

# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.