



REGRAS EM PORTUGUÊS



Objectivo do Jogo

Os jogadores são Cavaleiros do Pony Express, correndo de St. Joseph no Missouri até Sacramento na Califórnia, onde o vencedor será o primeiro cavaleiro a entregar o seu correio, depois de ter sobrevivido a todas as armadilhas, truques e perigos do Oeste Selvagem!

Componentes

- 5 Cartas de jogador, uma por jogador correspondente à cor do seu peão.
- 5 Dados de póquer, com os lados A, K, Q, J, 10, 9
- 20 Cartas de Item
- Uma ficha de tiroteio
- Um copo
- Um tabuleiro do jogo
- 30 Pepitas de ouro
- 5 Peões de "cavaleiro", um por jogador
- 3 Peões de Índio
- Este livro de Regras.

Preparação do Jogo

Posiciona o tabuleiro do jogo em cima da mesa. Cada jogador escolhe um cavaleiro e posiciona-o no espaço #1 em St. Joseph. **(1)** De seguida tira a carta correspondente e posiciona-a, com a face virada para cima, à sua frente **(2)** como um lembrete da cor do seu cavaleiro e um lugar para posicionar as suas pepitas de ouro. **(3)**

Dá a cada jogador 3 pepitas de **ouro** (\$3), a seguir posiciona o restante ouro ao lado do tabuleiro do jogo para formar o banco. **(4)**

Cada jogador lança os cinco dados, e aquele que lançar a melhor mão de póquer, é o jogador inicial. Se houver jogadores empatados para a melhor mão, os empates são quebrados da seguinte maneira: Os dados estão ordenados do maior para o menor A-K-Q-J-10-9, o que significa, por exemplo, um "full house" com três reis (K) bate um com três damas "Q". Se os três dados forem iguais, então compara o par.

(Estas regras de desempate aplicam-se em todos os lançamentos dos dados durante o jogo que envolvam vários jogadores, tal e qual durante os jogos de póquer).

De seguida o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

Baralha as cartas de Item, a seguir dá **2** a cada jogador, com os jogadores a guardar uma e a descartar a outra. **(5)** Baralha as cartas descartadas com o baralho, depois posiciona o baralho ao lado do tabuleiro do jogo. **(6)**

Posiciona os 3 peões de índio nas 3 áreas vermelhas sobre Sacramento. **(7)**

Posiciona a ficha de tiroteio ao lado do tabuleiro, à espera de ser usada (ver "Tiroteio ou jogo de póquer"). **(8)**

Modo de Jogar

1 - Receber Caridade

Se o jogador activo, inicia a sua vez de jogar sem ouro, recebe 1 ouro do banco.



Caridade para quem mais precisa

2 - Lançar os dados

O jogador activo lança os cinco dados com o copo e posiciona-os na mesa com o copo virado baixo. Depois, discretamente levanta-o para olhar para os dados obtidos, mas com cuidado para não mostrar o resultado aos outros jogadores.



3 - Despende ouro para voltar a lançar (opcional)

O jogador activo pode pagar **1 ouro** para voltar a lançar alguns dos dados.

O jogador pode:

- Remove alguns dos dados do copo, revelando-os aos outros jogadores sem os alterar, de seguida volta a lançar os outros dados que estão no copo.
- Remove alguns dos dados do copo e lança todos ou parte deles com a mão, sem utilizar o copo, guardando os outros dados escondidos.

Depois de cada lançamento, o jogador pode reorganizar os dados escondidos e visíveis da **forma** que desejar (isto é, posicionando um ou mais dados visíveis por debaixo do copo e/ou removendo um ou mais dados do copo e revelando-os), desde que não altere os seus valores.

O jogador tem de guardar, pelo menos, um dado quando volta a lançar os dados, o que significa que nunca pode lançar todos os cinco dados em conjunto.

O jogador pode repetir este processo, desde que tenha ouro para pagar, movendo dados para dentro ou para fora do copo e voltando a lançar dentro ou fora dele.

