<u>ਲੋਯੂ ਡੀਓਓ! ਬੋਰਡ ਗੇਮ</u> ਲੂਡੋ, ਪਾਰਕਹੀਸੀ, ਯੂਕਰਸ, ਭੜਕਾਹਟ, ਮੁਸੀਬਤ, ਮਾਫ਼ ਕਰਨਾ ਵਰਗੀ ਹੈ! ਗੇਮ ਵਿੱਚ 4 ਕਾਲਮ ਅਤੇ 4 ਬਕਸੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਚੱਕਰ ਹਨ - ਲਾਲ, ਨੀਲਾ, ਪੀਲਾ ਅਤੇ ਹਰਾ। ਚੱਕਰਾਂ ਵਾਲੇ ੪ ਡੱਬੇ "ਸਟਾਰਟ ਜ਼ੋਨ" ਹਨ। ਹਰੇਕ ਰੰਗੀਨ ਕਾਲਮ ਹਰੇਕ ਟੁਕੜੇ ਲਈ "ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ ਪਾਥ ਕਾਲਮ" ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਅਤੇ ਇੱਕ ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ ਪਾਥ ਕਾਲਮ ਨੂੰ ਹੋਰ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਦੁਆਰਾ ਨਹੀਂ ਉਤਾਰਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ। ਨੋਟ ਕਰੋ "ਬੋਰਡਗੇਮ ਪਾਥਜ਼" ਬੋਰਡ ਗੇਮ ਦੇ ਕੇਂਦਰ ਵੱਲ ਲੈ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਜੋ "ਐਂਡ ਜ਼ੋਨ" ਹੈ। ਲੋਯੂ ਡੀਓਓ 'ਤੇ ਹਰੇਕ ਰੰਗ ਲਈ ਬੋਰਡਗੇਮ ਦਾ ਰਸਤਾ ਦੇਖੋ! ਡੱਬਾ।

