



BANG! El Duelo es un juego para 2 jugadores basado en el *Sistema de juego™ BANG! ®*. Los representantes de la ley y los forajidos por fin se enfrentan, ¡y el tiroteo que está a punto de desencadenarse estará lleno de sorpresas! Cada bando cuenta con dos pistoleros en cada momento: uno en la vanguardia y otro en la retaguardia. Si los posicionas con cuidado y haces uso de sus habilidades sabiamente, serás el vencedor del duelo...
¡y tus enemigos morderán el polvo!

Contenido



- * 80 cartas de juego repartidas en 2 mazos de 40 cartas. Uno de los mazos pertenece a la Ley  y el otro mazo pertenece al Forajido .

- * 24 cartas de personaje: 12 cartas de personajes para la Ley y otras 12 cartas para el Forajido.



- * 1 carta de referencia de preparación de la partida y 4 cartas de referencia de juego.

- * 2 indicadores de "Personaje Activo" (indicadores PA): uno para la Ley y otro para el Forajido.



- * 20 contadores de puntos de vida con forma de bala.

- * Este reglamento.

Objetivo del juego

Los jugadores, tanto del bando de la Ley como del bando de los Forajidos, controlan cada uno 2 personajes de un grupo de pistoleros afines a su bando. Uno de esos pistoleros, situado en la vanguardia del duelo, será el “**Personaje Activo**” (a partir de ahora PA), siendo el pistolero que queda detrás el “**Personaje en la retaguardia**” (a partir de ahora PR).

Utilizando las reglas y las cartas inspiradas en el juego de *BANG!*, los jugadores irán intercambiando estratégicamente las posiciones de sus personajes para tratar de vencer a los personajes de su oponente. A medida que los personajes sean eliminados de la partida, irán siendo reemplazados por otros personajes de su grupo de pistoleros.

Cada jugador comienza con su propio mazo de cartas de juego, que es diferente al mazo que utiliza su oponente. Aun así, los jugadores siempre realizan sus descartes en una única pila de descartes común. A medida que la partida avance, las cartas descartadas se irán mezclando en una misma pila. Al barajar las cartas de esa pila, ¡los jugadores tendrán la oportunidad de utilizar cartas que en un inicio pertenecían a su oponente! ¡*Cuando las cosas se ponen feas, los tipos duros usan cualquier truco disponible!*

¡El primer jugador en eliminar de la partida a todos los personajes de su oponente será el ganador!

Preparación de la partida

Antes de jugar tu primera partida, retira cuidadosamente las piezas de su troquel.

Un jugador representará a la Ley, mientras que el otro jugador representará a los Forajidos. Puedes utilizar la carta de referencia de preparación de la partida como guía. Ten siempre a mano las cartas de referencia de juego.



- * Baraja las **12 cartas de Personaje** de tu bando y **roba 4 cartas al azar**. Si deseas jugar una partida más larga puedes llegar a un acuerdo con tu oponente y usar más personajes. Devuelve a la caja del juego las cartas de Personaje que sobren. Mira las cartas de Personaje que has robado, baraja esas cartas para formar el mazo de “reserva”, y déjalo boca abajo frente a ti.
- * Roba **2 cartas de Personaje** de tu mazo de reserva. Elige a un personaje para que sea el **Personaje Activo**. Una vez que ambos jugadores han elegido a su Personaje Activo (PA), los revelan y colocan su indicador de PA en la carta elegida. Finalmente, revela tu otro personaje, que será el Personaje en la retaguardia (PR), y déjalo al lado de tu PA. Pon sobre cada personaje tantos **contadores de vida** como el valor de puntos de vida indicado en su carta. Deja los contadores de vida restantes en la mesa, cerca del centro.
- * Baraja el mazo de **40 cartas de juego de tu bando** y déjalo boca abajo frente a ti. Roba tu **mano inicial**: el bando de la Ley roba **4 cartas**, el bando de los Forajidos roba **5 cartas**.

Los personajes

La carta de personaje Dalon Ranger muestra un hombre con sombrero de vaquero, gafas de sol y una chaqueta verde, sosteniendo una pistola. El nombre 'DALON RANGER' está escrito en la parte superior. A la izquierda del personaje hay tres iconos de bandas: una estrella amarilla, una estrella roja y una estrella azul. A la derecha del personaje hay un icono de una vida con el número 5. En la parte inferior de la carta se describe su capacidad especial.

