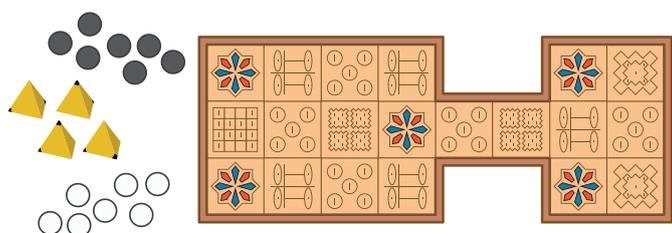


Regras:

Jogo Real de Ur

Preparação:

Posicione o tabuleiro e os quatro dados ao alcance dos jogadores. Então entregue para cada jogado um conjunto de sete peças em sua cor.

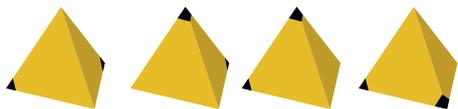


Neste jogo, seu objetivo é atravessar o tabuleiro com todas as suas peças antes de seu oponente.

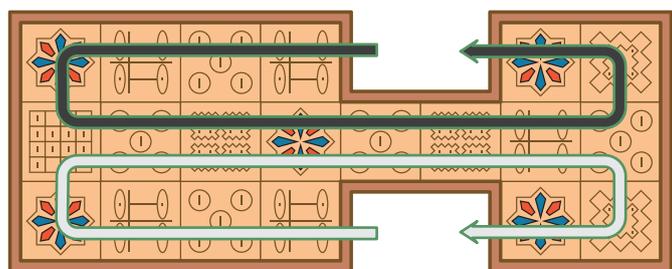
No primeiro turno, os jogadores rolam os dados, e quem rolar a maior quantidade de pontas pretas inicia a partida já com a rolagem que acabou de realizar. A partir daí, os jogadores irão alternar turnos até a finalização do jogo.

Turno:

No início do seu turno você deve rolar os quatro dados.



Cada ponta preta para cima representa um ponto de movimento, e a soma destes pontos determina o quanto você poderá andar com qualquer uma de suas peças. Neste jogo o tabuleiro é composto por três fileiras divididas em várias casas (quadrados), e as peças sempre farão o movimento conforme indicado na imagem a seguir.

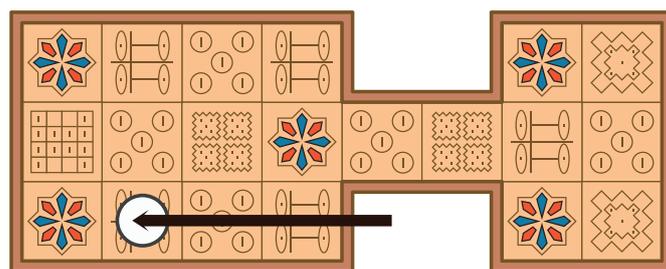


Lembrando que:

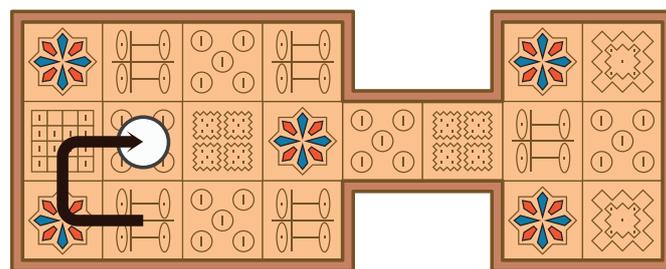
- Você deve movimentar o número exato de pontos de movimento que rolou.
- Os pontos de movimento devem ser gastos com uma única peça sua.
- Cada casa do tabuleiro permite apenas uma peça por vez.

Por exemplo, se o resultado de seus dados indicar 3 pontos de movimento, você pode:

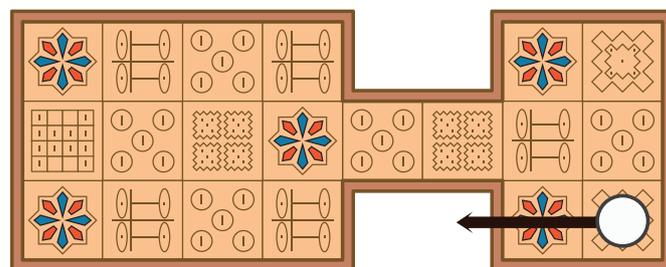
- Mover uma peça que ainda não entrou em jogo para a terceira casa do tabuleiro;



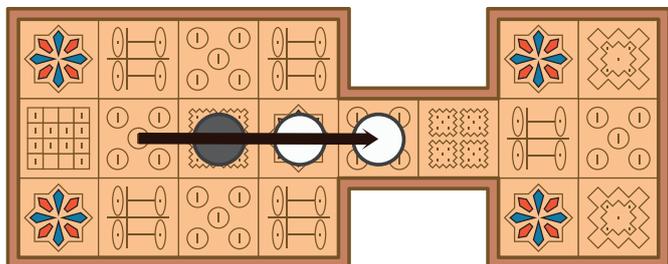
- Ou, mover uma peça que já estava no tabuleiro por mais 3 espaços;



- Ou, mover uma peça próxima ao fim da trilha para fora do tabuleiro. Neste caso, você pode exceder o número de movimentos necessários.

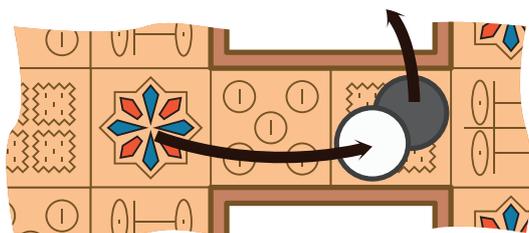


Lembrando que, durante seu movimento, você pode passar por outras peças normalmente, mas sempre contanto a casa em que elas estão.



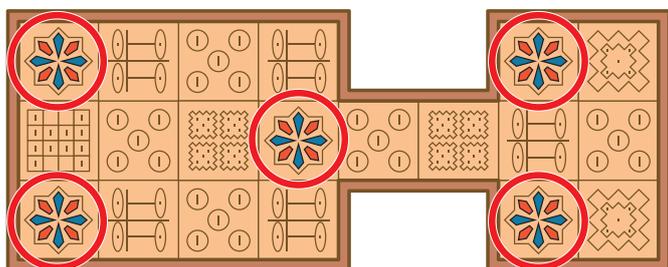
Capturar peças:

Cada casa permite apenas uma peça por vez, então você nunca poderá terminar seu movimento num espaço que já possua uma peça sua. Porém, se o movimento de uma de suas peças terminar na mesma casa que uma peça do oponente, a sua peça passa a ocupar a casa, a peça dele volta para a reserva e deve reiniciar o percurso. Perceba que o corredor central é a única parte do tabuleiro onde as peças de ambos os jogadores se encontram.



Casas de Roseta:

Por fim, o tabuleiro possui cinco casas com desenhos de roseta.



Se uma de suas peças terminar o movimento em uma destas casas, você ganha um novo turno. Além disso, o espaço de roseta no corredor central é um local seguro, nenhuma peça pode ser removida do jogo pelo oponente neste local.

Após realizar o seu movimento, seu turno se encerra e é a vez do oponente.

O primeiro jogador a retirar todas as suas peças do tabuleiro é o vencedor.



Para mais informações:
www.aromademadeira.com.br

