



¡ÁRMALA BUENA!

MANUEL LONGAS



CONSTRUYE TUS PROPIOS JUEGOS
Y RETA A TUS AMIGOS





Manuel Longas

ÁRMALA BUENA

,

© Manuel Longas, 2016

© Editorial Planeta, S. A., 2016

Temas de Hoy, un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

www.planetadelibros.com

Diseño de cubierta: Departamento de Arte y Diseño, Área Editorial Grupo Planeta

Ilustración de la cubierta: © Felicitas Hernández

Diseño de interior y maquetación: María Pitironte

Fotografías de interior: Manuel Longas

ISBN: 978-84-9998-538-1

Depósito legal: B. 1.804-2016

Impresión y encuadernación: Huertas, S. A.

Impreso en España – *Printed in Spain*

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.



ÍNDICE

- 7 AGRADECIMIENTOS**
- 8 INDIOS Y VAQUEROS**
- 18 BALLESTA A 6 PASOS**
- 32 CAÑONAZOS DE AIRE**
- 42 CATAPULTA INFERNAL**
- 52 DISPAROS A GOL**
- 62 GUERRA DE COMIDA**
- 72 LA TERCERA GUERRA MUNDIAL**
- 82 LANZA EL TOMAHAWK DE BLACK OPS 2**
- 94 SABLES LÁSER DE STAR WARS**
- 104 TIRACHINAS DE HELADO**
- 116 UN GUAANTE DE PESADILLA**

- 126 AVIONES DE COMBATE**
- 138 COHETE A LA LUNA**
- 150 ALARMA DE DEFENSA**
- 162 LAS PEONZAS GUERRERAS**
- 172 ¡APUESTA, APUNTA Y DISPARA!**
- 184 TAPONES SALTARINES**



Desenfunda, cobarde.



INDIOS

■ ■ ■ Y ■ ■ ■

VAQUEROS

EL OESTE ES UN LUGAR DURO

*y solo los más fuertes y
valientes se quedarán con las
extensas llanuras.*



*¿Serán los indios
o los vaqueros?*



JUGADORES 2 O MÁS

OBJETIVO... TERMINAR CON EL ENEMIGO ANTES QUE TU CONTRINCANTE

TIPO DE PUNTERÍA, POR TURNOS



REGLAS DEL JUEGO

- ▶ **Cada equipo tendrá sus armas específicas:** los indios, arco y flechas; los vaqueros, revolver y munición. Ambos bandos tienen derecho al mismo número de disparos.
- ▶ **Se colocan muñecos de cartón simulando dianas,** unos representarán indios y otros vaqueros. Estas siluetas se pondrán entremezcladas, de este modo tendremos que afinar la puntería ya que, por error, podríamos derribar algún muñeco de nuestro propio bando.
- ▶ **Nos situaremos a 3 metros de los objetivos y...**
 - a la de 1...
 - a la de 2...
 - ¡a la de 3!
- ▶ **Indios y vaqueros harán su primer disparo, simultáneamente.** Los muñecos que resulten derribados quedan fuera de juego. Se permite derribar más de un muñeco por disparo, a causa de rebotes o similares.
- ▶ **Una vez efectuados todos los disparos, se hará recuento de las bajas producidas.** El equipo con más muñecos en pie es el ganador. En caso de que se produzca empate, habrá que repetir la batalla para desempatar.

MATERIALES NECESARIOS

■ *Arco y flechas*

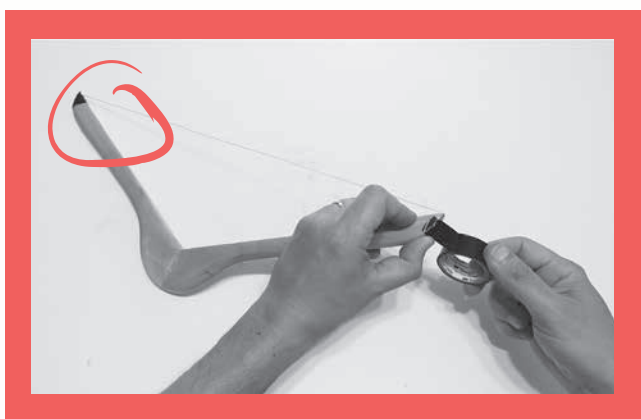
- ◀ Percha de madera
- ◀ Goma elástica
- ◀ Cinta adhesiva
- ◀ Brochetas de madera (6 unidades)
- ◀ Papel de aluminio
- ◀ Pegamento

