

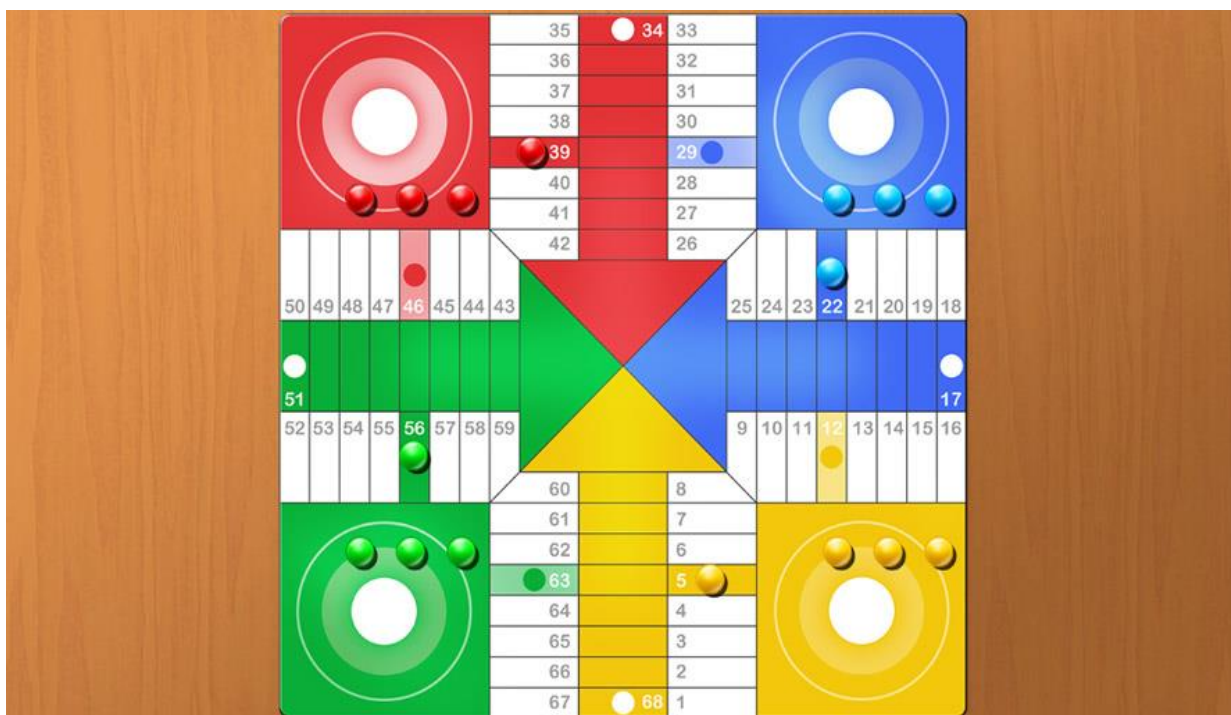
# RÈGLES DU LUDO

---

Le **ludo** est un jeu de société pour 2, 3 ou 4 joueurs qui peut se jouer individuellement ou par équipes. Chaque joueur dispose de 4 pions de la même couleur (verts, jaunes, bleus ou rouges) qui sont au départ dans une case spéciale appelée **la maison ou la prison**.

Le tablier de ludo est composé de 68 cases communes à travers lesquelles les pions se déplacent. 12 de ces cases sont des **cases de sécurité**, représentées par un cercle au centre. Il existe 32 cases non communes, 8 pour chaque joueur, dont 7 sont un couloir de la même couleur des pions qui vont vers **la case d'arrivée**.

L'objectif du jeu est d'essayer d'amener vos 4 pions à la case d'arrivée avant que les autres.



## COMMENT JOUER AU LUDO

---

Au début de la partie, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus fort dé, entame la partie. Chaque joueur commence avec ses 4 pions en maison. Dans la modalité **avec pion initial**, on met un pion à la case de sortie et on laisse seulement 3 pions en maison.

A chaque tour, le joueur qui joue lance ses dés (1 ou 2 selon la modalité) et déplace ses pions autant de cases qu'indiquées sur les dés dans la mesure du possible, étant libre de choisir le pion qu'il souhaite déplacer, sauf dans certains cas, et en rejouant dans d'autres cas. Ensuite, le tour de jouer passe aux autres joueurs suivant le sens antihoraire.

## LUDO CLASSIQUE (1 DÉ)

---

Dans cette modalité, on joue avec un seul dé.

