



BANG! EL JUEGO DE DADOS EL VIEJO SALOON



Contenido

• 2 dados de Saloon (su color es ligeramente distinto al de los de la caja básica para distinguirlos más fácilmente)



• 22 cartas



* 8 Personajes

* 9 Roles especiales: 1 Sheriff, 3 Alguaciles, 3 Forajidos, 2 Renegados



* 1 Rol especial de "Renegado fantasma"



* 1 Fantasma



* 3 nuevas cartas de Resumen



• 7 fichas de Fantasma



• 1 ficha de Flecha del jefe indio



• Puntos de vida: fichas de "bala": 3 de valor 1 y 1 de valor 3



• Estas reglas

Preparación

El viejo saloon es una expansión para *Bang! El juego de dados* que incluye 5 "módulos". Cada módulo puede añadirse a la caja básica por separado o junto con otros módulos para hacer la partida más emocionante.

La partida sigue todas las reglas normales de *Bang! El juego de dados*, a excepción de los siguientes cambios.

Módulo 1 - El Bocazas y el Cobarde

Coloca los 2 nuevos dados de Saloon en el centro de la mesa: el Bocazas y el Cobarde. Antes de que empieces tu turno, puedes elegir lanzar 1 de estos dados (pero no ambos) en lugar de lanzar 1 de los dados de la caja básica ("dados básicos"). Seguirás lanzando 5 dados en total.

Lanzar un dado de Saloon *siempre* es opcional. Cuando elijas un dado, debes usarlo durante todo tu turno. Puedes elegir dados distintos en cada turno.

Los dados de Saloon tienen símbolos nuevos:



Devuelve 1 flecha de cualquier jugador (incluido tú) al montón central. *No puedes* elegir la flecha del jefe indio (ver el módulo 2). Aplica este resultado justo después de cualesquiera resultados de flecha india. Puedes volver a lanzar el dado (igual que el resultado de flecha india).



Pierdes 1 punto de vida inmediatamente. Aplica este resultado justo después de cualesquiera flechas rotas. Puedes volver a lanzar el dado (igual que el resultado de flecha india).



Los símbolos dobles se aplican al mismo tiempo que se aplicaría el símbolo normal correspondiente (cuentan como 2 símbolos normales). Cada resultado puede aplicarse de forma independiente; por ejemplo, puedes usar la cerveza doble para permitir que 2 jugadores distintos recuperen 1 punto de vida. Recuerda que sólo puedes activar la ametralladora Gatling una vez por turno.



Al usar estos dados, el nuevo orden de resolución de los resultados de los dados es el siguiente:

1. Flecha india
2. Flecha rota
3. Bala
4. Dinamita
5. A) Punto de mira "1" y punto de mira doble "1"
B) Punto de mira "2" y punto de mira doble "2"
6. Cerveza y cerveza doble
7. Gatling y Gatling doble

Este orden aparece en las nuevas cartas de Resumen.

Módulo 2 - La flecha del jefe indio



Al comienzo de la partida, añade la ficha de Flecha del jefe indio al montón de fichas de Flecha. La flecha del jefe indio es igual a 2 flechas normales.

Si tienes que coger una flecha del montón, puedes elegir coger la flecha del jefe indio *en lugar de* 1 flecha normal. Aunque la flecha del jefe indio equivale a 2 flechas normales, ¡cogerla sólo cuenta para 1 resultado!

Cuando los indios ataquen, la flecha del jefe indio hará que pierdas 2 puntos de vida en lugar de 1, salvo que tengas la flecha del jefe indio **y además** seas el jugador **con más flechas** (pero no empatado con otros); en ese caso, ¡no perderás ningún punto de vida por el ataque de los indios!

Nota: Las capacidades de personaje que interactúan con flechas también lo hacen con la flecha del jefe indio.

Ejemplo: Martín saca una flecha y coge la última ficha del montón: ¡los indios atacan! Cada jugador cuenta sus flechas: Martín tiene 2, Bárbara tiene 4, contandole la flecha del jefe indio como 2 flechas, William tiene 1 y Jack tiene 3. Bárbara tiene más flechas que ningún otro jugador y también la flecha del jefe indio, ¡asi que descarta todas sus flechas y no pierde ningún punto de vida!

