

La règle du Ludo

Introduction

Le Ludo est joué avec 4 joueurs, et chaque joueur joué pour lui-même. Un plateau de jeu unique est utilisé, conjointement avec un dé de 6 côtés et 4 jeux de pions de 4 pièces (pions), où chaque jeu de pions est d'une couleur différente. Chaque joueur utilise l'un des jeux de pions pour jouer.

Plateau de jeu

Le plateau de jeu du Ludo a 72 maisons dans le total, en plus de 4 zones de départ et 4 zones finales. Ces zones ont des couleurs différentes et sont les miennes des pions. Parmi les 72 maisons, 20 font partie des 4 dernières lignes droites, qui sont aussi de la même couleur. De cette façon, chaque joueur a une zone de départ, une dernière ligne droite et une maison finale.

La zone de départ du jeu

Chaque joueur commence avec ses 4 pions dans les maisons initiales qui attendent dans les zones initiales. Le match est joué en tours individuels, et après chaque tour la fois est passée pour le prochain joueur dans le sens horaire (pour le joueur à la gauche du joueur actuel). Le joueur qui commence le match et joue le premier tour est tiré au sort.

Le but

L'objectif du joueur est de conduire tous ses pions dans le plateau de jeu, dès les zones initiales jusqu'aux zones finales de sa couleur.

Tour

Dans un tour du Ludo, le joueur actuel reçoit le dé et lance lui. Le résultat détermine lesquelles seront ses possibles mouvements dans ce tour. Après avoir déplacé l'un de ses pions (si possible), il passe la fois pour le prochain joueur.

Quelques situations permettent que le joueur joue des tours supplémentaires. Le tour supplémentaire est joué de la même façon, c'est-à-dire, le joueur lance un dé et fait sa commande. Plusieurs tours supplémentaires peuvent alors se produire si le joueur satisfait à ses conditions.

Quittant la zone de départ

Le joueur ne peut pas déplacer un pion librement s'il est dans une maison de départ. Il en prend le 6 dans le dé pour pouvoir le faire.

Si le joueur en prend le 6, il peut retirer l'un de ses pions qui sont dans la zone de départ et la déplacer chez entrée de sa couleur. Cette maison d'entrée est colorée et vers la zone de départ. Les pions qui entreront dans cette maison seront habilités à se déplacer dans le plateau de jeu en matchs futurs. Cette commande clôture le tour.

Si le résultat du dé ne soit pas de 6 et que tous les pions du joueur soient dans la zone de départ, il n'a pas de mouvement valide et il devrait passer la fois. Cela arrive souvent au début du jeu où tous les joueurs sont avec leurs pions dans ce domaine.

Prenant le 6 dans le Dé

Pendant tout le match, chaque fois qu'un joueur prend le 6, il reçoit un tour supplémentaire après son déplacement. En conséquence, chaque fois que le joueur place un de ses pions chez l'entrée, il peut jouer un tour en plus suivant.

Si le joueur prend le 6 trois fois d'affilée, il passe la fois immédiatement et ne déplace aucun pion.

Commande

Si le joueur a l'un ou plusieurs pions habilités pour se déplacer sur le plateau de jeu, il peut utiliser le résultat du dé pour déplacer l'un entre eux. Pour le faire, il doit choisir un pion habilité et le déplacer dans le sens horaire du plateau de jeu, par une quantité de maisons exactement égales au résultat du dé. Cette commande clôture son tour.

Dans la commande, le pion peut passer librement dans n'importe quelle maison et arriver à votre domicile de destination (déterminée par le résultat du dé), quel que soit le nombre de pions que les maisons l'aient. De cette façon, il n'y a pas de limite au nombre de pions qu'une maison peut puiser et il n'y a pas de barrière à la commande.

Captures

Une capture arrive quand un pion du joueur termine son mouvement dans une maison où il n'y a qu'un seul pion et ce pion est d'un joueur adverse. Lorsque cela se produit, le pion adverse retourne chez initiale de sa couleur respective et le joueur qui a fait la capture reçoit un tour supplémentaire.

Le pion capturé doit être chez destination le pion qui se déplace, pas sur le chemin. Comme ça, pour capturer un pion, le joueur doit prendre dans le dé un nombre exact à distance de son pion au pion adverse.

Si le joueur capture un pion après avoir pris le 6, il reçoit deux tours supplémentaires : un tour pour 6 et un tour pour la capture.

Les maisons sécurisées

Certaines maisons protègent les pions qui sont dans leur zone et les empêchent d'être capturés. Elles sont : chez l'entrée de chaque joueur (vers les zones initiales) et chez un symbole d'étoile.

Dans ces maisons, même si un pion est seul, il ne peut pas être capturé. Comme ça, si un joueur déplace un autre pion sur cette maison, les deux pions adverses attendent ensemble dans cette maison.

