



## Bul ou Puluc

Jogo de tabuleiro dos povos Maias, muito praticado em Belize e na Guatemala. Não se sabe se o jogo já existia antes da chegada dos conquistadores espanhóis, no século XV, pois não há registro que tenha sido levado de fora para lá. Trata-se de um jogo para duas pessoas ou para duas equipes, em que as peças capturadas são arrastadas pela trilha até serem eliminadas do tabuleiro.

Estudiosos e linguistas, tais como, Stewart Culin e Lieve Verbeeck ouviram relatos e testemunharam versões modernas sendo jogadas por povos Maias Mopan e K'ekchi da América Central. O nome Bul refere-se a "jogar com dados" ou "perder com o jogo", e Puluc significa "corrida de luta"; mas pelo fato dos nativos utilizarem os grãos amarelos pintados de carvão em um dos lados, também tem nome de Jogo do Milho.

### Regras do jogo

Cada jogador coloca suas 5 peças de cor diferente, na primeira fila do jogo, em lados opostos. Para mover peças podem ser usadas 4 moedas no modo cara e coroa. Escolhido quem inicia, o jogador lança as 4 moedas juntas e confere quantas casas uma de suas peças deve andar.

- 1 moeda com cara para cima: anda 1 casa
- 2 moedas com cara para cima: anda 2 casas
- 3 moedas com cara para cima: anda 3 casas
- 4 moedas com cara para cima: anda 4 casas
- 4 moedas com coroa para cima: anda 5 casas

A peça de um jogador não pode ocupar uma casa que contenha outra de suas peças. Mas, pode ocupar casa com peça do oponente, cobrindo-a com a sua. O jogador que cobrir a peça do outro pode fazer seu conjunto agora se movimentar no sentido contrário da peça do adversário.

Caso o jogador adversário consiga chegar a essa casa em que teve uma peça sua coberta, poderá cobrir toda a pilha de peças, que passa a ser sua, iniciando o caminho inverso que o oponente vinha adotando.

Ao chegar no final da pista com uma peça ou com uma pilha de peças sobrepostas, retira as do adversário, eliminando-as da partida e recoloca a ou as suas peças de volta no começo da pista.

Como um jogador não pode ocupar uma casa já ocupada por sua própria peça sozinha e não tendo outra jogada válida, passa sempre a vez ao oponente.

O jogador que eliminar primeiro todas as peças do adversário, sagra-se vencedor.