BANG!® ¡LA BALA!

UN JUEGO DE CARTAS DE GRAN CALIBRE

Desde el principio de los tiempos, los Forajidos cazan al *Sheriff* y el *Sheriff* caza a los Forajidos. El Renegado planea en secreto, dispuesto a ponerse de uno u otro lado.

¿Pero quiénes son los despiadados Forajidos que quieren coserle a tiros? ¡Para averiguarlo, tendrás que desenfundar (las cartas, claro)!

Solo ante el peligro bajo el ardiente sol de mediodía, sucesos inesperados obligan a buscar refugio en una ciudad fantasma.

En **Dodge City**, nuevos pistoleros compiten con los clásicos, empleando nuevos trucos y técnicas desconocidas.

Cuando la cosa se pone dura, los más duros ponen toda la carne en el asador y se lo juegan todo **Por un puñado de cartas**.

¡Y si eso no fuera suficiente, pistoleros aún más extraños salen de sus escondites!

Ahora el *Sheriff* ha decidido zanjar las cosas de una vez por todas, a su manera.

Ha escrito un nombre en una sola bala. Ese nombre es... **BANG!**

¡Esta edición especial incluye todas las cartas de **BANG!** publicadas hasta la fecha y algunas nuevas sorpresas! Dentro encontrarás:

- **BANG!** – El juego de cartas del Salvaje Oeste más famoso del mundo.
- **Solo ante el peligro** – La primera expansión limitada.
- **Dodge City** – Incluye nuevas cartas y personajes y permite jugar a hasta a 8 jugadores.
- **Por un puñado de cartas** – La segunda expansión limitada, que incluye diseños realizados por autores de todo el mundo.
- Además de **tres personajes especiales** solicitados por los aficionados de **BANG!:**
  - *Tío Will*
  - *Johnny Kisch*
  - *Claus "El Santo"*
- **Dos nuevas cartas para Solo ante el peligro**, nunca antes disponibles de forma impresa:
  - *Nueva Identidad*
  - *Esposas*
- Más **dos cartas en blanco** para tus propias creaciones...
- ...y un regalo especial: **¡una nueva y brillante estrella de *Sheriff*!**

BANG!®

EL JUEGO DEL SALVAJE OESTE

BANG! es un juego de duelos entre un grupo de Forajidos y su objetivo principal, el *Sheriff*, al más puro estilo de los *Spaghetti Wésterns*. Los Alguaciles, de incógnito, ayudan al *Sheriff*, pero entre todos ellos hay un Renegado que persigue sus propios fines.

En **BANG!** cada jugador interpreta alguno de estos Roles y representa a un Personaje inspirado en algún famoso del Salvaje Oeste.

CONTENIDOS



7 cartas de Roles:
- 1 *Sheriff*
- 2 Alguaciles
- 3 Forajidos
- 1 Renegado



80 cartas de juego



16 cartas de Personaje con balas en el dorso



7 cartas de Resumen

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tiene su propio objetivo:



El *Sheriff*: debe eliminar a todos los Forajidos y al Renegado, para proteger la ley y el orden.



Alguaciles: ayudan y protegen al *Sheriff*, y comparten su objetivo a cualquier coste.



Forajidos: deben matar al *Sheriff*, pero no tienen ningún escrúpulo en eliminarse entre ellos para conseguir la recompensa.



Renegado: quiere ser el próximo *Sheriff*, así que su objetivo es ser el último hombre en pie.

Preparación

Prepara un mazo de **cartas de Rol**, compuesto por las siguientes cartas dependiendo del número de jugadores:

4 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado y 2 Forajidos.
5 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado, 2 Forajidos y 1 Alguacil.
6 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado, 3 Forajidos y 1 Alguacil.
7 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado, 3 Forajidos y 2 Alguaciles.



Baraja los **Personajes** y entrega una de estas cartas **boca arriba** a cada uno de los jugadores, que deberán leer entonces el nombre de su Personaje y su Capacidad en voz alta. Cada jugador toma a continuación otra carta de Personaje de las cartas sobrantes para ayudarle a llevar la cuenta de sus puntos de vida, y le da la vuelta para mostrar las Bala del dorso, cubriéndola parcialmente con su carta de Personaje original. Inicialmente, se deben mostrar un número de Balas igual a las que se indican en la esquina superior de la carta de Personaje; a lo largo de la partida, estas Balas se irán tapando para señalar que el Personaje ha sido herido. El ***Sheriff*** juega la partida con una **Bala** adicional: Si su carta de Personaje muestra 3 balas, se considera que tiene 4 a todos los efectos, y si muestra 4 balas, recibe 5.
Devuelve a la caja el resto de las cartas de Rol y Personaje.
Baraja las **cartas de juego**, y entrega boca abajo a cada jugador **tantas cartas como balas** muestre su carta de Personaje. Coloca el resto de las cartas de juego boca abajo en medio de la mesa, como mazo de robo, dejando sitio para la pila de descartes. Entrega una carta de Resumen a cada jugador.

Nota: en tus primeras partidas, puedes probar una versión simplificada del juego dejando las cartas con el símbolo de un libro en la caja antes de empezar.

Personajes

Todos los Personajes tienen capacidades especiales, que los hacen únicos. Las **Balas** que tienen te indican con **cuántos puntos de vida** comienzas la partida; es decir, cuántos impactos de bala (o **impactos**) puedes recibir antes de ser **eliminado de la partida** (el Personaje muere). Además, las **Balas** también indican **cuántas cartas** puedes tener en tu mano **al final del turno** (a esto se le llama **límite de la mano**).



Ejemplo: Jesse Jones tiene 4 puntos de vida. Puede recibir 4 impactos antes de ser eliminado de la partida. Además, puede quedarse con 4 cartas en la mano al final de su turno.
En la imagen podemos ver cómo Jesse ha perdido ya un punto de vida, tal como muestra la carta que hay bajo él. ¡Sólo 3 impactos más y será historia!
Además, esto significa que ahora Jesse sólo puede quedarse con 3 cartas en su mano al final del turno, porque sólo le quedan 3 puntos de vida.

La partida

El *Sheriff* juega en primer lugar. La partida se desarrolla en turnos sucesivos, pasando de un jugador al siguiente en la dirección de las agujas del reloj. El turno de cada jugador se divide en 3 fases.