Módulo 3 - Roles especiales

Estos roles especiales se eligen al azar, dependiendo del número de jugadores, con la misma distribución que los roles de la caja básica. Si quieres darle más suspense, puedes mezclar los roles normales y especiales, separados por tipo, antes de coger al azar las cartas que usarás. De esa forma, ¡no sabrás cuántos roles especiales habrá en juego ni cuáles son!

Sólo puedes usar el poder de tu rol *una vez* por partida. Revela tu rol en el momento indicado en la carta (excepto el Sheriff, cuyo rol está boca arriba al comienzo de la partida) y sigue las instrucciones. Una vez reveladas, las cartas de Rol se dejan boca arriba, ¡lo que significa que todo el mundo sabrá quién eres!

"EL OSO" - SHERIFF

Juegas la partida con 3 balas adicionales en lugar de 2.

"EL BUENO" - ALGUACIL

Revela esta carta al comienzo de tu turno. Te conviertes en el nuevo Sheriff, y el antiguo Sheriff se convierte en Alguacil.

Ambos jugadores mantienen los puntos de vida que tengan en ese momento, pero intercambian sus cartas de Rol. El nuevo Sheriff no recibe balas adicionales, y sus puntos de vida máximos siguen siendo los mismos que los de su personaje. El antiguo Sheriff pierde su límite de puntos de vida extra, que pasa a ser el mismo que el de su personaje, pero no tiene que descartar sus puntos de vida extra cuando se realice el intercambio.

"EL MÉDICO" - ALGUACIL

Revela esta carta después de cualquier tirada de dados. Antes de aplicar su efecto, dale la vuelta a 1 dado para que muestre la cara que elijas.

Puedes usar este poder después de tu propia tirada o de la de otro jugador.

"EL JUEZ" - ALGUACIL

Revela esta carta inmediatamente después de que otro jugador revele su rol. El rol de ese jugador no tiene efecto y no puede ser usado durante la partida.

"EL TAHÚR" - FORAJIDO

Revela esta carta después de la última tirada de dados de otro jugador. Ese jugador debe volver a lanzar todos sus dados y aceptar los nuevos resultados.

Ignora todos los resultados de tu última tirada. También debes volver a lanzar los resultados.

"EL MALO" - FORAJIDO

Revela esta carta cuando otro jugador vaya a obtener puntos de vida. Ese jugador no obtiene los puntos de vida.

Si los puntos de vida procedían de resultados, ¡no puedes volver a lanzarlos o asignárselos a otra persona!

“EL FEO” – FORAJIDO

Revela esta carta al comienzo de tu turno.

Intercambia las flechas que tengan 2 jugadores cualesquiera.

Puedes elegirte a ti mismo.

“LA MANO DERECHA DEL DEMONIO” – RENEGADO

Revela esta carta al final de tu turno.

Juega otro turno inmediatamente.

“LA MANO IZQUIERDA DEL DEMONIO” – RENEGADO

Revela esta carta cuando cualquier jugador vaya a ser eliminado. Ese jugador sigue en la partida con 2 puntos de vida y puede descartar todas sus flechas.

Puedes usar esta carta si vas a ser eliminado tú.

Módulo 4 – Un elenco de nuevos personajes

Baraja los nuevos personajes junto a los originales. Ten en cuenta que algunos de estos personajes sólo funcionan en combinación con otros módulos. Si no vas a usar dichos módulos, no incluyas esos personajes.



JOSÉ DELGADO (7)

Puedes usar el dado del Bocazas sin que sustituya un dado básico (lanza 6 dados en total).

Si usas el dado del Bocazas, lanzas 6 dados en total; si usas el dado del Cobarde, 5. No puedes usar el dado del Bocazas y del Cobarde a la vez.




TEQUILA JOE (7)

Puedes usar el dado del Cobarde sin que sustituya un dado básico (lanza 6 dados en total).

Si usas el dado del Cobarde, lanzas 6 dados en total; si usas el dado del Bocazas, 5. No puedes usar el dado del Bocazas y del Cobarde a la vez.




APACHE KID (9)

Si sacas , puedes coger la flecha del jefe indio de otro jugador.




BILL SINROSTRO (9)

Aplica los resultados  sólo después de tu última tirada.

Tu última tirada no es necesariamente la tercera, siempre puedes parar antes.








ELENA FUENTE (7)

Cada vez que saques 1 o más , puedes darle 1 de esas flechas a un jugador de tu elección.





