

Bang!

De Emiliano Sciarra



Un juego de 4 a 7 jugadores y de 10 años en adelante

Bang! es un juego de tiros, al más puro estilo "Spaghetti Western", entre un Sheriff y un grupo de Forajidos que quieren su cabeza. El Sheriff tiene el apoyo de sus Ayudantes, de incógnito, pero también está el Renegado que persigue sus propios objetivos. En "Bang!" cada jugador asume uno de estos roles, e interpreta a un personaje inspirado en las celebridades del Oeste Americano.

Contenido

- 103 cartas divididas en 3 tipos, reconocibles por el dorso:
- 7 cartas de Rol: 1 Sheriff, 2 Ayudantes del Sheriff, 3 Forajidos y 1 Renegado.
- 16 cartas de personaje, que en el dorso muestran balas.
- 80 cartas de juego.
- 7 cartas recapitulativas/exploratorias de los símbolos, para los recién llegados al oeste.
- Instrucciones.

Objetivo del Juego

Cada jugador tiene un objetivo propio muy preciso:

Sheriff: su tarea es eliminar a todos los Forajidos y al Renegado, reinstaurando así el orden y la ley

Forajidos: Quieren eliminar al Sheriff, pero no tienen escrúpulos para eliminarse entre ellos y cobrar la recompensa por sus cabezas

Ayudantes del Sheriff: ayudan y protegen al Sheriff y persiguen los objetivos de éste, aunque a costa de su propia vida

Renegado: Quiere ser Sheriff; su obligación consiste por lo tanto en ser el último personaje en pie

Preparacion

Coger un número de cartas de rol igual al número de jugadores, divididas de esta forma:

4 jugadores:	1 Sheriff, 1 Renegado, 2 Forajidos
5 jugadores:	1 Sheriff, 1 Renegado, 2 Forajidos, 1 Ayudante del Sheriff
6 jugadores:	1 Sheriff, 1 Renegado, 3 Forajidos, 1 Ayudante del Sheriff
7 jugadores:	1 Sheriff, 1 Renegado, 3 Forajidos, 2 Ayudantes del Sheriff

Barajar y distribuir una carta cubierta a cada jugador.

El Sheriff se revela y pone su carta al descubierto. Los demás miran sus cartas pero mantienen en secreto su rol.

Barajar los 16 cartas de personaje y distribuir uno descubierto a cada jugador. Cada uno anuncia el nombre de su personaje e ilustra a los demás sobre sus habilidades. Todos cogen otra carta de personaje, la ponen en la mesa boca abajo y la cubren parcialmente con su carta de personaje: el dorso de la carta debe dejar ver claramente tantas balas como las que haya indicadas en la carta de personaje. En el transcurso del juego, la carta del dorso será poco a poco cubierta con la del personaje para indicar que ha sido herido.

El Sheriff juega toda la partida con una bala más: si su carta de personaje lleva 3 balas, es como si a todos los efectos tuviese 4; si es de 4, juega con 5.

Se depositan las cartas (rol y personajes) no utilizadas en la caja.

Se baraja el mazo de juego; cada jugador recibe una mano de tantas cartas como balas tenga su personaje. El resto de cartas se coloca en medio de la mesa, para constituir el mazo. Hay que dejar espacio para la pila de descartes. Se entrega asimismo una carta recapitulativa a cada jugador (Dónde se explica cada símbolo).

Nota: para vuestra primeras partidas podéis jugar una versión simplificada del juego, retirando del mazo, antes de empezar, las 13 cartas especiales (aquellas con un símbolo de un libro).

Los Personajes

Cada personaje del Oeste tiene características especiales que lo hacen único. Al lado del dibujo de cada personaje hay una serie de balas, que representan los puntos de vida del personaje, esto es, cuantos impactos puede recibir antes de ser eliminado.

Además, las balas indican el número máximo de cartas que el jugador puede tener en mano al final de su propio turno.

Ejemplo: Jesse Jones tiene 4 puntos de vida: le pueden herir 4 veces antes de ser eliminado. Por otro lado, el jugador que lo interpreta puede tener en mano hasta 4 cartas al final de su turno. En la ilustración Jesse ha perdido ya un punto de vida, como nos muestra la carta de abajo: ¡tres impactos más y será eliminado! El jugador que tiene el personaje de Jesse puede, con 3 puntos de vida, tener en mano un máximo de 3 cartas al final de su turno.

Nota: como ya hemos dicho, cada jugador interpreta a un personaje; los dos términos, jugador y personaje, se usarán indistintamente en la explicación de las reglas.



