

Ludo玩法说明

LUCK LUDO玩法说明

一、玩法规则

1、基本说明



- 进入游戏主界面，选择游戏人数模式，进入到一个对抗界面



- 分为经典玩法以及快速玩法，可以挑选自己喜爱的玩法开始游戏

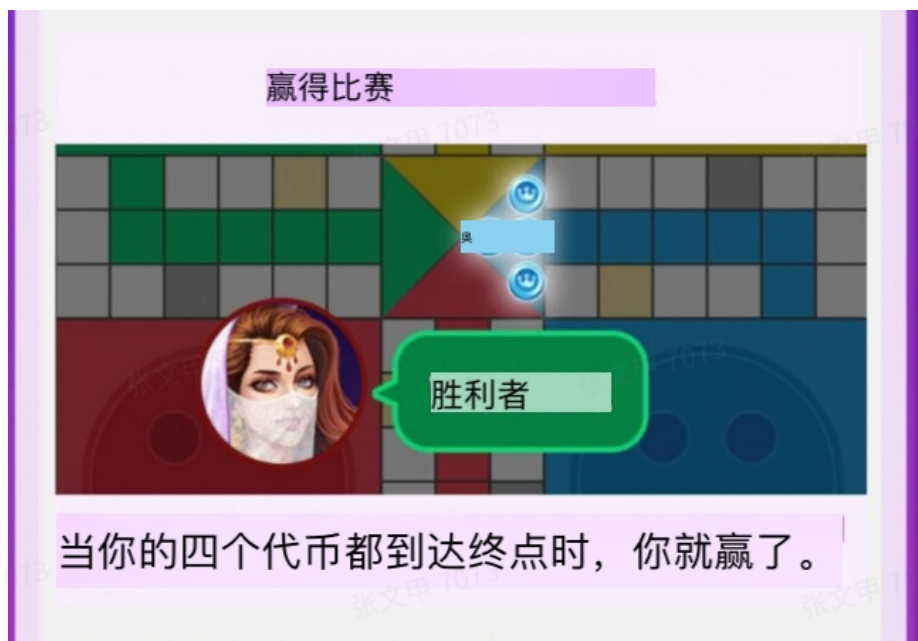


- 游戏人数：2-4人，模式配置选择
- 棋子设定：每人4枚，共计4种颜色
- 棋盘：棋盘尺寸：15*15棋格大小，中间3*3为终点区域，四角6*6为棋子的老巢
- 骰子：决定行走步数的工具，掷出几点走几步。走一步消耗1点。
- 安全区：棋盘上固定有4个安全区，每个安全区占据1格位置，也有4个起点，也具备安全区的属性。
- 起点：棋子开局后开始行走前的位置，每个游戏参与者拥有1个，参与者不足时，未参与颜色棋盘的起点也具备安全区属性。
- 叠加：同颜色棋子在任何地点都可以叠加在一个位置。不同颜色的棋子在非安全区位置不可叠加。

2、经典玩法



- 开局所有棋子都在待飞区域，降落区入口打开。
- 红色方率先掷骰子，掷骰子到6获得第2次掷骰子机会，最多可以获得2次，如果3次都掷到6，直接跳过不获得任何点数。
- 每个6点可移动1个棋子到起飞点，并同时抵消1次6点，如果没有可移动棋子，并掷点数为1-5，则直接跳过。