Excepção #1:

Se o jogador activo estiver sozinho no último lugar, pode voltar a lançar uma vez gratuitamente, mas tem de pagar o que é devido por qualquer relançamento a mais.



O último jogador obtém um relançamento gratuito.

Excepção #2:

Quando um jogador entrar no deserto, o qual tem início no espaço #25, o preço para o relançamento dos dados é de **2 ouros** em vez de **1**.



O deserto começa no espaço 25

Excepção #3:

Quando um jogador chega a Sacramento (espaço #33, na caixa de correio com uma bala), não lança os dados para movimento: em vez disso o jogador move-se no sentido dos ponteiros do relógio por uma caixa de correio, em cada vez de jogar, da primeira caixa de correio para a segunda, de seguida da segunda para a terceira (ver "Último Espaço: Sacramento e entrega de correio").

Exemplo:

Ted lança secretamente todos os cinco dados. Depois de espreitar para eles, decide guardar dois Valetes debaixo do copo, paga 1 ouro e volta a lançar os restantes dados abertamente (fora do copo). Ele obtém mais um Valete – excelente! Decidido a voltar a lançar mais uma vez, guarda o novo Valete visível, paga mais um ouro, e de seguida volta a lançar dois dados com o copo (primeiro move o par de Valetes que estavam debaixo do copo, revelando-os). Obtém um Q e um 9. Os outros jogadores vêem os três Valetes visíveis, mas não sabem se ele tem um terceiro, um quarto ou um quinto tipo, ou pode ser um "full house". Pode ser uma boa altura para reivindicar um "full house".

4 - Reivindicar a sua aposta

O jogador activo anuncia uma mão de póquer, assumindo que isso é o que obteve do lançamento dos dados. Essa mão determina o número de espaço que o jogador pode mover o seu cavaleiro, conforme indicado na tabela que se segue.

O jogador tem de assumir que tem, pelo menos, um par, embora possa assumir ter uma mão mais forte ou fraca do que actualmente obteve.

Claimed hand	Movement
PAIR	1 SPACE
TWO PAIRS	2 SPACES
THREE OF A KIND	3 SPACES
STRAIGHT	4 SPACES
FULL HOUSE	5 SPACES
FOUR OF A KIND	6 SPACES
FIVE OF A KIND	7 SPACES

Nota: um Straight (linear) pode ser composto por 9+10+J+Q+K ou 10+J+Q+K+A

O jogador não move o seu cavaleiro nesta altura, tem de esperar até à próxima fase.

5 - Reclamar um Bluff?

O jogador activo tem de assumir que detém uma certa mão de póquer, mas pode estar a fazer bluff, para mais ou para menos.

Um cavaleiro no mesmo espaço que o jogador activo (e não na prisão) pode optar por reclamar se o jogador está a fazer bluff ou não: se tal jogador não existir, o jogador que está mais perto do jogador activo no trilho (e não na prisão) obtém a oportunidade de o fazer. Se dois ou mais cavaleiros estiverem no mesmo espaço que o jogador activo ou à mesma distância dele, o primeiro deles a reclamar tem prioridade, e mais ninguém pode optar se reclama um bluff.

Os jogadores na prisão nunca podem reclamar um bluff, e os seus cavaleiros são ignorados quando se determina quem pode reclamar um bluff. Se todos os outros jogadores estiverem na prisão, o jogador activo pode anunciar qualquer mão, uma vez que ninguém pode reclamar um bluff.



1	Active player
2	Can call the bluff
3	Can call the bluff
4	Is ignored
5	Is ignored

O Ted (castanho) e Bill (branco) podem reclamar que o Harry (verde) está a fazer bluff.

6 - Revelar os dados e movimento

- Se o jogador activo não for acusado de estar a fazer bluff

Ele avança o seu cavaleiro em frente tantos espaços no tabuleiro do jogo, quantos os indicados na tabela, baseando-se na mão anunciada. Depois do movimento, tiroteios e efeitos especiais do espaço onde o jogador pára, se existir algum, tomam efeito.

Ele não mostra a mão de póquer que ele obteve.