NOMBRE

PUNTOS DE VIDA

ILUSTRACIÓN

CAPACIDAD ESPECIAL

Cada vez que tu oponente haga perder 1 punto de vida a Dalon Ranger, roba 1 carta del mazo.

Cuando un personaje entra en juego comienza con tantos contadores de vida como los indicados en el valor de puntos de vida de su carta de Personaje. Ese número también representa el número máximo de puntos de vida que puede tener ese personaje en todo momento. Cuando un personaje pierde su último punto de vida es eliminado de la partida, y será reemplazado por otro personaje del mazo de reserva de su bando. Un personaje tiene que estar vivo para poder hacer uso de su capacidad especial, por lo que su capacidad especial no se activa cuando pierde su último punto de vida.

Ejemplo: Dalon Ranger te permite robar una carta cada vez que pierde un punto de vida. Sin embargo, no puedes robar una carta cuando Dalon pierde su último punto de vida, ya que es eliminado de la partida antes de que puedas robar la carta.

Cómo jugar

El bando de la Ley comienza la partida. Los jugadores van alternando sus turnos. Cada turno se divide en fases. Esas fases son, en orden:

1. *Robar cartas*
2. *Jugar cartas y mover tu indicador PA*
3. *Descartar cartas (y final del turno)*

1. ROBAR CARTAS

Roba las **2 cartas** superiores de tu mazo de cartas de juego.

Mientras tu mazo no se quede sin cartas, siempre robas cartas, “desenfundas” cartas, etc., de tu mazo de cartas de juego. Cuando no queden más cartas en tu mazo, baraja la pila de descartes, que estará formada por cartas de tu mazo y del mazo de tu oponente, y crea un **mazo común** del que poder robar.

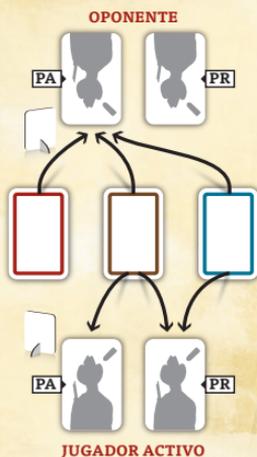
Si el mazo de cartas de tu oponente se termina antes de que se termine el mazo común, no debes barajar la pila de descartes; en su lugar, tu oponente comienza a utilizar también el mazo común. Cada vez que el mazo común se agote, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo común.

Cuando el único mazo en juego sea el mazo común, considera el mazo común como si fuera “propiedad” de ambos jugadores.

2. JUGAR CARTAS Y MOVER TU INDICADOR PA

Puedes utilizar las cartas que tienes en tu mano para atacar o debilitar a los personajes de tu oponente, o bien para defender y fortalecer a tus personajes. Puedes jugar cualquier cantidad de cartas, o incluso no jugar carta alguna, pero siempre siguiendo estas limitaciones:

- * **Sólo puedes jugar una carta *BANG!* por turno, y sólo sobre el PA de tu oponente** (el PR de tu oponente está oculto y no puedes verlo). Las cartas *BANG!* son aquellas cartas que tienen un **borde rojo**.
- * **Puedes jugar cartas de Acción sobre cualquier personaje menos sobre el PR de tu oponente.** Las cartas de Acción son aquellas cartas que tienen un **borde marrón**.
- * **Las cartas de Equipo se pueden jugar únicamente sobre tu PR o bien sobre el PA de tu oponente** (tu PR está detrás de ti aprovisionando a tu bando, mientras que el único personaje del oponente que tienes a la vista es su PA). Las cartas de Equipo son aquellas cartas que tienen un **borde azul**.



En el apartado “Descripción de las cartas”, que encontrarás en este reglamento, podrás obtener más información de las cartas de *BANG! El Duelo*.

En cualquier momento de esta fase, pero **sólo una vez por fase, puedes mover tu indicador de PA de un personaje a otro**. Al mover tu indicador de PA tus personajes “intercambian” sus posiciones. En otras palabras, tu PA pasa a ser tu PR y viceversa. Para facilitar el transcurrir de la partida, en lugar de cambiar de posición las cartas, mueves tu indicador de PA. Este “intercambio” de posiciones es opcional; puedes mantener al mismo personaje como tu PA todos los turnos seguidos que desees. Elige con sumo cuidado quién se queda en la vanguardia, ya que **sólo las cartas y capacidades de tu PA están activas**.



