
REGLAS DEL JUEGO

Royal Ludo

2 a 4 jugadores

Contenido

1 tablero de juego, 16 peones (4 rojos, 4 verdes, 4 amarillos y 4 azules), 2 dados.

Preparación

Cada jugador toma 4 peones de un color. A continuación se arrojan los dados: el participante que logra obtener el número más alto comienza el juego. En caso de empate, los que igualaron vuelven a tirar los dados: para esta tirada no tienen valor ni la “Corona” ni la “Pluma”.

Desarrollo del juego

1. Se colocan los peones en las “prisiones” correspondientes. Es necesario sacar “Corona” para liberar un peón. Este se colocará en la “Corona” de salida y avanzará los puntos que indique el otro dado. Ej.: “Corona” y 5: la ficha se ubica en “Corona” y avanza 5 casilleros.
2. Si el jugador obtiene nuevamente “Corona”, puede repetir la operación sacando otro peón de la prisión o avanzar con el peón anterior como se indica en el punto 3.
3. Se tiran los dados y se avanza con un peón tantos casilleros como puntos se hayan obtenido, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si sale “Corona”, se avanza hasta la “Corona”

inmediata superior y a continuación se avanzan los puntos que indica el otro dado, con ese peón o con cualquier otro que no esté en prisión, debiendo los demás jugadores retroceder un peón a la “Corona” inmediata inferior. Si sale "Pluma", se realiza el mismo procedimiento pero los demás jugadores no deben retroceder.

4. Si un jugador al avanzar cae sobre un peón contrario, puede mandarlo a prisión o “situarse sobre él”, es decir que avanzará junto a ese peón con cada tiro del adversario. Cuando lo crea conveniente –siempre durante su turno– puede abandonar esa situación arrojando el dado y avanzando por su cuenta. Cuando dos peones que van juntos caen sobre un tercero, será el dueño de este peón quien decidirá la forma de jugar. El jugador que cae sobre otro peón suyo no puede avanzar con ambos a la vez.
5. Si un jugador saca 2 puntos (dos 1) y un adversario está dos casillas atrás de una ficha del tirador, lo manda a prisión y el tirador se debe quedar donde estaba, aunque hubiera peones de varios jugadores en la misma casilla.
6. Quien después de recorrido todo el camino llega a coronar primero los cuatro peones, gana la partida.
7. Estando el jugador en camino de coronar (es decir, recorriendo los últimos cuadros de su color), no tendrá ya obstáculos de sus adversarios pero deberá sacar los puntos exactos para llegar a la “Corona” final. En caso contrario, retrocederá tantos puntos como se haya pasado y volverá a tirar en su turno hasta lograrlo.

¡A Jugar!

