

# Medina

## LUDO

## LUDO e LUDO REAL

INSTRUÇÕES — Para 2, 3 ou 4 jogadores

1 — Cada parceiro joga com 4 peões da mesma cor e coloca-os, de início, no **campo**, ou seja, no quadrado de 4 círculos da mesma cor das pedras, à esquerda do jogador. Caso os adversários sejam apenas dois, poderão jogar com 4 ou 8 pedras cada um utilizando-se de dois campos cada.

2 — Os jogadores lançam o dado. Quem conseguir a maior contagem inicia o jogo que segue pela esquerda.

3 — O 1.º jogador lança o dado. Se sortear 1 ponto, dará partida a um dos peões, colocando-o no quadradinho de saída, à direita do seu campo, e passa o dado ao jogador seguinte. Se obtiver 6 igualmente, sairá com um peão, mas terá direito a jogar novamente o dado. O mesmo acontece durante o jogo — toda a vez que o jogador tirar 6 podendo, portanto, dar partida a um peão, ou avançar um peão já em marcha, tantas casas para a esquerda quantos forem os pontos sorteados.

4 — Sorteando pelos dados qualquer outro total de pontos, que não 1 e 6, o parceiro não poderá dar partida a nenhum peão do campo, mas somente avançar com qualquer dos peões já em jogo.

5 — Cada jogador objectiva encaixar todos os seus peões, no triângulo central da cor escolhida após percorrer todos os quadradinhos brancos e os últimos 5 de sua cor (zona de segurança). Quem o fizer, em primeiro lugar, ganhará a partida.

6 — Se, ao mover um peão, ele cair no quadrado ocupado pelo adversário, este deverá voltar ao seu campo e esperar por nova oportunidade.

7 — Caso o peão movimentado caia sobre outro da mesma cor, o jogador poderá formar uma Torre. Esta tem a propriedade de barrar o caminho aos outros jogadores, que poderão destruí-la (fazendo-a retornar ao campo) conforme a regra 6, por meio de outro peão. A Torre só pode movimentar-se para atacar outra Torre; de contrário seu possuidor deverá desfazê-la, para avançar um só peão cada vez, ou atacar o adversário isolado, de acordo com o total de pontos fornecidos pelos dados.

8 — Depois de entrar na zona de segurança — os 5 quadradinhos da cor dos peões — estes não podem ser atacados.

9 — Quando na zona de segurança, os peões poderão entrar no triângulo central, por meio de único lance, isto é: se o peão se encontrar no 1.º quadradinho colorido, poderá ser deslocado e entrar na meta final, quando o jogador obtiver 5 pontos, e assim acontecerá quanto aos pontos necessários, nos outros quadrados da zona de segurança.

---

## LUDO REAL

As regras do LUDO REAL, são as mesmas do LUDO SIMPLES, havendo apenas o seguinte a observar:

1 — Joga-se com 2 dados ao invés de 1. O avanço é feito de conformidade com a soma dos pontos dos dados.

2 — Quando 1 dos dados acusar 6 pontos, o jogador avançará com qualquer dos seus peões em jogo para o quadradinho mais próximo que tiver uma Coroa e os demais jogadores recuarão seu peão mais avançado, para o quadrado imediatamente anterior, em que figure, também uma Coroa.

3 — Se os pontos obtidos por um dado forem 3, o jogador avançará o peão que desejar para o quadrado em que houver 3 penas, ficando os peões dos adversários em seus lugares.

4 — Caso o jogador sorteie dois "1", terá direito a fazer regressar ao ponto de saída o peão do adversário que se encontrar 2 quadrados adiante ou atrás do peão que mudar.

5 — Dois "6" dão direito de mandar recuar 12 casas todos os peões de outras cores que estiverem até 12 casas adiante do peão que se queira movimentar. Além disso, ao tirar dois "6" o jogador ficará com o direito de repetir a jogada.

6 — O parceiro dará partida a um peão se sortear os números "1" ou "6". O duplo "1" ou duplo "6" dão direito apenas a uma saída. De acordo com a regra 5, somente o duplo "6" dá direito a jogar novamente.