- Si le joueur **obtient un 6** il a le droit de rejouer (il lance à nouveau) après avoir déplacé ses pions.
- S'il obtient un 6 ayant déjà **tous ses pions hors de maison**, le 6 vaudra 7.
- S'il joue trois tours de suite (**obtenir trois fois 6**), le dernier pion déplacé doit rentrer en maison, sauf quand ce dernier se trouve déjà au couloir d'arrivée ou à la case d'arrivée ou si le joueur n'a déplacé aucun pion pendant ces 3 tours.
- S'il **obtient un 5** et il a des pions en maison, il devra sortir un pion, sauf s'il y avait déjà 2 pions de sa couleur sur la case de sortie.

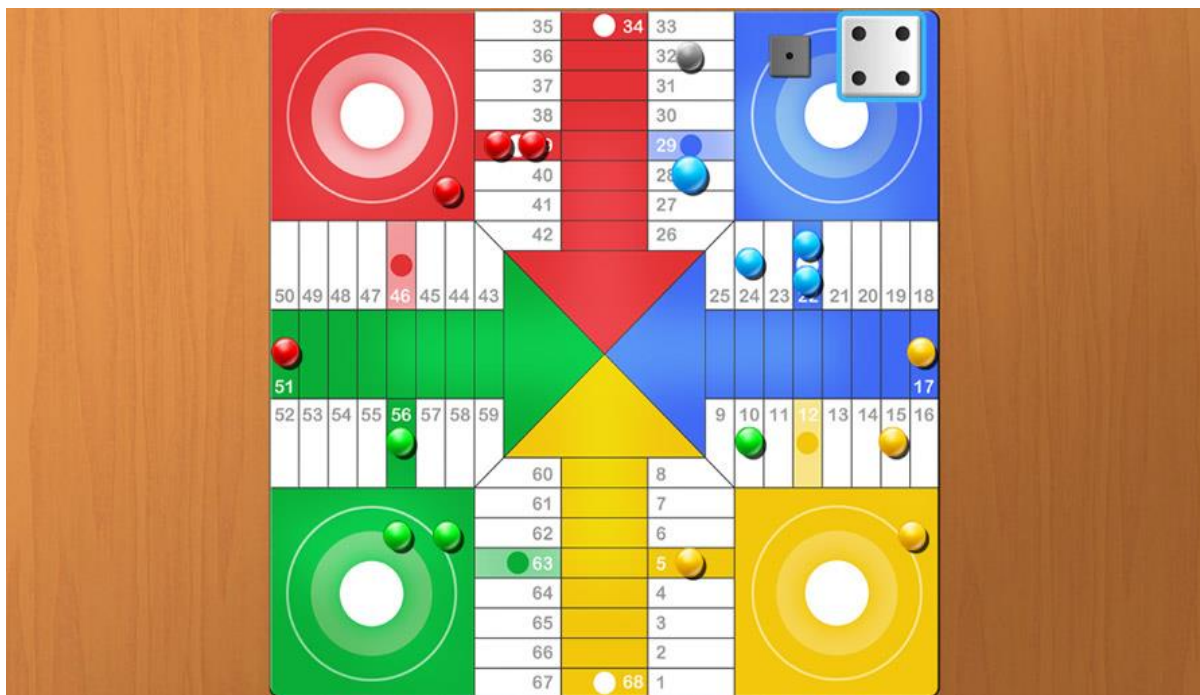
## SUPERLUDO (AVEC 2 DÉES)

Cette modalité du jeu se joue avec 2 dés et c'est la modalité par défaut sur Casual Arena, en raison du fait qu'elle est plus facile et rapide. Les règles déjà mentionnées s'appliquent mais avec quelques petites différences :

- Si le joueur obtient **un double** (deux dés égaux), il joue à nouveau (ce qui équivaut à obtenir un 6 dans le ludo classique)
- S'il **obtient un 5** ou **la somme des dés est égal à 5**, il devra sortir un pion de maison. S'il obtient un 5 et une autre valeur, il a le droit de jouer les dés séparément ; il n'est pas obligé de jouer le 5 en premier lieu.

## BARRIÈRES

Quand deux pions de la même couleur tombent sur la même case ils forment une barrière et ils bloquent le chemin, puisqu'il n'est pas possible de les passer par-dessus.



Dans la modalité des **barrières de différentes couleurs** il est aussi possible de former des barrières avec de pions de différentes couleurs (aux cases de sécurité). La modalité normale, ne permet pas de former des barrières avec des pions de différentes couleurs.

## CASSER UNE BARRIÈRE

**Ludo classique** : lorsqu'un joueur dispose d'une barrière et obtient un 6, il est obligé de casser la barrière, c'est-à-dire, qu'il doit choisir l'un des pions y formant partie et le déplacer.