1. Roba 2 cartas.
2. Juega cualquier número de cartas.
3. Descarta el exceso de cartas.

1. Roba 2 cartas

Roba las dos cartas superiores del mazo de robo. Cuando el mazo de robo se quede sin cartas, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo de robo.

2. Juega cualquier número de cartas

Tras robar las dos cartas, puedes jugar cualquier número de cartas, bien para acercarte a la victoria, o bien para frustrar los planes de tus adversarios, intentando eliminarlos. Sólo puedes jugar cartas durante tu turno (a excepción de la cartas *¡Fallaste!* y *Cerveza*, como podrás ver más adelante). No estás obligado a jugar cartas durante esta fase. Puedes jugar cualquier número de cartas, con sólo estas **tres limitaciones**:

- Puedes jugar **una única carta *¡BANG!* por turno**. Esta limitación sólo se aplica a las cartas *¡BANG!*, no a las cartas con el símbolo .
- Sólo puedes tener en juego **una copia de cualquier carta**. Una carta es copia de otra si tienen el mismo nombre.
- Sólo puedes tener **un Arma** en juego. Cuando juegues una nueva Arma, deberás descartar la que tengas en juego.

Ejemplo: Si tienes un Barril *en juego, no puedes jugar otro, puesto que tendrías dos copias de la misma carta en juego.*

Hay dos tipos de cartas: **cartas con el borde marrón** (que se juegan y descartan) y **cartas con el borde azul** (Armas y otros objetos).

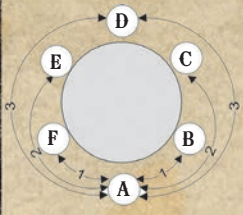


Las **cartas con el borde marrón** se juegan colocándolas directamente en la pila de descartes y aplicando su efecto en ese mismo momento (tal como se explica más adelante).

Las **cartas con el borde azul** se colocan boca arriba frente a ti (con la excepción de la *Cárcel*). Las cartas azules así colocadas "están en juego". El efecto de estas cartas dura hasta que se descartan o se retiran por alguna razón (por ejemplo debido a una carta *La Ingenua Explosiva)* o se verifique una condición especial (como en la carta *Dinamita*). No hay límite al número de cartas que puedes tener en juego, siempre que no tengan el mismo nombre.

3. Descarta el exceso de cartas

Una vez hayas completado la segunda fase (porque no quieras o puedas jugar más cartas), debes descartarte del exceso de cartas que tengas en la mano. Recuerda que el **límite de tu mano** al **final del turno** es igual al número de Balas que se muestran de la carta que hay bajo tu Personaje en ese momento. Después, le corresponde comenzar su turno al siguiente jugador en la dirección de las agujas del reloj.



Distancia entre jugadores

La distancia entre dos jugadores es el número **mínimo de espacios entre ellos**, ya sea en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario (ver la figura adyacente). La distancia es muy importante, porque afecta a todas las cartas que muestran un dibujo de un punto de mira. Normalmente sólo puedes alcanzar a objetivos **a una distancia de 1**. Cuando un Personaje es eliminado, ya no se tiene en cuenta al calcular la distancia, y por tanto algunos de los jugadores restantes se acercarán cuando alguien sea eliminado.

Eliminar a un Personaje

Tu Personaje morirá **al perder su último punto de vida**, y **la partida terminará para ti**, a menos que juegues de inmediato una *Cerveza* (ver más adelante). Cuando te eliminen de la partida, muestra tu Rol y devuelve todas las cartas que tuvieras en juego o en la mano a la pila de descartes.

Castigos y recompensas

- Si el ***Sheriff*** **elimina a un Alguacil**, el *Sheriff* debe descartar todas las cartas que tenga en juego y en la mano.
- **Cualquier jugador que elimine a un Forajido** (incluso si el jugador que lo elimina es también un Forajido) debe robar del mazo una recompensa de 3 cartas.

Final de la partida

La partida termina cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- **El *Sheriff* es eliminado.** Si el Renegado es el **último jugador que queda**, gana la partida. En caso contrario, ganan los Forajidos.
- **Todos los Forajidos y el Renegado son eliminados.** Ganan el *Sheriff* y los Alguaciles.

Ejemplo 1: Todos los Forajidos son eliminados, pero el Renegado permanece en pie. En ese caso, la partida continúa. El Renegado debe enfrentarse al Sheriff *y sus Alguaciles solo.*

Ejemplo 2: El Sheriff *muere, pero todos los Forajidos han sido eliminados, y un Alguacil y el Renegado permanecen en pie. ¡Los Forajidos ganan la partida! ¡Han logrado su objetivo a costa de sus propias vidas!*

Nueva partida

Si juegas varias partidas seguidas, los jugadores que permanezcan "vivos" al final de una partida pueden, si quieren, conservar sus Personajes (pero no las cartas que tengan en la mano o en juego) para la siguiente partida. Los jugadores que hayan sido eliminados deben robar un nuevo Personaje al azar.
Si quieres dar a cada jugador la oportunidad de hacer de *Sheriff*, puedes pasar el Rol de *Sheriff* de jugador en jugador, asignando al azar el resto de Roles.
Ahora que ya estás familiarizado con las reglas de **BANG!**, veamos en detalle qué hacen las cartas.

Las cartas



Armas

Comienzas la partida con un Colt .45. Esto no se representa mediante ninguna carta. Usando el Colt .45 sólo puedes impactar a objetivos **que estén situados a una distancia de 1**; esto significa que sólo puedes alcanzar con él a jugadores situados directamente a tu izquierda o a tu derecha.

Para atacar a los jugadores que se encuentren a una distancia mayor, deberás poner en juego un Arma mayor. Puedes reconocer las Armas por su borde azul sin agujeros de bala, su ilustración en blanco y negro y el número dentro de un punto de mira (como puede verse en la figura adjunta), que representa **la máxima**

distancia de alcance. El Arma en juego sustituye al Colt .45, hasta que se retira la carta por alguna razón, como ser robada (por ejemplo mediante una carta ¡Pánico!) o descartada (por ejemplo debido al efecto de una carta *La Ingenua Explosiva*). La única Arma que nunca puedes perder es tu viejo compañero, el Colt .45.

