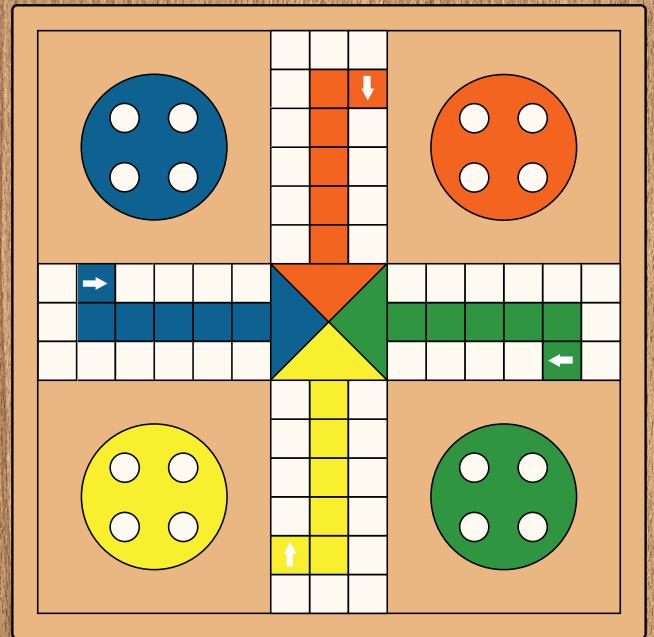


LUDO



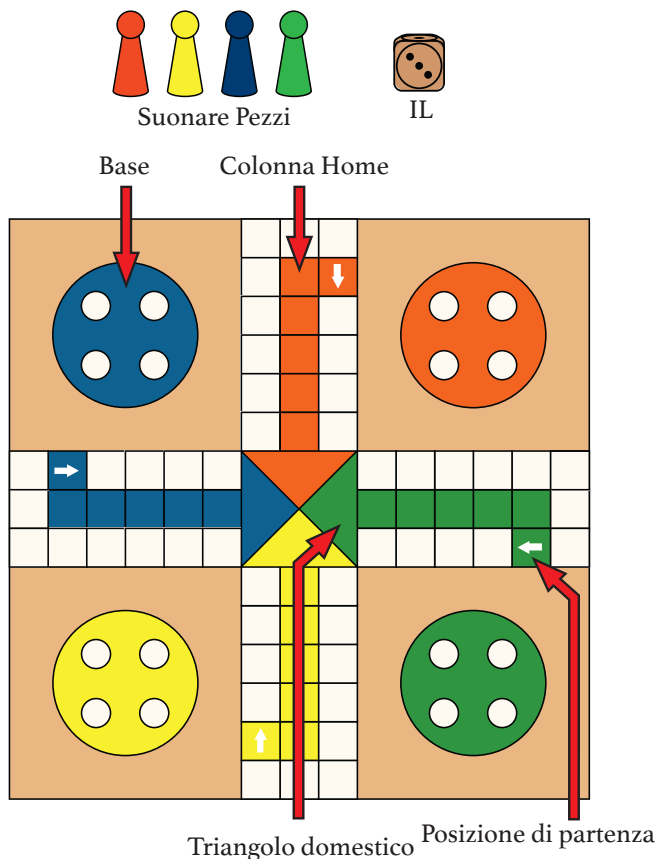
**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com

Ludo

Il gioco del Ludo proviene dall'India, risalente al 3300 a.C. Facile da imparare, questo gioco classico è divertente sia per bambini che per adulti. La popolarità di Ludo ha continuato a generare varianti come Parcheesi e Sorry. Con secoli di tradizione alle spalle di Ludo, diventerai sicuramente anche tu un fan!

L'equipaggiamento



Ludo è costituito da una tavola quadrata con quattro basi di colore diverso in ogni angolo. Il primo spazio colorato all'esterno di ciascuna base è la posizione iniziale. Un percorso conduce in senso orario attorno al tabellone ritornando a un percorso con lo stesso colore della base, quindi alla colonna della casa, che conduce al triangolo centrale della casa. Ci sono quattro set di pedine di colore diverso che iniziano con

le basi corrispondenti. Ogni set è composto da 4 pedine. Il dado incluso viene utilizzato per governare il movimento dei pezzi.

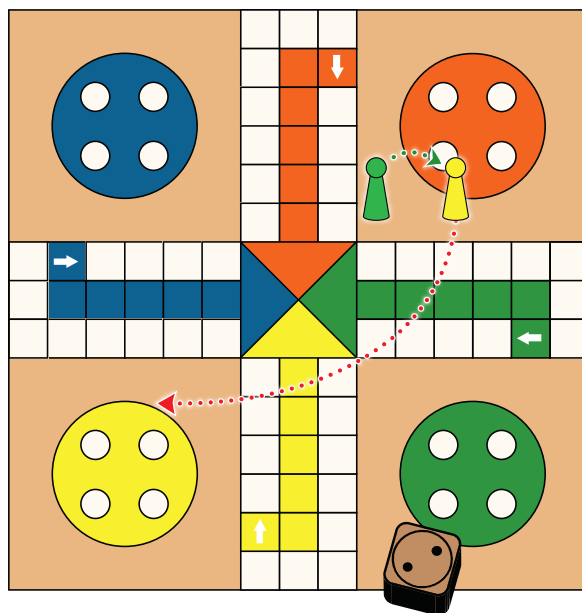
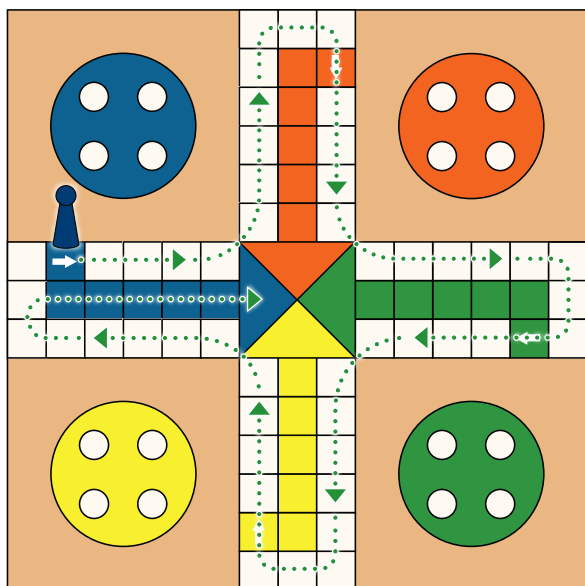
Gioco