- Se o jogador activo for acusado de Bluff

O jogador levanta o copo e revela todos os dados e a seguir:

- Se tiver feito bluff:

O **jogador que reclamou um bluff** pode, se quiser, avançar o seu cavaleiro num número de espaços igual à mão de póquer que foi anunciada. Ele pode desistir desse movimento, se o desejar. Ignora os efeitos especiais do espaço onde termina o movimento, se existir algum.

O cavaleiro do **jogador activo** não se move.

- Se não tiver feito bluff:

O jogador que reclamou um bluff é enviado para a prisão (ver a seguir).

O jogador activo avança o seu cavaleiro no número de espaços igual a mão que obteve e anunciou. Tiroteios e efeitos especiais do espaço, se existir algum, são aplicados depois do movimento.

Exemplo da sequência de lançamento, relançamento e bluff:

O Bill lança secretamente os dados e obtém dois pares: K+K+10+10+J. O seu objectivo é mover-se por três espaços em frente, pelo que precisa de um trio (três do mesmo tipo) para o conseguir. Ele paga 1 ouro (assim ele não esteja no último lugar na corrida) para relançar os dados. Ele remove os dois Reis do copo e secretamente relança os outros três dados, obtendo A+J+9. Agora, ele só tem um par de Reis. Apesar deste mau relançamento, ele põe um ar de satisfeito e anuncia "um trio (três de um tipo)!".

O Ted que está só um espaço atrás dele, pensa que Bill está a fazer bluff, mas decide não correr o risco de ir para a prisão. Ele anuncia, com um ar sombrio, que acredita no anúncio do Bill. O Bill sorri, ao mesmo tempo que avança três espaços e passa os dados sem revelar a sua mão de póquer.

Tiroteios ou Jogo de Póquer

Se o cavaleiro do jogador activo mover-se para um espaço onde já existe um e só um outro cavaleiro, temos um tiroteio (duelo). Se dois ou mais outros cavaleiros estiverem no espaço, eles defendem um jogo de póquer.

Excepção: Os primeiros cinco espaços no trilho são em St. Joseph, A sede do Pony Express. Dois ou mais cavaleiros podem estar nesses espaços pacificamente (☺) sem que tenha lugar tiroteios ou jogo de póquer.



St. Joseph é uma cidade pacífica

• Tiroteio

Posiciona o marcador de tiroteio no espaço onde estão os dois cavaleiros. (1) A seguir, cada jogador pega no seu cavaleiro e posiciona-o num dos espaços de "duelo" nos cantos opostos do tabuleiro, (2) com o jogador que acabou de se mover para o espaço a decidir onde vão ficar cada um dos cavaleiros. Cada duelista pega num dado para a sua mão.



Rick tenta evitar inocentes enquanto dispara sobre Sammy.

Começando com o jogado que acabou de se mover para o espaço, cada duelista efectua jogadas, lançando o seu dado como um berlinde, começando por detrás da linha em frente ao seu cavaleiro, tentando tocar o cavaleiro oponente. (3)

Este duelo continua até que um dos jogadores atinja o cavaleiro do seu oponente ou até que cada jogador tenha disparado três vezes.



Espaço de duelo.

O jogador perdedor dá **metade do seu ouro**, arredondamento para cima, ao vencedor *. Se não houver um vencedor, nada de especial acontece. Posiciona os dois cavaleiros de regresso ao tabuleiro, e a seguir remove a ficha de tiroteio desse espaço.

Caso especial: Se durante o tiroteio, um dado atingir um cavaleiro que não faz parte do duelo (4) o jogador que fez esse disparo é preso pelo xerife, perde o duelo, e é enviado para a prisão (ver a seguir).

**Caso especial: se o jogador perdedor não tiver ouro, ele é enviado para a prisão e o banco paga 1 ouro ao vencedor.*

• Jogo de Póquer

Se dois ou mais outros cavaleiros estão no espaço, esses jogadores defendem um jogo de póquer, em vez de um tiroteio.