■ *Revolver y munición*

- ◀ Cartón grueso (de una caja de televisor o similar)
- ◀ Papel en blanco
- ◀ Tijeras o cúter
- ◀ Pegamento
- ◀ Gomas elásticas (6 unidades)
- ◀ Rotuladores para decorar

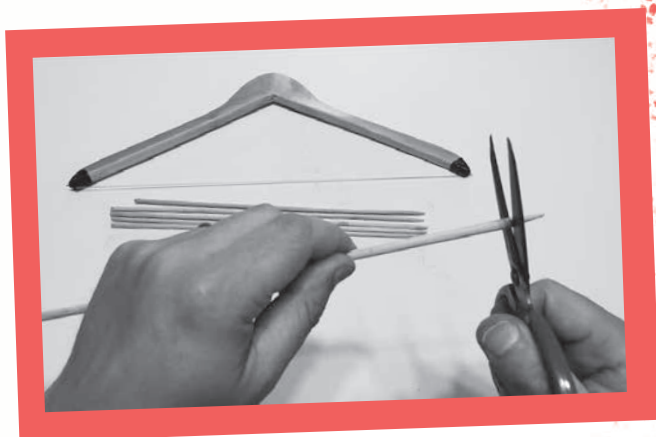
MONTAJE

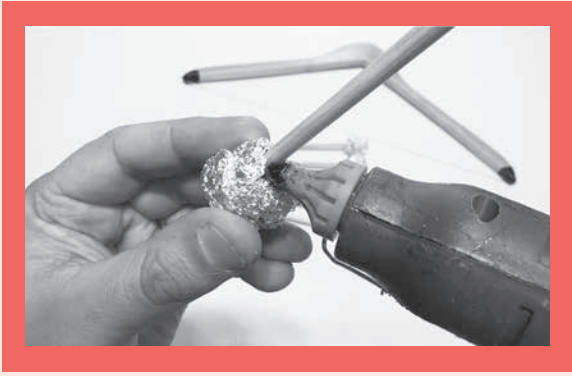
■ *Arco y flechas*



1. **Retiramos el gancho** de la percha y el palito, para dejar la forma básica del arco. Con ayuda de la cinta adhesiva, unimos la goma elástica a ambos extremos de la percha, dándole tensión para que propulse las flechas sin problemas.

2. Para las flechas, **cortamos la parte punzante** de las brochetas, dejándolas planas por ambos lados.



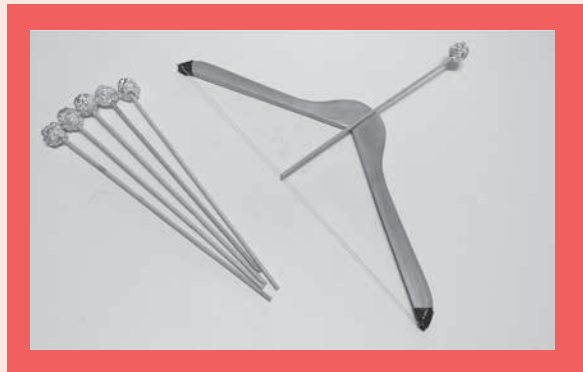


- 3.** Ponemos una bola de papel de aluminio en uno de los extremos de cada flecha, fijándola con pegamento para evitar que se suelte. Este extremo será la punta de la flecha; la bolita de aluminio aporta peso a la punta, haciéndola más precisa.



- 4.** Por último, **hacemos una pequeña hendidura** en el otro extremo de las flechas. En esta hendidura es donde insertaremos la goma elástica del arco la hora de disparar.

- 5.** Listo, **ya tenemos el armamento de los indios** preparado para la batalla.

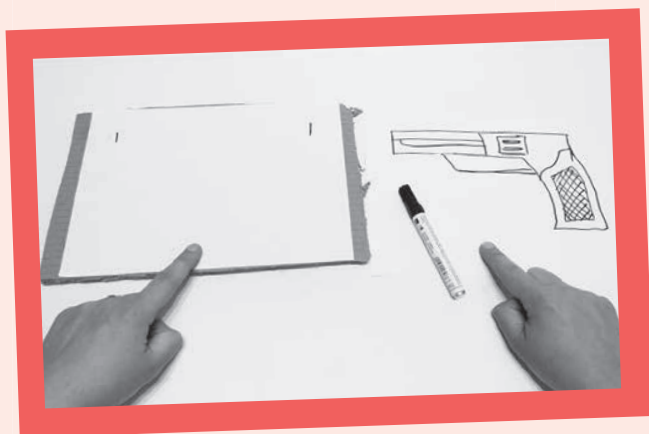


¡Ahora le toca el turno a los vaqueros...

