

# Checkers

The board game: The board has 64 "homes"- 32 white and 32 black ones-; it also comes with 24 pieces 12 of each color

## How do I play?

Two people on the dark squares play checkers only. A piece may move one square at a time, diagonally. If one of your pieces is next to one of your opponent's pieces and the square beyond it is free, you are required to jump over the opponent's piece. The opponent's piece is then removed from the board. It is possible to jump many times in a row with the same piece, capturing several of your opponent's pieces.

In the beginning, pieces can only move and jump forward. However, if a piece reaches the far end of the board, then it becomes a king. (In checkers, a king is usually signified by stacking two checkers one on top of the other. A king is allowed to move and jump diagonally backwards and forwards. Kings can be captured like any other piece.

## Who moves first?

The white pieces always move first in Checkers

## How do I win?

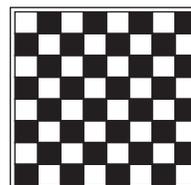
You win by capturing all of your opponent's pieces, or by blocking them so that they cannot move. After 20 consecutive turns the match is declared EVEN.

# DAMAS

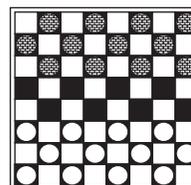
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

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.

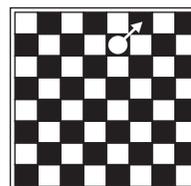
## REGRAS:



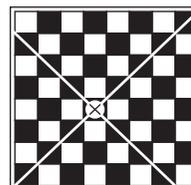
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



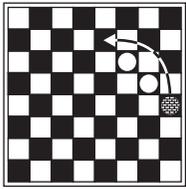
O lance inicial cabe sempre às pedras brancas. As duas fileiras do centro são para a movimentação das pedras no princípio do jogo. O movimento é feito diagonalmente, quer esteja avançando ou "comendo" a pedra do oponente.



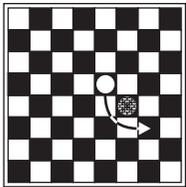
A pedra deve andar só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida a DAMA



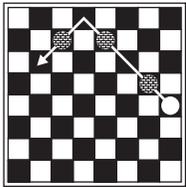
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.



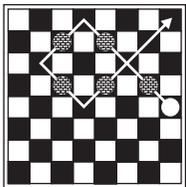
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



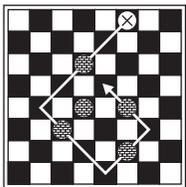
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



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:



PEDRA BRANCA



PEDRA PRETA



DAMA BRANCA



DAMA PRETA

# DAMAS

Objetivo del juego: El juego de Damas tiene por objetivo inmovilizar o capturar todas las piezas de su adversario. El juego prevé la participación de dos personas. El tablero está compuesto por 64 casillas, 32 claras y 32 oscuras, y está acompañado por 24 peones (nombre de las piezas), siendo cada docena de un color.

Aquel jugador que consiga eliminar o bloquear todas los peones del adversario, de manera que él no pueda más moverse, será el vencedor. Después de 20 lances sucesivos de damas, sin tomada o deslucamiento de peones, el partido es declarado empatado.

## REGLAS

El gran diagonal oscuro debe quedar a la izquierda de cada jugador. El lance inicial cabe siempre a los peones blancos. Las dos filas del centro son para la movimentación de los peones al principio del juego. El movimiento es hecho diagonalmente, sea avanzando, sea comiendo la piedra del adversario. La piedra debe andar sólo para adelante, una casilla a cada vez. Cuando el peón llegue a la octava línea del tablero, ella es promovida DAMA.

Cuando esto ocurra, el adversario deberá poner sobre esta un peón que ya haya sido "comido" durante el partido. La DAMA puede movimentarse para adelante o para atrás, cuantas veces quiera.

Dos o más piezas juntas, en la misma diagonal, no pueden ser tomadas. No existe "sopro".

