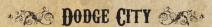
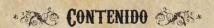


BANG! Dodge City es una expansión que hará tus partidas de **BANG!** aún más divertidas y emocionantes. La caja incluye la expansión *Dodge City*, que incluye: nuevos personajes, nuevas cartas y Roles para dar cabida hasta a 8 jugadores. Para poder jugar necesitas el juego básico.



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 desafio o acabarás muriendo con las botas puestas?





8 cartas de Roles:

- 1 Sheriff
- 2 Alguaciles3 Forajidos
- 2 Renegados



15 cartas de Personaje



4 fichas de Bala



40 cartas de juego



1 tablero de juego



1 carta de Resumen

Esta expansión 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, un tablero de juego y Balas adicionales para que puedas jugar con hasta 8 jugadores. Las reglas del juego siguen siendo las mismas que las del BANG! original, con las siguientes incorporaciones que a continuación pasamos a detallar.

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.

DERRINGER

Ejemplo 1: Juegas un Sombrero mexicano frente a ti. A partir del turno del siquiente 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

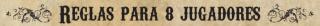
En esta expansión también encontrarás cartas que son idénticas a las del juego básico: estas cartas se añaden para mantener el equilibrio entre las distintas cartas de la baraja. También encontrarás cartas que combinan de formas distintas símbolos que ya conoces. Simplemente tienes que seguir las indicaciones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



La expansión viene con 8 cartas de Rol que reemplazan a las originales (1 Sheriff, 2 Alguaciles, 3 Forajidos y 2 Renegados), más un tablero de juego y las Balas adicionales. 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 ESPECIALES 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 fase 1 de su turno, roba 1 carta, más 1 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 1 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 limite 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 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 fase 1 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 fase 1 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.

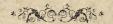


Tequila Joe (4 puntos de vida): cada vez que juega una *Cerveza*, gana 2 puntos de vida en lugar de 1. Sólo gana 1 punto de vida de cartas parecidas como *Saloon*, *Tequila* o *Cantimplora*.



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.





EL SISTEMA DE JUEGO RANG!

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! incluven:

- ¡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!



* CRÉDITOS OF *

Concepto: Emiliano Sciarra

Desarrollo: Roberto Corbelli y Domenico Giorgio **Ilustraciones:** Alessandro Pierangelini, Toni Cittadini

Director artístico: Stefano de Fazi **Editores:** Roberto Corbelli y Andrés J. Voicu

Créditos de la versión en castellano

Traducción: Sergio Hernández
Edición de texto: Darío Aguilar Pereira
Diseño Gráfico: David Ardila
Maquetación y diseño adicional: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Más información en EDGEENT.COM



EDGE





El buen Rey Vladimiro Miritiro, cansado de su cargo, ha decidido elegir un sucesor de entre sus súbditos. Los jugadores deben ayudarle a tomar esta decisión, proponiendo sus candidatos favoritos e intentando que uno de ellos sea coronado como el nuevo Rey. Juega tus cartas con astucia, porque sólo uno alcanzará el trono.

¡Viva el Rey! es un juego para toda la familia, rápido y divertido, de gran emoción debido a su alto componente de faroleo y deducción, para 3-6 jugadores de 8 años o más. Cada partida dura unos veinte minutos aproximadamente.

Un juego de astucia y deducción deliciosamente ilustrado por Daniele Barle.



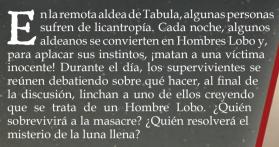


EDGE

Copyright © MMX daVinci Editrice S.r.l. Via Bozza, 8 06073 Corciano (PG) Italy. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007, Sevilla, España.

Lupustatula ///

Lupus in Tabula



Un juego para grandes grupos que ya se ha convertido en un clásico.

Para ganar necesitarás la intuición de un detective... ¡o utilizar tu mejor cara de póker!

Copyright © daVinci Editrice S_{ir.}I. - Perugia, Italia. www.davincigames.com. Distribuido exclusivamente en España. por Edge Entertainment. Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Todos los derechos reservados.

