

LoU DoO! НАСТІЛЬНА ГРА - це як Людо, Парчезі, Укерс, Загострення, Біда, Вибачте! У грі 4 колонки і 4 коробки з колами різних кольорів – червоного, синього, жовтого і зеленого. 4 ящика з кружечками - це «Зони старту». Кожна кольорова колона є «Колоною фінішного шляху» для кожного шматка, а кінцева колона шляху не може бути приземлена шматками інших кольорів. Примітка "Стежки настільної гри" ведуть до центру настільної гри, який є "Кінцевою зоною". Дивіться шлях настільної гри для кожного кольору на LoU DoO! ящик.

НАСТІЛЬНА ГРА & ПРАВИЛА

- 1. Кількість гравців:** 2 – 4
- 2. Рекомендований вік:** 6 років і вище
- 3. Тривалість гри:** близько 60 хвилин або менше
- 4. Компоненти гри Ludo:** Ця гра поставляється з красивою ігровою дошкою, 2 кубиками та 16 ігровими частинами 4 різних кольорів кожен - синій, червоний, жовтий та зелений.
- 5. Портативний:** носіть гру, щоб подорожувати, ходити до школи чи інших місць. Добре проведіть час зі своїми друзями, однокласниками, колегами чи родиною.
- 6. Налаштування гри:**
 - a. Спочатку розкладіть ігрову дошку на столі або рівній поверхні.
 - b. Гравці вибирають колір для ігрових фігур і розміщують фігури в кольорі Start Zone.
 - c. Всі один раз котять кубики. Найвищий ролик приймає перший оборот. Потім повороти зміщуються за годинниковою стрілкою навколо ігрового поля.
- 7. Правила початку гри:**
 - a. Початкова мета полягає в тому, щоб спробувати згорнути б з одним із двох кубиків, щоб перемістити свої ігрові фігури із зони старту на шлях настільної гри.
 - b. Якщо вам не вдається згорнути б, ваша черга закінчується тут.
- 8. Грати в гру:**
 - a. Після того, як гравець виводить свої частини (частини) на шлях настільної гри із зони старту, гра починається для цього гравця.
 - b. Ігрові фігури переміщуються за годинниковою стрілкою навколо шляху настільної гри до кінцевої зони.
 - c. Перемістіть свої фігури (частини) на доріжки для настільних ігор за цифрами, згорнутими на кубиках.
 - d. Якщо у вас є кілька частин, стратегічно сплануйте, яку з них ви хочете продовжити, залежно від розташування частин інших гравців.
 - e. Намагайтеся рухатися якомога швидше, щоб дістатися до стовпця фінішного шляху, де ваші частини захищені від того, щоб інші гравці (гравці) не були вибиті назад до зони старту.

- f. На шляху до кінцевої зони, якщо ваш шматок потрапляє на простір шляху настільної гри, який вже зайнятий іншим гравцем, цей гравець повинен повернути свій шматок назад до зони старту.
- g. Вони повинні почати знову, щоб привести повернений шматок у гру, перекотивши б.
- h. Вибиваючи частину іншого гравця до зони старту, ваша частина автоматично потрапляє до кінцевої зони.
- i. Якщо ваш шматок потрапляє на простір шляху настільної гри з однією з ваших власних частин, пара разом створює блок.
- j. Фігури іншого гравця не можуть пройти через заблоковану позицію, однак ваші власні шматки можуть.

9. Спеціальні правила гри для рулону 6 на кубиках:

- a. Ви можете вибрати, щоб заблокована позиція перетиналася шматками інших гравців, якщо 6 крену на кубиках.
- b. Ви можете вибрати, щоб вивести свіжий шматок у гру або рухатися вперед з існуючою частиною на шляху настільної гри.
- c. Ви отримуєте додатковий оборот щоразу, коли кидаєте 6 (при використанні лише кубиків) або подвійний 6 при використанні 2 кубиків
- d. Протягом 3 наступних 6 років рулони повністю зведені нанівець, і ваш поворот закінчується прямо там.

10. Перемога в LoU DoO! Гра:

- a. Після того, як ваш шматок досягне стовпця фінішного шляху, продовжуйте рухати його до кінцевої зони.
- b. Приземлитися на Кінцеву зону можна тільки точним кидком. Якщо це ваш останній шматок, і ви згорнули більшу кількість, ви не можете зробити жодних дій, крім як пройти поворот.
- c. Коли ваш шматок нарешті прибуває до Кінцевої зони, він закінчує свій шлях і не може рухатися далі.
- d. Перший гравець, який приземлився на всі чотири частини в Кінцевій зоні, виграє гру.
- e. Інші гравці продовжують грати, щоб визначити друге місце в грі.
- f. **Основна мета гри - стати першим гравцем, який безпечно пройде всі ваші ігрові фігури через шлях настільної гри і увійде в кінцеву зону.**