- 同色4个棋子都率先到达终点方获胜，本局结束，其他玩家按照步数依次算排名。对应获取排名奖励。

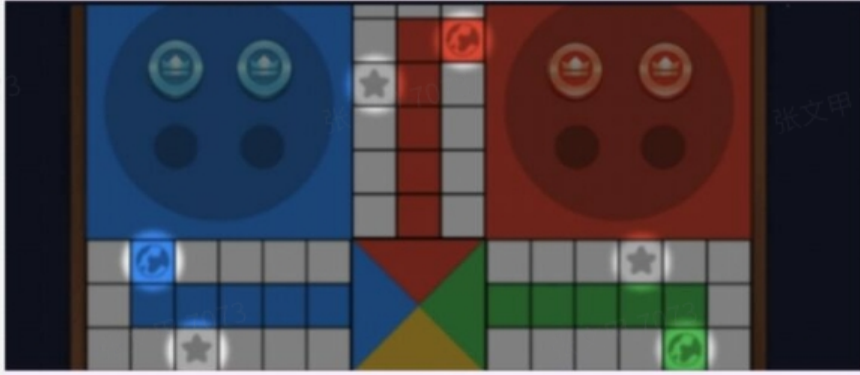


- 非安全区遇到其他颜色棋子，且对方棋子数量等于1，则将其踢回待飞区，如同色棋子则叠加，停留在同一个格子内。安全区则不同颜色棋子也可以叠加。



- 当某方棋子处于叠加合并状态，而你的点等于距离时，你就不能吃掉对方的棋子

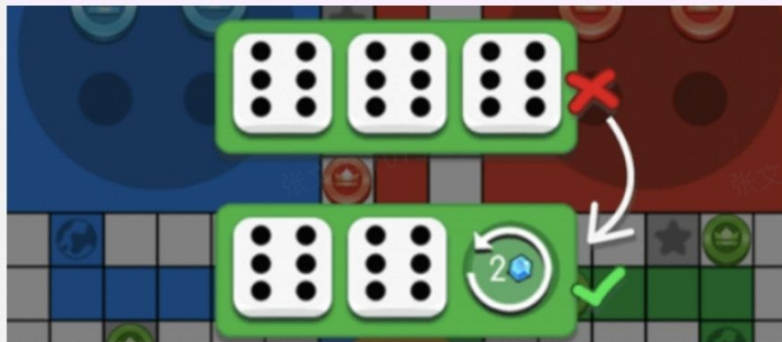
安全方格



起始方格和星方块上的记号是受保护的，不能被杀死。

- 处于安全区的棋子不能被杀死，可以叠加

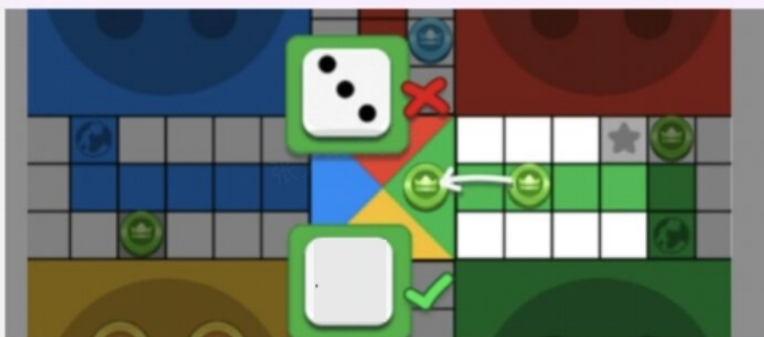
PUNISHMENT OF ROLLING THREE CONSECUTIVE SIX



If you roll a six three times then your turn ends.

