¡BANG! FIEBRE DEL ORO™

¡UNA EXPANSIÓN DE GRAN VALOR PARA BANG!

¡Ha llegado la Fiebre del oro! Una lluvia de pepitas de oro será la recompensa para el pistolero más rápido. Ahora puedes obtener un nuevo y extraordinario equipo que te será de ayuda durante los tiroteos. Pero cuidado con los espectrales pistoleros sombra... sólo tienen un objetivo: ¡acabar contigo! ¿Podrás galopar hasta la veta más rica?.

CONTENIDOS

24 cartas de Equipo

8 cartas de Personaje

1 carta de Rol "Renegado Sombra" (sólo se usa con la variante de juego de pistoleros sombra)

30 pepitas de oro

CARTAS DE EQUIPO

Al comienzo de la partida, baraja las cartas de Equipo en un montón aparte y colócalo a una cierta distancia del mazo de juego. Roba las primeras tres cartas de Equipo y colócalas boca arriba formando una fila.

Coloca las pepitas de oro en un montón en el centro de la mesa. Empiezas la partida sin Equipo ni pepitas de oro.

La partida se desarrolla usando las reglas normales de ***BANG!*** y aplicando los siguientes cambios:

Cada vez que hagas que otro personaje pierda un punto de vida por cualquier medio (jugando un *¡BANG!*, *¡Indios!*, *Duelo*, etc.), **coge una pepita de oro** del montón. Si el montón se agota, usa cualquier posible sustituto para las pepitas. Si haces que más de un jugador pierda un punto de vida con una sola carta, coge una pepita de oro por cada herida que causes. Deja tus pepitas de oro frente a ti, donde todos puedan verlas.

Ejemplo: En una partida con cinco jugadores, Sid juega una Ametralladora Gatling *(un ¡BANG! a cada uno de los demás jugadores). Paul juega un* ¡Fallaste!*, Pedro, Rose y Suzy reciben un impacto cada uno. Puesto que Sid ha hecho que 3 jugadores pierdan un punto de vida, coge 3 pepitas del montón.*

Durante la fase 2 de tu turno, ahora tienes tres **nuevas acciones** que puedes llevar a cabo:

1. Comprar una o más cartas de Equipo:

Puedes comprar cualquiera de las cartas de Equipo que están boca arriba. Cada carta muestra el número de pepitas que debes gastar para comprarla. Las pepitas gastadas se devuelven al montón. Si compras una carta de borde marrón, aplica su efecto inmediatamente y luego descártala boca arriba a la parte inferior del mazo de Equipo. Si compras una carta de borde negro, déjala boca arriba frente a ti.

Ejemplo: *Sam paga 2 pepitas de oro para coger un* Cómplice*. Lo usa para copiar el efecto de una carta de* La Ingenua Explosiva *y luego lo descarta. A continuación paga 2 pepitas más para coger la* Herradura*. La deja boca arriba frente a él y podrá usarla cuando tenga que desenfundar.*

2. Obligar a otro jugador a descartar una o más cartas de Equipo:

Puedes obligar a otro jugador a que descarte una carta de Equipo que tenga boca arriba frente a él si pagas su coste normal **más una pepita de oro**. El propietario del Equipo no puede evitar esta acción. La carta va boca arriba a la parte inferior del mazo de Equipo.

Ejemplo: *Willy gasta 3 pepitas de oro para obligar a Sam a descartar su* Herradura *(2, que es el coste de la* Herradura*, más 1 pepita de oro). A continuación gasta 4 pepitas de oro más para obligar a Kit a descartar su* Amuleto *(el coste de 3 del* Amuleto más 1).

3. Jugar una o más cartas de Cerveza por pepitas de oro:

Puedes jugar una carta de *Cerveza* desde tu mano para **coger una pepita de oro** del montón. Durante tu turno, puedes jugar cualquier cantidad de cartas de *Cerveza* de esta forma. ¡Obviamente, en este caso no recuperas ningún punto de vida! No puedes jugar cartas que tengan efectos similares (como el *Saloon*) para obtener pepitas de oro.

Ejemplo: *Duke tiene 2 cartas de* Cerveza *en la mano. Juega una para recuperar 1 punto de vida y a continuación juega la otra para coger 1 pepita de oro del montón.*

No hay ningún límite al número de cartas de Equipo que puedes comprar o descartar durante tu turno, y puedes tener cualquier tipo de cartas de Equipo de borde negro frente a ti. Recuerda que no puedes tener boca arriba frente a ti dos cartas que tengan el mismo nombre. Esta regla se aplica a las cartas de Equipo igual que a las cartas de borde azul. Cuando se compra una carta de Equipo, se reemplaza *inmediatamente* por una nueva carta del mazo de Equipo. Las pepitas de oro gastadas para comprar o descartar Equipo siempre vuelven al montón.

