



COMO SE JOGA

O baralho é constituído por 44 cartas, quatro de cada «DESCULPA», 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 e 4 cartas sem cor.
O objectivo do jogo é cada jogador avançar com os seus quatro peões que controla dos círculos pequenos da partida para as quatro divisões ovais da sua Casa através da Zona de Segurança. Os círculos da Zona de Segurança mudam de lugar de acordo com o jogo, conforme se vão jogando as cartas. O primeiro jogador que consegue fazer isto é o vencedor.

Para começar baralham-se as cartas e colocam-se voltadas para baixo sobre o círculo «DESCULPA» no lado de cima do baralho e colocam-se voltadas para cima do lado de baixo. O jogador que começa o jogo escolhe a cor para toda a partida. A carta «DESCULPA» é a que vale mais.

Quem dirige o seguinte jogo será o vencedor do primeiro jogo.
O jogo começa pelo director levantando a primeira carta de cima do baralho e colocando-a voltada para cima no sítio designado para tal no tabuleiro e fazendo movimento do seu peão de acordo com as instruções da carta. O jogador seguinte dirige o jogo e assim sucessivamente continua sempre assim.

Para começar com um peão o jogador tem de tirar um 1 ou um 2, e depois coloca um dos seus peões no círculo correspondente ao número tirado. O jogador seguinte tira um 1 ou um 2 para cada peão que começa a avançar e pode-se trazer um peão a jogo com uma carta «DESCULPA». Estas são as cartas que podem trazer os peões da partida para o jogo. Um 1 ou um 2 para fazer avançar um peão o jogador coloca-o unicamente no círculo de cor em frente da sua partida, e não avança com o seu peão na mesma vez.

Os círculos laterais são os 60 círculos à volta da margem do tabuleiro.

Os peões laterais são aqueles que ocupam qualquer dos 60 círculos laterais.

Os peões de segurança são aqueles que ocupam qualquer dos 40 círculos centrais. São os cinco círculos de cor que precedem cada Casa.

Os avanços são feitos na direcção dos pontos de religio indicados pelas setas. Quando o baralho acabar, voltam-se a baralhar e colocam-se de face para baixo sobre o tabuleiro.

Regras
a) Dois peões não podem ocupar o mesmo círculo. Se um peão actua a sua volta num círculo lateral ocupado por um peão de segurança, esse peão de segurança volta para a posição de partida. Se o círculo estiver ocupado por um peão do próprio jogador perde o direito de mudança.

b) Qualquer jogador pode passar por cima dos seus peões do lado de qualquer adversário, mas todos os círculos do tabuleiro que estejam ocupados ou não devem ser contados.

c) Deve-se tirar o número exacto para avançar um peão para a Casa ou perde o direito à mudança. Para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

para o final dela e tirar todos os peões que aí se encontrarem e faz-los voltar para as Partidas respectivas.

Contagem
Cada jogador marca um ponto por cada peão que tenha em CASA. O vencedor acrescenta à sua contagem em quatro pontos um ponto por cada peão do adversário que tenha em CASA.

Os avanços são feitos na direcção dos pontos de religio indicados pelas setas. Quando o baralho acabar, voltam-se a baralhar e colocam-se de face para baixo sobre o tabuleiro.

Regras
a) Dois peões não podem ocupar o mesmo círculo. Se um peão actua a sua volta num círculo lateral ocupado por um peão de segurança, esse peão de segurança volta para a posição de partida. Se o círculo estiver ocupado por um peão do próprio jogador perde o direito de mudança.

b) Qualquer jogador pode passar por cima dos seus peões do lado de qualquer adversário, mas todos os círculos do tabuleiro que estejam ocupados ou não devem ser contados.

c) Deve-se tirar o número exacto para avançar um peão para a Casa ou perde o direito à mudança. Para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

quer adversário e fazer regressar esse peão à sua Partida. Se não puder faz-lo perde o direito de mudança.

Desculpa em Sociedade
Como jogo de sociedade é jogado do mesmo modo, o amarelo e o vermelho são sempre sócios; o verde e o roxo também são sempre sócios. Um jogador depois de avançar um peão para a sua Casa, o jogador seguinte pode utilizar a sua carta para o seu jogo ou para o do parceiro.

Por exemplo: vermelho tem 4 peões na Partida. Amarelo, o parceiro tem 3 peões na partida e um num círculo lateral. O vermelho tira uma carta 4 que utiliza para jogar o peo amarelo.

Quando o jogador seguinte não devam entrar o direito à mudança quer ele ou o parceiro tiver um peão que possa ser mudado.

Podrá acontecer que ao jogar o Desculpa em sociedade, ambos os jogadores que são parceiros considerem que não podem voltar ao tabuleiro e decidam não jogar mais. Neste caso, o jogo termina e o vencedor é o jogador que tiver mais peões em CASA.

Se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

Nota-se também que se um jogador avança um peão para a Casa ou perde o direito à mudança, para avançar um peão para o círculo lateral, segurança com uma mudança para a frente e nunca se pode avançar um peão para além deste círculo de entrada excepto para entrar na segurança.

Se um peão for forçado pelo jogo de uma carta de 4 ou de 10 a recuar da segurança, pode vir para trás do círculo de segurança e voltar para a segurança do lado de cima da Zona de Segurança.

Nunca se faz passar um peão pela linha junto do círculo junto da Zona de Segurança da sua cor, a não ser por recuos (cartas 4, 10, 11 ou DESCULPA).

Nota-se que também um jogador ao jogar uma carta de 4, 10, 11 ou DESCULPA, pode ser obrigado a colocar um peão no círculo de segurança do lado de cima da partida. Por exemplo, um jogador com um peão no círculo da Partida imediatamente oposto à sua Partida e colocando assim numa posição de entrar na segurança por qualquer carta de 4 ou de 10, o jogador seguinte pode avançar para a sua Casa.