EL JUEGO

Los turnos avanzan en el sentido horario. El Sheriff comienza. El

turno del jugador se compone de 3 fases:

1. Robar/Coger dos cartas.
2. Jugar cartas.
3. Descartar las cartas que sobren.

1. Robar/coger dos cartas

El jugador roba las dos primeras cartas de la cima del mazo. Cuando se acaba el mazo, se vuelven a mezclar los descartes para formar un nuevo mazo del que robar.

2. Jugar cartas.

Los jugadores juegan cartas en su interés o contra los demás, buscando eliminar a los adversarios. El jugador no está obligado a jugar cartas en esta fase. Se pueden jugar cuantas cartas se quiera; solo existen 2 límites:

- Se puede jugar como máximo una sola carta "Bang!" por turno
- Nadie puede tener delante suyo dos cartas iguales.

Para el resto, basta con seguir el significado de los símbolos impresos en cada carta y explicados con detalle en los próximos párrafos. Las cartas solo pueden ser jugadas en el propio turno, con la excepción de "Birra" (cerveza) y "Mancato" (esquiva).

En general cada carta tiene efecto en cuanto se juega, después de lo cual es descartada. Sin embargo, las cartas con el borde azul, como por ejemplo las armas, tienen efectos prolongados y permanecen descubiertas en la mesa. El efecto de estas cartas, conocidas como "cartas en juego", permanece hasta que no sean retiradas de algún modo (por ejemplo, con un "Cat Balou") o se da una condición especial (por ejemplo, "prisión" o "dinamita")

3. Descartar las cartas que sobren.

Terminada la segunda fase, el jugador descarta de la propia mano las eventuales cartas que le sobren. Hay que recordar que el número máximo de cartas que un jugador puede tener en mano, al final del propio turno, es igual a los puntos de vida que le quedan al personaje (los indicados en la carta que está debajo de la de personaje)

En este punto el turno ha terminado y el juego sigue en sentido horario.

Eliminación de un personaje

Cuando un personaje pierde el último punto de vida, si no juega inmediatamente una carta "Birra" (Cerveza, ver más adelante) es eliminado, y la partida acaba para el jugador. En este caso, muestra a todos su carta de rol y descarta las cartas que tenga en mano y frente a sí.

Castigos y recompensas

- Si el Sheriff elimina personalmente a un Ayudante del Sheriff, el Sheriff debe tirar las cartas que tenga en mano y las que tenga en juego delante de sí
- Cualquier que elimine a un Forajido (también otro Forajido!) tiene derecho a una recompensa de 3 cartas del mazo.

Final de Partida

La partida termina en cuanto se da una de las siguientes condiciones:

- a) El Sheriff es eliminado. Si solo queda vivo el Renegado, él vence; de otro modo, ganan los Forajidos
- b) Los Forajidos y el Renegado son eliminados. La Victoria es del Sheriff y de sus Ayudantes.

Nueva Partida

Si se juegan varias partidas seguidas, quien haya quedado vivo puede si quiere conservar el mismo personaje (¡pero no sus cartas!) mientras que los jugadores que hayan sido eliminados deberán coger uno nuevo.

Para dar a todos la posibilidad de interpretar el rol de Sheriff, antes de empezar se puede acordar turnar el rol entre los jugadores, asignándose aleatoriamente los otros roles.

Ahora que estás familiarizados con las reglas, vamos a ver en detalle algunas de las cartas.

Las Cartas

Premisa: la distancia entre jugadores

La "distancia" entre dos jugadores es el número de jugadores que hay entre ellos más 1, contando tanto en sentido horario como en sentido contrario, como muestra la figura. La distancia es importante porque de entrada solo se pueden alcanzar objetivos (jugadores u otras cartas) que estén a distancia 1.

Cuando un jugador es eliminado, no cuenta ya para el cálculo de la distancia: puede suceder entonces que algunos jugadores se "acerquen" a causa de la eliminación de otro.

Hay dos cartas que cambian la distancia entre jugadores, a favor de quien las tiene en juego:



Mustang: El jugador que tiene esta carta es visto por los demás a una distancia aumentada de 1. Él sigue viendo a los demás a la distancia normal.

En la figura/ilustración anterior, si A tuviese en juego un caballo Mustang, B y F lo verían a distancia 2, C y E a distancia 3, D a distancia 3, mientras que A seguiría viendo a los demás a distancia normal.



Appaloosa: El jugador que tiene en juego el preciado Appaloosa ve a los demás jugadores a una distancia disminuida de 1. Los otros continúan viendo a este jugador a la distancia normal. Distancias inferiores a 1 son consideradas igual a 1.

