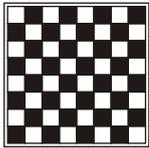


# DAMAS

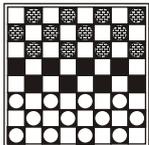
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

Aquele que conseguir eliminar ou bloquear todas as pedras do oponente de maneira que ele não possa mais movimentar-se, será o vencedor. Após 20 lances sucessivos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedras, a partida é declarada empatada.

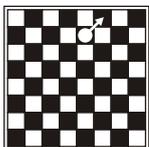
## REGRAS:



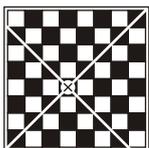
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



O lance inicial cabe sempre às pedras brancas. As duas fileiras do centro são para a movimentação das pedras no princípio do jogo. O movimento é feito diagonalmente, quer esteja avançando ou "comendo" a pedra do oponente.



A pedra deve andar só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida a DAMA



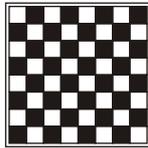
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.

# DAMAS

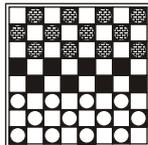
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

Aquele que conseguir eliminar ou bloquear todas as pedras do oponente de maneira que ele não possa mais movimentar-se, será o vencedor. Após 20 lances sucessivos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedras, a partida é declarada empatada.

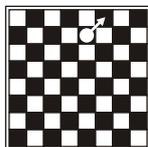
## REGRAS:



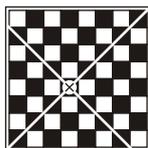
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



O lance inicial cabe sempre às pedras brancas. As duas fileiras do centro são para a movimentação das pedras no princípio do jogo. O movimento é feito diagonalmente, quer esteja avançando ou "comendo" a pedra do oponente.



A pedra deve andar só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida a DAMA



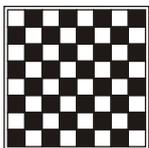
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.

# DAMAS

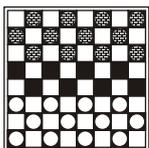
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

Aquele que conseguir eliminar ou bloquear todas as pedras do oponente de maneira que ele não possa mais movimentar-se, será o vencedor. Após 20 lances sucessivos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedras, a partida é declarada empatada.

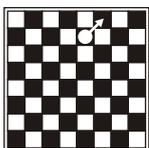
## REGRAS:



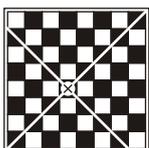
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



O lance inicial cabe sempre às pedras brancas. As duas fileiras do centro são para a movimentação das pedras no princípio do jogo. O movimento é feito diagonalmente, quer esteja avançando ou "comendo" a pedra do oponente.



A pedra deve andar só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida a DAMA



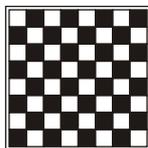
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.

# DAMAS

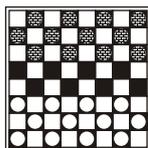
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

Aquele que conseguir eliminar ou bloquear todas as pedras do oponente de maneira que ele não possa mais movimentar-se, será o vencedor. Após 20 lances sucessivos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedras, a partida é declarada empatada.

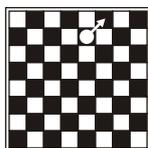
## REGRAS:



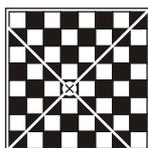
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



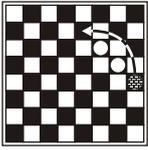
O lance inicial cabe sempre às pedras brancas. As duas fileiras do centro são para a movimentação das pedras no princípio do jogo. O movimento é feito diagonalmente, quer esteja avançando ou "comendo" a pedra do oponente.



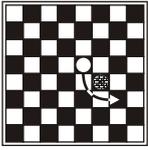
A pedra deve andar só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida a DAMA



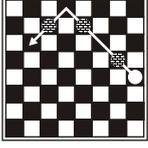
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.



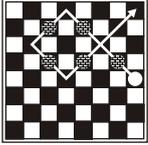
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



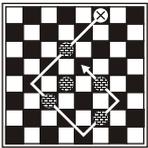
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de tomar é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças. Se durante o lance de tomada a pedra apenas passar por uma casa de coroação, sem aí parar, não será promovida DAMA.

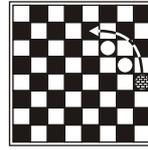
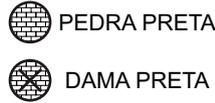
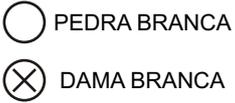


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

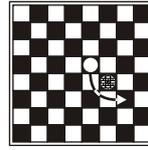


Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

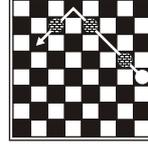
LEGENDA:



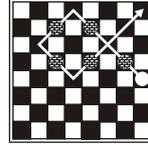
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



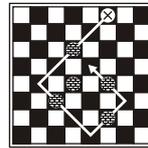
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de tomar é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças. Se durante o lance de tomada a pedra apenas passar por uma casa de coroação, sem aí parar, não será promovida DAMA.

