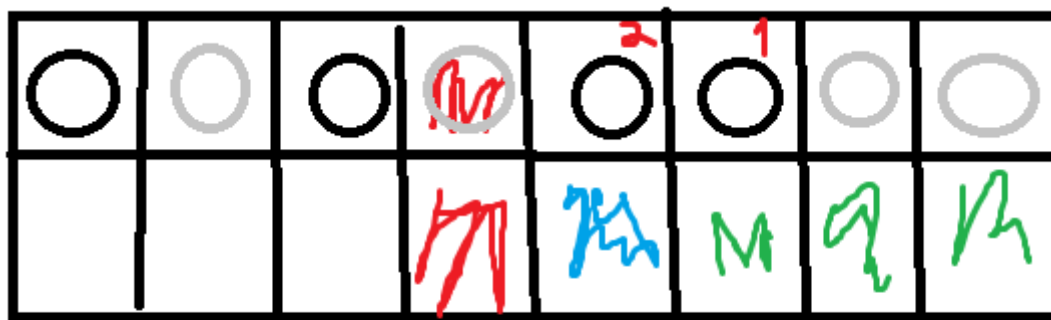


Regras de movimentação

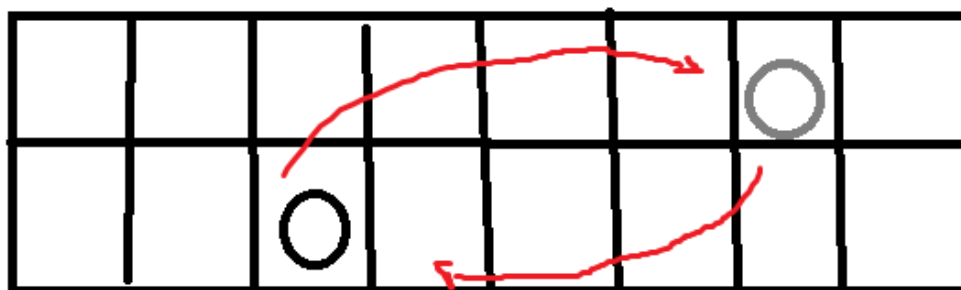
Casas normais:

Na primeira jogada do primeiro jogador pode mover qualquer peça para qualquer lado, já o segundo jogador não, caso a frente da peça que ele queira mover esteja dois brancos e sair 1,2 ele não poderá proceder para a frente, ou seja sempre que tiverem duas ou mais peças da mesma equipa juntas elas estarão protegidas.



o primeiro a jogar foi o cinzento, saiu 1 e ele escolheu juntar duas peças, agora para o preto mexer o pino marcado como 1 terá de sair um número maior de 3 inclusive, para mover a peça marcada como 2 terá de sair maior de 4 inclusive pois as peças do cinzento estão protegidas. E será sempre assim no jogo

Quando um jogador tirar um número que faça a peça mover para um quadrado onde já esteja lá uma peça de outro jogador e ela esteja desprotegida elas irão de trocar de lugar



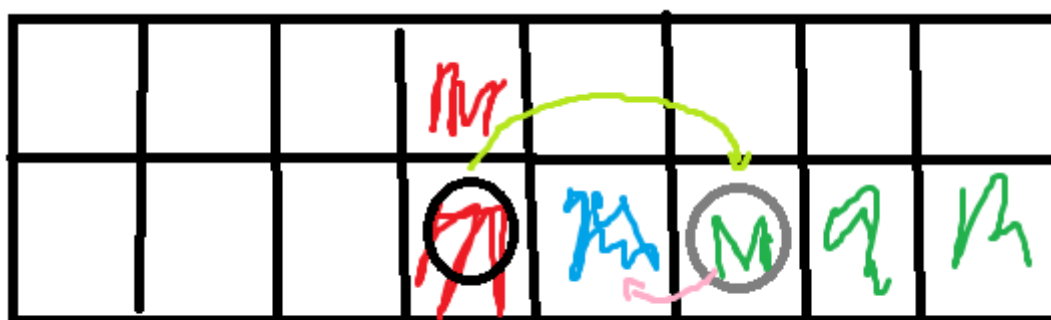
é o cinzento jogar e saiu 4 o que vai acontecer é que o preto vai para o lugar do cinzento e o cinzento vai para o lugar do preto

Quando estiver a acabar o jogo e os jogadores tiverem poucas peças em jogo vai ser mais difícil para conseguirem move-las, caso não consigam mover nenhuma peça em jogo terão que andar o número de casas que saiu para trás (poderá escolher a peça que quer que recue, mas só pode recuar para um lugar onde não esteja mais nenhuma).