La tomada de la pieza es obligatoria, el peón puede tomar la DAMA y vice versa, pues ambas poseen el mismo valor y pueden tomar tanto para adelante como para atrás, una o más piezas. La ventaja es que la DAMA puede andar cuantas casillas quiera.

Si, en el mismo lance, se presenta más de un modo de tomar es obligatorio ejecutar el lance que tome el mayor número de piezas. Si, durante el lance de tomada, el peón apenas pasa por una casilla de coronación, sin ahí parar, no será promovida DAMA.

En la ejecución del lance de tomada es permitido pasar más de una vez por la misma casilla vacía.

Y, no es permitido tomar la misma pieza más de una vez y las piezas tomadas no pueden ser retiradas del tablero antes de completar el lance de captura.

## TRILHA (Moinho)

Objetivo do jogo: O jogo de Trilha ou Moinho consiste em colocar ou mover as peças de maneira a conseguir que três fiquem na mesma linha reta, ao que se domina MOINHO, e impedir os movimentos das pedras do adversário. Se um jogador conseguir fazer moinho, este tem o direito de retirar "comer", uma pedra do oponente o que conseqüentemente, irá ajudá-lo a vencer a partida.

### REGRAS:

1- Cada jogador utiliza-se de 9 pedras, e tiram a sorte para determinar a quem caberá colocar a primeira pedra.

2- A colocação das pedras procede-se alternadamente. O primeiro coloca uma, depois o segundo outra, fazendo-o sucessivamente até que tenham colocado todas as pedras no tabuleiro.

## TRILHA (Moinho)

Objetivo do jogo: O jogo de Trilha ou Moinho consiste em colocar ou mover as peças de maneira a conseguir que três fiquem na mesma linha reta, ao que se domina MOINHO, e impedir os movimentos das pedras do adversário. Se um jogador conseguir fazer moinho, este tem o direito de retirar "comer", uma pedra do oponente o que conseqüentemente, irá ajudá-lo a vencer a partida.

### REGRAS:

1- Cada jogador utiliza-se de 9 pedras, e tiram a sorte para determinar a quem caberá colocar a primeira pedra.

2- A colocação das pedras procede-se alternadamente. O primeiro coloca uma, depois o segundo outra, fazendo-o sucessivamente até que tenham colocado todas as pedras no tabuleiro.

## TRILHA (Moinho)

Objetivo do jogo: O jogo de Trilha ou Moinho consiste em colocar ou mover as peças de maneira a conseguir que três fiquem na mesma linha reta, ao que se domina MOINHO, e impedir os movimentos das pedras do adversário. Se um jogador conseguir fazer moinho, este tem o direito de retirar "comer", uma pedra do oponente o que conseqüentemente, irá ajudá-lo a vencer a partida.

### REGRAS:

1- Cada jogador utiliza-se de 9 pedras, e tiram a sorte para determinar a quem caberá colocar a primeira pedra.

2- A colocação das pedras procede-se alternadamente. O primeiro coloca uma, depois o segundo outra, fazendo-o sucessivamente até que tenham colocado todas as pedras no tabuleiro.

## TRILHA (Moinho)

Objetivo do jogo: O jogo de Trilha ou Moinho consiste em colocar ou mover as peças de maneira a conseguir que três fiquem na mesma linha reta, ao que se domina MOINHO, e impedir os movimentos das pedras do adversário. Se um jogador conseguir fazer moinho, este tem o direito de retirar "comer", uma pedra do oponente o que conseqüentemente, irá ajudá-lo a vencer a partida.

### REGRAS:

1- Cada jogador utiliza-se de 9 pedras, e tiram a sorte para determinar a quem caberá colocar a primeira pedra.

2- A colocação das pedras procede-se alternadamente. O primeiro coloca uma, depois o segundo outra, fazendo-o sucessivamente até que tenham colocado todas as pedras no tabuleiro.

3- Sempre que um jogador fizer MOINHO, deve “comer” uma pedra do adversário. Qualquer pedra de um MOINHO pode ser movimentada para defender ou formar um novo MOINHO, sendo que na jogada seguinte poderá ser recolocada, o que consiste um novo MOINHO e o direito de retirar outra pedra do adversário. No entanto, não podem ser “comidas” nenhuma das 3 pedras do adversário que estejam formando um MOINHO (3 pedras em linha).

