

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 15 fichas de jogo, para cada jogador e usa três dados.

OBJECTIVO DO JOGO

fazer o percurso da casa 1 à 24 com as 15 fichas. Vence quem colocar fora do tabuleiro o maior número de peças, após percorrer as 24 casas.

REGRAS

» Lançam-se os dados para decidir quem inicia a partida;

» Usa três dados. Move-se 1, 2 ou 3 peças. Distribuem-se os pontos por 1, 2 ou as 3

peças. Se possível, é obrigatório utilizar toda a pontuação dos dados.

» O jogador lança os dados, pode mover uma ou mais fichas, isto é, pode somar o valor dos dois dados para avançar uma ou mais fichas, ou avançar uma

ficha de cada vez que lança o dado. Exemplo: se os dados marcarem 2, 4 e 3, podemos colocar uma ficha na casa 2, outra na casa 3 e outra na casa 4, ou uma

na casa 6 (2+4) e outra na casa 3... E outras combinações do género;

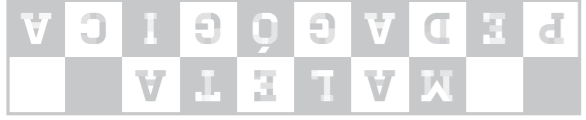
» Pode parar nas casas que sejam ocupadas por várias fichas do próprio jogador, ou apenas por uma ficha do adversário; neste caso a ficha do adversário é retirada do jogo;

» Não se pode mover a peça para uma casa que tenha mais que uma ficha do adversário;

» Não há número limitado de fichas numa mesma casa; Só se podem retirar peças do tabuleiro quando todas as peças do jogador estiverem no último quarto do percurso.

» No fim não é necessário o dado marcar o número exacto, mas o suficiente para passar a casa 24.

TABULA



I	XXIX
II	XXVIII
III	XXVII
IV	XXVI
V	XXV
VI	XXIV
VII	XXIII
VIII	XXII
IX	XXI
X	XX
XI	XIX
XII	XVIII

JOGOS ROMANOS

O TABULA (Duodecim Scripta)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 15 fichas de jogo, para cada jogador e usa três dados.

OBJECTIVO DO JOGO

fazer o percurso da casa 1 à 24 com as 15 fichas. Vence quem colocar fora do tabuleiro o maior número de peças, após percorrer as 24 casas.

REGRAS

» Lançam-se os dados para decidir quem inicia a partida;

» Usa três dados. Move-se 1, 2 ou 3 peças. Distribuem-se os pontos por 1, 2 ou as 3 peças. Se possível, é obrigatório utilizar toda a pontuação dos dados.

» O jogador lança os dados, pode mover uma ou mais fichas, isto é, pode somar o valor dos dois dados para avançar uma ou mais fichas, ou avançar uma ficha de cada vez que lança o dado. Exemplo: se os dados marcarem 2, 4 e 3, podemos colocar uma ficha na casa 2, outra na casa 3 e outra na casa 4, ou uma na casa 6 (2+4) e outra na casa 3... E outras combinações do género;

» Pode parar nas casas que sejam ocupadas por várias fichas do próprio jogador, ou apenas por uma ficha do adversário; neste caso a ficha do adversário é retirada do jogo;

» Não se pode mover a peça para uma casa que tenha mais que uma ficha do adversário;

» Não há número limitado de fichas numa mesma casa;

» Só se podem retirar peças do tabuleiro quando todas as peças do jogador estiverem no último quarto do percurso.

» No fim não é necessário o dado marcar o número exacto, mas o suficiente para passar a casa 24.

TABULA

