

P U M !

CONTEÚDO

Área de jogo; conjunto de 3 cowboys vermelhos a cavalo; conjunto de 3 cowboys azuis a cavalo; conjunto de 3 cowboys verdes a cavalo; conjunto de 3 cowboys amarelos a cavalo; 2 dados e 1 tabuleiro de plástico.

PARA MONTAR A ÁREA DE JOGO

Colocar cada conjunto de cowboys na posição respectiva da partida nos cantos da área de jogo.

Se forem 4 jogadores usam-se todos os cowboys. Para 3 jogadores só se usam 3 conjuntos. Para 2 jogadores usam-se 2 conjuntos de cowboys nos cantos opostos.

OBJECTIVO DO JOGO

Os cowboys estão ocupados com as vacas no campo quando chegam notícias de que um grupo de bandidos está na pista. Os cowboys têm de regressar ao rancho — que tem uma determinada cor — a galope pela pista fora desde o campo até ao rancho no sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador lança o dado e desloca os seus cowboys de acordo com o número dos dados. O primeiro jogador que, a galope, consiga chegar ao rancho com os seus três cavalos é o vencedor.

PARA COMEÇAR

Cada jogador escolhe um conjunto de cowboys e coloca-os no canto do campo da mesma cor.

Lança o dado e o que obtiver a pontuação mais elevada começa o jogo, seguindo-se os outros jogadores na direcção dos ponteiros do relógio.

NA TUA VEZ

Quando chega a tua vez, lanças o dado e deslocas os cowboys de acordo com a pontuação mas do seguinte modo:



Ou deslocas um cowboy avançando 8 casas

Ou avanças com um cowboy 6 casas e com outro 2

Ou deslocas só um cowboy com o número total indicado em ambos os dados ou deslocas 2 cowboys segundo os resultados do dado, mas separadamente. Podes ultrapassar um jogador mas se caís na mesma casa então mandas esse jogador para o seu campo. Tens de deslocar sempre o total dos pontos indicados nos dados.

CASAS DOS BANDIDOS

Se caís numa casa dum bandido és apanhado, pertence-lhes e ficas sendo deles (só por momentos). Podes agora desafiar um jogador para um duelo. Se venceres o duelo podes trocar de lugar com um



dos cowboys do teu adversário. Poderás desafiar um jogador para trocar para um lugar mais próximo do rancho ou evitar que o teu adversário chegue ao rancho. **SÓ PODES DESAFIAR OS JOGADORES QUE TENHAM COWBOYS NA PISTA.** Não podes desafiar cowboys que ainda estejam no campo ou aqueles que já chegaram ao rancho.

O DUELO

Os dois jogadores envolvidos no duelo enfrentam-se de punho fechado com a mão para a frente. O bandido diz: «Pronto, firme, PUM». Imediatamente ambos os duelistas têm de fazer uma arma com os dedos para atirar ao adversário.



Podem fazer uma pistola de um só cano ou de dois canos.

O resultado do duelo é decidido do seguinte modo: Se os duelistas decidiram fazer armas IGUAIS (ambas de um só cano ou de dois canos) então o bandido perde e não se faz nada.

Se os duelistas escolheram armas diferentes (uma simples e uma dupla) então o bandido vence e pode trocar o lugar de bandido com um cowboy do seu adversário derrotado.

IMPORTANTE: Os dois duelistas têm de fazer as armas ao mesmo tempo logo que digam PUM. Se isso não acontecer então conclui-se que houve disparo em falso e faz-se novamente o duelo.

Mais algumas regras para os bandidos:

- 1 — Tens a alternativa de escolher ou não o duelo quando caís numa casa de um bandido dependendo da vantagem que vejas que podes ter.
- 2 — É possível fazer mais do que um duelo numa jogada quer por teres optado pela pontuação dos 2 dados e portanto caírem em 2 casas de ban-

didos, e ainda ao trocar de lugar com um jogador que já esteja numa casa de um bandido desafiando-o para um duelo.

- 3 — Só podes desafiar para um duelo se caíres numa casa de um bandido na tua vez e não como resultado de ter perdido o desafio.

IR PARA O RANCHO OU PARA CASA

Não é necessário obter a pontuação exacta para entrar em casa com um cowboy. O que é necessário é que entre no portão do rancho. Uma vez no rancho o cowboy deve ser levado para a segurança no meio do tabuleiro.

Se um cowboy conseguir entrar só com a pontuação de um dos dados então o resto da pontuação deve ser usada para avançar outro cowboy desde que ainda estejam na pista.

Se um cowboy puder entrar em casa com qualquer dos dados então o jogador optará da melhor maneira de usar o dado.



Pode chegar a casa com
6 e desloca outro cowboy
4 casas

OU

Pode chegar a casa com
4 e avançar outro cowboy
6 casas

O primeiro jogador que consiga chegar com os seus cowboys ao rancho é o vencedor.

MAJORA

A GRANDE MARCA PORTUGUESA