Sólo puedes tener en juego un Arma. Si quieres poner en juego un Arma y tienes ya una en juego, debes descartar esta última.

Nota importante: Las Armas no cambian la distancia entre jugadores. Representan la distancia máxima alcanzable cuando disparas.

Volcanic



*C*on este Arma en juego puedes jugar cualquier número de cartas *¡BANG!* en tu turno. **Puedes jugarlas contra uno o varios objetivos, siempre que estén a una distancia de 1.**

¡BANG! y ¡Fallaste!



Las cartas *¡BANG!* son el método principal para reducir los puntos de vida de otros jugadores. Si quieres jugar una carta *¡BANG!* para atacar a otro jugador, **determina primero la distancia a la que se encuentra ese jugador** y **si tu Arma es capaz de alcanzarle a esa distancia**.

Ejemplo 1: Volvamos a la figura anterior, en la que se veían las distancias entre los jugadores. Imaginemos que Ana (A) quiere dispararle a Carlos (C) (vamos, que Ana quiere jugar una carta ¡BANG! *contra Carlos). Carlos está a una distancia de 2, así que Ana necesita un Arma cuyo alcance sea mayor para disparar a esa distancia. Un* Schofield*, un* Remington*, una* Carabina Revólver*, un* Winchester*, pero no una* Volcanic *o el* Colt .45*. Si tuviera una* Mira Telescópica *en juego, Ana vería a Carlos a una distancia de 1, y podría dispararle con cualquier Arma. Pero si Carlos tuviera un* Mustang *en juego, las dos cartas (la* Mira Telescópica *y el* Mustang*) se contrarrestarían (+1 y -1) y Carlos seguiría estando a una distancia de 2.*

Ejemplo 2: Si Daniel (D) tuviese un Mustang *en juego, Ana lo vería a una distancia de 4. Para poder disparar a Daniel, Ana tendría que poner en juego un Arma capaz de alcanzar una distancia de 4.*



Si un *¡BANG!* te alcanza puedes jugar de inmediato un *¡Fallaste!* para cancelar el disparo (incluso si no es tu turno). Si no lo haces, **pierdes un punto de vida**, y debes indicarlo tapando con tu carta de Personaje una de sus Balas. Si no te quedan Balas (es decir, pierdes tu último punto de vida) **quedas eliminado de la partida**, a menos que juegues una carta *Cerveza* (ver más abajo). Sólo puedes cancelar disparos dirigidos contra ti. La carta *¡BANG!* se descarta, incluso si ha sido cancelada.



Cerveza

Esta carta te permite **recuperar** un punto de vida; debes indicarlo mostrando una nueva Bala en tu carta. Recuerda siempre que **no puedes tener más puntos de vida que tu cantidad de inicio.** La *Cerveza* no puede usarse para ayudar a otros jugadores. La *Cerveza* puede jugarse de dos formas. Además de poder jugarse en tu turno como el resto de cartas, la *Cerveza* también puede usarse fuera de tu turno, pero sólo si has recibido un impacto que sería **letal** (es decir, un impacto que te haría perder tu último punto de vida). No puedes usarla de este modo si simplemente has recibido un impacto.

Los símbolos de las cartas

En cada carta hay uno o varios símbolos que muestran su efecto. Las cartas con símbolos en dos líneas tienen dos efectos simultáneos

Funciona como un *¡BANG!*: El afectado pierde un punto de vida.

Funciona como un *¡Fallaste!*: Anula el efecto de un .

Permite recuperar un punto de vida. Sólo el jugador afectado se beneficia de los efectos de esta carta, a menos que se especifique otra cosa.

Roba una carta. Si se especifica "Un jugador cualquiera" (ver el símbolo correspondiente) puedes robar una carta al **azar** de su mano, o puedes **quitarle** una que tenga **en juego**. Si no se indica ningún objetivo, roba una carta del mazo de robo. En cualquiera de los casos anteriores, añade la carta obtenida a tu mano.

Obliga a descartar una carta. Puedes forzar al jugador elegido a descartar una carta de su mano al azar, o puedes elegir y descartar una de sus cartas en juego.

Indica que puedes aplicar el efecto de la carta a un jugador cualquiera independientemente de la distancia que te separe de él.

Indica que el efecto de la carta se aplica a **todos los demás jugadores** (no se aplica a quien haya jugado la carta), independientemente de la distancia que te separe de ellos.

Indica que el efecto de la carta se aplica a un jugador cualquiera que esté dentro de tu alcance.

1 Indica que el efecto de la carta se aplica a un jugador cualquiera situado a una distancia menor o igual que la indicada por el número. Las cartas *Mustang* y *Mira Telescópica* pueden alterar esta distancia.

La *Cerveza* **no tiene efecto si sólo quedan 2** jugadores en la partida. En esta caso, si juegas una *Cerveza* no ganas ningún punto de vida.

Ejemplo: Te quedan 2 puntos de vida y sufres 3 puntos de daño de una Dinamita. *Si juegas 2* Cervezas *permanecerás con vida y te quedará 1 punto de vida. Si sólo tuvieras 1* Cerveza *que jugar, morirías porque sólo te permitiría ganar 1 punto de vida, y eso te dejaría con 0 puntos de vida.*

Saloon



Las cartas que tienen dos líneas de símbolos tienen dos efectos simultáneos, uno por cada línea. En el *Saloon* los símbolos de la primera línea significan "Recupera un punto de vida" y que esto se aplica a "Todos los demás jugadores", y los de la segunda línea significan "Recupera un punto de vida" (puesto que no se especifica otra cosa, este último efecto sólo se aplica a quien jugó la carta. El efecto final es que **todos los jugadores recuperan un punto de vida**. No puedes jugar un *Saloon* fuera de turno cuando has perdido tu último punto de vida. ¡El *Saloon* no es una *Cerveza*!

Diligencia y Wells Fargo



Los símbolos significan "Roba 2 cartas" (3 en el caso de *Wells Fargo*) de la parte superior del mazo de robo.

Almacén



Cuando juegues esta carta, roba boca arriba tantas cartas como jugadores queden aún en la partida, y colócalas sobre la mesa. Empezando por ti y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige una de las cartas y la añade a su mano.