Las cartas de Equipo no pueden ser objetivo de cartas de *¡Pánico!* o *La Ingenua Explosiva*, ni tampoco de otras cartas de cualquier expansión que tengan un efecto similar, incluyendo las capacidades especiales de los Personajes. **La única forma de descartar una carta de Equipo es pagar su coste más una pepita de oro.**

Si te eliminan de la partida, todas tus cartas de Equipo se descartan. Todas las cartas de Equipo descartadas se colocan siempre **boca arriba** en la parte inferior del mazo de Equipo. Las capacidades de Personajes como *Sam "el Buitre"* no pueden usarse para obtener cartas de Equipo. Si se revela una carta de Equipo boca arriba al robar cartas de Equipo, vuelve a barajar todo el montón y crea un nuevo mazo para robar.

Variante de juego: Pistoleros Sombra

¡Con esta variante de juego nunca te quedas fuera de la partida!

Puedes usar esta variante sin Fiebre del oro, pero ten en cuenta que los Personajes que vienen con esta expansión están equilibrados para jugar con los pistoleros sombra.

Si llegas a cero puntos de vida y quedas eliminado, sólo te quedas fuera de la partida de forma temporal. Todas las reglas sobre eliminación de jugadores siguen teniendo efecto: descartas todas las cartas que tengas en la mano y en juego (incluyendo el Equipo), revelas tu carta de Rol y compruebas las condiciones de victoria. Si por ejemplo eras un Forajido, el jugador que te eliminó roba la recompensa de 3 cartas, etc. **Sin embargo, te quedas con todas tus pepitas de oro** si tienes alguna.

Durante *cada uno* de tus turnos siguientes, es decir, cada vez que fuese a ser tu turno si siguieras en la partida, **entras de nuevo en juego de forma temporal como un "pistolero sombra"**, un "Alguacil Sombra", un "Forajido Sombra" o un "Renegado Sombra" respectivamente.

Como pistolero sombra, tienes cero puntos de vida. Robas 2 cartas, juegas tu turno de forma normal y luego vuelves a salir de la partida. Durante tu turno, juegas como si siguieras vivo, con todas tus capacidades, pero no puedes obtener o perder puntos de vida (ignoras los efectos de cualquier carta de ese tipo). Al final de tu turno, vuelves a salir de la partida y debes descartar todas las cartas que tengas en juego o en la mano (incluyendo cualesquiera cartas de Equipo que comprases durante ese turno).

Importante: Los pistoleros sombra no se consideran "personajes en juego" que sean eliminados. Así pues, cualquier efecto causado por la eliminación de un personaje no se les aplica. Por ejemplo, *Sam "el Buitre"* no recibe las cartas que descartes. Cuando *no* es tu turno, estás **fuera de la partida** a todos los efectos. Tus capacidades no funcionan y no se te cuenta a la hora de determinar la distancia que hay entre los jugadores o para los efectos de *Almacén, Dinamita* o cualquier carta similar.

Te quedas con tus pepitas de oro entre turno y turno, y puedes conseguir más mientras seas un pistolero sombra. Durante tu turno, puedes gastar tus pepitas para comprar o descartar Equipo. Sin embargo, ten en cuenta que cualquier carta de Equipo de borde negro que compres también será descartada al final de tu turno, igual que el resto de tus cartas. **Importante:** Los pistoleros sombra quedan fuera de la partida de forma permanente si sólo quedan en juego el Sheriff y el Renegado.

El Renegado Sombra

Existe una regla especial que se aplica al Renegado Sombra: Durante su turno, se pone de parte del equipo *más débil*. Cuenta el número del resto de Roles que haya boca arriba, es decir, los del resto de jugadores eliminados más el Sheriff, pero no el del Renegado. **El Renegado Sombra se pone de parte del equipo que tenga más cartas de Rol boca arriba. En caso de empate, se pone de parte de los Forajidos.**

En cuanto el Renegado sea eliminado y se convierta en un Renegado Sombra, coge la carta de Rol especial "Renegado Sombra" y la deja boca arriba frente a él. Al comienzo de cada uno de tus turnos, cuando hayas determinado de parte de quién estás, dale la vuelta a la carta para que quede boca arriba el Rol correspondiente, Alguacil Sombra o Forajido Sombra. A partir de ahora, ganas junto con el equipo al que pertenezcas en cada momento. Tu Rol se mantiene hasta el comienzo de tu siguiente turno, incluso si la situación cambia. Un Renegado Sombra *nunca* vuelve a su Rol original de Renegado. La carta de Renegado Sombra *nunca* se incluye a la hora de determinar a qué bando se une al comienzo de su turno.

