

LoU DoO! BRETTSPIEL ist wie Ludo, Parcheesi, Uckers, Aggravation, Trouble, Sorry! Das Spiel hat 4 Spalten und 4 Boxen mit Kreisen in verschiedenen Farben - Rot, Blau, Gelb und Grün. Die 4 Boxen mit Kreisen sind die "Startzonen". Jede farbige Spalte ist die "Finishing Path Column" für jedes Stück, und eine Finishing Path Column kann nicht durch Stücke anderer Farben gelandet werden. Beachten Sie, dass "Die Brettspielpfade" zum Zentrum des Brettspiels führen, der "Endzone". Siehe Brettspielpfad für jede Farbe auf dem LoU DoO! Schachtel.

BRETTSPIEL & REGELN

- 1. Anzahl der Spieler:** 2 – 4
- 2. Empfohlenes Alter:** 6 Jahre und älter
- 3. Spieldauer:** Etwa 60 Minuten oder weniger
- 4. Ludo Spielkomponenten:** Dieses Spiel kommt mit einem schönen Spielbrett, 2 Würfeln und 16 Spielteilen in jeweils 4 verschiedenen Farben - blau, rot, gelb und grün.
- 5. Tragbar:** Tragen Sie Das Spiel auf Reisen, gehen Sie zur Schule oder an andere Orte. Haben Sie eine gute Zeit mit Ihren Freunden, Klassenkameraden, Kollegen oder Ihrer Familie.
- 6. Spiel-Setup:**
 - a. Legen Sie zuerst das Spielbrett auf einen Tisch oder eine ebene Oberfläche.
 - b. Die Spieler wählen die Farbe für die Spielsteine und platzieren die Figuren in der Farbe der Startzone.
 - c. Jeder rollt die Würfel einmal. Die höchste Walze nimmt die erste Kurve. Dreht sich dann im Uhrzeigersinn um das Spielbrett.
- 7. Spielstartregeln:**
 - a. Das anfängliche Ziel ist es, zu versuchen, eine 6 mit einem der beiden Würfel zu rollen, um Ihre Spielsteine aus der Startzone in den Brettspielpfad zu bewegen.
 - b. Wenn Sie eine 6 nicht rollen, endet Ihr Zug hier.
- 8. Spiel:**
 - a. Sobald ein Spieler seine Stücke aus der Startzone auf den Brettspielpfad bringt, beginnt das Spiel für diesen Spieler.
 - b. Die Spielsteine werden im Uhrzeigersinn um den Brettspielpfad in Richtung Endzone bewegt.
 - c. Bewegen Sie Ihre Stücke auf Brettspielpfaden, indem Sie Zahlen auf Würfeln gerollt haben.
 - d. Wenn Sie mehrere Figuren haben, planen Sie strategisch, mit welcher Sie fortfahren möchten, abhängig von den Standorten der Figuren der anderen Spieler.

- e. Versuchen Sie, sich so schnell wie möglich zu bewegen, um Ihre Finishing Path Column zu erreichen, in der Ihre Figuren sicher sind, von den anderen Spielern in die Startzone zurückgeworfen zu werden.
- f. Wenn ihre Tafel auf dem Weg zur Endzone auf einem Brettspielpfad landet, der bereits von einem anderen Spieler belegt ist, muss dieser Spieler seine Stücke in die Startzone zurückbringen.
- g. Sie müssen wieder anfangen, um das zurückgegebene Stück ins Spiel zu bringen, indem sie eine 6 rollen.
- h. Indem du das Stück eines anderen Spielers in die Startzone zurückschlägst, gelangt dein Stück automatisch in die Endzone.
- i. Wenn Ihre Figuren mit einer Ihrer eigenen Figuren auf dem Brettspielpfad landen, bildet das Paar zusammen einen Block.
- j. Die Figuren anderer Spieler können nicht durch eine blockierte Position gehen, aber Ihre eigenen Figuren können es.

9. Spezifische Spielregeln für eine gewürfelte 6 auf Würfeln:

- a. Sie können sich dafür entscheiden, dass die blockierte Position von den Figuren anderer Spieler überquert wird, wenn eine 6 die Rolle auf den Würfeln ist.
- b. Sie können sich dafür entscheiden, ein frisches Stück in das Spiel zu bringen oder mit einem vorhandenen Stück auf dem Brettspielpfad fortzufahren.
- c. Sie erhalten jedes Mal eine zusätzliche Runde, wenn Sie eine 6 (wenn Sie nur Würfel verwenden) oder eine doppelte 6, wenn Sie die 2 Würfel verwenden
- d. Für 3 nachfolgende 6s werden die Rollen vollständig negiert und Ihr Zug endet genau dort.

10. Gewinn des LoU DoO! Spiel:

- a. Sobald Ihr Stück Ihre Finishing Path Column erreicht hat, bewegen Sie es weiter in Richtung Endzone.
- b. Du kannst nur durch einen exakten Wurf auf der Endzone landen. Wenn es dein letztes Stück ist und du eine größere Zahl gerollt hast, kannst du keine Aktion unternehmen, sondern den Zug passieren.
- c. Wenn dein Stück schließlich in der Endzone ankommt, beendet es seine Reise und kann sich nicht weiter bewegen.
- d. Der erste Spieler, der alle vier Figuren in der Endzone landet, gewinnt das Spiel.
- e. Andere Spieler spielen weiter, um die Zweitplatzierten im Spiel zu bestimmen.
- f. **Hauptziel des Spiels ist es, der erste Spieler zu werden, der alle Ihre Spielsteine sicher durch den Brettspielpfad rast und die Endzone betritt.**