



5-12 lat



2-4 graczy



15 min

LUDO

Elementy gry

Gra składa się z planszy, 16 pionków (po 4 pionki w kolorze: żółtym, zielonym, niebieskim, czerwonym) i tradycyjnej kostki do gry.

Gra polega na tym, aby jak najszybciej przejść czterema pionkami przez wszystkie pola rozmieszczone dookoła planszy. Ma być to przebycie drogi z pozycji początkowej (tzw. „baza”) do pozycji końcowej (tzw. „domek”) - szybciej niż pozostali gracze. Ten zawodnik, który jako pierwszy umieści swoje pionki w „domku”, ten wygrywa.

Reguły gry

Na początku rozgrywki zawodnicy biorący udział w grze ustalają kolejność, w jakiej będą wykonywać rzuty kostką, a także wybierają sobie kolor pionków, którymi będą grać. Następnie ustawiają cztery pionki w wybranym przez siebie kolorze na „bazie” będącej schowkiem na pionki. „Baza” ta jest kwadratem w kolorze, jaki gracz wybrał sobie na początku gry.

Po ułożeniu pionków na planszy, zawodnicy wykonują po trzy rzuty kostką (według ustalonej wcześniej kolejności). Gdy któryś z grających wyrzuci szóstkę, to kładzie jeden ze swoich pionków na polu startowym, które jest tego samego koloru co „baza”, a następnie rzuca kostką ponownie i przesuwa pionek o taką liczbę pól jaką wyrzuciła kostka. Pionki zawodników poruszają się w kierunku wskazywanym przez strzałkę przy polu startowym (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), po drodze składającej się z pól rozmieszczonych dookoła planszy. Aby wyjść pionkiem z „bazy” konieczne jest wyrzucenie kostką szóstki. Jeśli wszystkie pionki gracza są w „bazie” to podczas jednego ruchu przysługują mu trzy próby na wyrzucenie kostką sześciu oczek. Kiedy w „bazie” jest mniej pionków, gracz może rzucić kostką tylko raz. Dlatego warto podczas gry wykorzystać wyrzucone przez siebie szóstki na wychodzenie pionkami z „bazy”.

Po wyjściu z „bazy” gracze przesuwiają swoje pionki o tyle pól, ile oczek wyrzucił kostką. Gdy któryś z zawodników wyrzuci szóstkę, to oprócz tego, że może on wyprowadzić kolejny swój pionek z „bazy”, to może on zrezygnować z wyprowadzenia pionka, a w zamian za to ma prawo do jeszcze jednego rzutu. Np. jeśli gracz wyrzuci szóstkę i (rezygnując z wyprowadzenia pionka z „bazy”) zaraz potem wyrzuci trójkę, to posuwa się pionkiem o dziewięć pól do przodu ($6 + 3 = 9$). Jeżeli natomiast wyrzuci szóstkę i zaraz później na kostce znów wypadnie szóstka, to rzuca jeszcze raz i tak dalej. Nie może on jednak zrobić w ten sposób więcej niż trzy ruchy pod rząd.

Wskazówka: jeśli gracz wyrzuci dwa razy z rzędu szóstkę a w trzecim rzucie czwórkę, to może to wykorzystać na przesunięcie jednego pionka o sześć pól, wprowadzenie na pole startowe kolejnego pionka i przemieszczenie o cztery pola trzeciego pionka.

Kiedy pionek jednego z graczy stanie na polu, na którym stoi pionek przeciwnika, to nowo przybyły pionek zbija pionek rywala, który w rezultacie musi wrócić do swojej „bazy”. Natomiast jeśli na polu tym znajduje się własny pionek gracza, to ruch taki jest zabroniony. Na jednym polu stać może bowiem wyłącznie jeden pionek.

Gdy zawodnik przejdzie swoim pionkiem dookoła całej planszy, to ma za zadanie wprowadzić swój pionek do „domku”, czyli do czterech pól (w kolorze swoich pionków), znajdujących się w środkowej części planszy. Każdy zawodnik w trakcie gry zmierza swoimi pionkami do swojego „domku”, tak więc nie może wprowadzać pionków do cudzego „domku”.

Jeśli grający wprowadził swój pionek do „domku”, nie mając przy tym na planszy żadnych pionków i żadnej możliwości wykonania ruchu, to rzuca kostką tak, jak na początku gry, czyli trzy razy do momentu aż wyrzuci szóstkę. To samo dzieje się kiedy wszystkie pionki gracza zostały zbite i nie ma on żadnej możliwości ruchu.

Zakończenie gry

Zwycięzcą gry zostaje ten zawodnik, który pierwszy wprowadzi swoje cztery pionki do „domku”. Jeżeli w grze brało udział trzech lub czterech uczestników, to pozostali gracze dalej mogą toczyć grę i walczyć o drugie oraz trzecie miejsce.

Gra w „Chińczyka” uczy cierpliwości. Gdy pionek któregoś gracza zostaje zbity, musi wrócić do „bazy” i zacząć wędrówkę do „domku” od nowa. Należy iść do przodu, zbijać pionki przeciwnika i blokować jego ruchy, ażeby triumfalnie dotrzeć do bezpiecznego pola, jakim jest „domek”. Tam nikt już nie będzie mógł zbić naszego pionka.