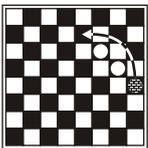
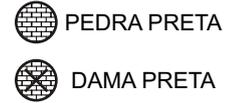
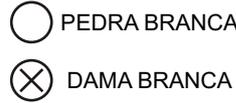


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

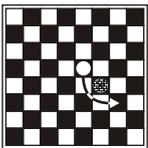


Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

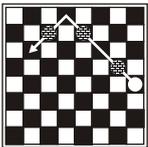
LEGENDA:



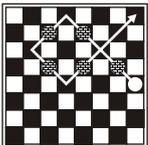
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



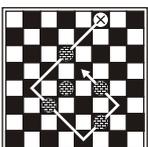
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de tomar é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças. Se durante o lance de tomada a pedra apenas passar por uma casa de coroação, sem aí parar, não será promovida DAMA.

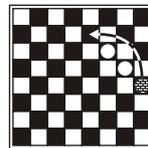
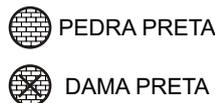
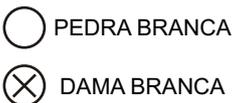


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

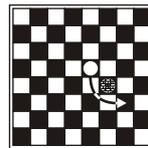


Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

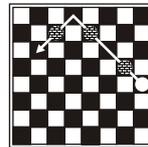
LEGENDA:



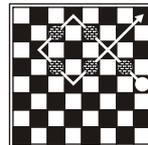
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



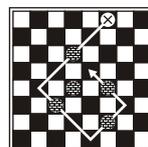
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de tomar é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças. Se durante o lance de tomada a pedra apenas passar por uma casa de coroação, sem aí parar, não será promovida DAMA.

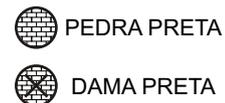
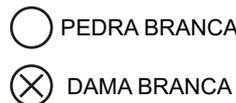


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.



Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

LEGENDA:



# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

# LUDO

Objetivo do jogo: O jogo de Ludo consiste em percorrer o trajeto do tabuleiro com todas as suas peças primeiro que seus adversários.

Podem participar neste interessante jogo no máximo 4 pessoas, sendo que cada uma utilizará 4 peças. Se os jogadores forem apenas 2, estes poderão jogar com 4 ou 8 peças cada um, quando então ocuparão 1 ou 2 campos respectivamente.

## REGRAS:

1- Joga-se com um dado e os avanços são feitos de acordo com os pontos obtidos no lançamento do dado. Para ver qual dos participantes iniciará a partida, tira-se a sorte lançando o dado, cabendo iniciar o jogo aquele que fizer o maior número de pontos. A ordem das jogadas é sempre pela direita.

2- O primeiro jogador lança o dado e, se tirar "1" poderá sair do campo com uma das peças colocando-a no local de saída ao lado direito, e passa o dado ao oponente. Também sairá com uma peça se tirar "6" como acontece com o "1", porém dando-lhe direito de jogar outra vez o dado. Sempre que um jogador tirar "6", poderá jogar outra vez o dado, sair do campo com uma peça ou avançar uma que já está em andamento.

3- Os números "1" e "6", portanto permitem ao jogador sair do campo com uma peça ou então, se já tiver com peças em curso, avançar com qualquer uma delas. Qualquer outro número não dá direito de sair do campo e sim somente a avançar as peças já em movimento.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.

4- Cada jogador visa fazer entrar todas as suas peças no triângulo do centro da cor que defende, após o percurso de todo o trajeto do tabuleiro e as últimas 5 casas da “faixa de segurança”. Aquele que primeiro conseguir, ganhará.

5- Caso ao você movimentar uma peça e ela cair exatamente numa casa que já está ocupada por outra peça de seu adversário, você a recolhe e ao campo de início e ele recomeçará o jogo de acordo com as regras.

6- Na hipótese de uma peça ao se movimentar cair sobre outra da mesma cor, o jogador terá formado um “Castelo”, que tem a prerrogativa de obstruir a passagem aos demais participantes. Estes só poderão atacá-lo (fazê-lo retornar ao campo) ou ultrapassá-lo, por intermédio de outro “Castelo” conforme determina a regra “5”. Em tal situação, o “Castelo” só pode movimentar-se na destruição de outro “castelo”, pois do contrário terá de desfazê-lo para avançar uma única peça de cada vez, ou atacar o oponente isolado, segundo o número de pontos alcançados no lançamento do dado.

7- Assim que as peças se acharem dentro da faixa de segurança (as 5 casas coloridas que antecedem o triângulo central), não podem mais ser atacadas por seus adversários.

8- As peças, quando na faixa de segurança, só poderão penetrar no triângulo do centro mediante um único lançamento do dado.