En la figura/ilustración precedente, si atuviese en juego un appaloosa, vería a B y a F a distancia 1, a C y a E a distancia 1, a D a distancia 2, mientras que A continúa siendo vista a la distancia normal

Armas

A principio de la cada personaje solo puede atacar objetivos a distancia 1, es decir, solo a los jugadores inmediatamente a la izquierda o a la derecha (se considera que todos tienen una pistola Colt 45, que no está representada por ninguna carta)

Para alcanzar objetivos a una distancia mayor que 1, hace falta que

juguemos delante nuestra una carta de "arma". Estas cartas son reconocibles por sus bordes azules, la ilustración en blanco y negro y un numero dentro de un punto de mira, que indica la distancia de fuego alcanzable. La carta arma sustituye al Colt 45 mientras no sea descartada de cualquier modo (por ejemplo, con una carta "Pánico" o "Cat Balou"). Solo se puede tener un arma en juego. Cuando quieras sacar una arma nueva, descartas antes la antigua.

Hay que recordar que cuando un personaje no tiene ninguna carta de arma en juego, en realidad está empuñando un Colt 45.



"Bang!" y "Mancato" (Esquivar)

Las cartas "Bang!" son el medio principal para quitar puntos de vida a un jugador. Si se quiere jugar un carta "bang!" para quitar un punto de vida a un jugador, se debe verificar:

- a que distancia se ve a ese jugador
- si nuestra arma permite cubrir tal distancia de fuego.



Ejemplo 1. en la ilustración de la distancia, supongamos que a quiera disparar a C. Normalmente C se encuentra a una distancia 2, por lo tanto A necesita un arma capaz de alcanzar esa distancia: un "Schofield", una "Remington", Un "Rev Carabine" o un "Winchester" irían bien, pero no una "Volcanic" ni un Colt 45. Sin embargo, si A hubiese jugado un "Appaloosa", vería a C a una distancia de 1 y podría dispararle con cualquier arma. Si por su parte C tuviese en juego un "Mustang", sería visto por A a distancia 2.

Ejemplo 2: Si D tuviese en juego un "Mustang", sería visto por A a distancia de 4: solo un arma capaz de alcanzar al menos distancia 4 permitiría a A disparar a D

El jugador al que le disparen un "Bang!" puede jugar de inmediato (y por lo tanto fuera de su turno) una carta "Mancato" (Esquivar) para esquivar el tiro; si no lo hace, pierde un punto de vida (corre la carta de personaje hasta tapar una bala de la carta que indica la vida). **Cuando el personaje agota los puntos de vida es eliminado del juego**, a menos que juegue inmediatamente una carta "Birra" (ver párrafo siguiente). Solo se pueden anular los "Bang!" dirigidos a uno mismo, y la carta "Bang!" se descarta de inmediato, aunque se haya anulado su efecto.

"Birra" (Cerveza)

Esta carta permite recuperar un punto de vida, es decir, de correr la carta de personaje de manera a descubrir una bala más. No se puede superar el numero de puntos de vida iniciales. No es posible hacer recuperar puntos de vida a los otros jugadores.

La "Birra" se puede jugar de dos formas:

- normalmente, en el propio turno
- Fuer de turno, pero solo si el personaje acaba de recibir un impacto que sería mortal (y no sí solo es herido)



Ejemplo: Un jugador que tiene todavía 2 puntos de vida pierda 3 a causa de una Dinamita; si juega dos cartas "Birra" se queda en 1 punto de vida (2-3+2), y en cambio no se salvaría si jugase solo una carta "Birra", que hace recuperar un solo punto de vida. ¡Se quedaría en cero!

Nota: Las cartas Cerveza no tienen ningún efecto si quedan solo dos personajes en juego



"Estrarre" (Verificar número de póquer)

Algunas cartas tienen figuras y números de Póquer al lado del signo "igual" y de símbolos de efecto. Quien tenga una de estas cartas delante debe "sacar carta": descubre la primera carta del mazo y si esta contiene en la esquina inferior izquierda el signo especificado, se produce entonces el efecto señalado. Si sale otra cosa no hay ningún efecto. Si se indica un intervalo de cartas, hay que sacar una carta entre ese intervalo.