4- A movimentação das pedras só pode ser feita uma vez em cada jogada, em linha reta e de pontinho para pontinho.

5- Quando acontecer de um jogador ficar com somente 3 pedras no campo, este poderá pular para qualquer pontinho e em qualquer direção. Porém se o oponente fizer um MOINHO, ganhará o jogo.

6- Também será vencedor aquele que conseguir imobilizar todas as pedras do oponente.

3- Sempre que um jogador fizer MOINHO, deve “comer” uma pedra do adversário. Qualquer pedra de um MOINHO pode ser movimentada para defender ou formar um novo MOINHO, sendo que na jogada seguinte poderá ser recolocada, o que consiste um novo MOINHO e o direito de retirar outra pedra do adversário. No entanto, não podem ser “comidas” nenhuma das 3 pedras do adversário que estejam formando um MOINHO (3 pedras em linha).

4- A movimentação das pedras só pode ser feita uma vez em cada jogada, em linha reta e de pontinho para pontinho.

5- Quando acontecer de um jogador ficar com somente 3 pedras no campo, este poderá pular para qualquer pontinho e em qualquer direção. Porém se o oponente fizer um MOINHO, ganhará o jogo.

6- Também será vencedor aquele que conseguir imobilizar todas as pedras do oponente.

3- Sempre que um jogador fizer MOINHO, deve “comer” uma pedra do adversário. Qualquer pedra de um MOINHO pode ser movimentada para defender ou formar um novo MOINHO, sendo que na jogada seguinte poderá ser recolocada, o que consiste um novo MOINHO e o direito de retirar outra pedra do adversário. No entanto, não podem ser “comidas” nenhuma das 3 pedras do adversário que estejam formando um MOINHO (3 pedras em linha).

4- A movimentação das pedras só pode ser feita uma vez em cada jogada, em linha reta e de pontinho para pontinho.

5- Quando acontecer de um jogador ficar com somente 3 pedras no campo, este poderá pular para qualquer pontinho e em qualquer direção. Porém se o oponente fizer um MOINHO, ganhará o jogo.

6- Também será vencedor aquele que conseguir imobilizar todas as pedras do oponente.

3- Sempre que um jogador fizer MOINHO, deve “comer” uma pedra do adversário. Qualquer pedra de um MOINHO pode ser movimentada para defender ou formar um novo MOINHO, sendo que na jogada seguinte poderá ser recolocada, o que consiste um novo MOINHO e o direito de retirar outra pedra do adversário. No entanto, não podem ser “comidas” nenhuma das 3 pedras do adversário que estejam formando um MOINHO (3 pedras em linha).

4- A movimentação das pedras só pode ser feita uma vez em cada jogada, em linha reta e de pontinho para pontinho.

5- Quando acontecer de um jogador ficar com somente 3 pedras no campo, este poderá pular para qualquer pontinho e em qualquer direção. Porém se o oponente fizer um MOINHO, ganhará o jogo.

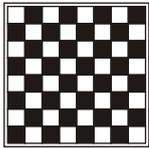
6- Também será vencedor aquele que conseguir imobilizar todas as pedras do oponente.

# DAMAS

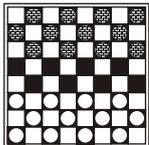
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

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.

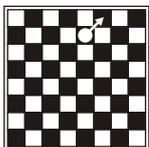
## REGRAS:



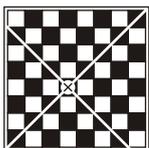
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



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



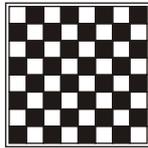
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.

# DAMAS

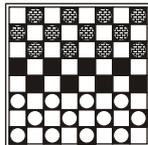
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

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.

