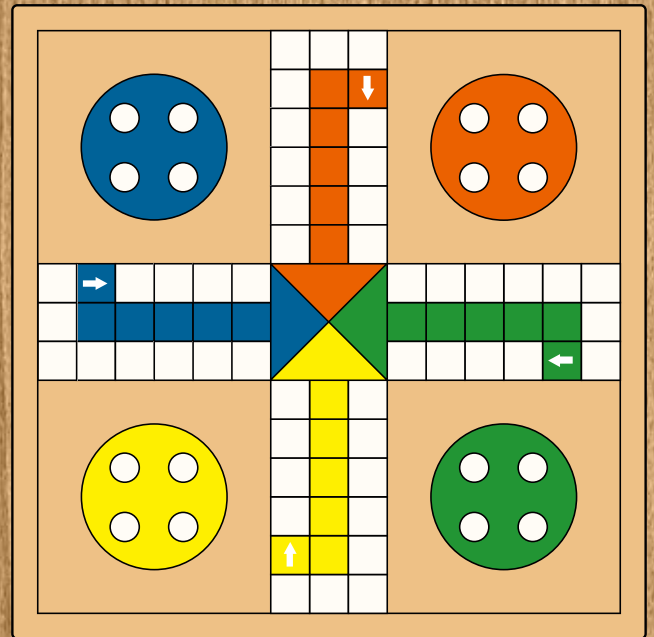


LUDO



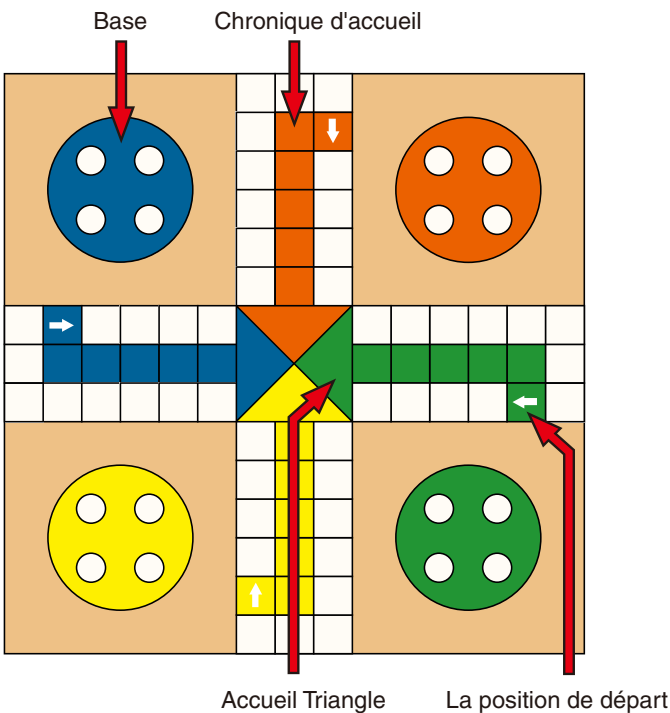
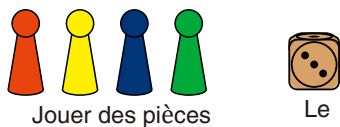
**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com

Ludo

Le jeu de Ludo trouve son origine en Inde dès 3300 avant JC. Facile à apprendre, ce jeu classique est amusant pour les enfants comme pour les adultes. La popularité de Ludo a donné naissance à des variantes telles que Parcheesi et Sorry. Avec des siècles de tradition derrière Ludo, vous deviendrez sûrement aussi fan !

L'équipement



Ludo se compose d'un plateau carré avec quatre bases de couleurs différentes dans chaque coin. Le premier espace coloré à l'extérieur de chaque base est la position de départ.

Un chemin mène dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau pour revenir à un chemin de la même couleur que la base, puis à la colonne d'accueil, qui mène au triangle d'origine central.

Il existe quatre ensembles de pièces de jeu de couleurs différentes qui commencent dans leurs bases correspondantes. Chaque ensemble se compose de 4 pièces de jeu. Le dé inclus est utilisé pour régir le mouvement des pièces.