Las capacidades y cartas de tu PR no están activas y se ignoran por completo, a no ser que:

- * **Tengan el símbolo** ☹️. Este símbolo significa que la carta **siempre está activa**, incluso cuando se encuentra en la retaguardia. Esto significa que la capacidad de tu PR se añade a la de tu PA, que la carta *Estampida* siempre está activa, etc.
- * **Tu PR es objetivo de una carta o de una capacidad** (*¡Indios!*, *Ametralladora Gatling*, etc.). En este caso, su capacidad especial y sus cartas se activan temporalmente, justo el tiempo necesario para reaccionar, y después vuelven a estar inactivas. Por ejemplo, tu PR puede utilizar su *Barril* para reaccionar a un *Winchester*. Además, justo en ese momento, la capacidad especial y las cartas de tu PA pasan a estar inactivas durante esa reacción para, al finalizar la reacción, volver a estar activas. Aunque existen algunas cartas que permiten que selecciones como objetivo al PR de tu oponente, recuerda que, como regla general, normalmente no lo puedes hacer.

¡Importante! Si sólo te queda un personaje, ese personaje será tanto tu PA como tu PR. Nunca podrás “intercambiar” su posición, y siempre tendrá el indicador de PA.

3. DESCARTAR CARTAS (Y FINAL DEL TURNO)

Una vez hayas completado la segunda fase, debes descartarte del exceso de cartas que tengas en la mano. El **límite de cartas en mano al final del turno es igual al número de puntos de vida que le queden a tu PA**, así que ahora debes descartarte de las cartas que quieras hasta tener tantas cartas como puntos de vida tiene tu PA en ese momento. Siempre debes descartar las cartas boca arriba y en la pila de descartes común. **Excepción:** si a tu PA sólo le queda un punto de vida, puedes conservar hasta 2 cartas en tu mano.

Si tienes en tu mano tantas cartas como los puntos de vida restantes de tu PA, o menos, no necesitas descartar carta alguna.

Llegados aquí, tu turno finaliza y tu oponente juega su turno.



Existen 3 tipos de cartas:

- * de **Acción** (borde marrón),
- * de **Equipo** (borde azul)
- * y de **BANG!** (borde rojo).

- * **Cartas de Acción:** juega estas cartas y, tras su uso, déjalas en la pila de descartes común. Tienen efecto de inmediato. Simplemente debes seguir las reglas especiales de la carta jugada. Las reglas especiales de las cartas se describen más adelante. Como regla general, no puedes jugar cartas de Acción sobre el PR de tu oponente.
- * **Cartas de Equipo:** juega estas cartas boca arriba sobre la mesa. Permanecen en juego junto con su efecto. **Sólo puedes jugar cartas de Equipo sobre tu PR o sobre el PA de tu oponente.** Para indicar que una carta de Equipo pertenece a un personaje en particular, pon esa carta a la izquierda del personaje situado a tu izquierda, o bien a la derecha del personaje situado a tu derecha. El Equipo que posee un personaje sólo afecta a ese mismo personaje. Las cartas de Equipo con el símbolo  (*Serpiente de cascabel*, *Dinamita*, *Estampida*) deben jugarse frente al personaje en cuestión y siempre están activas.

CARTAS DE EQUIPO  DEL PERSONAJE DE LA IZQUIERDA



CARTAS DE EQUIPO  DEL PERSONAJE DE LA DERECHA

CARTAS DE EQUIPO DEL PERSONAJE DE LA IZQUIERDA

CARTAS DE EQUIPO DEL PERSONAJE DE LA DERECHA



PERSONAJE SITUADO A LA IZQUIERDA

En este caso, el PA

INDICADOR DE PA



PERSONAJE SITUADO A LA DERECHA

En este caso, el PR

Si juegas una carta de Equipo con el mismo nombre que otra carta de Equipo que ya se encuentre en juego y en posesión del mismo personaje, la carta recién jugada sustituye a la que ya estaba en juego, y esta última se descarta. Cuando un PA pasa a ser un PR, o viceversa, ¡su Equipo no cambia de dueño! El Equipo puede descartarse utilizando cartas como, por ejemplo, *Atraco*.