¡Pánico!



Los símbolos de la carta significan “Roba una carta” de “Un jugador situado a una distancia de 1”. Esta distancia no puede ser modificada usando Armas, pero sí por cartas como *Mustang* o *Mira Telescópica*.



La Ingenua Explosiva

Obliga a “Descartar una carta” a “Un jugador cualquiera”, independientemente de la distancia que te separe de él.

Ametralladora Gatling



La *Ametralladora Gatling* dispara “un *¡BANG!*” a “Todos los demás jugadores”, independientemente de la distancia. Aunque la *Ametralladora Gatling* dispare un *¡BANG!* a los demás jugadores, **no se considera una carta *¡BANG!*** En tu turno puedes jugar todas las *Ametralladoras Gatling* que quieras, pero sólo una carta *¡BANG!*



¡Indios!

Cada jugador, excluyendo al que haya jugado la carta, debe descartar una carta *¡BANG!* o perder un punto de vida. Las cartas *¡Fallaste!* y *Barril* no tienen efecto en este caso.

Duelo



Con esta carta puedes desafiar a cualquier jugador a un duelo (mirándole fijamente a los ojos), independientemente de la distancia que te separe de él. El jugador desafiado **puede** descartar una carta *¡BANG!* Si lo hace, ahora eres tú quien **puede** descartar una carta *¡BANG!*, y así sucesivamente. El primero de los dos implicados en el desafío que no descarte una carta *¡BANG!* **pierde un punto de vida**, y el duelo termina. No se pueden jugar cartas *¡Fallaste!* ni usar el *Barril* durante un duelo. El *Duelo* no es una carta *¡BANG!*



Mustang

Cuando tienes un caballo *Mustang* en juego, la distancia entre tú y los demás jugadores aumenta en 1. Sin embargo, tú sigues viendo al resto de jugadores a la misma distancia.

Ejemplo: En la figura que vimos antes, si Ana (A) tiene un Mustang *en juego, Berta (B) y Fernando (F) la ven a una distancia de 2; Carlos (C) y Emma (E), a una distancia de 3; y Daniel (D), a una distancia de 4, mientras que Ana sigue viéndolos a todos a la distancia habitual.*

Mira Telescópica



Si tienes en juego una *Mira Telescópica* la distancia a la que ves a todos los demás jugadores se reduce en 1. Sin embargo, los demás jugadores te ven a ti a la distancia normal. Cualquier distancia inferior a 1 se considera de 1.

Ejemplo: En la figura que vimos antes, si Ana (A) tiene una Mira Telescópica*, ve a Benjamín (B) y a Fernando (F) a una distancia de 1, a Carlos (C) y a Emma (E) a una distancia de 1, y a Daniel (D) a una distancia de 2, mientras que todos ellos siguen viendo a Ana a la distancia habitual.*

¡Desenfunda!



En algunas cartas (como *Barril* o *Cárcel*, por ejemplo) se muestran palos de póker y valores, y a continuación un signo de igualdad (=) y sus efectos. Para usar una carta de este tipo debes "Desenfundar". Desenfundar consiste en darle la vuelta a la primera carta del mazo de robo y mostrársela a todos. A esta carta se la denomina carta *desenfundada*.

Si el símbolo y el valor de la carta desenfundada (que se encuentran en la parte inferior izquierda de la carta) coinciden con los de la carta que intentas usar, has desenfundado con éxito, y el efecto se aplica. Si el palo o el valor de la carta desenfundada no coinciden con los especificados en la carta que quieres usar, el efecto de esta última carta no se aplica… ¡mala suerte! En cualquiera de los dos casos, la carta desenfundada se descarta sin tener en cuenta sus posibles efectos.



Si en una carta se muestra un rango de valores, la carta desenfundada debe mostrar un valor que coincida o esté incluido en ese rango de valores (incluyendo los valores impresos). Además, su palo debe coincidir con el de la carta que se pretende usar (en el ejemplo cualquier carta comprendida entre el 2 de picas y el 9 de picas —ambos incluidos— sería valida para desenfundar con éxito).

La secuencia de valores en las cartas es la siguiente:
2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Barril



El *Barril* te permite "desenfundar" cuando seas objetivo de un *¡BANG!*:

- Si desenfundas una carta de corazones, no eres alcanzado (exactamente igual que si hubieras jugado una carta *¡Fallaste!*).
- En cualquier otro caso no sucede nada, y se te aplican los efectos del *¡BANG!*



Ejemplo: Eres el objetivo de un ¡BANG! *de otro jugador y tienes un* Barril *en juego, lo que te permite desenfundar y anular un* ¡BANG! *en el caso de que desenfundes una carta de corazones. Así que le das la vuelta a la primera carta del mazo de robo y la colocas directamente en la pila de descartes. ¡Es un 4 de corazones! El uso del* Barril *tiene éxito, y el* ¡BANG! *se cancela. Si la carta desenfundada hubiera sido de un palo diferente, el* Barril *no habría tenido efecto. En este caso, aún podrías librarte del* ¡BANG! *si tuvieras en tu mano una oportuna carta* ¡Fallaste!

Cárcel



Juega esta carta sobre otro jugador independientemente de la distancia que os separe, colocándola en la mesa frente a él. ¡Le has encarcelado!

Si estás en la cárcel debes desenfundar justo antes de empezar tu turno:

- Si desenfundas una carta de corazones, escapas de la cárcel: descarta la carta de *Cárcel* y continúa tu turno con normalidad.
- Si la carta no es de corazones, pierdes tu turno y descartas la carta de *Cárcel*.

Aunque un jugador esté en la cárcel puede seguir siendo objetivo de cartas *¡BANG!* y puede seguir jugando cartas en respuesta (como *¡Fallaste!* y *Cerveza*) fuera de turno si es necesario.

No se puede jugar la *Cárcel* contra el *Sheriff*.