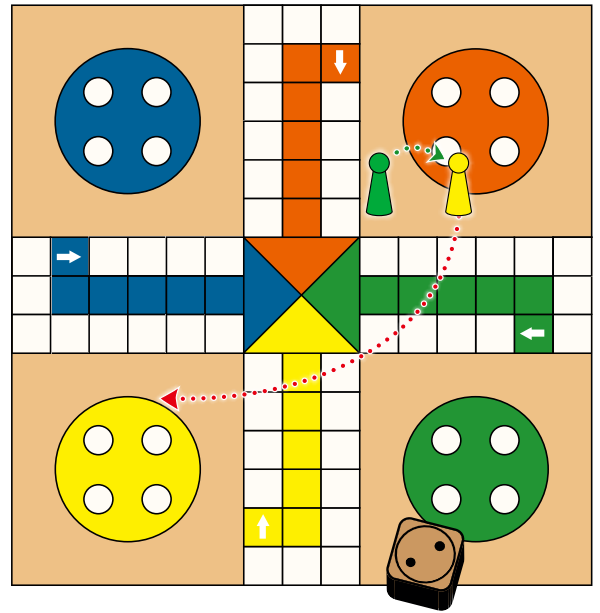
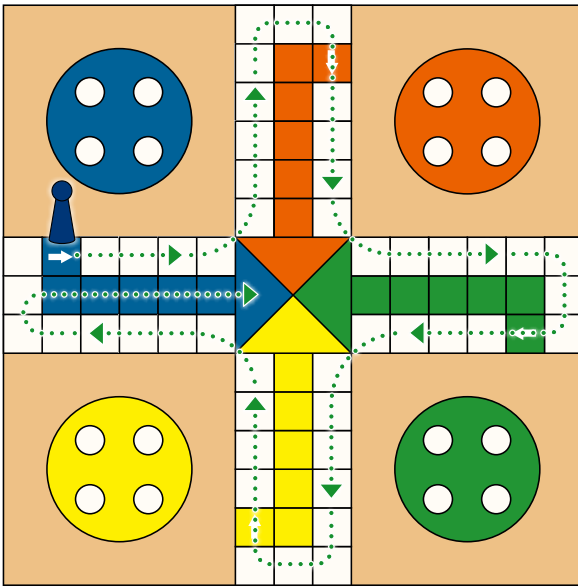
Gameplay

2 à 4 joueurs commencent par placer leurs pièces respectives dans leurs socles. Chacun lance le dé à tour de rôle, et le joueur avec le résultat le plus élevé joue en premier. Les joueurs de gauche suivent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur lance le dé pour déterminer un mouvement. Le but du jeu est de déplacer les quatre pièces du joueur dans le sens des aiguilles d'une montre une fois autour du plateau, vers le haut de la colonne d'origine et dans le triangle d'origine.

Mouvement

Pour commencer, un joueur doit lancer un six pour déplacer une pièce hors de la base et vers la position de départ. Cette pièce est alors en jeu. Le joueur ne peut effectuer aucun autre mouvement tant qu'au moins une pièce n'est pas en jeu.

Si un joueur a une ou plusieurs pièces en jeu, il peut déplacer n'importe laquelle de ses pièces de 1 à 6 cases le long du chemin en fonction du chiffre obtenu.



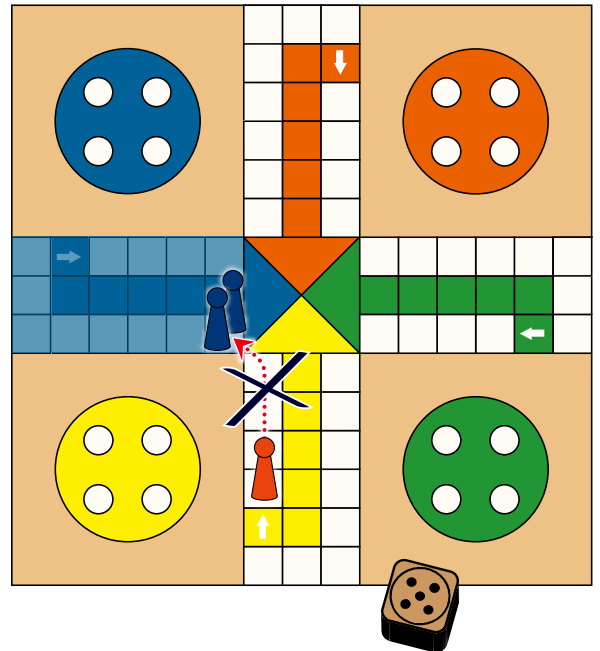
Règles des 6.

- Si un six sort, le joueur peut choisir soit de déplacer une pièce hors de sa base vers la position de départ, soit de déplacer une pièce en jeu.
- Chaque fois qu'un six sort, le joueur obtient un jet supplémentaire après son coup.
- Si un six sort trois fois de suite, le joueur perd son tour.

- Si un joueur atterrit sur une case occupée par une de ses propres pièces, cette case devient bloquée. Un espace bloqué ne peut être franchi ni occupé par aucune pièce, sauf celle du propriétaire.

Atterrissage sur une place partagée

- Si la pièce d'un joueur atterrit sur la pièce d'un adversaire, la pièce de l'adversaire est renvoyée à sa base où il doit relancer un six pour la déplacer vers la position de départ.



Gagner le jeu

Lorsque la pièce d'un joueur a atteint la colonne d'origine de sa propre couleur, la pièce continue son mouvement vers le centre jusqu'à son triangle d'origine. Lorsque le jet de dé d'un joueur pose sa pièce sur le triangle d'origine, cette pièce a terminé son voyage. Une pièce ne peut être déplacée vers le triangle d'origine qu'avec un jet exact.

Le premier joueur à avoir terminé son voyage avec ses quatre pièces gagne. Les joueurs restants continuent le jeu pour déterminer les finalistes.

