

LoU DoO! LE JEU DE SOCIÉTÉ est comme Ludo, Parcheesi, Uckers, Aggravation, Trouble, Désolé! Le jeu a 4 colonnes et 4 boîtes avec des cercles de différentes couleurs - Rouge, Bleu, Jaune et Vert. Les 4 cases avec cercles sont les « Zones de départ ». Chaque colonne colorée est la « colonne de chemin de finition » pour chaque pièce, et une colonne de chemin de finition ne peut pas être atterrie par des pièces d'autres couleurs. Remarque « Les chemins du jeu de société » mènent au centre du jeu de société, qui est la « zone finale ». Voir le chemin du jeu de société pour chaque couleur sur le LoU DoO! boîte.

JEU DE SOCIÉTÉ & RÈGLES

- 1. Nombre de joueurs:** 2 – 4
- 2. Âge recommandé :** 6 ans et plus
- 3. Durée du jeu :** environ 60 minutes ou moins
- 4. Composants du jeu Ludo:** Ce jeu est livré avec un magnifique plateau de jeu, 2 dés et 16 pièces de jeu de 4 couleurs différentes chacune - bleu, rouge, jaune et vert.
- 5. Portable:** Transportez du gibier pour voyager, aller à l'école ou ailleurs. Passez un bon moment avec vos amis, vos camarades de classe, vos collègues ou votre famille.
- 6. Configuration du jeu :**
 - a. Tout d'abord, disposez le plateau de jeu sur une table ou une surface plane.
 - b. Les joueurs choisissent la couleur des pièces de jeu et placent les pièces dans la couleur de la zone de départ.
 - c. Tout le monde lance les dés une fois. Le rouleau le plus haut prend le premier tour. Les virages se déplacent puis se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau de jeu.
- 7. Règles de démarrage du jeu:**
 - a. L'objectif initial est d'essayer de lancer un 6 avec l'un des deux dés, pour déplacer vos pièces de jeu de la zone de départ vers le chemin du jeu de société.
 - b. Si vous ne parvenez pas à faire rouler un 6, votre tour se termine ici.
- 8. Jeu :**
 - a. Une fois qu'un joueur sort sa ou ses pièces sur le chemin du jeu de société à partir de la zone de départ, le jeu commence pour ce joueur.
 - b. Les pièces de jeu sont déplacées dans le sens des aiguilles d'une montre autour du chemin du jeu de société vers la zone de fin.
 - c. Déplacez vos pièces sur les espaces de chemin de jeu de société, par numéros lancés sur les dés.
 - d. Si vous avez plusieurs pièces, planifiez stratégiquement celle avec laquelle vous souhaitez procéder, en fonction de l'emplacement des pièces des autres joueurs.

- e. Essayez de vous déplacer aussi vite que possible pour atteindre votre colonne De chemin de finition, où vos pièces sont à l'abri d'être renversées dans la zone de départ par le ou les autres joueurs.
- f. Sur votre chemin vers la zone de fin, si votre pièce atterrit sur un espace de chemin de jeu de société déjà occupé par un autre joueur, ce joueur doit retourner sa pièce dans la zone de départ.
- g. Ils doivent recommencer pour mettre la pièce retournée en jeu en roulant un 6.
- h. En renversant la pièce d'un autre joueur dans la zone de départ, votre pièce atteint automatiquement la zone de fin.
- i. Si votre pièce atterrit sur l'espace du chemin de jeu de société avec l'une de vos propres pièces, la paire crée ensemble un bloc.
- j. Les pièces des autres joueurs ne peuvent pas passer par une position bloquée, mais vos propres pièces le peuvent.

9. Règles de jeu spécifiques pour un 6 roulé sur les dés:

- a. Vous pouvez choisir d'avoir une position bloquée croisée par les pièces des autres joueurs, si un 6 le lancer sur les dés.
- b. Vous pouvez choisir de faire ressortir une nouvelle pièce dans le jeu ou d'aller de l'avant avec une pièce existante sur le chemin du jeu de société.
- c. Vous obtenez un tour supplémentaire chaque fois que vous lancez un 6 (en utilisant uniquement des dés) ou un double 6 lorsque vous utilisez les 2 dés
- d. Pour 3 6 suivants, les rouleaux sont entièrement annulés et votre tour se termine juste là.

10. Gagner le LoU DoO! Jeu:

- a. Une fois que votre pièce a atteint votre colonne Chemin de finition, continuez à la déplacer vers la zone d'extrémité.
- b. Vous ne pouvez atterrir sur la zone d'extrémité que par un lancer exact. Si c'est votre dernière pièce et que vous avez roulé un plus grand nombre, vous ne pouvez pas faire d'autre action que de passer le tour.
- c. Lorsque votre pièce arrive enfin à la zone d'extrémité, elle termine son voyage et ne peut pas aller plus loin.
- d. Le premier joueur à atterrir les quatre pièces sur la End Zone gagne la partie.
- e. D'autres joueurs continuent à jouer pour décider des finalistes du jeu.
- f. **L'objectif principal du jeu est de devenir le premier joueur à courir en toute sécurité toutes vos pièces de jeu à travers le chemin du jeu de société et à entrer dans la zone finale.**