La secuencia de valores es: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A

Ejemplo: supongamos que C esté en el punto de mira de A. C tiene un barril en juego. Esta carta le permite "sacar carta" para anular automáticamente el impacto en caso de que salgan corazones. C descubre la primera cata del mazo y la pone descubierta en los descartes: es un 4 de corazones. Por ello, C anula automáticamente el impacto de A. Si no hubiese descubierto una carta de Corazones, el barril no habría tenido efecto: C habría tenido de todas maneras la posibilidad de jugar una carta "Mancato" Para anular el "Bang!"

Los Símbolos de las cartas

Cada carta lleva uno a más símbolos que especifican su efecto



Equivale a un "Mancato" (ver "Bang!" y "Mancato")



Equivale a un "Bang!" (ver "Bang!" y "Mancato")



Recupera un punto de vida. Si no se especifica otra cosa, solo el que juega esta carta se beneficia de su efecto.



Roba una carta. Si se especifica "un jugador cualquiera" (ver el símbolo relativo), se puede robar de su mano una carta al azar, o bien se puede escoger una de las cartas que tenga en juego delante suya. Si no se especifica nada, se roba del mazo. En cualquier caso, las cartas robadas se añaden a la propia mano.



Descarta una carta. Se puede obligar a un jugador cualquiera (ver símbolo) a descartar una carta de la mano, o bien una de las que tiene en juego frente a sí.



Especifica que el efecto se aplica a un jugador cualquiera, independientemente de la distancia.

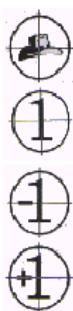
Especifica que el efecto alcanza a todos los demás jugadores, independientemente de la distancia. El que juega esta carta está excluido.

Especifica que el efecto se aplica a cualquier jugador que se escoja, a condición de que esté a una distancia alcanzable.

Especifica que el efecto se aplica a cualquier jugador a la distancia que indica el número. Nota: Esta distancia puede ser modificada por el "mustang" y el "appaloosa", pero no tiene en cuenta las armas que estén en juego.

Quien tenga esta carta en juego ve a todos los demás jugadores a una distancia disminuida de 1 (ver "appaloosa")

Quien tenga esta carta en juego ve a todos los demás jugadores a una distancia aumentada de 1 (ver "mustang")



Ejemplo:

Pánico! Los símbolos indican "coge una carta" de "un jugador a distancia 1"



Saloon. Tiene dos efectos simultáneos. Los símbolos indican "recuperan un punto de vida" "todos los demás jugadores" y después, en la siguiente línea "recupera un punto de vida" (como no se especifica nada, este último efecto se aplica sobre el que juega esta carta) El efecto resultante, es que todos los jugadores vivos recuperan un punto de vida.

Gatling. Los símbolos indican un "bang!" a "todos los demás jugadores". Nota: Aunque el "gatling" causa un bang a todos los demás jugadores, esta no es una carta BANG.



Las cartas especiales

Seis cartas, que llevan todas un símbolo de libro, tienen efectos particulares



Dinamita: Quien juega a esta carta debe ponerla en juego delante de si mismo, donde se queda sin efecto una ronda entera. Cuando el jugador inicia su siguiente turno, tiene ya la dinamita del juego y antes de robar sus dos cartas tiene que sacar una y comprobar el número de póquer impreso en ella: si saca una carta entre el 2 y el 9 de picas, la dinamita explota (y se descarta), y el jugador pierde inmediatamente 3 puntos de vida. En caso contrario, la dinamita pasa al siguiente jugador, el cual, al inicio de su turno hará la misma verificación. Los jugadores continúan pasándose la dinamita hasta que explote, con los efectos ya descritos, o bien se puede retirar con un "panico" o un "cat balou". Si la dinamita está en juego junto con la "prisión" se verifica primero la dinamita. Cuando un personaje sale del juego a causa de la explosión de la dinamita, la eliminación no se considera causada por ningún jugador.



Duelo: Quien juega esta carta desafía a un jugador cualquiera mirándolo fijamente a los ojos. El adversario puede responder usando una carta "bang!". Si lo hace, es el turno de quien ha jugado el duelo decidir si utiliza una carta "bang" y así sucesivamente: el primero de los dos que no juegue una carta "bang!" pierde un punto de vida y el duelo termina.

Nota: No se admiten cartas "mancato" o el uso del barril durante el juego, y el duelo no es una carta "bang!".



Emporio: Quien la juega roba del mazo tantas cartas como personajes haya todavía en juego, y las dispone descubiertas en la mesa. Partiendo de quien ha jugado el "emporio" y procediendo en sentido horario, cada uno escoge una carta y lo añade a su propia mano.



Indians(Indios): Cada jugador (excepto quien juega a los indios)puede responder usando una carta bang, o perder un punto de vida. Ni el "mancato" ni el "barril" tienen efecto.



