

**LoU DoO! JOGO DE TABULEIRO** é como Ludo, Parcheesi, Uckers, Agravamento, Problema, Desculpe! 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 Início". Cada coluna colorida é a "Coluna do Caminho de Acabamento" para cada peça, e uma coluna de caminho de acabamento não pode ser colocada por peças de outras cores. Nota "Os Caminhos do Jogo de Tabuleiro" levam ao centro do jogo de tabuleiro, que é a "Zona Final". Veja 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. Ludo Game Components:** Este jogo vem com um belo tabuleiro de jogo, 2 dados e 16 peças de jogo de 4 cores diferentes cada - azul, vermelho, amarelo e verde.
- 5. Portátil:** Leve o jogo para viajar, ir à escola ou a outros lugares. Divirta-se com seus amigos, colegas de classe, colegas ou familiares.
- 6. Configuração do jogo:**
  - a. Primeiro, coloque o tabuleiro de jogo em uma mesa ou superfície plana.
  - b. Os jogadores escolhem a cor para as peças do jogo e colocam as peças na cor da Zona Inicial.
  - c. Todo mundo rola os dados uma vez. O rolo mais alto dá a primeira volta. Em seguida, as voltas mudam no sentido horário ao redor do tabuleiro de jogo.
- 7. Regras de início do jogo:**
  - a. O objetivo inicial é tentar rolar um 6 com um dos dois dados, para mover suas peças de jogo da Zona Inicial para o caminho do jogo de tabuleiro.
  - b. Se você não conseguir rolar um 6, sua vez termina aqui.
- 8. Jogabilidade:**
  - a. Uma vez que um jogador traz sua(s) peça(s) para o caminho do jogo de tabuleiro a partir da Zona Inicial, a jogabilidade começa para esse jogador.
  - b. As peças do jogo são movidas no sentido horário ao redor do caminho do jogo de tabuleiro em direção à Zona Final.
  - c. Mova sua(s) peça(s) em espaços de caminho de jogo de tabuleiro, por números rolados em dados.
  - d. Se você tiver várias peças, planeje estrategicamente com qual delas deseja prosseguir, dependendo dos locais das peças dos outros jogadores.

- e. Tente mover-se o mais rápido possível para chegar à sua Coluna do Caminho de Acabamento, onde suas peças estão a salvo de serem derrubadas de volta para a Zona Inicial pelo(s) outro(s) jogador(es).
- f. No seu caminho para a End Zone, se a sua peça pousar em um espaço de caminho de jogo de tabuleiro já ocupado por outro jogador, esse jogador deve retornar sua peça de volta à Zona Inicial.
- g. Eles devem começar de novo para trazer a peça devolvida para o jogo, rolando um 6.
- h. Ao derrubar a peça de outro jogador para a Zona Inicial, sua peça chega automaticamente à Zona Final.
- i. Se a sua peça pousar no espaço do caminho do jogo de tabuleiro com uma de suas próprias peças, o par juntos criará um bloco.
- j. As peças de outros jogadores não podem passar por uma posição bloqueada, no entanto, suas próprias peças podem.

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

- a. Você pode optar por ter posição bloqueada cruzada por peças de outros jogadores, se um 6 o rolar nos dados.
- b. Você pode optar por trazer uma nova peça para o jogo ou avançar com uma peça existente no caminho do jogo de tabuleiro.
- c. Você recebe um turno extra toda vez que rola um 6 (ao usar apenas dados) ou duplo 6 ao usar os 2 dados
- d. Para 3 6s subsequentes, os rolos são totalmente negados, e sua vez termina ali mesmo.

**10. Ganhando o LoU DoO! Jogo:**

- a. Uma vez que sua peça tenha atingido sua Coluna de Caminho de Acabamento, continue movendo-a em direção à Zona Final.
- b. Você só pode pousar na End Zone por um lance exato. Se é a sua última peça e você rolou um número maior, você não pode tomar nenhuma ação, mas passar o turno.
- c. Quando sua peça finalmente chega à End Zone, ela termina sua jornada e não pode se mover mais.
- d. O primeiro jogador a pousar todas as quatro peças na End Zone ganha o jogo.
- e. Outros jogadores continuam jogando para decidir o vice-campeão no jogo.
- f. **O principal objetivo do jogo é se tornar o primeiro jogador a correr com segurança com todas as suas peças de jogo através do caminho do jogo de tabuleiro e entrar na End Zone.**