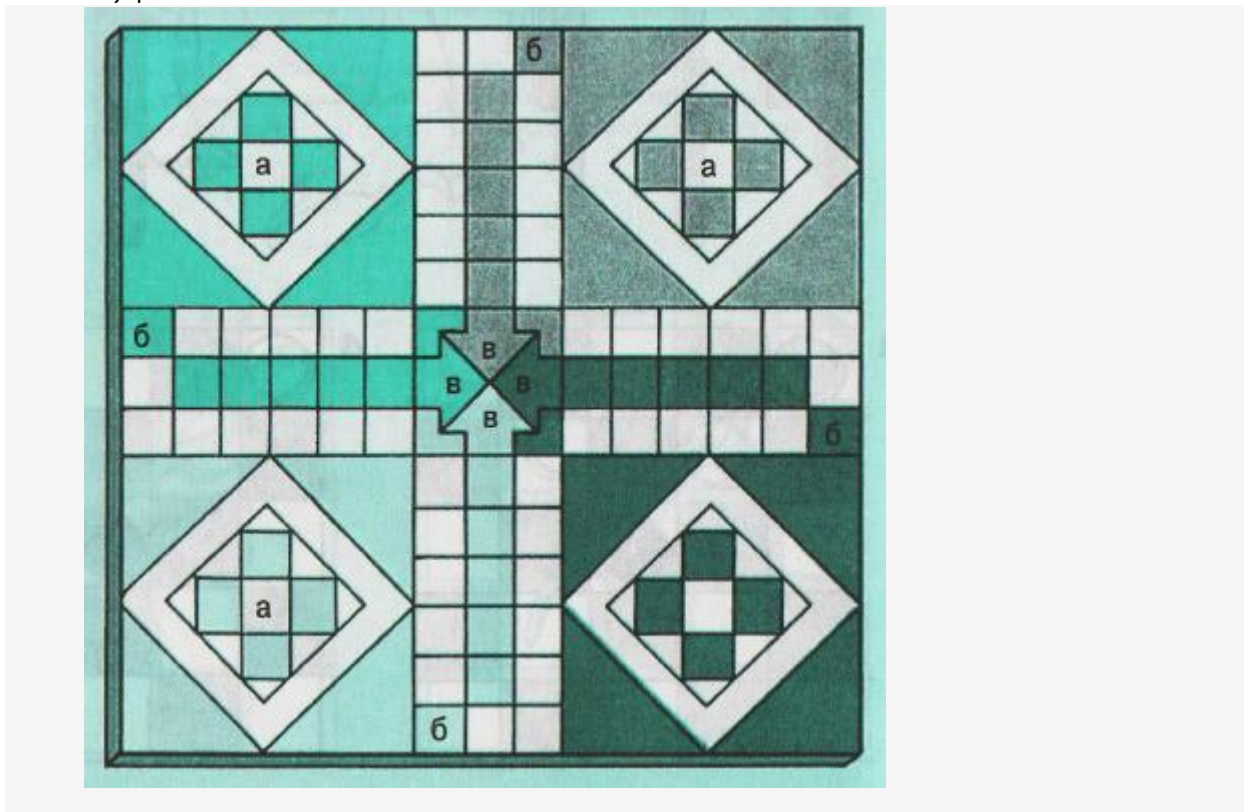


Лудо

«Лудо» является популярным западным вариантом древней игры «Пачизи». Это игра для двух, трех или четырех игроков.

Игровая доска. Представляет собой квадратный лист картона, размеченный, как показано на рисунке:

- а) домашние базы;
- б) стартовые поля;
- в) финиш.



Для легкой идентификации домашние базы игрока и стартовые поля, средние линии креста, ведущие к финишу, и секции самого финиша выкрашены в разные цвета — обычно в красный, зеленый, желтый и синий. Пока фишки не начали передвигаться по схеме движения к финишу, они находятся на собственной домашней базе игрока. Полей безопасности не существует, но как только фишка достигла финишного столбика своего цвета, ее нельзя преследовать и снимать с доски.

Прочие игровые принадлежности.

У каждого игрока имеются четыре пластмассовых или картонных фишки, окрашенные в один из четырех цветов доски. Используется одна игральная кость; ее можно бросать из руки или из небольшого пластмассового стаканчика.

Цель игры.

Игроки стараются обогнать друг друга, чтобы первым довести все свои четыре фишки до финиша.

Правила игры.

Каждый игрок выбирает набор фишек одного цвета. Для определения последовательности игры бросается кость, и игрок, у которого выпало наибольшее число, начинает первым. Игроки по очереди бросают кость, добываясь выпадения 6—числа, необходимого для выведения фишки с домашней базы на стартовый квадрат.

Во всех случаях, когда игрок выбрасывает 6, он получает право на еще один бросок и передвигает одну фишку на выпавшее на кости число полей.

Фишки передвигаются по схеме по часовой стрелке, как в «Пачизи». Если у игрока на поле находится более одной фишки и он делает двойной бросок (6, за которой последовал другой бросок), он может передвинуть разные фишки соответственно результату каждого отдельного броска.

Взятие фишки.

Если фишка попадает на поле, уже занятое фишкой противника, то фишка противника должна вернуться на свою домашнюю базу и может вступить в игру лишь при выпадении 6.

Конец игры.

На финиш можно попасть лишь посредством точного броска кости. Например, если фишка находится в четырех квадратах от финиша и игрок выкидывает больше 4, он должен либо ждать следующего броска, либо

двигать одну из своих других фишек. Победителем становится игрок, который первым приведет все свои четыре фишки к финишу.