Dinamita

Pon esta carta en juego y colócala en la mesa frente a ti. La *Dinamita* permanecerá un turno entero ahí. Al comienzo de tu siguiente turno (ya tienes la *Dinamita* en juego) debes desenfundar antes de la primera fase:

- Si desenfundas una carta de picas cuyo número esté entre el 2 y el 9 (ambos incluidos), la *Dinamita* explota. Descártala y pierde 3 puntos de vida.
- En cualquier otro caso, pasa la carta *Dinamita* al jugador a tu izquierda, que tendrá que repetir este proceso (desenfundar una carta, etc.) en su propio turno.

Este proceso continúa hasta que explote, o sea descartada por *La Ingenua Explosiva* o robada por una carta *¡Pánico!* Si tienes en juego la *Dinamita* y la *Cárcel*, debes desenfundar primero para la *Dinamita*. Si recibes daño (o incluso eres eliminado) debido a la *Dinamita*, no se considera que ese daño haya sido causado por ningún jugador.

Los Personajes



Bart Cassidy (4 puntos de vida): Cada vez que pierde un punto de vida, roba inmediatamente una carta del mazo de robo.



Black Jack (4 puntos de vida): Durante la primera fase de su turno, debe mostrar la segunda carta robada. Si es de corazones o diamantes, roba una carta adicional del mazo de robo.



Calamity Janet (4 puntos de vida): Puede usar las cartas *¡BANG!* como cartas *¡Fallaste!* y las cartas *¡Fallaste!* como cartas *¡BANG!* Si Calamity Janet usa una carta *¡Fallaste!* como carta *¡BANG!*, no puede jugar ningún otro *¡BANG!* en el turno (a menos que tenga en juego una *Volcanic*).



El Gringo (3 puntos de vida): Cada vez que pierda un punto de vida debido a una carta jugada por otro jugador, roba al azar una carta de la mano de ese jugador. Si a éste no le quedan cartas, es una lástima, pero te quedas sin robar. Recuerda que los daños causados por la *Dinamita* no son causados por ningún jugador.



Jesse Jones (4 puntos de vida): Durante la primera fase de su turno, puede robar la primera de sus dos cartas del mazo de robo, o puede robarla al azar de la mano de otro jugador. La segunda carta la roba del mazo, en cualquier caso.



Jourdonnais (4 puntos de vida): Se considera que tiene siempre un *Barril* en juego. Siempre que sea el objetivo de un *¡BANG!* puede desenfundar, y si sale una carta de corazones se cancela el *¡BANG!* Si Jourdonnais tiene un *Barril* en juego, tendrá dos oportunidades de cancelar el *¡BANG!* en lugar de una. Si las dos fallan, siempre puede usar un *¡Fallaste!*



Kit Carlson (4 puntos de vida): Durante la primera fase de su turno, mira las tres primeras cartas del mazo de robo, se queda con dos, y devuelve la carta restante a la parte superior del mazo de robo, boca abajo.



Lucky Duke (4 puntos de vida): Cada vez que tenga que desenfundar, le da la vuelta a las dos primeras cartas de la parte superior del mazo, y elige el resultado que prefiera. Las dos cartas se descartan.



Paul Regret (3 puntos de vida): Se considera que siempre tiene en juego un *Mustang*. Todos los demás jugadores deben sumar 1 a la distancia a la que lo ven. Si Paul Regret tiene además un *Mustang* en juego, los efectos de los dos se suman y la distancia a la que los demás ven a Paul Regret se incrementa en 2.



Pedro Ramírez (4 puntos de vida): Durante la primera fase de su turno, puede robar la primera de sus cartas del mazo de robo, o puede robar en su lugar la primera carta de la pila de descartes. La segunda carta la roba del mazo de robo, en cualquier caso.



Rose Doolan (4 puntos de vida): Se considera que siempre tiene en juego una *Mira Telescópica*. Rose ve a todos los demás jugadores a una distancia reducida en 1. Si Rose tiene además una *Mira Telescópica* en juego, los efectos de las dos se suman y reducen la distancia a la que Rose ve a los demás en 2.



Sid Ketchum (4 puntos de vida): En cualquier momento, puede descartar dos cartas y recuperar 1 punto de vida. Puede hacer esto todas las veces que quiera seguidas, siempre que tenga cartas que descartar. Debes tener en cuenta que no se pueden tener más puntos de vida por encima de los iniciales.



Slab "el Asesino" (4 puntos de vida): Los jugadores que intenten anular un *¡BANG!* que haya sido jugado por Slab, tienen que jugar dos *¡Fallaste!* El *Barril*, si se usa con éxito, sólo cuenta como un *¡Fallaste!*



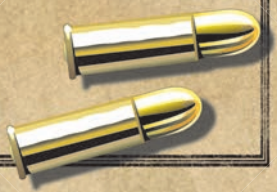
Suzy Lafayette (4 puntos de vida): En el momento en que se quede sin cartas, roba una carta del mazo de robo.



"Buitre" Sam (4 puntos de vida): Cuando un Personaje sea eliminado de la partida, Sam añade a su mano todas las cartas que ese jugador tuviera en su mano y en juego.



Willy "el Niño" (4 puntos de vida): Puede jugar tantas cartas *¡BANG!* como quiera en su turno.



Y RECUERDA

- Cualquier carta con un símbolo de *¡Fallaste!* puede usarse para cancelar el efecto de una carta con un símbolo de *¡BANG!* .
- Sólo puedes jugar una carta *¡BANG!* por turno, pero puedes jugar cualquier número de las demás cartas que tengan el símbolo .
- No puedes tener en juego más de una carta con el mismo nombre frente a ti.
- Sólo puedes tener un Arma en juego, pero siempre tendrás al menos tu Colt .45
- Las Armas no cambian las distancias entre jugadores. Sólo representan tu alcance de disparo.
- Las *Cervezas* no tienen efecto cuando sólo quedan 2 jugadores en la partida.
- Si pierdes tu último punto de vida, puedes usar una *Cerveza*, pero no un *Saloon*.

NOTA

Si bien en estas reglas se enseña a emplear los dorsos de las cartas sin usar para llevar la cuenta de los puntos de vida, en la caja original de **BANG!** se incluyen contadores de Bala a tal fin, así como tableros de juego sobre los que poner las cartas.



