BANG!®

EL JUEGO DE DADOS

Contenidos

- 5 dados

- 8 Roles: 1 Sheriff, 2 Alguaciles, 3 Forajidos, 2 Renegados

- 16 Personajes, cada uno con su propia capacidad y puntos de vida

- 6 cartas de Resumen que explican los resultados de los dados

- 9 fichas de Flecha

- Fichas de "bala" de puntos de vida: 25 balas de valor 1 y 15 de valor 3
- Estas reglas

Objetivo del juego

Cada jugador tiene su propio objetivo en función de su carta de Rol:

- *Sheriff:* Debe eliminar a todos los Forajidos y al Renegado o Renegados
- *Forajidos:* Deben eliminar al Sheriff
- *Alguaciles:* Deben ayudar y proteger al Sheriff
- *Renegado:* Debe ser el último personaje en juego

Preparación

1. Coge tantos **Roles** como jugadores haya según esta distribución:

   3 jugadores: consulta las reglas especiales más adelante.
   4 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 2 Forajidos.
   5 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 2 Forajidos, 1 Alguacil.
   6 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 3 Forajidos, 1 Alguacil.
   7 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 3 Forajidos, 2 Alguaciles.
   8 jugadores: 1 Sheriff, 2 Renegados, 3 Forajidos, 2 Alguaciles.

Baraja las cartas de Rol y reparte una carta boca abajo a cada jugador.

2. El **Sheriff revela quién es** poniendo su carta **boca arriba**. Todos los demás jugadores miran su Rol, pero lo mantienen en **secreto**.
3. Baraja los **Personajes** y reparte uno **boca arriba** a cada jugador. Cada jugador anuncia el nombre de su Personaje y lee su capacidad en voz alta. Cada Personaje tiene capacidades especiales que lo hacen único.
4. Cada jugador coge la cantidad de **balas** indicada en su carta de Personaje. El **Sheriff** juega con **dos balas adicionales**. Las balas que tienes son tus **puntos de vida**; es decir, las veces que pueden dispararte antes de ser eliminado de la partida. Deja las balas restantes en un montón en el centro de la mesa.
5. Ten las **cartas de Resumen** a mano. Puedes usarlas cuando haya alguna duda sobre los resultados de los dados.
6. Coloca las nueve **flechas** en un montón en el centro de la mesa.
7. Devuelve los Roles y Personajes restantes a la caja.
8. El Sheriff coge los cinco **dados** y empieza la partida.

El juego

El juego se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno:

- Lanzas los cinco dados.
- Puedes elegir quedarte con los resultados o volver a lanzar todos o algunos de los dados hasta dos veces más. Si lanzas una tercera vez, **puedes** lanzar cualquier dado que no eligieras volver a lanzar en tu segunda tirada. **Debes** aceptar la tercera tirada.
- Cuando estés satisfecho con tu tirada (o no puedas seguir repitiendo tiradas), resuelve los resultados de los dados.
- Tu turno termina y el juego continúa con el jugador de tu izquierda.

Importante: Cualquier **dinamita** obtenida **no puede** volverse a lanzar (ver más adelante).

Nota: Cualquier **flecha** obtenida **debe** resolverse **inmediatamente** después de cada tirada (ver a continuación).

Flechas y balas

A menos que una capacidad indique algo distinto, cuando obtengas un punto de vida (bala) o una flecha, cógela del montón central. Si pierdes un punto de vida o una flecha, devuélvela al montón.

Puedes intercambiar una ficha de tres balas por tres fichas de una bala de la reserva y viceversa en cualquier momento.

Los dados

Los dados tienen seis símbolos distintos. Cada símbolo de los dados tiene un efecto diferente. **Debes** aplicar todos los resultados de los dados en el siguiente orden. **No puedes** saltarte un dado que hayas lanzado: ¡debes usarlos todos!

1. Flecha india: Debes resolver este dado **inmediatamente cuando salga este resultado**, no al final de tu turno. Coge una ficha de Flecha (una por cada resultado de flecha obtenido) y déjala frente a ti. **Puedes** volver a lanzar este dado si aún tienes oportunidades de volver a lanzar los dados. Si coges la última flecha, los indios atacan y **cada** jugador pierde un punto de vida por **cada** flecha que tenga frente a sí. Después del ataque, todos los jugadores descartan sus flechas y continúas tu turno.

2. Dinamita: ¡**No puedes volver a lanzar** este dado! Si sacas **tres** o más dinamitas, tu turno termina inmediatamente y pierdes un punto de vida. Sin embargo, los resultados del resto de tus dados se resuelven de forma normal.