Os jogadores no jogo do póquer, lançam cada um, os cinco dados só uma vez e anotam os resultados. Quando todos eles tiverem feito o lançamento, o jogador com o lançamento único mais alto, recebe **2 ouros** de cada oponente *.

Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo resultado mais elevado, eles voltam a lançar os dados até só um deles ter o melhor resultado.

**Caso especial: se um jogador não tiver ouro, o banco paga por ele e o jogador é enviado para a prisão.*

Espaços de Acção

Quando o cavaleiro do jogador activo termina o movimento num espaço de acção (aquele com uma pinta colorido), o efeito desse espaço é realizado – mas só depois de qualquer duelo ou jogo de póquer desse espaço tiver sido resolvido e só se o jogador activo não tiver sido enviado para a prisão.



Estação de Comboios:

O jogador pode pagar ouro igual ao preço indicado no espaço para mover o seu cavaleiro para a estação de comboios que se segue. Ele só se pode mover para uma estação a seguir, não para além dessa. A última estação de comboios (espaço #22) é o fim da linha.

Nota: Uma vez que os tiroteios acontecem antes dos efeitos especiais, aqui pode haver um tiroteio antes de apanhar o comboio, mas não pode haver um tiroteio na estação de comboios para onde o cavaleiro se move por ter usado esta acção.



Índios:

Posiciona os três peões de Índios nos três lugares vermelhos nos cantos do tabuleiro. (1)



O Rick esforça-se por atingir os Índios.

O jogador activo pega num dado e lança-o por detrás da linha no canto oposto, **(2)** esforçando-se por derrubar o máximo possível de índios. Ele recebe do banco 1 ouro por cada Índio derrubado, **(3)** de seguida move o seu cavaleiro para trás, tantos espaços, quantos os índios que ficaram em pé. **(4)**



Caso especial: se o jogador activo atingir o cavaleiro de outro jogador no tabuleiro, ele é preso e enviado para a prisão; ele não ganha ouro e não se move para trás.



Mina de Ouro:

O jogador lança abertamente todos os cinco dados (sem o copo) e só uma vez, de seguida tira um número de ouro do banco igual ao valor do movimento da mão de póquer que acabou de obter.



Saloon:

O jogador tem de perguntar aos outros jogadores se eles querem uma bebida, e se sim, vão buscar as bebidas às geladeiras mais próximas. A seguir, o jogador lança abertamente os cinco dados e só uma vez, e paga ao banco o ouro igual ao valor do movimento da mão de póquer que acabou de obter. Se o jogador não tiver o ouro suficiente, paga tudo que tem e é enviado para a prisão.



Estação de Revezamento:

O jogador tira duas cartas de item, guarda uma e posiciona a outra, com a face para baixo no fundo do baralho.

Regra geral sobre tiroteios, jogos de póquer e espaços de acção:

Os tiroteios, jogos de póquer e espaços de acção só são desencadeados quando o cavaleiro do jogador activo avança devido a um movimento normal de dados. Isto significa que não há tiroteio na estação de destino quando um jogador avança através do comboio. Também não há um tiroteio ou efeitos quando um jogador avança o seu cavaleiro depois de gritar por bluff, ou quando um jogador recua (anda para trás) devido aos Índios.

Prisão

Quando um jogador é enviado para a prisão, posiciona o seu cavaleiro deitado ao lado do espaço que ele ocupava...



O Sammy (azul) está na prisão

Esse jogador irá despende a sua próxima vez de jogar sem qualquer movimento, a menos que, pague ao banco **3 ouros** ou consiga escapar.

Na sua próxima vez de jogar, o jogador pode pagar **3 ouros** e joga normalmente desde o início da jogada, mesmo recebendo caridade se agora não tiver ouro.

Se não pagar, lança o dado, só uma vez. Se obtiver dois pares ou melhor do que isso, os efeitos que se segue são aplicados (se obtiver um resultado menor do que dois pares, nada acontece).