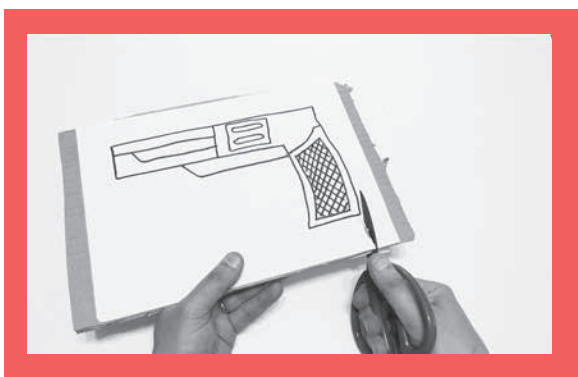
Revólver y munición



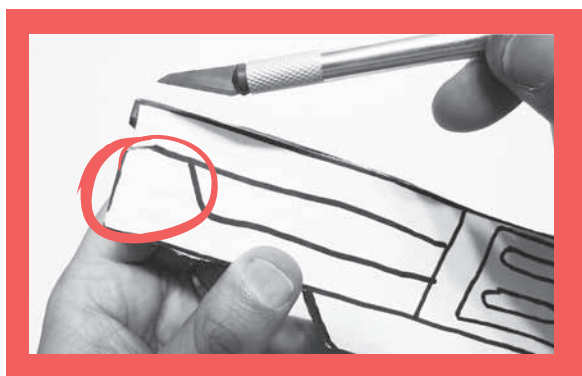
1. Si hemos conseguido el cartón grueso, perfecto. Si es algo delgado, **tendremos que unir con pegamento dos capas de cartón** para dar cuerpo y rigidez al revólver.



2. Ahora **pegamos las hojas de papel en blanco en ambas caras del cartón**. Una vez seco, dibujamos la silueta de nuestro revólver en el papel. Aquí es donde cada uno muestra su arte. Aconsejo hacer primero una prueba en un papel aparte y luego pasarlo al cartón.



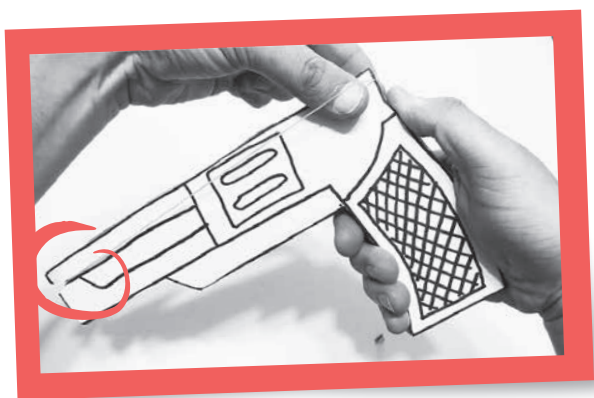
- 3. Recortamos nuestro revólver** con ayuda de las tijeras o del cutter, siempre con supervisión de un adulto.

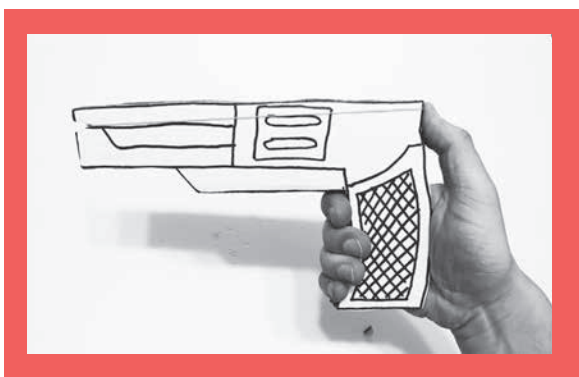


- 4. Hacemos una pequeña muesca** en la punta del cañón. Allí insertaremos uno de los extremos de una goma elástica, que será nuestra munición.

- 5. Estiramos la goma** y llevamos el otro extremo a lo largo del cañón, hasta la parte de arriba de la empuñadura.

Hemos de elegir gomas elásticas que, una vez fijadas al revólver de este modo, den una buena tensión, para que sean capaces de alcanzar a los enemigos y derribarlos.