3A. Punto de mira "1": Elige un jugador **que tengas adyacente** a tu izquierda o a tu derecha. Ese jugador pierde un punto de vida.

3B. Punto de mira "2": Elige un jugador **que tengas exactamente a dos puestos de distancia** a tu izquierda o a tu derecha. Ese jugador pierde un punto de vida. Si sólo quedan dos o tres jugadores en la partida, considera este resultado como un 1.

Importante: Los resultados 1 y 2 se resuelven a la vez. Al contar puestos, **no** incluyas jugadores eliminados.

---

5. Cerveza: Elige a cualquier jugador: obtiene un punto de vida. Puedes elegirte a ti mismo. **Nunca** puedes tener más puntos de vida de los que tenías al comienzo de la partida. Si eliges un jugador que tenga el máximo de puntos de vida, este resultado se desperdicia.

6. Gatling: Si sacas tres o más Gatling, activas la ametralladora Gatling, y **cada uno** de los **demás** jugadores pierde un punto de vida. Además, descartas todas tus flechas.

Ejemplo: *El Sheriff tiene 6 puntos de vida y 1 flecha. Lanza los dados y saca . Primero debe coger 2 flechas, pero sólo queda 1 flecha en el montón, así que la coge y los indios atacan. Cada jugador pierde 1 punto de vida por cada flecha que tenga: el Sheriff pierde 2. A continuación, todo el mundo descarta sus flechas y luego el Sheriff coge su segunda flecha (de forma que quedan 8 flechas). Ahora sólo tiene 4 puntos de vida y 1 flecha.*

La no se puede volver a lanzar, y el Sheriff decide quedarse con el 1 y volver a lanzar . Esta vez obtiene . Decide que la ametralladora Gatling podría ser una buena idea, así que elige quedarse y vuelve a lanzar y el 1 que se había quedado tras la primera tirada. Obtiene 2.

Puesto que ya ha vuelto a lanzar los dados dos veces, debe dejar de hacerlo. Sus resultados finales son: . Ahora debe disparar a un jugador que esté a dos puestos de distancia, y luego todos los jugadores excepto el Sheriff pierden un punto de vida cada uno, y el Sheriff descarta su flecha. Al final de su turno, tiene 4 puntos de vida y 0 flechas.

Quedarse sin puntos de vida –Un jugador es eliminado

Si pierdes tu último punto de vida, quedas fuera de la partida. Muestra tu Rol a todos los jugadores y descarta todas tus flechas. Si eres eliminado, dejas de actuar en la partida. Pero si tus compañeros de equipo ganan, ¡tú también ganas!

Fin de la partida

La partida termina **inmediatamente** si:

a) El Sheriff es eliminado: Si un Renegado es **el único con vida**, gana. Si no es así, todos los Forajidos ganan como equipo.

b) Todos los Forajidos y Renegados son eliminados: El Sheriff y todos los Alguaciles ganan como equipo.

Nota: En una partida de 8 jugadores, cada uno de los dos Renegados juega por su cuenta y gana solamente si es el último jugador con vida. Si en los últimos compases de la partida el Sheriff se enfrenta a dos Renegados y el Sheriff es eliminado primero, ¡los Forajidos ganan!

Ejemplo: *Todos los Forajidos han sido eliminados, pero aún hay un Renegado en juego. En este caso, la partida continúa. El Renegado debe enfrentarse al Sheriff y a sus Alguaciles en solitario.*

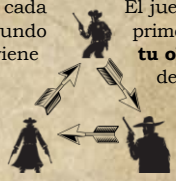
Ejemplo: *El Sheriff es eliminado, pero todos los Forajidos habían sido eliminados y siguen en juego un Alguacil y un Renegado. ¡La partida termina con la victoria de los Forajidos! ¡Consiguieron su objetivo a costa de sus propias vidas!*

Ejemplo: *Todos los jugadores son eliminados a la vez. ¡Los Forajidos ganan!*

Reglas especiales para 3 jugadores

Baraja estos 3 Roles: Alguacil, Forajido y Renegado. Dale uno a cada jugador al azar, pero colócalos boca arriba sobre la mesa. Todo el mundo sabe el Rol de todos los jugadores. El objetivo de cada jugador viene determinado por su Rol:

- El **Alguacil** debe eliminar al Renegado
- El **Renegado** debe eliminar al Forajido
- El **Forajido** debe eliminar al Alguacil



El juego transcurre de la forma habitual, siendo el Alguacil quien juega el primer turno. Ganas en cuanto logres tu objetivo si **eres tú quien hace que tu objetivo pierda su último punto de vida** (por ejemplo, como Alguacil debes eliminar personalmente al Renegado). Si es el otro jugador quien inflige el último disparo, entonces el objetivo para ambos supervivientes es ser el último hombre en pie. Por ejemplo, si el Forajido eliminase al Renegado, el Alguacil no ganaría y tendría que eliminar al Forajido, que a su vez tendría que eliminar al Alguacil para ganar.

