

Jocul *Ludo*

Include: plansa de joc, zaruri si pionii pentru fiecare jucator

Pentru doi, trei sau patru jucatori, fiecare dintre acestia ia patru pioni de aceeași culoare și îi plasează în incinta corespunzătoare „de start”.

Fiecare aruncă zarurile până când se aruncă un șase, atunci când jucătorul face acest lucru mută unul dintre pioni în primul cerc al pistei indicat de săgeată.

După următoarea aruncare, își mută pionul înainte cât mai multe spații indicate de zaruri. La fiecare aruncare ulterioară a unui 6, un jucător poate să pună în joc un nou pion (dacă mai există vreunul în incinta de start), sau să avanseze un pion deja pe pista. Un 6 îi dă întotdeauna dreptul la o a doua întoarcere.

Când un pion este mutat într-un spațiu ocupat de un adversar, își ia locul, iar adversarul este returnat în "casa" sa, de unde poate porni din nou în mod obișnuit.

Atunci când doi sau mai mulți pioni de aceeași culoare sunt mutați în același spațiu, aceștia sunt plasați unul peste altul și formează o "barieră", pe care niciun alt pion nu poate să o apuce sau să treacă. Dacă o „barieră” împiedică un pion să-și avanseze întregul număr de spații, tură respectivă se pierde.

După ce un pion, care a fost dat afară, revine la propria culoare, este mutat până la linia centrală a spațiilor din "casa". Aici trebuie aruncat numărul exact necesar, semnul "casa" nu poate fi depășit.