

Regras do Ludo

Componentes:

1 dado.

8 até 16 peças separadas por cor em grupos de 4.

Cada grupo tem uma cor única diferente da cor dos outros grupos, as cores possíveis no jogo são vermelho, verde, azul e amarelo.

Um tabuleiro de ludo.

Tabuleiro:

O tabuleiro possui:

- 4 quadrados grandes em cada canto, cada um colorido com uma das cores mencionada anteriormente. Cada quadrado possui 4 casas brancas onde ficam as peças de um jogador específico à cor do quadrado.
- Uma trilha principal onde todas as peças poderão se mover durante o jogo.
- 4 trilhas finais coloridas onde só podem mover as peças de mesma cor

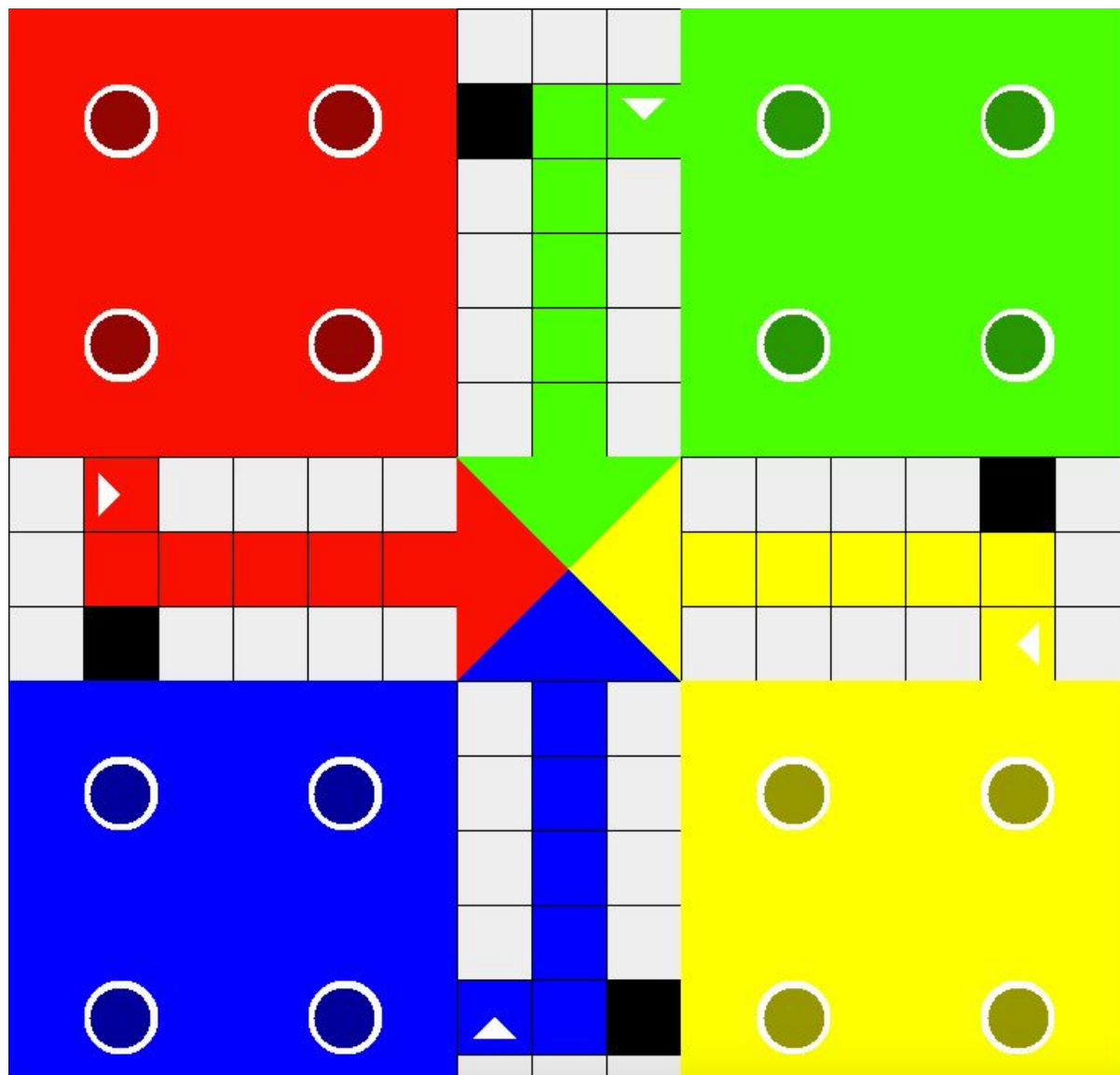
Jogadores:

De 2 até 4 jogadores.

Cada jogador terá um grupo de 4 peças com um cor específica.

Cada jogador terá uma cor associada a ele, sendo essa cor a mesma de seus peças.

Jogo:



Rodadas:

A ordem de jogada de cada jogador na rodada será decidido antes do início do jogo através de um sorteio. A ordem sorteada será usada para todas as rodadas.

No início do jogo as peças de cada jogador estarão nas casas iniciais dos cantos coloridos com a mesma cor do jogador em questão.

