

## Reglas del Ludo

- El juego comienza con todas las fichas ubicadas en sus respectivas "cárceles".
- Los jugadores lanzan el dado y el que obtenga el número más alto comienza.
- Todo el juego es en el sentido del reloj (los turnos y movimientos).
- El jugador debe obtener un 6 para poder sacar una ficha de la "cárcel", en caso de no hacerlo es el turno del siguiente jugador. Al obtener un 6 se puede liberar una ficha y se lanza el dado otra vez para avanzar.
- Si una ficha del jugador "A" cae en el mismo lugar que una de jugador "B", la ficha de jugador "B" vuelve a la cárcel, fue capturada por el jugador "A".

- Si se lanza el dado y se obtiene el número 6 teniendo todas tus fichas fuera de la "cárcel", éste se vuelve un bonus y puedes lanzar de nuevo.

- Ningún jugador puede tener más de una ficha en cada casilla, si en un turno se obtiene un número que da como destino una casilla con una ficha propia, no se puede mover y se pierde el turno.

- Cuando una ficha llega a la vertical de su respectivo color está segura, es decir ningún contrincante puede capturarla.

- Las casillas con una estrella le permite al jugador ser intocable cuando es alcanzado por las piezas de un adversario.

- Las primeras casillas de un color actúan como las casillas con una estrella.

- Se debe llegar a la meta con el número exacto, de lo contrario tiene que retroceder dentro de la vertical de color según lo indicado por el dado.