Ejemplo: *Bart el Renegado es el único jugador eliminado hasta el momento. La única carta que hay boca arriba aparte de la suya es la del Sheriff, por lo que el nuevo Renegado Sombra juega a favor de la ley como Alguacil Sombra. Poco después es eliminado un Forajido. Al comienzo del siguiente turno de Bart, se convierte en un Forajido Sombra; se ha producido un empate porque boca arriba hay una carta de la ley y otra de forajidos, así que juega a favor de los Forajidos. Si el siguiente en ser eliminado fuese un Alguacil, Bart volvería a unirse al bando de la ley, ya que las cartas boca arriba serían la del Sheriff, un Alguacil y un Forajido, 2 a 1 a favor de la ley. Y así sucesivamente...*

Notas:

- La *Dinamita* se debe pasar siempre en sentido horario al siguiente jugador que siga en la partida, ignorando a los pistoleros sombra.
- Cuando seas eliminado siendo pistolero sombra, tu Equipo es descartado y *Sam "el Buitre"* no se lo lleva.
- Al final de tu turno como pistolero sombra, cualquier carta que descartes **no** se la lleva *Sam "el Buitre"*. De igual manera, si juegas con la expansión de ***BANG! Dodge City***, las capacidades de *Gregg Digger* y *Herb Hunter* tampoco se activan.

Cartas de Equipo

Amuleto: No se aplica al último punto de vida que pierdes. Siempre debes coger la pepita de oro del montón, y no del jugador que te hiere.

Botas: No se aplican al último punto de vida que pierdes.

Botella: Aunque esta carta tiene el mismo efecto, **no se considera** una carta de *¡Pánico!*, *Cerveza* o *¡BANG!*. El *¡BANG!* que disparas con esta carta no cuenta para el límite de una carta *¡BANG!* por turno.

Calumet: Este Equipo no tiene efecto durante un *Duelo*.

Cedazo: Para llevar la cuenta de las cartas que robas usando la *Cedazo*, pon sobre la carta de *Cedazo* las pepitas de oro que pagues y luego devuélvelas al montón al final de tu turno.

Cómplice: Aunque esta carta tiene el mismo efecto, **no se considera** una carta de *Almacén*, *Duelo* o *La Ingenua Explosiva*.

Herradura: Todas las cartas desenfundadas se descartan a continuación.

Mochila: Puede usarse fuera de tu turno si vas a perder tu último punto de vida.

Ron: *Ejemplo: desenfundas*

, así que recuperas 3 puntos de vida. Todas las cartas desenfundadas se descartan a continuación.

Se Busca: Las 2 cartas y la pepita de oro se añaden a cualquier otro efecto. Es decir, si eliminas a un Forajido, recibes 3 + 2 = 5 cartas y 1 pepita de oro. Si el Sheriff elimina a un Alguacil que tenía *Se Busca*, roba *antes* de descartar toda su mano, pero se queda con las pepitas.

PERSONAJES

Don Bell: Al final de su turno adicional no vuelve a desenfundar para intentar obtener otro turno adicional.

Dutch Will: Debe descartar una de las dos cartas que acaba de robar (a su elección) durante la fase 1 de su turno.

Jacky Murieta: Puede disparar más de un ¡BANG! adicional siempre que pueda pagar las pepitas de oro. No tiene que jugar ninguna carta para usar esta capacidad.

Josh McCloud: Esta capacidad puede usarse sólo durante su turno. Si roba una carta de Equipo de borde negro que ya tenga, debe descartarla.

Luzena "la Bella": Puede comprar más de una carta de Equipo por turno, pero sólo una de ellas reducirá su coste en 1 pepita de oro. Si usa su capacidad sobre una carta de Equipo de coste 1, la coge de forma gratuita.

Madam Yto: No importa si la *Cerveza* se juega para recuperar un punto de vida o para obtener una pepita de oro. No importa quién juegue la *Cerveza*, cuentan incluso las cartas de *Cerveza* de *Madam Yto*. Esta capacidad no funciona si alguien usa como una *Cerveza* cualquier carta parecida, como *Whisky* o *Botella*.

Raddie "el Serpiente": Para llevar la cuenta de las cartas que robas usando esta capacidad, pon sobre tu carta de Personaje las pepitas de oro que pagues y luego devuélvelas al montón al final de tu turno.

Simeon Picos: Siempre debes coger la pepita de oro del montón, y no del jugador que te hiere.

Gracias a todos los encargados de las pruebas de juego, a sus grupos de juego y a todos los jugadores por sus inestimables sugerencias.

El autor querría agradecer personalmente a Valerio Frau, Dario De Fazi, Flavia Meconi, Alessio Quaglio, Claudia Colantoni, Eleonora Feoli, Francesco Barducci, Christian Baroncini; al irremplazable Paolo Carducci y su grupo de Macerata (Francesco Tombesi, Michele Morresi y Pierangelo D'annunzio), Luca Billi y su grupo "Farabang", Martin "lichking" Blazko, Ákos Hadzsi, Héctor Gálvez y Fabien Friess.

CRÉDITOS

Concepto: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli y Sergio Roscini
Ilustraciones: eriadan
Edición de las reglas en inglés: Roberto Corbelli, William Niebling

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 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!

BANG!® Gold Rush™ Copyright © MMXII daVinci Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 I-06073 Corciano (PG) Italia. Todos los derechos reservados. www.dvgiochi.com. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Todos los derechos reservados.

¡Viva el Rey!
King Up!
Un juego de
Stefano Luperto
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.