<u>ਬੋਰਡ ਗੇਮ ਅਤੇ ਨਿਯਮ</u>

1. ***ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ***
2. ***ਸਿਫਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਉਮਰ***
3. ***ਗੇਮ ਦੀ ਲੰਬਾਈ***
4. ***ਲੂਡੋ ਗੇਮ ਕੰਪੋਨੈਂਟਸ-*** ਇਹ ਗੇਮ ਇੱਕ ਸੁੰਦਰ ਗੇਮ ਬੋਰਡ, 2 ਪਾਸਿਆਂ ਅਤੇ 4 ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ 16 ਗੇਮ ਪੀਸ ਦੇ ਨਾਲ ਆਉਂਦੀ ਹੈ - ਨੀਲੇ, ਲਾਲ, ਪੀਲੇ, ਅਤੇ ਹਰੇ।
5. ***ਪੋਰਟੇਬਲ-*** ਯਾਤਰਾ ਕਰਨ ਲਈ ਖੇਡ ਲੈ ਕੇ ਜਾਓ, ਸਕੂਲ ਜਾਂ ਹੋਰ ਥਾਵਾਂ 'ਤੇ ਜਾਓ। ਆਪਣੇ ਦੋਸਤਾਂ, ਜਮਾਤੀਆਂ, ਸਹਿਕਰਮੀਆਂ, ਜਾਂ ਪਰਿਵਾਰ ਨਾਲ ਚੰਗਾ ਸਮਾਂ ਬਿਤਾਓ।
6. ***ਗੇਮ ਸੈੱਟਅੱਪ***
    a. ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ, ਗੇਮ ਬੋਰਡ ਨੂੰ ਮੇਜ਼ ਜਾਂ ਫਲੈਟ ਸਤਹ 'ਤੇ ਰੱਖੋ।
    b. ਖਿਡਾਰੀ ਗੇਮ ਪੀਸ ਲਈ ਰੰਗ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸਟਾਰਟ ਜ਼ੋਨ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਰੱਖਦੇ ਹਨ।
    c. ਹਰ ਕੋਈ ਇੱਕ ਵਾਰ ਪਾਸਿਆਂ ਨੂੰ ਰੋਲ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਸਭ ਤੋਂ ਉੱਚਾ ਰੋਲਰ ਪਹਿਲਾ ਮੋੜ ਲੈਂਦਾ ਹੈ। ਫਿਰ ਗੇਮ ਬੋਰਡ ਦੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਘੜੀ ਦੇ ਕ੍ਰਮ ਵਿੱਚ ਸ਼ਿਫਟ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
7. ***ਗੇਮ ਸਟਾਰਟ ਨਿਯਮ***
    a. ਸ਼ੁਰੂਆਤੀ ਟੀਚਾ ਦੋ ਪਾਸਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਨਾਲ 6 ਨੂੰ ਰੋਲ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨਾ ਹੈ, ਆਪਣੇ ਗੇਮ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਸਟਾਰਟ ਜ਼ੋਨ ਤੋਂ ਬੋਰਡਗੇਮ ਮਾਰਗ 'ਤੇ ਲਿਜਾਣਾ ਹੈ।
    b. ਜੇ ਤੁਸੀਂ 6 ਰੋਲ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਅਸਫਲ ਰਹਿੰਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਤੁਹਾਡੀ ਵਾਰੀ ਇੱਥੇ ਖਤਮ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
8. ***ਗੇਮ ਪਲੇ***
    a. ਇੱਕ ਵਾਰ ਜਦੋਂ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸਟਾਰਟ ਜ਼ੋਨ ਤੋਂ ਬੋਰਡਗੇਮ ਦੇ ਰਸਤੇ 'ਤੇ ਆਪਣਾ ਟੁਕੜਾ (ਸ) ਬਾਹਰ ਲਿਆਉਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਗੇਮ ਪਲੇਅ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
    b. ਖੇਡ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਬੋਰਡਗੇਮ ਦੇ ਰਸਤੇ ਦੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਐਂਡ ਜ਼ੋਨ ਵੱਲ ਘੜੀ ਦੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਲਿਜਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
    c. ਆਪਣੇ ਟੁਕੜੇ(ਆਂ) ਨੂੰ ਬੋਰਡਗੇਮ ਮਾਰਗ ਸਥਾਨਾਂ 'ਤੇ ਹਿਲਾਓ, ਪਾਸਿਆਂ 'ਤੇ ਰੋਲ ਕੀਤੇ ਨੰਬਰਾਂ ਦੁਆਰਾ।
    d. ਜੇ ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਕਈ ਟੁਕੜੇ ਹਨ, ਤਾਂ ਰਣਨੀਤਕ ਤੌਰ 'ਤੇ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਓ ਜਿਸ ਨਾਲ ਤੁਸੀਂ ਅੱਗੇ ਵਧਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ, ਦੂਜੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਦੇ ਸਥਾਨਾਂ 'ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦਾ ਹੈ।
    e. ਆਪਣੇ ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ ਪਾਥ ਕਾਲਮ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਣ ਲਈ ਜਿੰਨੀ ਜਲਦੀ ਹੋ ਸਕੇ ਹਿੱਲਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ, ਜਿੱਥੇ ਤੁਹਾਡੇ ਟੁਕੜੇ ਦੂਜੇ ਖਿਡਾਰੀ (ਆਂ) ਦੁਆਰਾ ਸਟਾਰਟ ਜ਼ੋਨ ਵਿੱਚ ਵਾਪਸ ਖੜਕਾਉਣ ਤੋਂ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਹਨ।

f. ਐੱਡ ਜ਼ੋਨ ਜਾਂਦੇ ਸਮੇਂ, ਜੇ ਤੁਹਾਡਾ ਟੁਕੜਾ ਪਹਿਲਾਂ ਹੀ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਕਬਜ਼ੇ ਵਾਲੀ ਬੋਰਡਗੇਮ ਮਾਰਗ ਦੀ ਜਗ੍ਹਾ 'ਤੇ ਉਤਰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਟੁਕੜੇ ਨੂੰ ਸਟਾਰਟ ਜ਼ੋਨ ਵਿੱਚ ਵਾਪਸ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

g. ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਆਏ ਟੁਕੜੇ ਨੂੰ ੬ ਰੋਲ ਕਰਕੇ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।

h. ਸਟਾਰਟ ਜ਼ੋਨ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਖੜਕਾ ਕੇ, ਤੁਹਾਡਾ ਟੁਕੜਾ ਆਪਣੇ ਆਪ ਐਂਡ ਜ਼ੋਨ ਵਿੱਚ ਪਹੁੰਚ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

i. ਜੇ ਤੁਹਾਡਾ ਟੁਕੜਾ ਤੁਹਾਡੇ ਆਪਣੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਨਾਲ ਬੋਰਡਗੇਮ ਮਾਰਗ ਦੀ ਥਾਂ 'ਤੇ ਉਤਰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਜੋੜਾ ਇਕੱਠਿਆਂ ਇੱਕ ਬਲਾਕ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।

j. ਦੂਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਬਲੌਕ ਕੀਤੀ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚੋਂ ਨਹੀਂ ਲੰਘ ਸਕਦੇ, ਹਾਲਾਂਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਆਪਣੇ ਟੁਕੜੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।

