de diferentes colores que comienzan en sus bases correspondientes. Cada juego consta de 4 piezas de juego. El dado incluido se utiliza para gobernar el movimiento de las piezas.

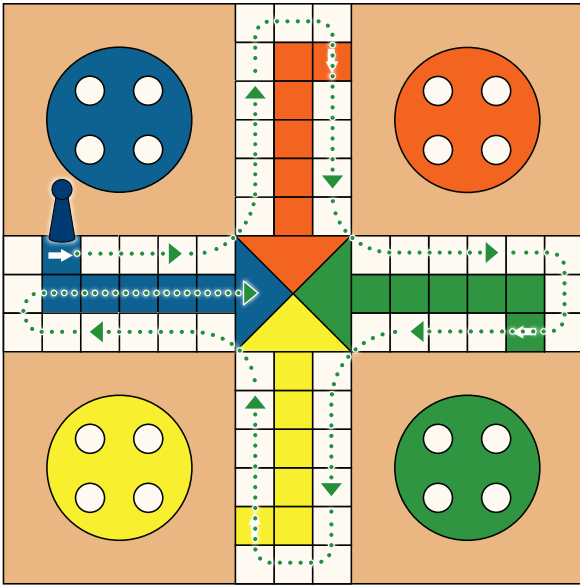
Como se Juega

De 2 a 4 jugadores comienzan colocando sus respectivas piezas en sus bases. Cada uno se turna para lanzar el dado y el jugador con la tirada más alta juega primero. Los jugadores de la izquierda siguen por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En el turno de cada jugador, el jugador tira el dado para determinar un movimiento. El objetivo del juego es mover las cuatro piezas del jugador en el sentido de las agujas del reloj una vez alrededor del tablero, subir por la columna de inicio y entrar en el triángulo de inicio.

Movimiento

Para comenzar, un jugador debe sacar un seis para mover una pieza fuera de la base y llevarla a la posición inicial. Entonces esa pieza está en juego. El jugador no puede realizar ningún otro movimiento hasta que al menos una pieza esté en juego.

Si un jugador tiene una pieza o piezas en juego, puede mover cualquiera de sus piezas de 1 a 6 espacios a lo largo del camino según el número que obtenga.

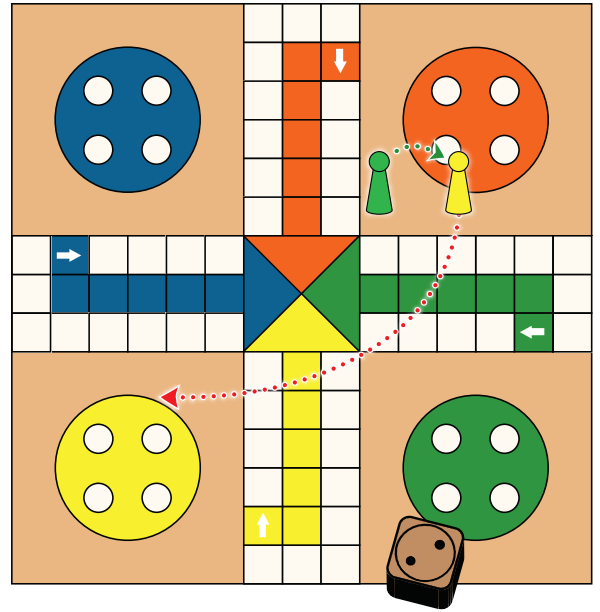


Reglas de los 6.

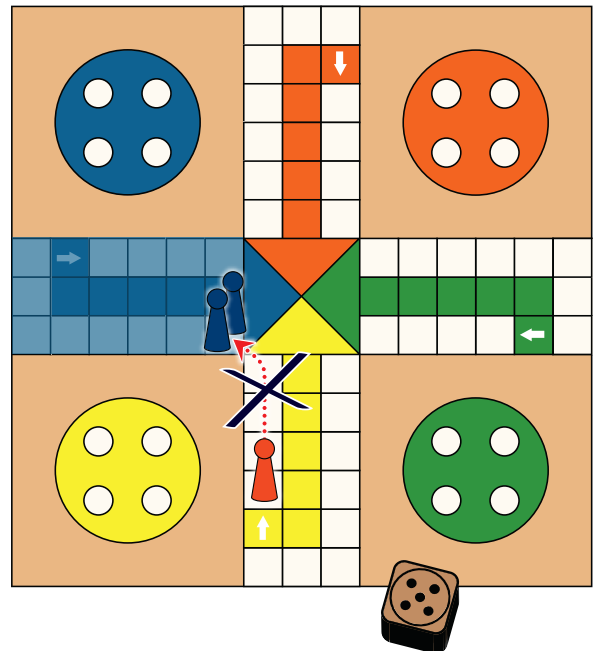
- Si sale un seis, el jugador puede elegir mover una pieza fuera de su base a la posición inicial o mover una pieza que esté en juego.
- Cada vez que sale un seis, el jugador obtiene una tirada extra después de su movimiento.
- Si sale un seis tres veces seguidas, el jugador pierde su turno.

Aterrizando en una plaza compartida

Si la pieza de un jugador cae sobre la pieza de un oponente, la pieza del oponente es enviada de regreso a su base donde debe sacar un seis nuevamente para poder moverla a la posición inicial.



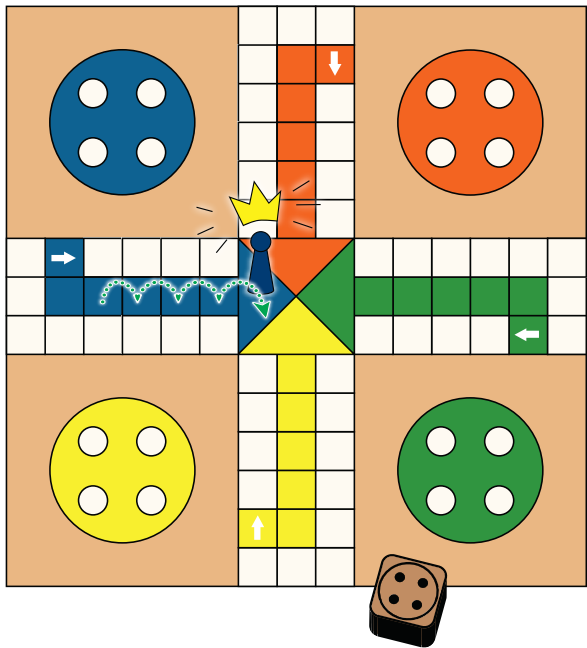
- Si un jugador cae en un espacio ocupado por una de sus propias piezas, ese espacio queda bloqueado. Una casilla bloqueada no puede ser ocupada ni pasada por ninguna pieza excepto la del propietario.



Ganar el juego

Cuando la pieza de un jugador ha llegado a la columna de inicio de su propio color, la pieza continúa moviéndose hacia el centro de su triángulo de inicio. Cuando la tirada de dado de un jugador aterriza su pieza en el triángulo de origen, esa pieza ha completado su viaje. Una pieza sólo se puede mover al triángulo de inicio con una tirada exacta.

Gana el primer jugador que consiga que sus cuatro piezas terminen su recorrido. Los jugadores restantes continúan el juego para determinar los subcampeones.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 2-19

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.