Les maisons d'entrées de chaque joueur empêchent la capture de n'importe quel pion, pas seulement de pion de la même couleur. Elles sont donc sûres pour tout joueur. Il en va de même pour les maisons avec une étoile.

Dernière ligne droite

Chaque joueur possède une dernière ligne droite de sa couleur, composée de 5 maisons colorées. Cette ligne droite fonctionne comme un pont reliant les maisons communes du plateau de jeu à la zone finale du joueur.

Les maisons de la dernière ligne droite ne peuvent être accessibles que par les pions de votre joueur respectif. Un pion peut rentrer dans cette ligne seule par la maison voisine qui est le plus éloigné du centre du plateau de jeu, qui a attendu après que le pion a fait presque un tour sur le plateau de jeu. Aucun pion peut passer la rentrée de la dernière ligne droite de même couleur et faire un tour entier sur le plateau de jeu.

Les uniques pions autorisés à passer la dernière ligne droite sont de la même couleur respective, dont, les chez dernière ligne droite sont automatiquement sécurisés.

<

La dernière ligne droite

Pour placer un pion pour la dernière ligne droite, le joueur doit obtenir un résultat exactement égal la distance de son pion jusqu'à la zone. S'il l'obtient, il peut déplacer son pion dans la zone et point final. Cela fait, le pion est arrivé à sa destination et il ne peut plus être déplacé.

Si le résultat du dé est supérieur à la distance entre le pion et la dernière ligne droite, ce pion ne peut pas être déplacé.

Chaque fois que le joueur arrive avec un de ses pions dans la dernière ligne droite, il reçoit un tour supplémentaire. Si le joueur le fait après a pris le 6, il reçoit deux tours supplémentaires : un tour pour 6 dans le dé et un tour pour la dernière ligne droite.

La fin du match

Le match terminé où un joueur arrivera portant tous ses 4 pions dans la dernière ligne droite. Ce joueur est le gagnant.e. Dans le ClubDeJeux, l'ordre de classement des autres joueurs est déterminé après le comptage des points.

La ponctuation

La ponctuation de chaque joueur est calculée en fonction de l'éloignement de la zone de départ de ses pions jusqu'à la fin. Chaque pion qui est arrivé chez finale vaut 250 points et les autres valent des points égaux à la distance restante chez initiale. Le joueur gagnant finit toujours avec 1000 points.

Par exemple : à la fin du match, un joueur est arrivé avec un pion chez finale (250 points), a marché 20 maisons avec un autre pion (20 points), a mis un pion chez

entrée (1 point) et a terminé avec un pion chez départ (0 points). Ce joueur comptait 271 points.

Règles Complémentaires et Considérations

Dans leur temps, le joueur est obligé de déplacer un pion. Il peut seul passer la fois s'il n'a aucun mouvement possible. Cette situation peut seulement réussir sauf s'il ne prend pas de numéro spécifié du dé et ait tous les pions dans les lieux : le lieu de départ ou d'arrivée.

Prendre le 6 dans le dé n'oblige pas le joueur à retirer un pion du point de départ. Sauf s'il y a d'autres pions dans le plateau de jeu, il peut les déplacer si possible.

S'il n'y a aucun mouvement possible, le joueur ne peut pas aussi jouer de tour supplémentaire et il doit passer la tour à l'autre, même qu'il les ait. Par exemple : il prend le 6 dans le dé mais, il a seulement des pions dans le point d'arrivée, en conséquence n'a pas de mouvement possible. Au lieu de faire des tours supplémentaires pour prendre le 6, il est obligé de passer la fois.

Quand le joueur prend le 6 trois fois d'affilée, aucun de leur pion arrivera par le point de départ comme dans le Parchis. Dans Ludo, le joueur seul passe la fois.

Dans le Ludo, il n'y a pas de bonus de +1 dans le dé qui existe dans Parchis. Le résultat du dé, ici, jamais se modifie.

Les tours supplémentaires consécutifs

Il est possible qu'un joueur joue plusieurs tours supplémentaires d'affilée, au cas où il arrive une combinaison des suivies situations que devenue ces tours : prendra le 6 dans le dé, faire des captures et déplacer des pions dans la dernière ligne droite.

Par exemple :

- Tour 1) le joueur prend le 6 (il reçoit un tour supplémentaire) et le déplace;
- Tour 2) le joueur prend le 6 (il reçoit un tour supplémentaire) et le déplace;
- Tour 3) le joueur prend le 3, le déplace et capture un pion (il reçoit un tour supplémentaire)
- Tour 4) le joueur prend le 6, le déplace et arrive avec une pièce dans le point d'arrivée (il reçoit deux tours supplémentaires)
- Tour 5) le joueur prend le 2 et le déplace;
- Tour 6) le joueur prend le 4 et le déplace;

Dans ce cas-là, le joueur a pris le 6 trois fois, mais ne pas d'affilée, pourtant il ne reçoit pas la pénalité de passer la fois.