**Superludo** : lorsqu'un joueur obtient un double, il doit casser sa barrière en utilisant la valeur du premier dé. Il ne peut pas utiliser la valeur du deuxième dé pour la former à nouveau, c'est-à-dire, qu'il ne peut pas bouger le deuxième pion de la barrière.

## CAPTURES

---

Si le pion d'un joueur tombe sur une case déjà occupée par un autre pion d'un autre joueur et qu'il ne s'agit pas d'une case de sécurité, on dit qu'il **mange le pion**. Le pion mangé doit retourner en maison et le joueur qui capture pourra déplacer de **20 cases** le pion qu'il souhaite. Il est possible de capturer les pions de votre couple.

Vous capturez aussi un pion si en sortant un pion de maison (après avoir obtenu un 5) il y a déjà deux pions sur la case de sortie mais l'un d'entre eux ne vous appartient pas. Dans ce cas, le pion ne vous appartenant pas, est mangé (**écrasé**). S'il y avait 2 pions et aucun ne vous appartient, vous mangeriez le dernier arrivé.

## CASE D'ARRIVÉE

---

Pour faire arriver un pion à la dernière case, vous devez tirer le nombre exact de cases qu'il vous manque pour y arriver. Si vous en obtenez plus, le pion ne rebondit pas, mais vous ne pouvez pas simplement bouger ce pion.

Si un joueur fait parvenir un pion à sa case d'arrivée, il pourra déplacer de **10 cases** le pion qu'il souhaite.

Le premier joueur qui réussit à amener tous ses **4 pions à la case d'arrivée**, gagne.

Dans la modalité en couples, le couple qui gagne est celui dont l'un des intégrants réussit à amener ses 4 pions à la case d'arrivée.

Il existe d'autres variantes, mais cette dernière a été préférée sur Casual Arena parce qu'elle est plus facile à jouer.

## CLASSEMENT ADDITIONNEL

---

Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, la répartition des points dépend de la position obtenue: 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup>. Pour déterminer ces positions, il faut tenir en compte le **nombre de pions arrivés à la case finale** (case d'arrivée). Dans le cas d'égalité, on tient en compte la distance qu'il leur faut pour faire arriver leurs pions restants.

## SALLES DE LUDO

---

Il existe 5 salles de ludo sur Casual Arena: Passport, Tourist, Priority, Business et Luxury, chacune avec de différents types de paris et toutes accessibles par tous les joueurs à partir d'un certain niveau. Cliquez sur le lien suivant pour aller [jouer au ludo en ligne](#).

## PRIX, JETONS Y POINTS

Ci-après vous trouverez la répartition de points en fonction de chaque résultat et la salle de jeu, et en fonction aussi du type de partie:

### Parties à 2 joueurs o en couples:

	Passport	Tourist	Priority	Business	Luxury
<b>Victoire</b>	100	500	2.000	10.000	50.000
<b>Egalité</b>	40	200	800	4.000	20.000
<b>Défaite</b>	20	100	400	2.000	10.000
<b>Abandon</b>	0	0	0	0	0

### Parties à 3 joueurs:

	Passport	Tourist	Priority	Business	Luxury
<b>Victoire</b>	200	1.000	4.000	20.000	100.000
<b>Egalité</b>	40	200	800	4.000	20.000
<b>2°</b>	30	150	600	3.000	15.000
<b>3°</b>	10	50	200	1.000	5.000
<b>Abandon</b>	0	0	0	0	0

### Parties à 4 joueurs:

	Passport	Tourist	Priority	Business	Luxury
<b>Victoire</b>	300	1.500	6.000	30.000	150.000
<b>Egalité</b>	40	200	800	4.000	20.000

2°	50	250	1.000	5.000	25.000
3°	30	150	600	3.000	15.000
4°	10	50	200	1.000	5.000
Abandon	0	0	0	0	0

## HISTOIRE DU LUDO

---

Le jeu de ludo dérive du **pachisi**, un jeu d'origine indienne créé au XVIème siècle. Dans le jeu original le tablier représentait le jardin de l'empereur **Akbar el Grande** (source : Wikipedia) et les pions représentaient des belles femmes indiennes qui se déplaçaient par les cases dans une lutte pour l'honneur de jouer avec l'empereur. Au lieu des dés actuels, on utilisait des coquilles de mollusques qui valaient un point si elles tombaient du côté creux vers le haut.

Il existe d'autres variantes de ce jeu, dont le **parcheesi** et le **jeu des petits cheveux**.