

*Antes de los comienzos de la modernidad, la distinción entre juegos para adultos y juegos para niños que hoy tenemos naturalizada prácticamente no existía. Asimismo, los primeros juegos de tablero solían atravesar fácilmente las fronteras entre los distintos estamentos de la sociedad. Los palacios y las aldeas fueron igualmente escenarios para esas prácticas que -como todo juego- creaban un espacio fuera del mundo cotidiano.*

*Con esta línea, Ruibal propone recuperar la dimensión histórica y cultural de algunos de estos juegos que, desde sus orígenes, fueron compartidos como rituales de la comunidad. Juegos Clásicos que todavía reconocemos como parte de nuestra propia identidad. Juegos de siempre, que forman parte de la herencia lúdica de la humanidad.*



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)



ruibalgames

Para comentarios o sugerencias escribinos a [sac@ruibalgames.com](mailto:sac@ruibalgames.com)  
Fabricado por Ruibal S.R.L. Rivera Indarte 2986 - Buenos Aires

Arte y diseño: María M. Aramburu - Facundo Segura

Ilustración: Florencia Sanguinetti



\* LUDO \*

# REGLAS DE JUEGO

Juegos de siempre, que forman parte de la herencia lúdica de la humanidad.



El **Ludo** es una versión apenas simplificada del Pachisi, un juego tradicional indio que data del siglo VI. En el contexto de la Inglaterra victoriana, se patentó a fines del siglo XIX con este nombre que en latín significa “yo juego”, y pronto se transformó en un producto de masas, uno de los juegos de mesa para niños más populares a lo largo de todo Occidente.

Más allá de la adopción de los dados en reemplazo de las conchas de caurí, la adaptación del juego asiático tiene una particularidad destacable: del tablero en cruz del Pachisi se pasó a la forma del fylfot, un emblema conocido de la cultura medieval anglosajona que algunos historiadores llegan a vincular con el Yin y Yan chino.

Poco después de la “invención” del juego apareció el Royal Ludo, la variante que incorpora el dado con las ilustraciones de la pluma y la corona y que terminaría siendo la más extendida alrededor del mundo occidental.

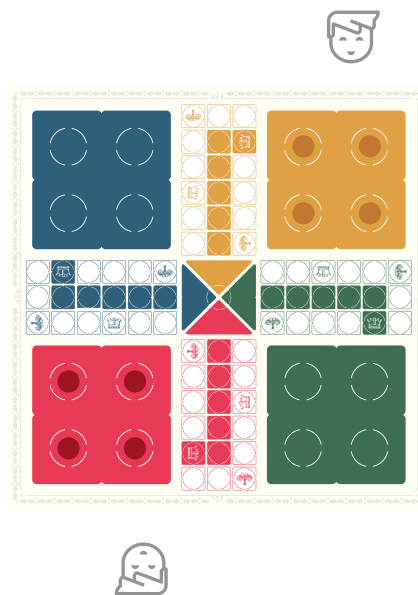


## OBJETIVO

Ser el primer jugador en llegar con sus cuatro peones a la Corona final.

## COMPONENTES

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



## PREPARACIÓN

Cada uno de los jugadores toma cuatro peones de un mismo color y los ubica en las prisiones correspondientes. A continuación se tiran los dados y el que saque el número más alto comienza el juego. En caso de empate, los que igualaron vuelven a tirar los dados. En esta jugada, la Corona y la Pluma no tienen valor.

## A JUGAR

En su turno, cada jugador tira los dados. Para poder liberar un peón, deberá sacar una Corona. Cuando esto suceda, colocará el peón en la Corona de salida y avanzará tantos casilleros como puntos indique el otro dado. En las jugadas siguientes, siempre que saque una Corona el jugador podrá elegir entre liberar a otro peón o hacer que el primero avance hasta la siguiente Corona.

Si al tirar los dados no se obtiene ni Corona ni Pluma, el jugador elegirá un peón y lo hará avanzar tantos casilleros como puntos haya obtenido y continúa el siguiente jugador.

Si al tirar los dados se obtiene una Pluma, el jugador hará avanzar uno de sus peones hasta la siguiente Pluma del tablero y desde allí los puntos que indica el otro dado.

Si al tirar los dados se obtiene una Corona, el jugador hará avanzar uno de sus peones hasta la siguiente Corona del tablero y desde allí los puntos que indica el otro dado. Pero además, obligará al resto de los jugadores a que retrocedan con uno de sus peones hasta la Corona inmediatamente anterior.

Cuando un jugador cae sobre un peón de otro color, puede elegir:

Enviarlo nuevamente a prisión;

Subirse sobre él. En este caso, avanzará junto con los movimientos del peón del adversario hasta que lo crea conveniente. Es decir que, en su turno, puede abandonar esta situación y continuar por su cuenta.

Cuando un jugador cae sobre dos peones que van juntos no podrá avanzar con ambos al mismo tiempo, pero podrá decidir:

Enviar a los dos peones anteriores a prisión;

Enviar a uno de los dos a prisión y subirse sobre el otro.

Si al tirar los dados un jugador saca 2 puntos y hay un peón adversario ubicado dos casilleros hacia atrás de su posición inicial, lo envía a prisión. En este caso, el primer jugador deberá quedarse en el mismo casillero (es decir que no avanzará los 2 puntos).

## Coronación:

Al entrar en la zona de coronación, es decir en los casilleros coloreados, un peon ya no podrá ser afectado por sus adversarios. Sin embargo, para coronarse, deberá llegar con el número justo a la Corona final. Si el número no es exacto deberá retroceder tantas casillas como puntos excedentes haya obtenido.

## FINAL DE LA PARTIDA

El primer jugador que llegue a coronar el último de sus cuatro peones será el ganador.