

# Ludo



## Como jogar Ludo

O jogo é formado basicamente de 1 tabuleiro, 1 dado e 16 peões distribuídos em 4 cores diferentes (4 peões de uma mesma cor para cada jogador), podendo ser jogado entre 2 a 4 jogadores.



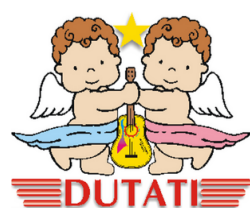


Em seu turno cada jogador irá lançar o dado e escolher um de seus quatro peões para executar o movimento correspondente de acordo com o resultado:

- O resultado 1 no dado permite ao jogador tirar um peão da casa inicial e avançar 1 casa.
- O resultado 6 no dado permite ao jogador tirar um peão da casa inicial, avançar 6 casas e jogar novamente o dado.
- Qualquer resultado que não seja 1 ou 6 (2, 3, 4 ou 5) permite ao jogador avançar um peão o número correspondente de casas, contanto que este peão já esteja fora da casa inicial. Se cair 1 ou 6, pode tanto sair com um novo peão do ponto inicial, como avançar um peão que já está no tabuleiro.



- Para fazer a primeira movimentação do peão, portanto, é necessário que o jogador tire 1 ou 6 no dado. Não é permitido aos peões retroceder, somente avançar (exceto quando passarem a casa final, vide a seguir).
- Para entrar na casa final do tabuleiro, após um peão completar o percurso e entrar na reta colorida, é necessário tirar o resultado exato no dado, e caso o resultado seja maior, o peão deverá retroceder o número de casas que sobraram. Por exemplo: João necessita um resultado 3 para movimentar seu peão exatamente para a casa final, porém ele consegue um resultado 5 no dado, então João avança as 3 posições, chegando na casa final, e então retrocede 2 posições. Na próxima jogada, João necessita um resultado exatamente de 2 se quiser entrar e permanecer na casa final.



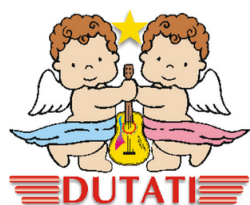
- As casas coloridas próximas a casa final são casas protegidas e somente os peões da mesma cor podem ocupá-las (ou seja, não podem ser ocupadas pelos peões dos adversários).
- Não são permitidos peões de jogadores diferentes em uma mesma posição no tabuleiro, então caso um peão venha a ocupar uma casa ocupada por um peão de outro jogador, o peão que estava ocupando a casa é "capturado" e deverá regressar à casa inicial. Desta forma, este peão novamente precisará de um resultado 1 ou 6 para sair da casa inicial. Porém quando dois peões de uma mesma cor (do mesmo jogador) se encontrarem em uma mesma casa, forma-se uma torre (um peão é colocado ao lado do outro).



- Esta torre possui uma habilidade especial que não deixa os demais peões passar por ela. Ou seja, quando uma torre está formada no tabuleiro, nenhum peão pode ultrapassá-la, mesmo que o resultado do dado o permita e mesmo que o peão seja da mesma cor da torre. O peão que não conseguiu atravessar termina seu movimento na casa imediatamente atrás da torre.

A Torre ainda possui as seguintes características:

- Somente uma torre pode ocupar o lugar de uma torre de outro jogador ("capturando" a Torre, e neste caso ambas as peças que formam a torre capturada voltam para a casa inicial.)



- A torre não pode se movimentar, a não ser para capturar uma torre adversária (ou seja, a torre adversária deve estar ao alcance do resultado do dado para que haja possibilidade de movimentação e captura).
- A torre pode ser desmanchada para que os peões que a formam possam se movimentar. Neste caso, qualquer um dos peões da torre pode se movimentar primeiro.

O jogo prossegue desta forma, com cada jogador tentando utilizar o resultado do dado estrategicamente para capturar os peões adversários ou barrar seu avanço, ao mesmo tempo que tenta avançar seus próprios peões. O jogador que primeiro conseguir que os seus quatro peões entre na casa final é o vencedor!

