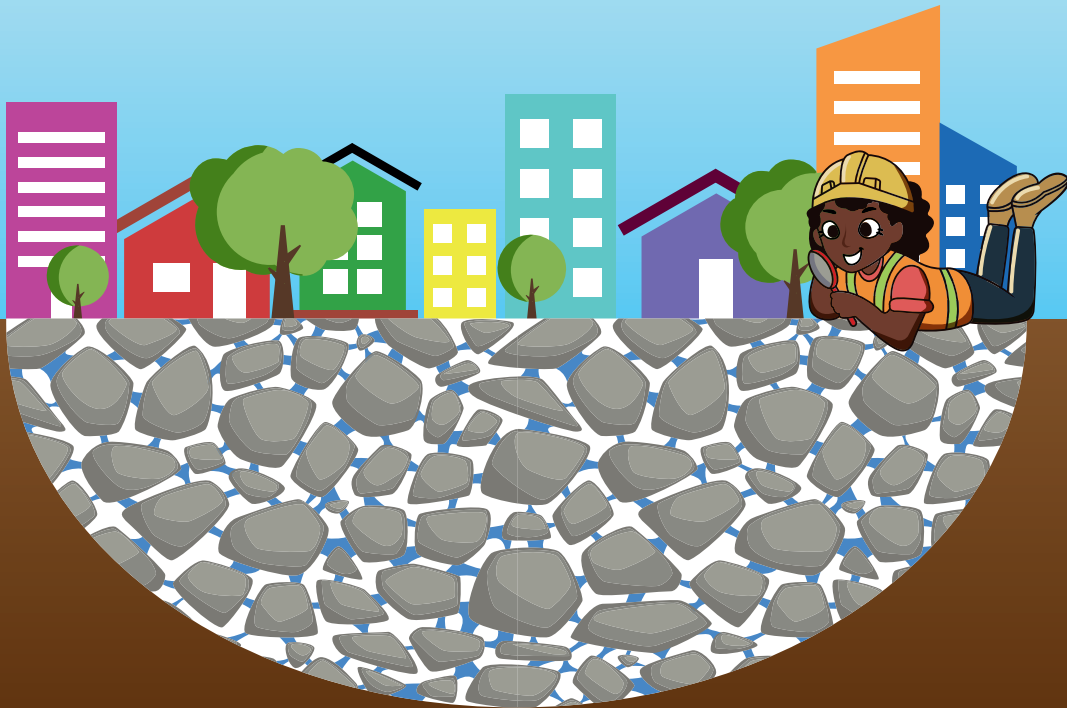


UNSA LUDO



COMPONENTES

Tabuleiro, 4 peões, Cartas "Especiais" e "Movimento".

NÚMERO DE JOGADORES

2 a 4 jogadores.

CONFIGURANDO O TABULEIRO

Cada jogador escolhe uma das quatro cores (verde, vermelho, amarelo ou azul) e coloca o peão dessa cor na casa correspondente fora da trilha. Os peões devem permanecer na casa até serem colocados em jogo. Enquanto os peões estiverem na casa, eles ainda não estão em jogo.

COMO GANHAR

O primeiro jogador a mover seu peão para o triângulo no centro do tabuleiro vence.

COMO COLOCAR OS PEÕES EM JOGO

Os jogadores devem decidir entre si quem começará. A ordem de jogo seguirá no sentido horário a partir do primeiro jogador. Para colocar um peão no tabuleiro, cada jogador deve responder corretamente a uma carta do baralho 'Especial' em sua vez. Se o jogador não responder corretamente à pergunta, o próximo jogador assume a vez. Se o jogador responder corretamente, ele/ela coloca seu peão no tabuleiro e o posiciona no espaço de início.

UNSA LUDO



COMO JOGAR

Em cada rodada, o peão se move no sentido horário ao redor da trilha quando o jogador responde corretamente a uma carta. Existem dois tipos de baralhos de cartas: "Movimento" e "Especial".

As cartas de "Movimento" são cartas padrão que permitem aos jogadores mover seus peões no tabuleiro. O número de espaços de movimento é definido pela carta, caso a pergunta seja respondida corretamente. Não há penalidade para o jogador que responder incorretamente às cartas de "Movimento".

As cartas "Especiais" podem ser solicitadas a qualquer momento se o jogador quiser colocar seu peão em jogo. Também podem ser solicitadas a cada três rodadas para dobrar a recompensa da carta de "Movimento" caso o jogador responda corretamente à pergunta. No entanto, se o jogador responder incorretamente a uma carta "Especial", seu peão volta para casa inicial do jogo. Os peões só podem entrar no triângulo do meio se o jogador responder corretamente a uma carta "Especial". As cartas "Especiais" também podem ser usadas para proteger um peão e podem ser solicitadas a cada três rodadas.

Um jogador pode capturar o peão de um oponente sempre que cair na mesma casa onde há um peão adversário. Se um jogador cair na casa de um peão de outro jogador, o oponente deve retirar o peão do tabuleiro e movê-lo de volta para casa inicial do jogo.

Peões que estão protegidos por uma carta "Especial" não podem ser capturados; o efeito é válido apenas se o peão não se mover. As setas e os espaços de entrada são zonas seguras.