Prigione (Prisión): Esta carta se juega en frente de un jugador a voluntad, que termina en prisión. Quien está en prisión debe, como primera acción, sacar carta: si saca una carta de corazones se escapa, descarta la prisión, e inicia su turno con normalidad. Si no es así, descarta también la prisión y salta a las fases uno y dos de su turno, descartándose de las cartas en exceso. Por lo demás, no cambia nada: sigue siendo un posible objetivo de cartas "bang!" y puede seguir defendiéndose usando las cartas "mancato" y "birra" si fuese necesario. La prisión no puede ser jugada contra el Sheriff.



Volcanic: Con esta arma se puede jugar un número cualquiera de cartas bang! en el turno propio. Estas pueden ser directas al mismo jugador o a objetivos diferentes, pero sólo a distancia uno, como indica el punto de mira en la propia carta.



Los personajes:

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

Black Jack (4 puntos de vida): En su turno, en el momento de robar la carta (fase 1), enseña a todos los jugadores la segunda carta que coge. Si es un corazón o un rombo, roba una carta adicional (sin enseñarla)

Calamiti Janet (4 puntos de vida): Puede usar los "mancato" como si fuesen cartas "bang!" y viceversa. Si usa un mancato como bang, no puede jugar otra carta bang (a menos que tenga una volcanic)

El gringo (3 puntos de vida): Cada vez que pierde un punto de vida a causa de un jugador, roba una carta aleatoria de la mano de este jugador (una por cada punto de vida perdido). Si este jugador no tiene cartas en mano, no le roba ninguna. Hay que recordar que los daños de la dinamita no se consideran causados por ningún jugador.

Jessy Jones (4 puntos de vida): En su turno, en el momento de robar las cartas (fase 1), decide si robar la primera carta del mazo o de un jugador cualquiera. Después, roba la segunda carta del mazo.

Jourdonnais (4 puntos de vida): Es como si tuviese siempre en juego una carta barril; puede, por lo tanto, sacar carta cuando es el objetivo de un "bang!", y con corazones, esquiva. Un eventual carta barril real en juego se suma a su habilidad natural, permitiéndole intentar por dos veces evitar el impacto.

Kit Carlson (4 puntos de vida): en su turno, en el momento de robar cartas (fase 1) mira las 3 primeras cartas del mazo, escoge 2 y pone la carta restante al principio del mazo.

Lucky Duke (4 puntos de vida): Cada vez que debe sacar carta saca las 2 primeras del mazo y escoge el resultado que prefiera, descartando después las dos cartas.

Paul Regret (3 puntos de vida) Es como si tuviese siempre en juego una carta Mustang; es visto por tanto por los demás a una distancia aumentada de 1. Una eventual carta Mustang puesta en juego por este jugador se sumará a su habilidad natural.

Pedro Ramírez (4 puntos de vida): en su turno, en el momento de robar las cartas (fase 1), puede coger la primera carta de la pila de descartes, en lugar de cogerla del mazo. Después coge la segunda del mazo.

Roose Dolan (4 puntos de Vida): Es como si tuviese siempre en juego una carta Appaloosa; ve por lo tanto a los demás a una distancia disminuida de 1. Una eventual carta Appaloosa en juego se suma a su habilidad natural

Sid Ketchum (4 puntos de vida): En cualquier momento puede tirar dos cartas de su mano para recuperar un punto de vida. Si quiere y le es posible, puede usar varias veces seguidas esta habilidad. Recordad que no se pueden tener nunca más puntos de vida que los iniciales.

Slab the Killer (4 puntos de vida) Para evitar sus cartas "Bang!" hacen falta 2 "mancato". El efecto del barril, si lo hay, corresponde a un solo "mancato"

Suzy Lafayette (4 puntos de vida). En cuanto se queda sin cartas en la mano, roba inmediatamente una carta del mazo.

Vulture Sam (4 puntos de vida). En cuanto eliminan a un personaje, Sam coge en su mano todas las cartas que este personaje tenía, sea en la mano o en juego.

Willy the Kid (4 puntos de vida): En su turno puede usar un numero ilimitado de cartas Bang!

Idea Original: Emiliano Sciarra

Grafica: Alessandro Pierangeli

Dirección Artística: Stefano de Fazi

Traducción al Castellano: Eduardo Nevado

© Traducción al Castellano:

Crómola

Avda Badajoz 7 Madrid.

www.cromola.com

© 2002-2003 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 Perugia Italy All right reserved.