

Regras Super Ludo

O Super Ludo é uma variante do Ludo. Ele é composto pelos seguintes elementos:

- Exatamente 4 jogadores;
- Um tabuleiro;
- Um dado de seis faces;
- Dezesesseis piões, divididos em 4 conjuntos com cores distintas. Cada jogador terá 4 piões de uma determinada cor.

Objetivo

Os jogadores devem levar todos os seus piões do ponto de partida (casa inicial) até à casa final. Quem o fizer primeiro será o vencedor.

Terminologia

A descrição das regras do jogo utiliza a seguinte terminologia:

- Casa inicial – retângulo maior, composto por 4 círculos brancos (um para cada pião).
- Casa de saída – casa colorida que contém uma seta.
- Casa comum – casa diferente da casa inicial e da casa de saída.
- Abrigo – casa (comum) retangular preta.
- Reta final – casas coloridas que se dirigem ao centro do tabuleiro, onde se encontra a casa final.
- Barreira – dois piões de igual cor na mesma casa formam uma barreira.
- Capturar – emprega-se a palavra capturar quando um pião ocupa a posição de um pião do oponente. Nesse caso, o pião do oponente retorna à sua casa inicial.

O Jogo

No início do jogo todos os piões estarão nas casas iniciais de sua cor. Um pião de um jogador será posicionado, imediatamente antes de sua 1ª jogada, em sua respectiva casa de saída. A partir deste momento cada jogador, quando for a sua vez, deverá jogar o dado e efetuar, obrigatoriamente, a movimentação de seus piões, avançando de acordo com os valores dos dados.

Um jogador **terá** de mover um pião de sua casa inicial para a respectiva casa de saída quando, após lançar o dado, obtiver o valor 5. Caso isso não seja possível, quer seja porque já existe um de seus piões na casa de saída, ou porque já não há mais piões para serem retirados da casa inicial, ele deverá, então, movimentar 5 casas com outro pião qualquer.

Regras básicas

Quando a pontuação obtida com o lançamento do dado não permitir que nenhuma jogada seja realizada, o jogador passará a vez para o próximo. Nos demais casos o jogador está obrigado a fazer um movimento qualquer com um dos seus piões.

As seguintes regras de movimentação devem ser respeitadas:

- A movimentação dar-se-á no sentido horário, começando pela casa inicial e terminando na casa final de sua cor. Uma vez na casa final, um pião não pode mais realizar movimentos.
- Só a casa inicial e a casa final podem ser ocupadas por mais de 2 piões;
- Em apenas três casos uma casa comum poderá abrigar mais de um pião:
 - Barreira: em uma barreira, dois piões (no máximo) de uma mesma cor poderão estar abrigados em uma mesma casa;
 - Abrigo: em um abrigo, dois piões (no máximo) de cores distintas poderão estar abrigados;
 - Casa de saída: em uma casa de saída, dois piões (no máximo) de cores distintas poderão estar abrigados, desde que um deles seja da cor correspondente à casa de saída.

Sobre o 6

O jogador que obtiver um 6 poderá jogar o dado outra vez, após movimentar um de seus piões. Se obtiver novamente 6, poderá realizar novo lançamento, após movimentar um de seus piões. Se obtiver um 6 pela terceira vez consecutiva, o último de seus piões que foi movimentado voltará para a casa inicial.

No caso do último pião movimentado já ter chegado até uma das casas da reta final, ele permanecerá em sua posição, não retornando à casa inicial.

Sobre as barreiras

Nenhum pião pode ser movimentado passando por sobre uma barreira.

Barreiras não podem ser formadas em casas de saída. Como consequência, um jogador não poderá sair com um de seus piões da casa inicial se sua casa de saída já estiver ocupada por outro de seus piões.

O jogador que tiver dois de seus piões formando uma barreira e obtiver um 6 após lançar o dado estará obrigado a abrir essa barreira. A única exceção a esta regra ocorrerá quando um pião da barreira não puder ser movimentado. Esta condição irá ocorrer em quatro possíveis cenários:

1. A existência de uma barreira de um oponente no meio do trajeto que teria de ser cumprido;
2. O término do trajeto que teria de ser cumprido coincidir com uma casa já ocupada por outra barreira do próprio jogador;
3. O término do trajeto que teria de ser cumprido coincidir com um abrigo que já esteja sendo ocupado por dois piões;
4. O término do trajeto que teria de ser cumprido coincidir com uma casa de saída que já esteja sendo ocupada por dois piões.

Sobre a captura

Uma captura ocorre quando um pião cair em uma casa comum, que não seja um abrigo ou uma casa de saída, e que esteja ocupada por um único pião de outra cor. Neste caso, o pião que ocupava a casa antes da realização da jogada será capturado e terá de retornar para sua casa inicial. O jogador que o capturou poderá avançar 6 casas com qualquer um de seus piões.

Não pode haver captura quando o pião do oponente estiver em sua casa de saída ou em um abrigo. Nesses casos, essas casas poderão abrigar dois piões de cores diferentes.

Caso um jogador tenha de sair com um de seus piões de sua casa inicial e encontre um pião de outra cor em sua casa de saída, ele irá capturar esse pião e, depois, irá avançar 6 casas com qualquer um de seus piões.

Sobre a casa final e o final do jogo

Um pião somente poderá alcançar a casa final com um número exato, obtido no dado ou por uma movimentação de 6 casas resultante de uma captura. Se o número não for exato, nenhuma movimentação poderá ser realizada.

O jogador que chegar com um pião à sua casa final poderá avançar 6 casas com qualquer um de seus outros piões.

O vencedor do jogo será o jogador que primeiro conseguir pôr seus 4 piões na casa final. **Nesse momento, o jogo será finalizado.**

Demais Colocações

As demais colocações são calculadas pela distância dos piões de cada jogador até a casa final. O jogador que tiver a menor soma de distâncias ficará em 2º lugar, o jogador que tiver a segunda menor soma ficará em 3º lugar e o jogador restante será o 4º colocado.