

Regras Super Ludo

O Super Ludo é uma variante do Ludo. Ele é composto pelos seguintes elementos:

- Exatamente 4 jogadores;
- Um tabuleiro;
- Um dado de seis faces;
- Dezesesseis peões, divididos em 4 conjuntos com cores distintas. Cada jogador terá 4 peões de uma determinada cor.

Objetivo

Os jogadores devem levar todos os seus peões do ponto de partida até à casa final. Quem o fizer primeiro será o vencedor.

Terminologia

A descrição das regras do jogo utiliza a seguinte terminologia:

- Casa inicial – retângulo maior, composto por 4 círculos brancos (um para cada peão).
- Casa de saída – casa colorida que contém uma seta.
- Abrigo – casa retangular preta.
- Reta final – casas coloridas que se dirigem ao centro do tabuleiro, onde se encontra a casa final.
- Barreira – dois peões de igual cor na mesma casa formam uma barreira.
- Capturar – emprega-se a palavra capturar quando um peão ocupa a posição de um peão do oponente. Nesse caso, o peão do oponente retorna à sua casa inicial.

O Jogo

No início do jogo todos os peões estarão nas casas iniciais de sua cor. Um peão de cada jogador será posicionado, inicialmente, em sua respectiva casa de saída. A partir deste momento cada jogador, quando for a sua vez, deverá jogar o dado e efetuar, obrigatoriamente, a movimentação de seus peões, avançando de acordo com os valores dos dados.

Um jogador somente poderá mover um peão de sua casa inicial para a respectiva casa de saída quando, após lançar o dado, obtiver o valor 5. Caso isso não seja possível, quer seja porque já existem dois de seus peões na casa de saída, ou porque já não há mais peões para serem retirados da casa inicial, ele deverá, então, movimentar 5 casas com outro peão qualquer.

Regras básicas

Quando a pontuação obtida com o lançamento do dado não permitir que nenhuma jogada seja realizada, o jogador passará a vez para o próximo. Nos demais casos o jogador está obrigado a fazer um movimento qualquer com um dos seus peões.

As seguintes regras de movimentação devem ser respeitadas:

- A movimentação dar-se-á em sentido anti-horário, começando pela casa inicial e terminando na casa final de sua cor. Uma vez na casa final, um peão não pode mais realizar movimentos.
- Um peão não pode ser movimentado até uma casa em que já existam 2 peões. Só a casa inicial e a casa final podem conter 3 ou 4 peões. Esta regra prevalece sobre outras.

Sobre o 6

Se um jogador obtiver um 6 após lançar o dado, ele deverá fazer o seguinte :

- Avançar **seis** casas com um de seus peões, caso ele tenha peões em sua casa inicial.
- Avançar **sete** casas caso não tenha mais peões para retirar de sua casa inicial.

O jogador que obtiver um 6 poderá jogar o dado outra vez, após movimentar um de seus peões. Se obtiver novamente 6, poderá realizar novo lançamento, após movimentar um de seus peões. Se obtiver um 6 pela terceira vez consecutiva, o último de seus peões que foi movimentado voltará para a casa inicial.

No caso do último peão movimentado já ter chegado até uma das casas da reta final, ele permanecerá em sua posição, não retornando à casa inicial.

Sobre as barreiras

Nenhum peão pode ser movimentado passando por sobre uma barreira.

O jogador que tiver dois de seus peões formando uma barreira e obtiver um 6 após lançar o dado estará obrigado a abrir essa barreira. A única exceção a esta regra ocorrerá quando um peão da barreira não puder ser movimentado, seja pelo fato de existir uma barreira de um oponente no meio do trajeto que terá de cumprir, seja por cair em uma casa já ocupada por outra barreira sua.

Sobre capturar

Se um peão cair em uma casa branca já ocupada por um peão de outra cor, este último será capturado e deverá retornar para sua casa inicial. O jogador que capturou poderá avançar 20 casas com qualquer um de seus peões.

Não pode haver captura quando o peão do oponente estiver em sua casa de saída ou em um abrigo. Nesses casos, essas casas poderão abrigar dois peões de cores diferentes.

Nenhuma casa poderá ter mais de dois peões, exceto a casa final e a inicial.

Caso um jogador tenha de sair com um de seus peões de sua casa inicial e encontre peões de outras cores em sua casa de saída, ele irá capturar o último peão que chegou e, depois, irá avançar 20 casas com qualquer um de seus peões.

Sobre a casa final e o final do jogo

Um peão somente poderá alcançar a casa final com um número exato obtido no dado ou por uma movimentação, exata, de 10 ou 20 casas. Se o número não for exato, nenhuma movimentação poderá ser realizada.

O jogador que chegar com um peão à sua casa final poderá avançar 10 casas com algum de seus outros peões.

O vencedor do jogo será o jogador que primeiro conseguir pôr seus 4 peões na casa final. Nesse momento, o jogo será finalizado.

Demais Colocações

As demais colocações são calculadas pela distância dos peões de cada jogador até a casa final. O jogador que tiver a menor soma de distâncias ficará em segundo, o jogador que tiver a segunda menor soma distâncias ficará em terceiro.