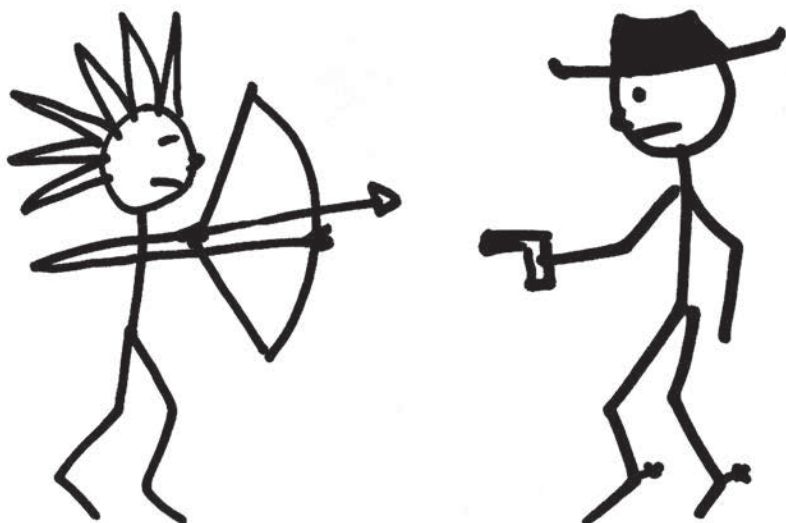




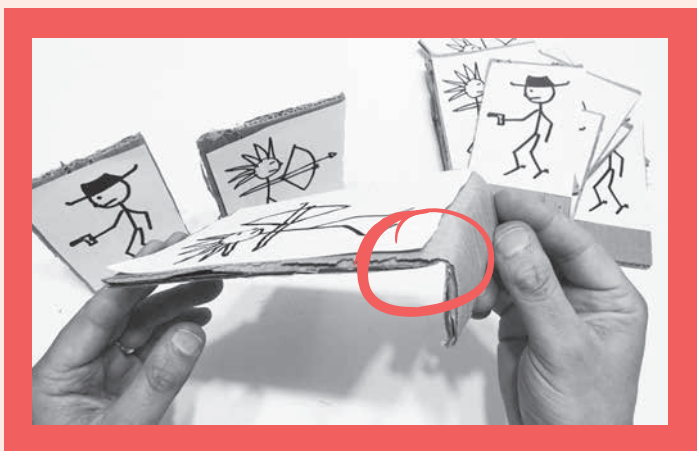
6. **La forma de disparar es bien sencilla:** solo tenemos que empujar la goma hacia arriba con el pulgar..., y saldrá disparada.

Las dianas

Llegado a este punto, solo queda **hacer los muñecos que utilizaremos como dianas.**



1. Yo hice cinco figuras de cada bando, pero eso depende de la batalla que quieras montar, una pequeña escaramuza o la gran guerra de las praderas.



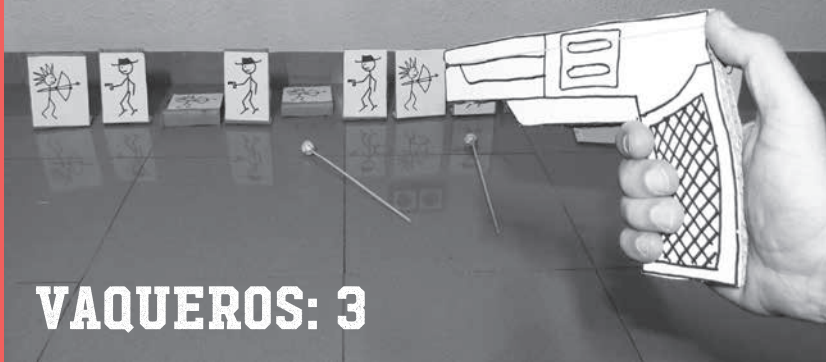
2. Calca las muestras que aquí te dejo.

3. Pégalas a un cartón y dales algo de base, para que se mantengan de pie. Pero no mucha, pues has de poder derribarlas de un golpe.

Ya está todo preparado. Así que a disparar y que gane el más rápido del Oeste...



INDIOS: 1



VAQUEROS: 3

Espero que lo paséis en grande tú y tus amigos, simulando auténticas batallas. Podéis ir variando la distancia de disparo o la proximidad de los muñecos entre sí. De esta forma se aumenta o disminuye la dificultad en cada partida.

Recuerda:

cada arma tiene sus ventajas e inconvenientes.

Elige bien el bando... ¡y a ganar!

¡¡¡VAMOOS!!!