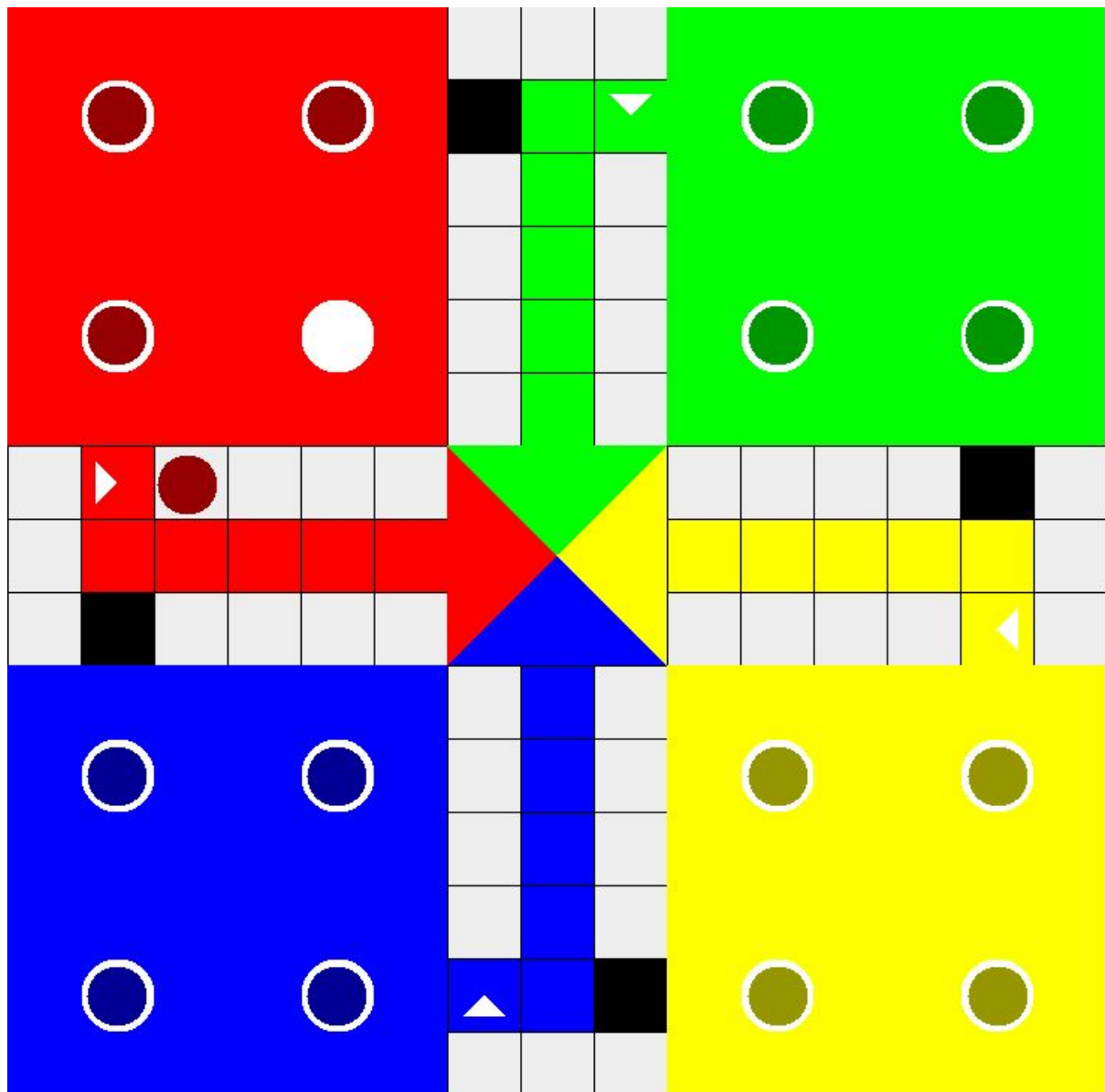
Seguindo a ordem decidida no sorteio , cada jogador irá lançar na sua vez o dado.

Movimentação:

Após rolar o dado , se o jogador rolar o valor 5 , ele pode escolher mover uma das peças para fora da casa inicial ou mover uma peça que já esteja fora.

Caso o jogador escolha tirar uma peça da casa inicial, ele terá de rolar o dado de novo para obter o número de casas que a peça vai mover.

Após começar o percurso , a peça deve se locomover ao longo da trilha branca no sentido horário, começando a partir da casa branca seguinte à casa colorida com a mesma cor que a peça.



Para chegar a trilha final, uma peça deve andar 50 casas, e dentro da trilha final ela andará 6 casas.

Caso o jogador decida mover uma de suas peças para uma casa onde tem a peça de outro jogador, essa peça que já estava na casa será "comida" e retornará para a casa inicial.

Se ocorrer o caso acima mas só envolver peças do mesmo jogador, as duas peças ficarão empilhadas na casa formando uma torre, que bloqueará a passagem de quaisquer peças no jogo, até mesmo as do próprio jogador.

A torre também não pode ser comida por nenhuma peça adversária e não pode ser movida.

A torre só pode ter no máximo duas peças.

O jogador pode decidir mover uma das peças da torre quando for a vez dele, "desempilhando" a torre.

Quando uma peça estiver na trilha final, ela pode se mover de três maneiras diferentes dependendo do rolar do dado:

- Caso o valor do dado seja maior que o número de casas restantes para a peça chegar ao final, a posição da peça na trilha será $12 - (\text{valor do dado} + \text{posição atual da peça})$.
Por exemplo uma peça na quinta casa da trilha que rolou um valor 5 no dado, $(5 + 5)$, vai mover para a segunda posição na trilha, $12 - (5 + 5) = 2$.
- Caso o valor do dado seja exatamente o número de casas restantes, a peça irá mover pra casa final e não moverá mais.
- Caso o valor do dado seja menor que o número de casas restantes, a peça moverá normalmente de acordo com o número o dado.

Vitória:

O vencedor do jogo será o jogador que conseguir mover todas as suas peças para a casa final.