

**¡Lou Doo! JUEGO DE MESA** es como Ludo, Parchís, Uckers, Agravación, Problemas, ¡Lo siento! El juego tiene 4 columnas y 4 cajas con círculos de diferentes colores: rojo, azul, amarillo y verde. Las 4 casillas con círculos son las "Zonas de inicio". Cada columna coloreada es la "Columna de ruta de acabado" para cada pieza, y una columna de ruta de acabado no puede ser aterrizada por piezas de otros colores. Nota "Los caminos del juego de mesa" conducen al centro del juego de mesa, que es la "Zona final". ¡Vea la ruta del juego de mesa para cada color en el LoU DoO! caja.

### **JUEGO DE MESA Y REGLAS**

- 1. Número de jugadores:** 2 – 4
- 2. Edad recomendada:** 6 años y más
- 3. Duración del juego:** unos 60 minutos o menos
- 4. Componentes del juego Ludo:** Este juego viene con un hermoso tablero de juego, 2 dados y 16 piezas de juego de 4 colores diferentes cada uno: azul, rojo, amarillo y verde.
- 5. Portátil:** Llevar juego para viajar, ir a la escuela u otros lugares. Pasa un buen rato con tus amigos, compañeros de clase, colegas o familiares.
- 6. Configuración del juego:**
  - a. Primero, coloca el tablero de juego sobre una mesa o superficie plana.
  - b. Los jugadores eligen el color para las piezas del juego y colocan las piezas en el color de la zona de inicio.
  - c. Todos tiran los dados una vez. El rodillo más alto da el primer giro. Los giros luego cambian en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero de juego.
- 7. Reglas de inicio del juego:**
  - a. El objetivo inicial es intentar lanzar un 6 con uno de los dos dados, para mover tus piezas de juego de la Zona de Inicio a la ruta del juego de mesa.
  - b. Si no logras rodar un 6, tu turno termina aquí.
- 8. Juego:**
  - a. Una vez que un jugador saca su(s) pieza(s) en la ruta del juego de mesa desde la Zona de Inicio, el juego comienza para ese jugador.
  - b. Las piezas del juego se mueven en el sentido de las agujas del reloj alrededor del camino del juego de mesa hacia la Zona Final.
  - c. Mueve tu(s) pieza(s) en los espacios de ruta del juego de mesa, por números lanzados en dados.
  - d. Si tienes varias piezas fuera, planifica estratégicamente con cuál quieres proceder, dependiendo de las ubicaciones de las piezas de los otros jugadores.

- e. Intenta moverte lo más rápido posible para llegar a tu columna de ruta de finalización, donde tus piezas están a salvo de ser derribadas a la zona de inicio por los otros jugadores.
- f. En tu camino hacia la Zona Final, si tu pieza aterriza en un espacio de ruta de juego de mesa ya ocupado por otro jugador, ese jugador debe devolver su pieza a la Zona de Inicio.
- g. Deben comenzar de nuevo para traer la pieza devuelta al juego rodando un 6.
- h. Al devolver la pieza de otro jugador a la zona de inicio, tu pieza llega automáticamente a la zona de finalización.
- i. Si tu pieza aterriza en el espacio de la ruta del juego de mesa con una de tus propias piezas, la pareja juntos crea un bloque.
- j. Las piezas de otros jugadores no pueden pasar a través de una posición bloqueada, sin embargo, tus propias piezas sí pueden.

**9. Reglas de juego específicas para un 6 lanzado en dados:**

- a. Puedes optar por tener la posición bloqueada cruzada por las piezas de otros jugadores, si un 6 la tirada en los dados.
- b. Puedes optar por sacar una pieza nueva al juego o seguir adelante con una pieza existente en el camino del juego de mesa.
- c. Obtienes un turno extra cada vez que tiras un 6 (cuando usas solo dados) o el doble de 6 cuando usas los 2 dados.
- d. Durante 3 6s posteriores, los rollos se niegan por completo, y su turno termina allí mismo.

**10. ¡Ganar el LoU DoO! Juego:**

- a. Una vez que la pieza haya llegado a la columna Ruta de acabado, sigue moviéndola hacia la zona final.
- b. Solo puedes aterrizar en la zona final por un lanzamiento exacto. Si es tu última pieza y has rodado un número mayor, no puedes hacer ninguna acción sino pasar el turno.
- c. Cuando tu pieza finalmente llega a la Zona Final, termina su viaje y no puede avanzar más.
- d. El primer jugador en aterrizar las cuatro piezas en la Zona Final gana el juego.
- e. Otros jugadores siguen jugando para decidir los subcampeones del juego.
- f. **El objetivo principal del juego es convertirse en el primer jugador en competir de forma segura con todas sus piezas de juego a través de la ruta del juego de mesa y entrar en la Zona Final.**