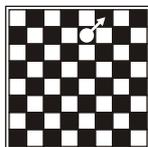
## REGRAS:



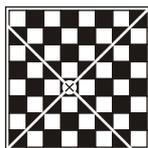
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



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



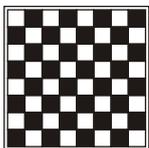
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.

# DAMAS

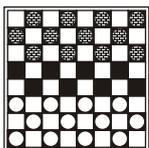
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

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.

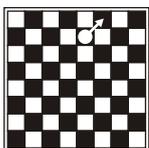
## REGRAS:



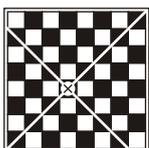
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



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



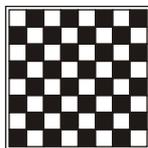
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.

# DAMAS

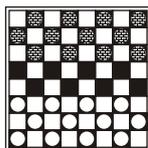
Objetivo do jogo: O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

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.

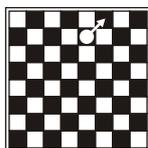
## REGRAS:



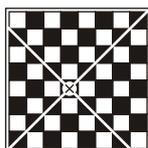
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.



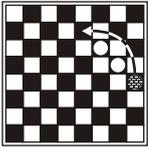
O lance inicial cabe sempre às pedras brancas. As duas fileiras do centro são para a movimentação das pedras no princípio do jogo. O movimento é feito diagonalmente, quer esteja avançando ou "comendo" a pedra do oponente.



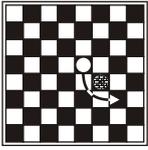
A pedra deve andar só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida a DAMA



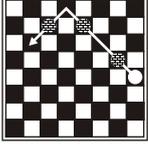
Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.



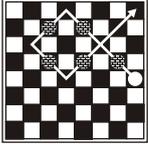
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



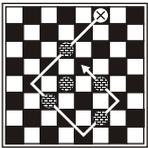
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



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.

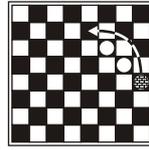
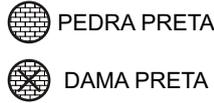
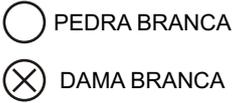


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

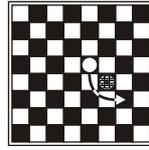


Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

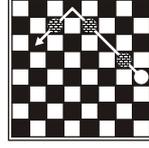
LEGENDA:



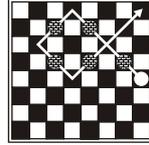
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



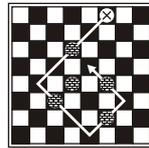
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



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.

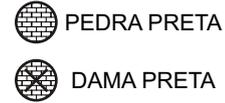
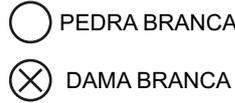


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

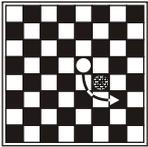


Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

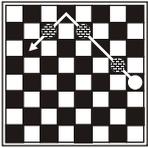
LEGENDA:



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



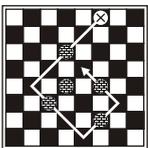
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



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.

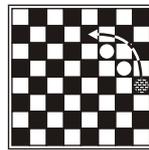
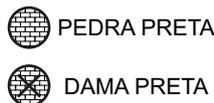
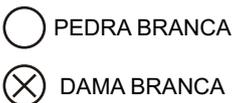


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

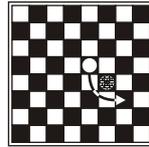


Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

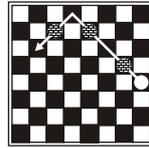
LEGENDA:



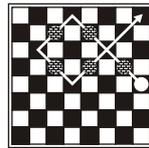
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe "sopro".



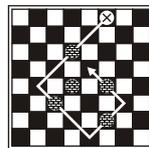
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.



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.

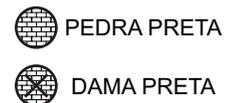
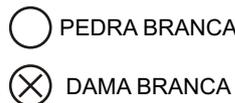


Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.



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.