

LoU DoO! BOARD GAME ay tulad ng Ludo, Parcheesi, Uckers, Aggravation, Trouble, Paumanhin! Ang laro ay may 4 na hanay at 4 na kahon na may mga bilog ng iba't ibang kulay – Red, Blue, Yellow at Green. Ang 4 na kahon na may mga bilog ay ang "Start Zones". Bawat kulay column ay ang "Pagtatapos ng Landas" para sa bawat piraso, at ang tapusin ang landas ay hindi maaaring lupain sa pamamagitan ng mga piraso ng iba pang mga kulay. Tandaan ang "The Boardgame Paths" humantong sa sentro ng board game, na kung saan ay ang "End Zone". Tingnan ang boardgame landas para sa bawat kulay sa LoU DoO! kahon.

BOARD GAME & PATAKARAN

- 1. Bilang ng mga Manlalaro:** 2 – 4
- 2. Inirekomendang** Edad: 6 na taon at sa itaas
- 3. Habang Laro:** Mga 60 minuto o mas mababa
- 4. Ludo Game Bahagi: Ang** larong ito ay dumating na may isang magandang board board, 2 dices at 16 laro piraso ng 4 iba't ibang kulay bawat – asul, pula, dilaw, at berde.
- 5. Portable:** Dalhin ang laro sa paglalakbay, mag-aral sa paaralan o iba pang mga lugar. Magkaroon ng magandang panahon sa iyong mga kaibigan, kaklase, kasamahan, o pamilya.
- 6. Set-up ng Laro:**
 - a. Una, ilatag ang board board sa mesa o flat ibabaw.
 - b. Ang mga manlalaro ay pumipili ng kulay para sa mga piraso ng laro at ilagay ang mga piraso sa Start Zone kulay.
 - c. Lahat ay nag-roll ng dices nang sabay-sabay. Ang pinakamataas na roller ay tumatagal ng unang turn. Lumiliko pagkatapos ay lumiliko sa isang clockwise order sa paligid ng board game.
- 7. Mga Tuntunin sa Pagsisimula ng Laro:**
 - a. Ang unang layunin ay upang subukan upang i-roll ang isang 6 sa isa sa dalawang dices, upang ilipat ang iyong mga piraso ng laro mula sa Start Zone sa boardgame landas.
 - b. Kung hindi ka naka-roll ng 6, ang iyong turn ends dito.
- 8. Game Play:**
 - a. Kapag ang player ay nagdadala out ang kanilang (mga) piraso papunta sa boardgame landas mula sa Start Zone, ang laro ay nagsisimula para sa player na iyon.
 - b. Ang laro piraso ay inilipat paikot sa paligid ng boardgame landas patungo sa End Zone.
 - c. Ilipat ang iyong (mga) piraso sa boardgame path spaces, sa pamamagitan ng mga numero na naka-roll sa dices.
 - d. Kung mayroon kang maraming piraso out, estratehikong plano na kung saan ang isa na nais mong magpatuloy sa, depende sa mga lokasyon ng iba pang mga manlalaro.

- e. Subukan upang ilipat bilang mabilis hangga't maaari upang maabot ang iyong Finishing Path Column, kung saan ang iyong mga piraso ay ligtas mula sa pagiging katok pabalik sa Start Zone sa pamamagitan ng iba pang mga (mga) manlalaro.
- f. Sa iyong paraan sa End Zone, kung ang iyong piraso lupain sa isang boardgame path space na sumasakop sa pamamagitan ng isa pang manlalaro, na player ay dapat ibalik ang kanilang mga piraso pabalik sa Start Zone.
- g. Kailangan nilang magsimulang muli upang dalhin ang mga ibinalik na piraso sa laro sa pamamagitan ng pagulong ng isang 6.
- h. Sa pamamagitan ng kumatok likod ng piraso ng isa pang manlalaro sa Start Zone, awtomatikong makakakuha ang iyong piraso sa End Zone.
- i. Kung ang iyong piraso lupain sa boardgame path space na may isa sa iyong sariling mga piraso, ang pares magkasama lumilikha ng isang bloke.
- j. Ang mga piraso ng ibang manlalaro ay hindi maaaring pumasa sa pamamagitan ng isang hinarangang posisyon, gayunman ang iyong sariling mga piraso ay maaaring.

9. Partikular na Mga Tuntunin sa Laro para sa isang Rolled 6 sa dice:

- a. Maaari mong opt upang magkaroon ng hinarangan posisyon crossed sa pamamagitan ng iba pang mga piraso ng manlalaro, kung ang isang 6 roll sa dices.
- b. Maaari mong opt upang magdala ng isang sariwang piraso sa laro o ilipat maaga sa isang umiiral na piraso sa landas ng boardgame.
- c. Makakakuha ka ng dagdag na turn tuwing ikaw ay roll ng isang 6 (kapag gumagamit lamang ng dice) o double 6 kapag gumagamit ng 2 dices
- d. Para sa 3 kasunod na 6, ang mga roll ay ganap na negatibo, at ang iyong turn ends doon.

10. Nanalo ng Lou DoO! Laro:

- a. Kapag naabot na ng iyong piraso ang iyong Finishing Path Column, panatilihin ang paglipat ito patungo sa End Zone.
- b. Maaari ka lamang lupa sa End Zone sa pamamagitan ng isang eksaktong throw. Kung ito ang iyong huling piraso at ikaw ay rolled ng isang mas malaking numero, hindi ka maaaring kumuha ng anumang aksyon ngunit pumasa sa turn.
- c. Kapag sa wakas dumating ang iyong piraso sa End Zone, tinapos nito ang paglalakbay nito at hindi na kayang ilipat pa ang iba pa.
- d. Ang unang player sa lupa ang lahat ng apat na piraso sa End Zone nanalo ang laro.
- e. Iba pang mga manlalaro panatilihin upang magpasya ang mga runners-up sa laro.
- f. **Pangunahing layunin ng laro ay upang maging ang unang player upang ligtas na lahi ang lahat ng iyong mga piraso ng laro sa pamamagitan ng boardgame landas at ipasok ang End Zone.**