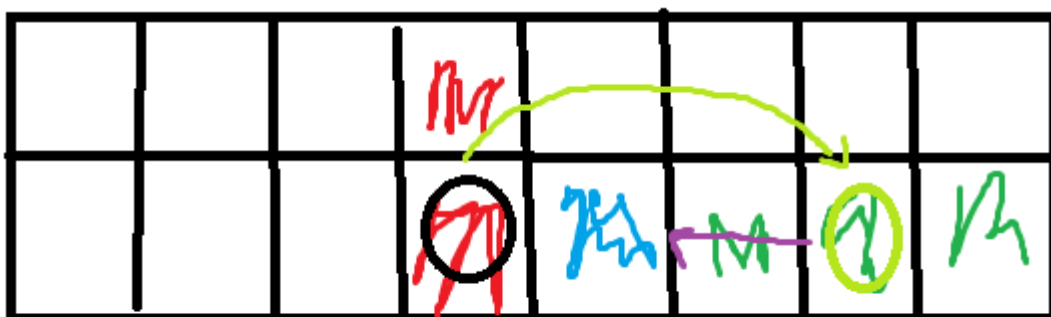
é o preto e saiu 4, como para mexer as peças teria que ter saído ou 3 ou 1, vai ter que andar para tras 4 casas com a peça que quiser uma vez que as 2 podem resuar para lugares vazios

Se um jogador preto estiver na casa da beleza e outro na casa ''' (antepenúltima) e sair 2 para o preto eles não vão trocar de casas, o preto vai para a ''' e o branco para a casa das águas. Isto acontece com qualquer trocar que aconteça com peças que estejam nas 3 últimas casas.



é o preto a jogar e saiu 2, o preto vai para a casa do cinzento e o cinzento para a casa das aguas

Ou

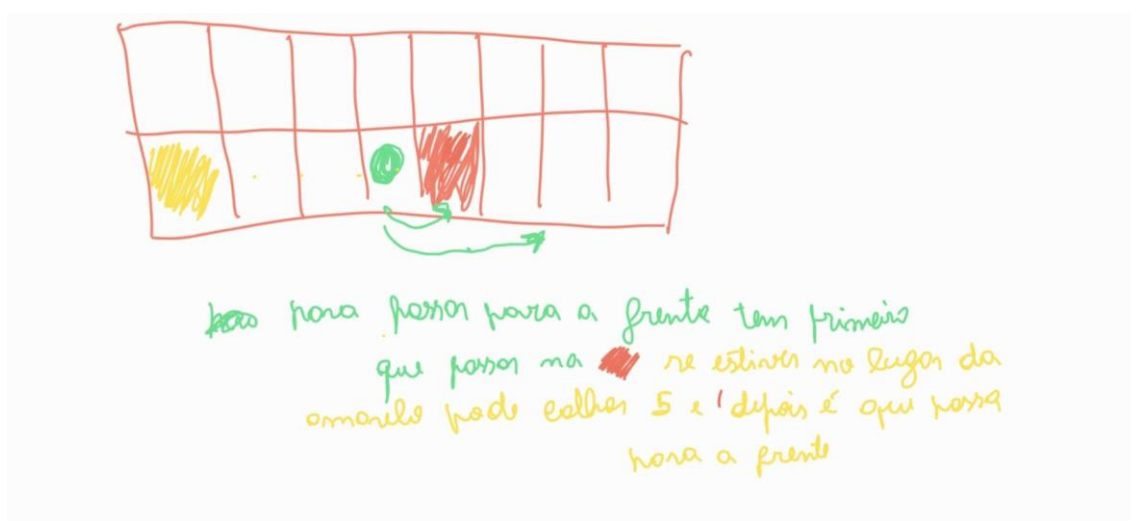


é o preto a jogar e saiu 3, o preto vai para o lugar do verde e o verde para a casa da aguas

Casas especiais:

Casa das águas: quando caímos nesta casa, a única maneira de sair é quando saem 4 barras iguais no lançamento ou ir diretamente para a casa da segunda vida e passa a jogada a outro jogador (caso escolha lançar os dados e não sair as 4 iguais a jogada passa para o outro jogador) e enquanto não tirar esta peça desta casa não pode jogar com mais nenhuma peça.

Casa da beleza: precisa de uma pontuação exata para entrar, para as peças passarem para além desta casa tem de passar por esta, ou seja, se tiver uma casa atrás desta casa especial, tem que sair o 1 para poder entrar na casa e depois passar para as próximas casas, caso saia mais que 1 a peça não vai poder andar para lado nenhum



Casa da segunda vida: Só é utilizada na casa de o jogador calhar na casa das águas e decidir escolher retroceder para esta casa, se quando ele escolher recuar para esta casa e estiver uma peça nela, ele irá para o quadrado anterior.

últimas 3 casas especiais: As únicas regras de movimentos nestas casas são: na 3 casa temos de tirar exatamente o número 3 para sair da casa (tirando o 3 a peça irá sair do tabuleiro), na segunda e antepenúltima é igual só que temos que tirar 2 e na última podemos tirar qualquer valor para sair