

LUDO

(une variante du célèbre « ne t'en fais pas ») ; 2 à 4 joueurs

Contenu : un plan de jeu avec une partie propre à chaque couleur ;
4 x 4 pions de couleur différente ; 1 dé 2 DES ORDINAIRES

Règle de jeu

chaque joueur prend 4 jetons de la même couleur et les pose dans son coin (4 ronds sur fond de sa couleur) .

Celui qui fait le plus au dé, commence (globe = 6, étoile = 3 dans ce cas) .

Le gagnant est celui qui, le premier, a placé tous ses jetons dans la case centrale de sa couleur .

Pour pouvoir sortir de son coin et commencer à jouer, il faut faire « globe » avec le dé et, après un tel coup, le joueur peut jouer une deuxième fois . Tant que tous les jetons sont encore dans le coin, on peut faire jusqu'à trois coups pour sortir .

Jouer « globe » avec le dé permet d'avancer jusqu'à la prochaine case « globe », jouer « étoile » permet d'avancer jusqu'à la prochaine étoile à condition qu'il n'y ait pas de case « globe » entre la case actuelle et la case « étoile » .

Un case ne peut être occupé que par deux jetons de la même couleur . Aucun autre joueur n'a le droit de l'occuper . Si, en raison de son coup, un adversaire doit avancer jusqu'à cette case, il doit reculer après avoir buté sur elle . Si au contraire, un jeton isolé est atteint par l'adversaire, ce jeton doit reculer jusqu'au point de départ .

Toutes les cases de sortie du coin et les cases d'entrée dans le parcours central sont des places sûres .

Pour pouvoir entrer dans le parcours central, il faut faire « globe » .

NB. Si l'on veut jouer au jeu ordinaire « ne t'en fais pas » sur ce plan de jeu, on utilise le dé sans globe et étoile . Le globe vaut 6 points et on avance d'autant de cases que de points sur le dé . Pour le reste, les règles sont les mêmes que pour le jeu « globe » .