Da 2 a 4 giocatori iniziano posizionando i rispettivi pezzi nelle rispettive basi. Ciascuno, a turno, lancia il dado e il giocatore con il risultato più alto gioca per primo. I giocatori a sinistra seguono a turno procedendo in senso orario. Durante il turno di ogni giocatore, il giocatore lancia il dado per determinare una mossa. L'obiettivo del gioco è spostare tutti e quattro i pezzi del giocatore in senso orario una volta sul tabellone, lungo la colonna principale e nel triangolo principale.

Movimento

Per iniziare, un giocatore deve lanciare un sei per spostare un pezzo fuori dalla base e nella posizione iniziale. Quel pezzo è quindi in gioco. Il giocatore non può effettuare altre mosse finché almeno un pezzo non è in gioco.

Se un giocatore ha uno o più pezzi in gioco, può muovere uno qualsiasi dei suoi pezzi da 1 a 6 spazi lungo il percorso a seconda del numero che ottiene.



Regole dei 6.

- Se esce un sei, il giocatore può scegliere di spostare un pezzo dalla sua base alla posizione iniziale o spostare un pezzo che è in gioco.

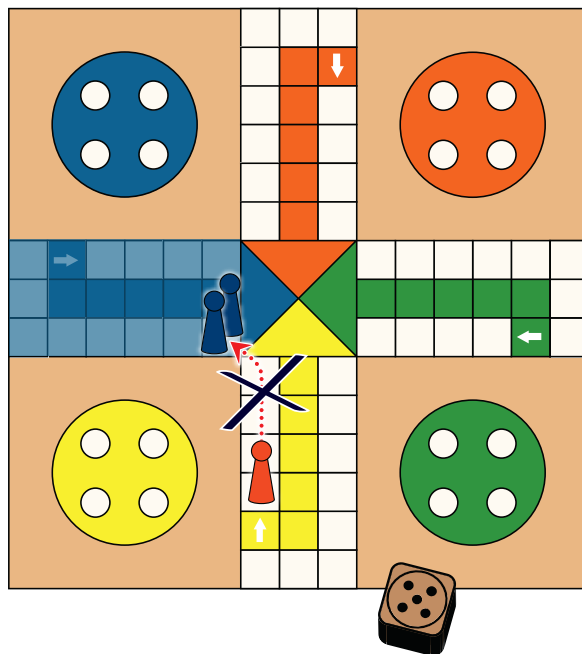
- Ogni volta che esce un sei, il giocatore ottiene un tiro extra dopo la sua mossa.

- Se esce un sei per tre volte di seguito, il giocatore perde il turno.

Atterraggio su una piazza condivisa

- Se la pedina di un giocatore si ferma su una pedina dell'avversario, la pedina dell'avversario viene rimandata alla sua base dove deve lanciare nuovamente un sei per poterlo spostare nella posizione iniziale.

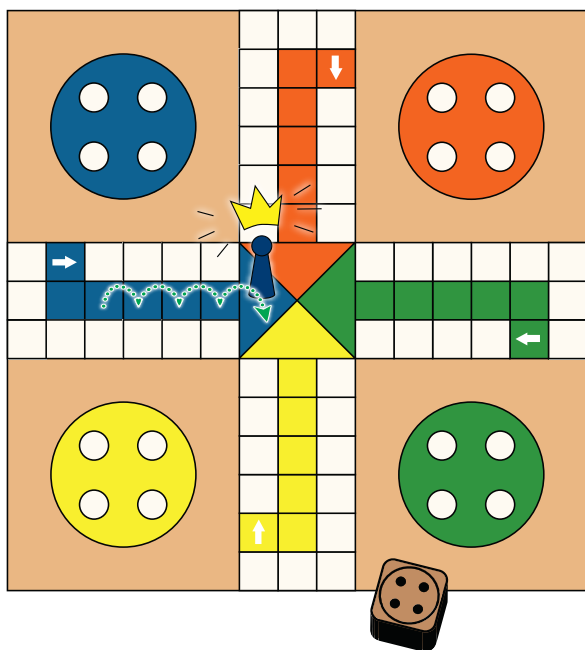
- Se un giocatore finisce su uno spazio occupato da uno dei suoi pezzi, quello spazio viene bloccato. Uno spazio bloccato non può essere superato o occupato da nessun pezzo tranne quello del proprietario.



Vincere la partita

Quando il pezzo di un giocatore ha raggiunto la colonna principale del proprio colore, il pezzo continua il suo movimento verso il centro del triangolo principale. Quando il tiro di dado di un giocatore fa atterrare il suo pezzo sul triangolo principale, quel pezzo ha completato il suo viaggio.

Vince il primo giocatore che riesce a far terminare il viaggio con tutti e quattro i suoi pezzi. I giocatori rimanenti continuano il gioco per determinare i secondi classificati.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 2-19

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.