

**LoU DoO! IL GIOCO DA TAVOLO** è come Ludo, Parcheesi, Uckers, Aggravamento, Disturbo, Scusa! Il gioco ha 4 colonne e 4 scatole con cerchi di diversi colori: rosso, blu, giallo e verde. Le 4 caselle con cerchi sono le "Zone di partenza". Ogni colonna colorata è la "Colonna del percorso di finitura" per ogni pezzo e una colonna del percorso di finitura non può essere atterrata da pezzi di altri colori. Nota "The Boardgame Paths" conduce al centro del gioco da tavolo, che è la "End Zone". Guarda il percorso del gioco da tavolo per ogni colore sul LoU DoO! scatola.

## **GIOCO DA TAVOLO & REGOLE**

- 1. Numero di giocatori:** 2 – 4
- 2. Età consigliata:** 6 anni e oltre
- 3. Durata del gioco:** circa 60 minuti o meno
- 4. Componenti di gioco Ludo:** Questo gioco viene fornito con un bellissimo tabellone di gioco, 2 dadi e 16 pezzi di gioco di 4 colori diversi ciascuno: blu, rosso, giallo e verde.
- 5. Portatile:** porta il gioco per viaggiare, andare a scuola o in altri luoghi. Divertiti con i tuoi amici, compagni di classe, colleghi o familiari.
- 6. Configurazione del gioco:**
  - a. Innanzitutto, disadi il tabellone di gioco su un tavolo o una superficie piana.
  - b. I giocatori scelgono il colore per i pezzi di gioco e posizionano i pezzi nel colore della zona iniziale.
  - c. Tutti tirano i dadi una volta. Il rullo più alto prende il primo turno. I giri si spostano quindi in senso orario attorno al tabellone di gioco.
- 7. Regole di inizio del gioco:**
  - a. L'obiettivo iniziale è quello di provare a tirare un 6 con uno dei due dadi, per spostare i pezzi del gioco dalla Start Zone al percorso del gioco da tavolo.
  - b. Se non riesci a rotolare un 6, il tuo turno finisce qui.
- 8. Gioco:**
  - a. Una volta che un giocatore tira fuori i propri pezzi sul percorso del gioco da tavolo dalla zona iniziale, il gioco inizia per quel giocatore.
  - b. I pezzi del gioco vengono spostati in senso orario attorno al percorso del gioco da tavolo verso la End Zone.
  - c. Sposta i tuoi pezzi negli spazi del percorso del gioco da tavolo, con numeri lanciati sui dadi.
  - d. Se hai più pezzi fuori, pianifica strategicamente con quale vuoi procedere, a seconda delle posizioni dei pezzi degli altri giocatori.

- e. Cerca di muoverti il più velocemente possibile per raggiungere la colonna del percorso finale, dove i tuoi pezzi sono al sicuro dall'essere respinti nella zona iniziale dagli altri giocatori.
- f. Sulla strada per la End Zone, se il tuo pezzo atterra su uno spazio di percorso di gioco da tavolo già occupato da un altro giocatore, quel giocatore deve restituire il suo pezzo alla Start Zone.
- g. Devono ricominciare a portare il pezzo restituito in gioco rotolando un 6.
- h. Riportando il pezzo di un altro giocatore alla Zona Iniziale, il tuo pezzo arriva automaticamente alla Zona Finale.
- i. Se il tuo pezzo atterra nello spazio del percorso del gioco da tavolo con uno dei tuoi pezzi, la coppia insieme crea un blocco.
- j. I pezzi degli altri giocatori non possono passare attraverso una posizione bloccata, mentre i tuoi pezzi possono farlo.

**9. Regole di gioco specifiche per un tiro a 6 su dadi:**

- a. Puoi scegliere di avere la posizione bloccata attraversata dai pezzi di altri giocatori, se un 6 il tiro sui dadi.
- b. Puoi scegliere di tirare fuori un nuovo pezzo nel gioco o andare avanti con un pezzo esistente sul percorso del gioco da tavolo.
- c. Ottieni un turno extra ogni volta che fai rotolare un 6 (quando usi solo i dadi) o un doppio 6 quando usi i 2 dadi
- d. Per 3 successivi 6, i rotoli sono completamente negati e il tuo turno termina proprio lì.

**10. Vincere il LoU DoO! Gioco:**

- a. Una volta che il tuo pezzo ha raggiunto la colonna del percorso finale, continua a spostarlo verso la zona finale.
- b. Puoi atterrare sulla End Zone solo con un tiro esatto. Se è il tuo ultimo pezzo e hai tirato un numero maggiore, non puoi fare alcuna azione se non passare il turno.
- c. Quando il tuo pezzo arriva finalmente alla End Zone, finisce il suo viaggio e non può muoversi oltre.
- d. Il primo giocatore ad atterrare tutti e quattro i pezzi sulla End Zone vince la partita.
- e. Altri giocatori continuano a giocare per decidere i secondi classificati nel gioco.
- f. **L'obiettivo principale del gioco è quello di diventare il primo giocatore a gareggiare in sicurezza tutti i tuoi pezzi di gioco attraverso il percorso del gioco da tavolo ed entrare nella End Zone.**