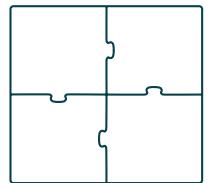
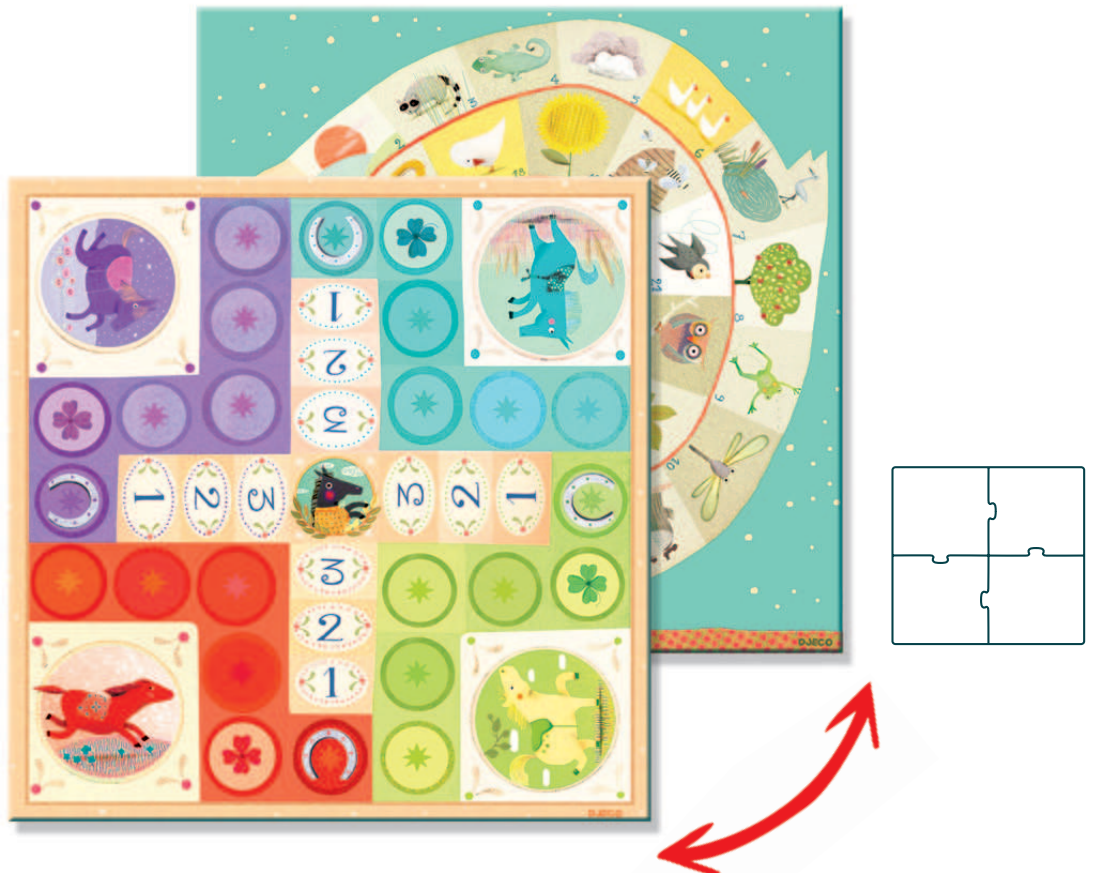


# Ludo & Co Junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



X2



## Jogo dos cavalinhos

### • Objectivo do jogo

Ser o primeiro a chegar ao centro do tabuleiro com os seus 2 cavalos

### • Desenrolar da partida

Cada jogador coloca os seus cavalos na cavalaria da sua cor. O jogador mais novo começa a partida e lança o dado. Para se tirar um cavalo da sua cavalaria e colocá-lo na primeira casa da sua cor (casa estrela) o jogador deve ter um seis. Depois, logo que um cavalo sair, avança um número de casas igual aos pontos obtidos com o dado. Quando um jogador tiver 6 com o dado, pode voltar a jogar. Cada lançamento de dado permite avançar 1 dos 2 cavalos.

### • Casos especiais

- Não se pode saltar uma casa que já esteja ocupada por um cavalo, deve parar-se na casa situada mesmo antes dela
- Em contrapartida, se o lançamento do dado conduzir até uma casa já ocupada por um cavalo, fica-se com o lugar e o cavalo que lá estava volta para a sua cavalaria

Depois de uma volta completa, os cavalos vão para a última casa do seu percurso (a casa ferradura de cor). Se o número de pontos obtidos com o dado ultrapassar o número de casas a percorrer para se lá chegar, os cavalos recuam as casas correspondentes aos pontos a mais.

Quando tiverem chegado mesmo à casa pretendida, deve-se ter 1 para aceder à casa da escada, depois 2 para a casa 2, depois 3 para a casa 3. Finalmente, um 6 faz sair o cavalo vencedor.



# Junior

## Jogo do ganso

- **Objectivo do jogo**

Ser o primeiro a chegar à casa 30

- **Desenrolar da partida**

Sucessivamente, os jogadores lançam o dado e avançam o peão de um número de casas equivalente ao resultado do dado. Quando um peão chegar a uma casa ocupada por outro peão, este recua até à casa ocupada pelo peão que acaba de lhe tomar o lugar.

No primeiro lançamento de dado, se um jogador tiver 6, vai directamente para a casa 11.

- **As casas especiais**

- As casas « ganso » 6, 12, 18 et 24 Permitem ao jogador avançar uma segunda vez tantos pontos quanto os obtidos no último lançamento de dado
- casa 9 (rã ) Faz avançar até à segunda rã casa 13
- casa 16 (caracol) Faz passar uma vez
- casa 26 (mocho nocturno) Faz recuar até à casa 22 (mocho diurno)

**Atenção :** Quando um jogador ultrapassar a casa 30, deve recuar tantas casas quanto os pontos que obteve a mais