BANG! DODGE CITY

UNA EXPANSIÓN DE BANG! A PRUEBA DE BALAS

BANG! Dodge City es una expansión que hará tus partidas de **BANG!** aún más divertidas y emocionantes. *Dodge City* incluye nuevos Personajes, y nuevas cartas y Roles para dar cabida hasta a 8 jugadores. Para poder jugar necesitas el juego básico.

DODGE CITY

Dodge City: ¡Una ciudad bulliciosa, caótica, vibrante y... peligrosa! Sus *Saloons* son legendarios, igual que los personajes que pasan por ellos. Atraídos por la repentina riqueza de la ciudad, los maleantes abundan en sus calles y los tiroteos son el pan de cada día. Proteger la Ley y el Orden es una tarea únicamente para los *Sheriffs* más valientes. ¿Estarás a la altura del desafío o acabarás muriendo con las botas puestas?

CONTENIDOS



8 cartas de Roles:
- 1 *Sheriff*
- 2 Alguaciles
- 3 Forajidos
- 2 Renegado



40 cartas de juego



15 cartas de Personaje con balas en el dorso



1 cartas de Resumen

Esta expansión (cuyas cartas se identifican con la silueta de bisonte en la esquina superior derecha) contiene 15 Personajes nuevos (que se barajan junto a los originales) y 40 cartas nuevas (para barajar junto a las cartas de juego básicas). También hay 8 cartas de Rol para que puedas jugar con hasta 8 jugadores. Las reglas del juego siguen siendo las mismas que las del **BANG!** original, con las incorporaciones que se indican a continuación.

Cartas con el borde verde

Algunas de las cartas nuevas tienen un borde **verde**. Estas cartas se juegan frente a ti, boca arriba, como las cartas con el borde azul. Para usar un efecto, debes coger la carta que está frente a ti y **descartarla**. Sin embargo, **no puedes** usar cartas con el borde verde **en el mismo turno** en el que las has jugado. Cada carta con el borde verde muestra los símbolos que explican su(s) efecto(s). Sólo las cartas con un símbolo de *¡Fallaste!* pueden usarse **fuera** de tu turno. Las cartas con borde verde que están frente a los jugadores también se consideran "en juego" y, al igual que las cartas con borde azul, pueden eliminarse jugando cartas como *La Ingenua Explosiva, ¡Pánico!, Cancán,* etc. Ten en cuenta que si coges una carta verde usando una carta como *¡Pánico!* o *Ragtime,* no puedes usarla en el mismo turno: de hecho, debes poner la carta en tu mano, para luego jugarla frente a ti y esperar al siguiente turno para usarla realmente.



Ejemplo 1: Juegas un Sombrero mexicano *frente a ti. A partir del turno del siguiente jugador, puedes descartarlo para usar su efecto.*

Ejemplo 2: Juegas un Derringer *frente a ti. Durante uno de tus siguientes turnos, siempre que la carta siga frente a ti, puedes escoger descartarla para causar un* ¡BANG! *a un jugador a una distancia de 1 y también robar una carta de la baraja.*

El símbolo "descarta otra carta"

Algunas de las cartas muestran este símbolo nuevo, seguido de un signo de igual y otros símbolos. Para obtener el efecto o efectos mostrados después del signo de igual, debes descartar esta carta junto con cualquier otra carta que elijas de tu mano.



Ejemplo 3: Juegas una Reyerta, *descartando otra carta que eliges de tu mano además de la carta de* Reyerta. *Después de hacerlo, el efecto de la* Reyerta *es forzar a todos los demás jugadores a descartar una carta escogida por ti, ya sea de su mano o que esté en juego. Puedes escoger algo distinto para cada jugador.*

Ejemplo 4: Juegas un Tequila *y también descartas otra carta. Escoges a cualquier jugador para que gane un punto de vida (incluso puedes escogerte a ti mismo).*

Otras cartas

En esta expansión también encontrarás cartas que son idénticas a las del juego básico: estas cartas se añaden para mantener el equilibrio entre las distintas cartas de la baraja. También encontrarás cartas que combinan de formas distintas símbolos que ya conoces. Simplemente tienes que seguir las indicaciones de los símbolos mostrados para determinar los efectos de la carta.

Por regla general, recuerda que:

- Cualquier carta con un símbolo de *¡Fallaste!* puede usarse para cancelar el efecto de una carta con un símbolo de *¡BANG!*.
- Cuando vas a perder tu último punto de vida, **sólamente** puedes usar una *Cerveza* para evitar que te eliminen de la partida. Fuera de tu turno no puedes usar otras cartas con efectos similares como *Saloon, Cantimplora, Tequila* o *Whisky.*
- Solamente puedes jugar **una carta *¡BANG!* por turno,** pero puedes jugar cualquier número de las demás cartas que tengan el símbolo .

- Si tu *Dinamita* no explota, pásasela al primer jugador que tengas a tu izquierda que no tenga ya una *Dinamita* frente a él (ningún jugador puede tener 2 cartas idénticas boca arriba frente a él).



Ejemplo 5: En respuesta a un Puñetazo*, puedes jugar la carta de* Esquivar*: cancelas el* Puñetazo *y luego robas una carta de la baraja.*

Reglas para 8 jugadores

La expansión viene con 8 cartas de Rol que reemplazan a las originales: 1 *Sheriff*, 2 Alguaciles, 3 Forajidos y 2 Renegados. Para jugar con 8 jugadores, reparte todos estos Roles boca abajo como se hace normalmente. Cada uno de los dos Renegados juega por su cuenta, y gana sólo si es el último jugador que queda vivo. Así pues, si en los últimos compases del juego el *Sheriff* se enfrenta a dos Renegados y el *Sheriff* muere primero, ¡ganan los Forajidos!

Reglas para 3 jugadores

Coge estas 3 cartas de Rol: Alguacil, Forajido y Renegado. Dale una de ellas a cada jugador aleatoriamente, pero colócalas boca arriba sobre la mesa. Todos saben el Rol de los tres jugadores.

El objetivo de cada jugador viene determinado por su Rol:

- El **Alguacil** debe matar al Renegado.
- El **Renegado** debe matar al Forajido.
- El **Forajido** debe matar al Alguacil.



El juego se desarrolla normalmente, comenzando por el Alguacil.