9. *ਪਾਸਿਆਂ 'ਤੇ ਰੋਲ ਕੀਤੇ 6 ਵਾਸਤੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਗੇਮ ਨਿਯਮ*

a. ਜੇ ਪਾਸਿਆਂ 'ਤੇ 6 ਰੋਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਦੁਆਰਾ ਪਾਰ ਕੀਤੀ ਸਥਿਤੀ ਨੂੰ ਰੋਕਣ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

b. ਤੁਸੀਂ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਨਵਾਂ ਟੁਕੜਾ ਲਿਆਉਣ ਜਾਂ ਬੋਰਡਗੇਮ ਮਾਰਗ 'ਤੇ ਮੌਜੂਦਾ ਟੁਕੜੇ ਨਾਲ ਅੱਗੇ ਵਧਣ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

c. ਜਦੋਂ ਵੀ ਤੁਸੀਂ 2 ਪਾਸਿਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ 6 (ਕੇਵਲ ਪਾਸਿਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ) ਜਾਂ ਡਬਲ 6 ਨੂੰ ਰੋਲ ਕਰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਇੱਕ ਵਾਧੂ ਮੋੜ ਮਿਲਦਾ ਹੈ

d. 3 ਬਾਅਦ ਦੇ 6 ਵਿਆਂ ਲਈ, ਰੋਲਾਂ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਕਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਅਤੇ ਤੁਹਾਡੀ ਵਾਰੀ ਉੱਥੇ ਹੀ ਖਤਮ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

10. *ਲੋਧੂ ਡੀਓਓ ਜਿੱਤਣਾ! ਖੇਡ*

a. ਇੱਕ ਵਾਰ ਜਦੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਟੁਕੜਾ ਤੁਹਾਡੇ ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ ਪਾਥ ਕਾਲਮ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਇਸਨੂੰ ਅੰਤ ਜ਼ੋਨ ਵੱਲ ਵਧਦੇ ਰਹੋ।

b. ਤੁਸੀਂ ਸਿਰਫ ਇੱਕ ਸਹੀ ਥ੍ਰੋ ਦੁਆਰਾ ਐਂਡ ਜ਼ੋਨ 'ਤੇ ਉਤਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਜੇ ਇਹ ਤੁਹਾਡਾ ਆਖਰੀ ਟੁਕੜਾ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਵੱਡੀ ਗਿਣਤੀ ਨੂੰ ਰੋਲ ਕੀਤਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਕੋਈ ਕਾਰਵਾਈ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਪਰ ਮੋੜ ਪਾਸ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ।

c. ਜਦੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਟੁਕੜਾ ਆਖਰਕਾਰ ਐਂਡ ਜ਼ੋਨ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਇਹ ਆਪਣੀ ਯਾਤਰਾ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਹੋਰ ਅੱਗੇ ਨਹੀਂ ਵਧ ਸਕਦਾ।

d. ਐਂਡ ਜ਼ੋਨ 'ਤੇ ਚਾਰੇ ਟੁਕੜੇ ਉਤਾਰਨ ਵਾਲਾ ਪਹਿਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਜਿੱਤਦਾ ਹੈ।

e. ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਉਪ ਜੇਤੂ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਲਈ ਖੇਡਦੇ ਰਹਿੰਦੇ ਹਨ।

f. *ਖੇਡ ਦਾ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਬੋਰਡਗੇਮ ਮਾਰਗ ਰਾਹੀਂ ਆਪਣੀ ਖੇਡ ਦੇ ਸਾਰੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਦੌੜਨ ਅਤੇ ਐਂਡ ਜ਼ੋਨ ਵਿੱਚ ਦਾਖਲ ਹੋਣ ਵਾਲਾ ਪਹਿਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਬਣਨਾ ਹੈ।*