**DESCRIÇÃO DO JOGO LUDO**

**O ludo é um jogo de tabuleiro divertidissímo para jogar com amigos e família.Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas sendo que cada uma utilizará 4 peões. Se os jogadores forem apenas dois,estes poderão jogar com 4 ou 8 peões cada um,quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.**

****

**REGRAS:**

1. **Coloca-se os peões nos campos (círculos coloridos) de mesma cor.**
2. **Jogar-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 maior número de pontos alcançar. A ordem das jogadas é pela direita.**
3. **O primeiro jogador lança o dado e, se tirar um “1”,poderá sair do campo com um dos peões colocando-o no local de saída ao lado direito (indicado por uma seta), e passa o dado ao oponente.Também sairá com um peão se tirar “6”,como acontece com o “1”, dando-lhe neste caso o direito de repetir o lançamento do dado. Sempre que um jogador tirar “6”!, poderá jogar outra vez o dado,sair do campo com um peão ou avançar um já em andamento.**
4. **Os números “1” e “6”, portanto permitem ao jogador sair do campo com um peão ou,então,se já estiver peões em curso,avançar com quaisquer deles. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo, e sim somente avançar os peões já em movimento.**
5. **Cada jogador visa fazer entrar todos os seus peões no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todas as casas brancas as últimas 5 faixas de segurança. Aquele que primeiro o conseguir,ganhará.**
6. **Caso ao movimentar um peão que for cair exatamente numa casa ocupado por outro, este recolherá o seu peão ao campo, de onde recomeçará o jogo de acordo com as regras.**
7. **Na hipótese de um peão ao ser movimentado cair outro 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 (isto é fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo,segundo determina a regra 6,por intermédio de outro castelo. Em tal situação, o castelo só pode movimentar-se na destruição de outro castelo,pois do contrário o seu proprietário terá de fazê-lo para avançar um único peão de cada vez, ou atacar o oponente isolado,segundo o número de pontos alcançado no lançamento do dado.**
8. **Assim que os peões se acharem dentro da faixa de segurança (ou 5 casas coloridas que antecendem no triângulo central), não podem mais ser atacados.**