Ganas tan pronto como consigues tu objetivo **si eres quien realiza el disparo final** sobre tu objetivo *(p.ej., como Alguacil, debes matar al Renegado personalmente).*

Si fue el otro jugador quien realizó el disparo final, entonces el objetivo para los dos supervivientes cambia a ser el último que quede en pie. Por ejemplo, si el Forajido mató al Renegado, entonces el Alguacil no ganó y para ganar ahora tendrá que matar al Forajido, quien a su vez tiene que matar al Alguacil.

Sin embargo, cualquier jugador que mate a otro personalmente (independientemente de su Rol) roba 3 cartas de la baraja de inmediato como recompensa.

Como no hay *Sheriff*, la *Cárcel* puede jugarse sobre cualquiera.

La *Cerveza* sigue sin tener efecto cuando sólo quedan 2 jugadores.



Los Personajes



Apache Kid (3 puntos de vida): No le afectan las cartas del palo de diamantes que jueguen los otros jugadores. Esta habilidad no funciona durante un *Duelo.*



Belle Star (4 puntos de vida): Durante su turno, no tiene efecto ninguna carta que esté frente a cualquiera de los otros jugadores. Esto se aplica tanto a las cartas de borde azul como a las de borde verde.



Bill Sinrostro (4 puntos de vida): Durante la primera fase de su turno, roba una carta, más una carta por cada herida (punto de vida perdido) que sufra en ese momento. Así que si tiene la vida completa, roba una carta; con un punto de vida menos, roba 2 cartas; con dos puntos de vida menos, roba 3 cartas, etc.



Chuck Wengam (4 puntos de vida): Durante su turno, puede escoger perder un punto de vida para robar 2 cartas de la baraja. Aunque puede usar esta habilidad más de una vez en el mismo turno, no puede escoger perder su **último** punto de vida de esta forma.



Doc Holyday (4 puntos de vida): Una vez durante su turno, puede descartar 2 cartas cualesquiera de su mano para jugar el efecto de una carta *¡BANG!* contra un jugador que esté al alcance de su arma. Esta habilidad no cuenta para el límite de una carta *¡BANG!* por turno. Para impactar a Apache Kid de esta forma, al menos una de las 2 cartas descartadas no debe ser un diamante.



Elena Fuente (3 puntos de vida): Puede usar cualquier carta de su mano como un *¡Fallaste!*



Greg Digger (4 puntos de vida): Cada vez que otro personaje es eliminado, gana 2 puntos de vida. Como es habitual, no puede superar sus puntos de vida iniciales de esta forma.



Herb Hunter (4 puntos de vida): Cada vez que otro personaje es eliminado, roba 2 cartas adicionales de la baraja. Así que si él mismo mata a un Forajido, roba 5 cartas.



José Delgado (4 puntos de vida): Durante su turno, puede descartar una carta de borde azul de su mano para robar 2 cartas de la baraja. Puede usar esta habilidad dos veces por turno.



Molly Stark (4 puntos de vida): Cada vez que juega o descarta voluntariamente una carta *¡Fallaste!* o *Cerveza* o una carta *¡BANG!* cuando no es su turno, roba una carta de la baraja. Si descarta un *¡BANG!* durante un *Duelo*, no roba sus cartas de reemplazo hasta el final del *Duelo,* cuando le tocaría robar una carta por cada *¡BANG!* que hubiera usado durante el *Duelo.* ¡Las cartas que se vea obligada a descartar por el efecto de cartas como *La Ingenua Explosiva, Reyerta* o *Cancán* no se consideran como descartadas voluntariamente!



Pat Brennan (4 puntos de vida): Durante la primera fase de su turno, puede escoger robar las 2 cartas habituales de la baraja o, en su lugar, robar una carta (y sólo una) de las que están en juego y añadirla a su mano. La carta puede estar frente a cualquier jugador y puede ser tanto de borde azul como de borde verde.



Pixie Pete (3 puntos de vida): Durante la primera fase de su turno, roba 3 cartas en lugar de 2.



Sean Mallory (3 puntos de vida): En la fase 3 de su turno, puede tener hasta 10 cartas en su mano. No tiene que descartar ninguna carta si tiene más cartas que el número de puntos de vida que le quedan, pero menos de 11.



Tequila Joe (4 puntos de vida): Cada vez que juega una *Cerveza,* gana 2 puntos de vida en lugar de uno. Sólo gana un punto de vida de cartas parecidas como *Saloon, Tequila* o *Cantimplora*.



Vera Custer (3 puntos de vida): Al comienzo de su turno, antes de robar ninguna carta (en la fase 1), escoge a cualquier otro personaje que siga en juego. Hasta su siguiente turno tiene la misma habilidad que ese personaje.



POR UN PUÑADO DE CARTAS & SÓLO ANTE EL PELIGRO

DOS EXPANSIONES DE BANG! A PRUEBA DE BALAS

En el Salvaje Oeste, los tiroteos entre los Forajidos y el Sheriff *se están volviendo particularmente broncos. ¡Los jugadores deben estar listos para recibir al juez, mantener la cabeza fría durante la Fiebre del oro y tener mucho cuidado mientras caminan por la ciudad fantasma!*

Solo ante el peligro y **Por un puñado de cartas** son dos expansiones de **BANG!** (identificadas con dorsos y bordes distintos) de 15 cartas cada una, que se juegan con las mismas reglas.

El juego se desarrolla como un **BANG!** normal, con estos cambios: el *Sheriff* escoge la primera o la segunda expansión, pone aparte la carta de **Solo ante el peligro** (o **Por un puñado de cartas** si se juega con la segunda expansión), y baraja las cartas restantes boca abajo, por separado de las cartas normales. A continuación coloca la carta que habías puesto aparte en la parte superior. Por último pon este montón boca arriba junto a él.

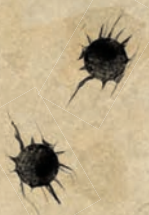
A partir de su segundo turno, antes de comenzarlo, el *Sheriff* debe quitar la primera carta del montón (con cuidado de revelar sólo la carta que hay debajo). Lee la carta en voz alta y luego la coloca en el centro de la mesa, creando un nuevo mazo. La carta de la parte superior de este montón está ahora en juego y los jugadores deben seguir sus efectos hasta que la cubra una carta nueva.