TWO PAIRS		1 GOLD
THREE OF A KIND		1 CARD
STRAIGHT		ESCAPE
FULL HOUSE		ESCAPE + 1 GOLD
FOUR OF A KIND		ESCAPE + 1 CARD
FIVE OF A KIND		ESCAPE + 1 GOLD + 1 CARD

Se o jogador **escapar da prisão**, recebe caridade se não tiver ouro, de seguida lança os dados outra vez para o movimento normal.

Se o jogador **não escapar**, posiciona o seu cavaleiro para cima no espaço onde se encontra; ele jogará normalmente na próxima jogada.

Cartas de Item

Cada jogador inicia o jogo com uma carta de item, escolhendo uma de duas que recebeu inicialmente.

Um jogador ganha uma carta de item extra (outra vez guardando uma das duas que tirou) quando termina o movimento no espaço da Estação de Revezamento. As cartas de Item têm efeitos variados e têm de ser jogadas na altura certa, dependendo da carta.

Depois de jogadas, remove as cartas de Item do jogo.

Quando o baralho de cartas de Item esgotar-se, mais nenhuma carta é tirada quando se termina o movimento no espaço da Estação de Revezamento.

Último Espaço: Sacramento e Entrega do Correio

O último espaço (#33), Sacramento, não precisa de ser alcançado através de uma contagem exacta.

Logo que o primeiro jogador alcance Sacramento, posiciona o seu cavaleiro na primeira caixa do correio. Na sua próxima vez de jogar, se nenhum outro jogador alcançar Sacramento, move-se para a segunda caixa do correio. Na sua vez de jogar a seguir, se nenhum jogador alcançar Sacramento, move-se para a terceira caixa do correio e imediatamente ganha o jogo (ver "Vitória: as duas maneiras de ganhar").



Entregando dinheiro em Sacramento

Vitórias: as duas maneiras de ganhar

1 – Jackrabbit: "Apanha-me se puderes, seu coioote!"

Se um jogador alcançar sacramento muito tempo antes dos outros jogadores, irá ter tempo suficiente para entregar as suas cartas nas três caixas de correio (ver "Último espaço: Sacramento e entrega do Correio").

Quando ele alcançar a terceira caixa do correio, é imediatamente reconhecido como o Cavaleiro mais Rápido do Oeste e ganha a corrida!

2 – O último homem a ficar de pé: "Não há espaço suficiente para nós os dois – forasteiro!"

Se um segundo jogador alcançar Sacramento antes do cavaleiro do primeiro jogador alcançar a terceira e última caixa de correio, há um último duelo entre esses jogadores para determinar o vencedor.

O jogador cujo cavaleiro chegou primeiro, dispara primeiro. Se esse cavaleiro já estiver na segunda caixa de correio, dispara duas vezes antes do outro jogador poder repostar (disparar). Este duelo é combatido até à morte, o que significa que os jogadores disparam até um deles ser atingindo ou preso pelo xerife por atingir um cavaleiro "inocente"; esse jogador perde o jogo.

Durante este duelo final, cada jogador pode jogar quaisquer cartas de item vantajosas que o jogador tenha em sua posse, como é normal.

O vencedor do duelo "último homem a ficar de pé" tem de ser o cavaleiro mais rápido e bravo do Pony Express, pelo que vence a corrida!

CREDITS :

Special thanks from **Bruno Faidutti** (www.faidutti.com) to:
Serge Laëet, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Marc Laumonnier, Jef Gontier, William Jayne, Stéphane Pantin, Cyrille Daujean, Maud Daujean, Adrien Martinot, Pierô and all of the habitués of the Ludopathic Gatherings, of the gaming nights in Aix and of the gaming nights at my home in Paris.

Special thanks from **Antoine Bauza** (<http://toinito.free.fr>) to:
Matthieu Houssais, Mathias Guillaud, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Florian Grenier and the members of the boardgame club "Jeux en société" of Grenoble

Special thanks from **Funforæ** to:
Antoine and Bruno for creating such a crazy game, Mathieu Beaulieu for his talent, W. Eric Martin for editing the rules, Claude Amardeil for everything and all of the playtesters who are too many to be individually thanked here!

© 2009 Funforæ - All rights reserved.



Versão Portuguesa: Paulo Santos

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>