



Le Ludo est un jeu de chance de 2 à 4 joueurs.

1 plateau, 16 pions de 4 couleurs différentes (rouge, jaune, vert et bleu), un dé.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à « ramener à la maison » ses quatre pions en partant de la zone de départ de sa couleur et en suivant le sens de la flèche.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur de pion puis place ses quatre pions sur la zone de départ de sa couleur.

Les joueurs lancent le dé tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui obtient un six, sort un de ses pions sur la case de sa couleur, indiquée par la flèche. Lorsque ses quatre pions se trouvent tous sur la zone de départ, le joueur a le droit à trois lancers pour obtenir un six. Une fois le six obtenu, le joueur relance une fois le dé; le pion avance alors du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en lançant le dé.

Règles de jeu

Le joueur qui obtient un six, a le droit de relancer une fois le dé. Tant qu'il y a des pions sur la zone de départ d'un joueur, celui-ci doit chercher à les sortir sur la case indiquée par la flèche. Cette case doit être libérée en faisant avancer le pion du nombre de cases égal au nombre de points obtenus en lançant le dé une deuxième fois. Si, en libérant la case marquée par la flèche, le pion finit sa course exactement sur un pion de la même couleur, il le renvoie dans sa zone de départ. Ce n'est que dans un tel cas de figure qu'un joueur est obligé de renvoyer un de ses propres pions dans la zone de départ. Dans sa course pour ramener ses pions à la maison, le joueur peut sauter par dessus ses propres pions et les pions adverses. Mais si un pion finit sa course exactement sur un pion adverse, il le renvoie à sa case de départ. Une fois renvoyé à sa zone de départ, le pion doit attendre un six pour pouvoir revenir dans la course.

Chaque joueur cherche à ramener ses quatre pions à la maison aussi vite que possible. Ce qui est, cependant, rendu plus ardu par le fait que les joueurs n'ont pas le droit de sauter par dessus leurs propres pions quand ceux-ci se trouvent dans leur maison (la colonne montante de leur couleur). Ils doivent alors, par conséquent, amener leurs quatre pions à la maison avec le compte exact, faute de quoi chaque pion doit attendre dehors que le bon numéro soit obtenu, dans la crainte d'être sorti par un pion adverse alors que le but est tout proche.

Et maintenant, amusez-vous bien avec le jeu du Ludo !

Vous souhaitez en savoir plus sur goki ?
Scannez le QR code pour faire notre connaissance :