- 如果你翻滚的骰子为3个6，那么你的回合就结束了！

移到终点轨道

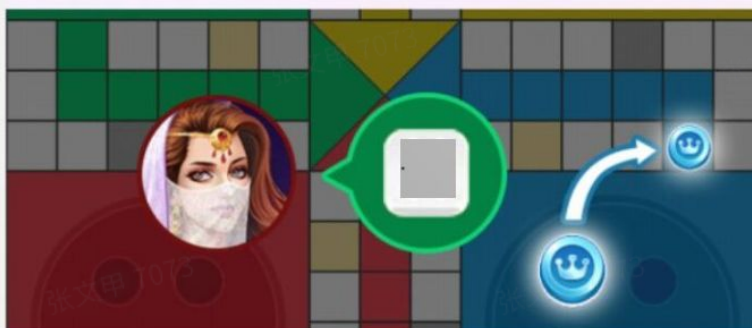


在结束轨道上，只有当点相等或小于终点的距离时，才能继续进行。

3、快速玩法

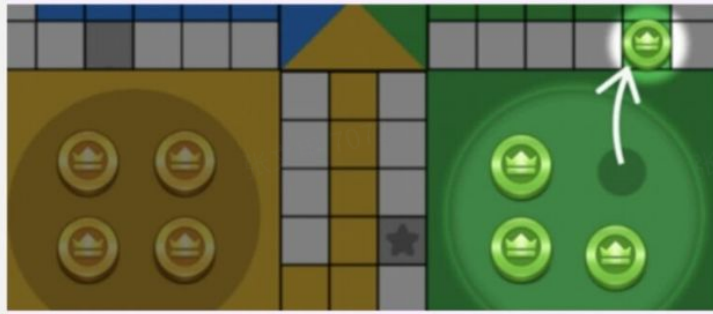
速战速决

迁出巢



当你掷六杆时，飞机就会起飞。滚动一个6也会给你一个额外的回合来掷骰子。

不同启动



游戏开始的时候，开始广场上有一个记号。

杀人进屋



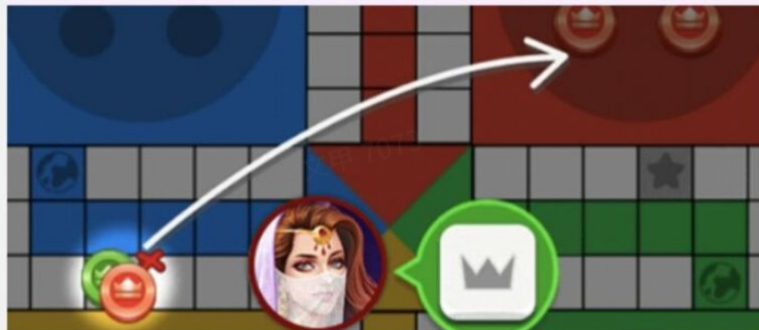
只有在你杀死其他玩家的标记后，你才能进入结束轨道。

赢得比赛



当你的四个代币中的一个到达终点时，你就赢了。

杀人奖赏



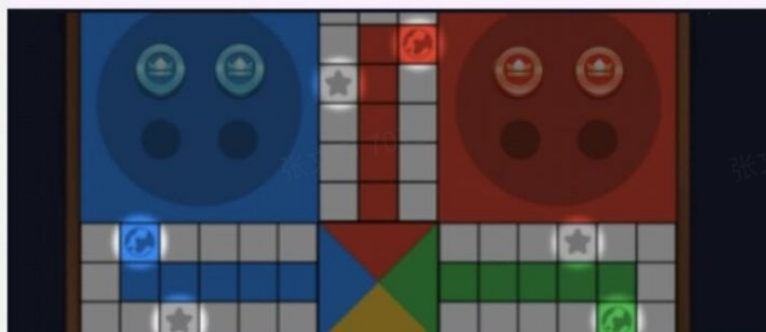
不同颜色的标记可以互相残杀。如果你杀了对手，你会得到一个额外的回合代币。被杀回巢。

在一个方格中有两个相同颜色的记号是安全的。



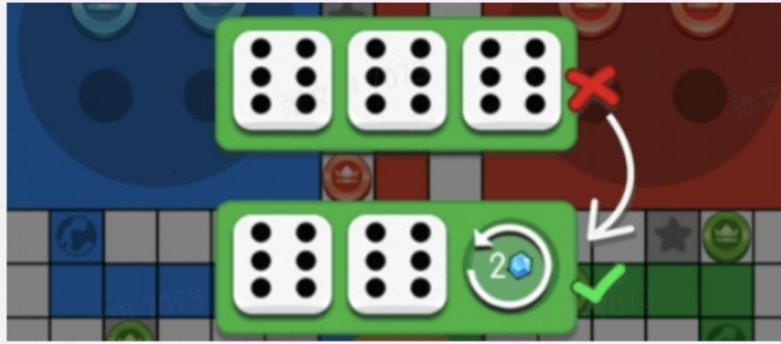
如果相同颜色的两个记号停留在一个方格中，而你指向的距离是相等的，那么你就不能移动到这个方格去杀死这些标记。

安全方格



起始方格和星方块上的记号是受保护的，不能被杀死。

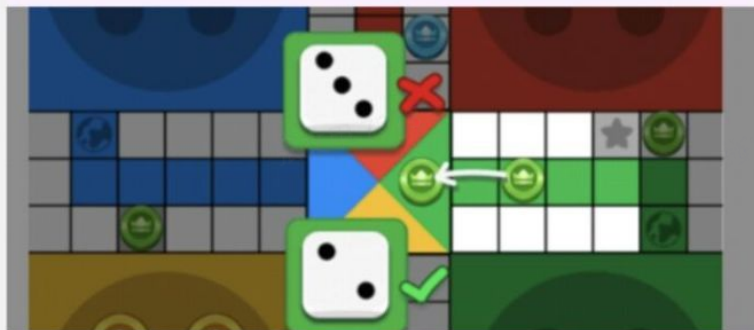
PUNISHMENT OF ROLLING THREE CONSECUTIVE SIX



If you roll a six three times then your turn ends.

- 如果你翻滚的骰子为3个6，那么你的回合就结束了！

移到终点轨道



在结束轨道上，只有当点相等或小于终点的距离时，才能继续进行。

出发设定：

- 出发方式：消耗1个6点骰子
- 开局默认起飞数量：0-4，可配置，模式配置选项

行动设定：

- 选择场上棋子和消耗的骰子，前进的点数为本轮Roll的点数，每选择次消耗1次Roll出的点数
- 有多次Roll点，可以无视Roll点顺序进行选择

跳过行动回合：

- 当Roll出的点数，不能使场上任意棋子移动时，自动跳过行动回合
- 当连续Roll到6点次数超过配置上限时，自动跳过行动回合

托管设定：

- 当玩家roll点和行动阶段超时后自动进入托管状态
- 托管时，由系统根据托管机器人逻辑进行行动