VERA CUSTER (7)



Cada vez que debas perder puntos de vida por  o , pierdes 1 punto de vida menos.

Por ejemplo, si alguien te impacta con 1 solo , no pierdes ningún punto de vida. Recuerda que, por ejemplo,  cuenta como 2 .



DOC HOLYDAY (8)

Cada vez que uses 3 o más  y/o , también recuperas 2 puntos de vida.

Recuerda que, por ejemplo,  cuenta como 2 .



MOLLY STARK (8)

Cada vez que otro jugador deba perder 1 o más puntos de vida, puedes perderlos en su lugar.

Nunca puedes elegir perder más puntos de vida de los que tienes.


Módulo 5 – El Fantasma (sólo con 5 o más jugadores)




El primer jugador que sea eliminado se convierte en Fantasma (salvo que sea el Sheriff). Si varios jugadores son eliminados al mismo tiempo, solo el primero de ellos, en el sentido de las agujas del reloj y contando a partir del jugador que está jugando en ese momento, se convierte en Fantasma.

Como Fantasma, mantienes tu rol boca arriba delante de ti y seguirás ganando si gana tu equipo! Si eras un Renegado, coge la carta de Rol especial “Renegado fantasma”, déjala delante de ti mostrando el lado correspondiente y forma equipo con los demás jugadores según la siguiente tabla:



Nº. de jugadores	El Renegado fantasma juega como
5	Forajido
6	Alguacil
7	Forajido
8	Alguacil








Coge la carta de Fantasma y colócala de forma que tape la de tu personaje. Tu personaje pierde todas sus capacidades y *no puedes* usar la capacidad de tu carta de Rol especial (de tenerla). También debes coger las **7 fichas de Fantasma**.




En tu turno, sólo puedes lanzar **2 dados básicos** (*no puedes* elegir ninguno de los dados de Saloon). Puedes volver a lanzar dados 2 veces como es habitual. Después de las tiradas, elige **1** de los 2 resultados y asignaselo a cualquier otro jugador, dándole la ficha correspondiente. Si ambos dados tienen el mismo resultado, el efecto se dobla y también debes darle al jugador la ficha . No puedes asignar varios resultados si los dados no coinciden.

Al comienzo de su siguiente turno, el jugador que tenga la ficha debe darle la vuelta a uno de sus dados básicos para que coincida con la ficha (o bien 2 dados si también tiene el ). Este dado *no se lanza* en su primera tirada, de forma que el jugador sólo lanzará 4 dados (o bien 3 si tiene la ficha , pero el resultado seguirá contando como si lo hubiera lanzado. Si el jugador quiere usar un dado de Saloon, tendrá que sustituir uno de los otros dados básicos. A partir de la segunda tirada, podrá tirar el dado afectado por la ficha de Fantasma, salvo que sea un resultado , que no puede volverse a tirar.

Al final del turno del otro jugador, las fichas vuelven al Fantasma.

El Fantasma *nunca* se incluye al contar puestos para aplicar los resultados  y .

Ejemplo: Jorge es un Renegado fantasma en una partida de 7 jugadores, así que juega como Forajido. Lanza 2 dados y saca  y . Decide volver a lanzar ambos dados, y esta vez saca  y . Se queda con la  y vuelve a lanzar la : ¡otra !

Decide darle la doble flecha al Sheriff, que es Bárbara, así que le da las fichas de  y . En su siguiente turno, Bárbara debe darle la vuelta a 2 de sus dados básicos para que muestren su lado  y sólo lanza 3 dados. Después de coger las fichas de Flecha de su primera tirada, podría volver a lanzar esos dados de forma normal.

CRÉDITOS

Concepto del juego: Michael Palm, Lukas Zach • **Desarrollo:** Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Traducción: Sergio Hernández • **Ilustraciones:** Riccardo Pieruccini • **Colores:** Andrea Medri • **Maquetación:** Edge Studio
Edición de reglas: Roberto Corbelli, William Niebling • **Editor:** Jose M. Rey

Gracias a los miembros de las pruebas de juego, a sus grupos de juego y a todos los jugadores por sus apreciadas sugerencias. Los diseñadores quieren dar las gracias especialmente a Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipo, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini y Ü-Säxle.

EDGE

Más información en
EDGEENT.COM