Los personajes

Bart Cassidy (8)
Puedes coger una flecha en lugar de perder un punto de vida (excepto en caso de indios o dinamita).
***No puedes** usar esta capacidad si pierdes un punto de vida debido a los indios o a la dinamita, únicamente para [1], [2] o ametralladoras Gatling. **No** puedes usar esta capacidad para coger la última flecha que quede en el montón.*

Black Jack (8)
Puedes volver a lanzar [dynamite] (¡pero no si sacas tres o más!).
Si sacas tres o más dinamitas en una misma tirada (o en total si no volviste a tirar esos dados), sigue las reglas habituales (tu turno termina, etc.).

Calamity Janet (8)
Puedes usar [1] como [2] y viceversa.

El Gringo (7)
Cuando un jugador te haga perder uno o más puntos de vida, debe coger una flecha.
Los puntos de vida perdidos por indios o dinamita no activan el efecto.

Jesse Jones (9)
Si tienes cuatro puntos de vida o menos, obtienes dos si usas [beer] contigo mismo.
Por ejemplo, si tienes cuatro puntos de vida y usas dos cervezas, obtienes cuatro puntos de vida.

Jourdonnais (7)
Nunca pierdes más de un punto de vida por los indios.

Kit Carlson (7)
Puedes descartar una flecha de cualquier jugador por cada [arrow].
Puedes elegir descartar tus propias flechas. Si obtienes tres [arrow], descartas todas tus flechas, más tres de cualquier jugador o jugadores (y por supuesto, infliges un punto de daño a cada uno de los demás jugadores).

Lucky Duke (8)
Puedes repetir la tirada una vez adicional.
Puedes lanzar los dados un total de cuatro veces en tu turno.

Paul Regret (9)
Nunca pierdes puntos de vida por la ametralladora Gatling.

Pedro Ramírez (8)
Cada vez que pierdes un punto de vida, puedes descartar una de tus flechas.
Al usar esta capacidad, sigues perdiendo el punto de vida.

Rose Doolan (9)
Puedes usar [1] o [2] con jugadores que estén un puesto más allá.
Con [1], puedes disparar a un jugador que esté sentado a dos puestos de distancia como máximo. Y con [2], puedes disparar a un jugador que esté sentado a dos o tres puestos de distancia.

Sid Ketchum (8)
Al comienzo de tu turno, cualquier jugador de tu elección obtiene un punto de vida.
También puedes elegirte a ti mismo.

Slab "el Asesino" (8)
Una vez por turno, puedes usar una [beer] para doblar un [1] o un [2].
Los dados que dobles quitan dos puntos de vida del mismo jugador (no puedes elegir a dos jugadores distintos). En este caso, la [beer] no proporciona puntos de vida.

Suzy Lafayette (8)
Si no sacaste ningún [1] o [2], obtienes dos puntos de vida.
*Esto sólo se aplica **al final** de tu turno, no durante tus repeticiones de tirada.*

"Buitre" Sam (9)
Cada vez que otro jugador es eliminado, obtienes dos puntos de vida.

Willy "el Niño" (8)
Sólo necesitas [arrow] [arrow] para usar la ametralladora Gatling.
Sólo puedes activar la ametralladora Gatling una vez por turno, incluso si obtienes más de dos resultados [arrow].

Créditos

Concepto del juego: Michael Palm, Lukas Zach
Desarrollo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra
Ilustraciones: Riccardo Pieruccini
Colores: Andrea Medri
Diseño: Lucia Roscini
Edición de reglas: Roberto Corbelli, William Niebling
Traducción: Sergio Hernández
Maquetación y diseño adicional: Edge Studio
Editor: Jose M. Rey

BANG!® The Dice Game, dVGIOCHI y el logotipo de dV GIOCHI son marcas comerciales registradas de daVinci Editrice S.r.l. Publicado por Edge Entertainment, con Copyright © MMXIII daVinci Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 06073 - Corciano - Italia. Todos los derechos reservados.

Gracias a los miembros de las pruebas de juego, a sus grupos de juego y a todos los jugadores por sus apreciadas sugerencias. Un agradecimiento especial a Andrea Gambelunghe. Los diseñadores quieren dar las gracias especialmente a Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini y Tom.

Más información en
WWW.EDGEENT.COM
EDGE