

Правила игры в Лудо

Количество участников игры не более 4.

Для каждого игрока на игровом поле имеется место старта – база в углу поля; выход из базы – ячейка с цветной стрелкой соответствующей цвету фигурок; место финиша – цветная дорожка.

Цель игры: привести свои фишки в дом первым. Фишки двигаются с выхода из базы и по общей дорожке должны дойти до своего дома – цветных ячеек.

Перед началом игры все игроки расставляют свои фишки по углам игрового поля, в базы в соответствии с их цветом. Далее игроки бросают по очереди кубик. Кто первый выбрасывает шестерку, начинает игру и выставляет свою фишку на старт. Только при выпадении шестерки можно выводить очередную фишку на общую дорожку. Также цифра 6 на кубике дает право на внеочередной ход. Игрок может выбирать, ходить ему дальше уже имеющимися фишками на поле или вывести в игру еще одну фишку.

Движение фишек по игровой доске, идет по часовой стрелке. Фишки других игроков можно обгонять (перепрыгивать через них). Если же ваша фишка попадает в одну ячейку с фишкой соперника, то фишка соперника, возвращается на исходную позицию – на базу и ждет там очередной шестерки, чтобы опять выйти в игру.

Для того, чтобы ваша фишка попала домой (на цветную дорожку), необходимо выбросить нужную цифру на кубике, равную оставшемуся числу шагов до свободной ячейки в домике.

Побеждает тот, кто первым приведет все свои фишки домой.



Правила игры в Лестницы и Змеи

Количество участников игры не более 4.

Каждый игрок по очереди двигает свою фишку по нумерованным полям соответственно числу, выпавшему на игральной кости. Если фишка игрока заканчивает ход на поле, на котором находится основание лестницы, игрок переводит ее на поле, в которое упирается верхушка лестницы, перепрыгивая таким образом промежуточные квадраты. Если фишка оказывается на голове змеи, она обязана отправиться вниз на поле, в которое упирается хвост змеи.

Лестница помогает нам быстрее добраться наверх, а змея спускает нас вниз.

Игроки продолжают бросать кость по очереди до тех пор, пока один из них точным броском не оказывается на сотом квадрате. Если у игрока выпало число, превышающее необходимое для попадания на последнее поле, он должен пройти в обратном направлении.

Например, если фишка находится на поле 97 и у игрока выпала 5, он должен пройти вперед на три поля до 100 и назад на два поля на квадрат 98.

Побеждает тот, первым добравшийся до сотого поля.

