

LoU DoO! JOGO DE TABULEIRO é como Ludo, Parcheesi, Uckers, Agravamento, Problemas, Desculpa! O jogo tem 4 colunas e 4 caixas com círculos de cores diferentes – Vermelho, Azul, Amarelo e Verde. As 4 caixas com círculos são as "Zonas de Partida". Cada coluna colorida é a "Coluna do Caminho de Acabamento" para cada peça, e uma coluna de caminho de acabamento não pode ser aterrissada por pedaços de outras cores. Nota "Os Caminhos do Jogo de Tabuleiro" conduzem ao centro do jogo de tabuleiro, que é a "Zona Final". Consulte o caminho do jogo de tabuleiro para cada cor no LoU DoO! caixa.

JOGO DE TABULEIRO E REGRAS

- 1. Número de Jogadores:** 2 - 4
- 2. Idade Recomendada:** 6 anos ou mais
- 3. Duração do Jogo:** Cerca de 60 minutos ou menos
- 4. Componentes do Jogo Ludo:** Este jogo vem com uma bela prancha de jogo, 2 dados e 16 peças de jogo de 4 cores diferentes cada - azul, vermelho, amarelo e verde.
- 5. Portátil:** Transporte de jogo para viajar, ir para a escola ou outros lugares. Divi-te com os teus amigos, colegas, colegas ou família.
- 6. Configuração do jogo:**
 - a. Primeiro, coloque a placa de jogo sobre uma mesa ou superfície plana.
 - b. Os jogadores escolhem a cor para peças de jogo e colocam peças na cor da Zona de Início.
 - c. Todos lançam os dados uma vez. O melhor apostador dá a primeira volta. Vira-se e depois muda num sentido horário à volta do tabuleiro de jogo.
- 7. Regras de início de jogo:**
 - a. O objetivo inicial é tentar rolar um 6 com um dos dois dados, para mover as suas peças de jogo da Zona de Partida para o caminho do jogo de tabuleiro.
 - b. Se não conseguires rodar um 6, a tua vez termina aqui.
- 8. Jogo de jogo:**
 - a. Uma vez que um jogador traz as suas peças para o caminho do jogo de tabuleiro a partir da Zona de Partida, o jogo começa para esse jogador.
 - b. As peças do jogo são movidas no sentido horário em torno do caminho do jogo de tabuleiro em direção à Zona Final.
 - c. Mova as suas peças em espaços de caminhos de tabuleiro, por números enrolados em dados.
 - d. Se tiver várias peças fora, planeie estrategicamente qual pretende prosseguir, dependendo da localização das peças dos outros jogadores.

- e. Tente mover-se o mais rápido possível para chegar à coluna de caminho de acabamento, onde as suas peças estão a salvo de serem atiradas de volta para a Zona de Partida pelo outro(s) dos outros jogadores.
- f. A caminho da Zona Final, se a sua peça aterrar num espaço de percurso de tabuleiro já ocupado por outro jogador, esse jogador deve devolver a sua peça de volta à Zona de Partida.
- g. Eles têm de começar de novo para colocar a peça devolvida no jogo, rolando um 6.
- h. Ao retirar a peça de outro jogador para a Zona de Início, a sua peça chega automaticamente à Zona Final.
- i. Se a sua peça pousar no espaço do caminho do jogo de tabuleiro com uma das suas próprias peças, o par juntos cria um bloco.
- j. As peças de outro jogador não podem passar por uma posição bloqueada, como as suas próprias peças podem.

9. Regras específicas do jogo para um Rolled 6 em dados:

- a. Pode optar por ter uma posição bloqueada atravessada por peças de outros jogadores, se um 6 rolar nos dados.
- b. Pode optar por trazer uma nova peça para o jogo ou seguir em frente com uma peça existente no caminho do jogo de tabuleiro.
- c. Obtém-se uma volta extra sempre que se lança um 6 (quando se usa apenas dados) ou o dobro 6 quando se utiliza os 2 dados
- d. Para 3 6s subsequentes, os rolos são totalmente negados, e a sua vez termina bem aqui.

10. Ganhando o LoU DoO! Jogo:

- a. Assim que a sua peça chegar à coluna do caminho de acabamento, continue a movê-la em direção à Zona Final.
- b. Só se pode aterrar na Zona Final por um arremesso exato. Se é a tua última peça e tens um número maior, não podes tomar nenhuma ação a não ser passar a curva.
- c. Quando a sua peça finalmente chega à Zona Final, termina a sua jornada e não pode mover-se mais.
- d. O primeiro jogador a aterrar as quatro peças na Zona Final ganha o jogo.
- e. Outros jogadores continuam a jogar para decidir os vice-campeões do jogo.
- f. **O principal objetivo do jogo é tornar-se o primeiro jogador a correr com segurança todas as suas peças de jogo através do caminho do jogo de tabuleiro e entrar na Zona Final.**