"Al comienzo de su turno" significa que la carta surte efecto antes de cualquier otra acción.

La última carta del mazo **(Solo ante el peligro** o **Por un puñado de cartas)** permanece en efecto hasta que termina la partida.

Puedes usar estas dos expansiones juntas. El *Sheriff* pone aparte **Solo ante el peligro** y **Por un puñado de cartas**; mezcla los dos montones de cartas restantes, baraja el mazo resultante, lo coloca boca abajo y roba 12 cartas al azar (o más, si quiere que la partida se prolongue). Después coge al azar una de las cartas puestas aparte y la coloca en la parte superior del mazo. Por último, pone el montón boca arriba y lo coloca junto a él.



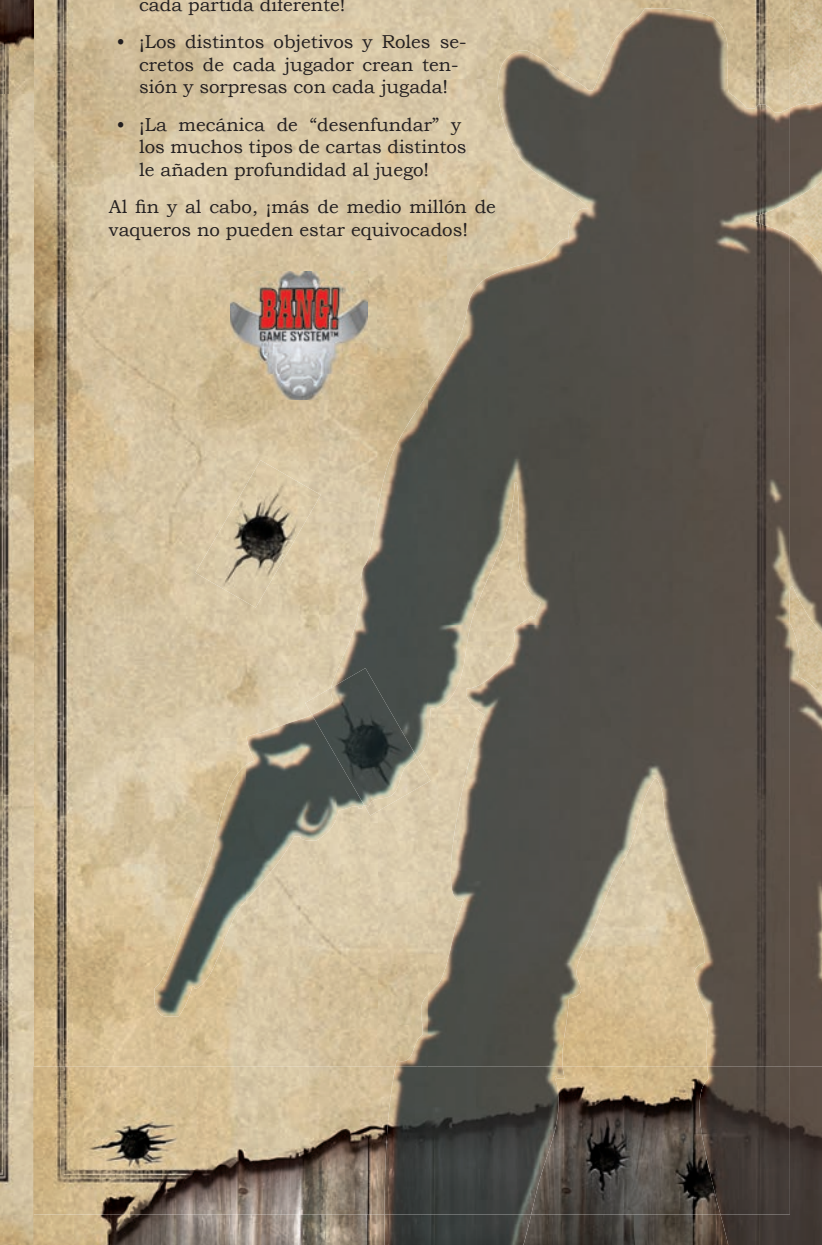


El sistema de juego BANG!

En 2009, un nuevo Sheriff llegó a la ciudad... BANG! es el exitoso juego de cartas de tiroteos en el Salvaje Oeste, ganador de varios premios internacionales. Las mecánicas originales del sistema de juego BANG! incluyen:

- ¡La distancia entre los jugadores forma parte del propio juego!
- ¡Las combinaciones únicas de personajes hacen cada partida diferente!
- ¡Los distintos objetivos y Roles secretos de cada jugador crean tensión y sorpresas con cada jugada!
- ¡La mecánica de "desenfundar" y los muchos tipos de cartas distintos le añaden profundidad al juego!

Al fin y al cabo, ¡más de medio millón de vaqueros no pueden estar equivocados!



Notas sobre la presente edición

BANG!® La Bala - 2ª edición
BANG!® - 4ª edición
Dodge City™ - 3ª edición
Solo ante el peligro - 2ª edición
Por un puñado de cartas - 2ª edición

CRÉDITOS

Concepto: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli y Domenico Giorgio
Edición: Darío Aguilar Pereira
Traducción: Sergio Hernández y Jose Luis Herrera
Ilustraciones: Alessandro Pierangelini, Toni Cittadini, Eriadan
Director artístico: Stefano de Fazi
Diseño Gráfico: David Ardila
Localización y diseño adicional: Edge Studio
Editores: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu, William Niebling

Agradecimientos especiales a Roberta Barletta y Annalisa Sciarra

BANG!® - BANG!® La Bala - Dodge City™ - Solo ante el peligro - Por un puñado de cartas, Copyright © MMVIII daVinci Editrice S.r.l., Via S. Penna, 24. 06132 Perugia, Italia. Todos los derechos reservados. La idea del juego, desarrollo, diseño, ilustraciones, empaquetado, nombre y logotipo de BANG!, La Bala, y el nombre y logotipo de dVGIOCHI, tienen todos copyright, o son marca comercial o marca comercial registrada, de daVinci Editrice S.r.l. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile — www.asmodee.es — www.asmodee.cl. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Bélgica. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.

Más información en

WWW.EDGEENT.COM

dV GIOCHI®

EDGE