- * **BANG!** Estas cartas se juegan como las cartas de Acción. Sin embargo, **sólo puedes jugar una carta BANG! por turno.** Existen maneras de jugar más cartas *BANG!* por turno, por ejemplo si tienes la *Pistolera* en juego. Las cartas *BANG!* sólo pueden jugarse sobre el PA de tu oponente.

IMPACTOS Y EVITAR

Las cartas con el símbolo  en su parte central son cartas de "Impacto", y suponen el principal modo de restarle puntos de vida al personaje de tu oponente. Estas cartas, generalmente, sólo pueden seleccionar como objetivo al PA de tu oponente. Una carta  inflige 1 impacto, a no ser que el texto de la carta diga lo contrario. Existen otras cartas que también infligen impactos, como por ejemplo *Devolver el fuego* o incluso las capacidades especiales de algunos personajes. Tu oponente puede evitar cada impacto si:



- * Juega inmediatamente, fuera de turno y desde su mano, una carta de “Evitar”, es decir, una carta de Acción con el símbolo “Evitar” en su parte central , como ¡Fallaste! o Devolver el fuego.



o bien

- * Utiliza con éxito una carta de Equipo con el símbolo  que ya se encuentre en juego y pertenezca al personaje objetivo, como Sombrero o Barril.

o bien

- * Utiliza, en algunos casos, una capacidad especial del personaje objetivo, como las de Sid Curry o Annie Oakey.

Por cada impacto que no se evite, **el personaje objetivo pierde 1 punto de vida**. Para ello devuelve un contador de puntos de vida a la pila de contadores que se encuentra en el centro de la mesa. Si ese punto de vida era su último punto de vida, ese personaje es eliminado de la partida (consulta “Eliminación de personajes”).

Resumiendo:

- * Una **carta BANG!** es una carta con borde rojo. Sólo puedes jugar una carta de este tipo por turno, durante tu turno. Una carta **BANG!** puede tener el efecto “Impacto” y/u otros efectos.
- * Una **carta de “Impacto”** es una carta que muestra el símbolo . Algunas cartas de “Impacto” son cartas **BANG!**, pero otras no. Puedes jugar más de una carta de “Impacto” en un mismo turno, pero sólo una de ellas puede ser una carta **BANG!**.

Ten en cuenta que hay símbolos que **no se encuentran en el interior de un círculo blanco**, como por ejemplo  y , y que se encuentran en el texto de las cartas para referirse a los efectos de “Impacto” y de “Evitar”, y que *no deberían* jugarse directamente como cartas de “Impacto” o cartas de “Evitar”. En otras palabras, ¡no puedes utilizar una carta de *Mira* o de *Devolver el fuego* para realizar un impacto, y no puedes utilizar una carta de *Derringer* o de *Carabina* para evitar un impacto!

“DESENFUNDAR”

Si el efecto de una carta o de una capacidad indica que debes “desenfundar” una carta, deberás girar la carta superior del mazo de juego y ponerla boca arriba en la pila de descartes. Después deberás comprobar si el símbolo que se encuentra en su esquina superior derecha se corresponde con el símbolo requerido por el efecto o la capacidad de la carta que te pedía “desenfundar” (el símbolo a

Existen cuatro símbolos:

Símbolo	Nombre	Probabilidad
	Barril	1 carta de cada 4 (25%)
	Serpiente	1 carta de cada 4 (25%)
	Dinamita	1 carta de cada 8 (12,5%)
	Herradura	3 cartas de cada 8 (37,5%)

la izquierda del signo “=”); en caso afirmativo, el efecto o la capacidad (a la derecha del signo “=”) se activa. Si el símbolo no corresponde con el símbolo requerido, el efecto no se activa.

Ejemplo: tu PA tiene un Barril en juego. El Barril te permite “desenfundar” cada vez que tu PA sea objetivo de un ☀, y si la carta revelada muestra un 🗡, el impacto es evitado. Tu oponente juega una carta Colt contra tu PA, así que decides utilizar el Barril: giras la primera carta del mazo y revela un símbolo 🎯. Mala suerte, el Barril no te permite evitar el impacto, pero todavía podrías tratar de evitarlo con un 🌀. Si la carta revelada hubiera tenido un símbolo 🗡, el impacto hubiera sido cancelado por el Barril.

RECARGA 🌀

Las cartas con el símbolo “recargar” pueden descartarse para robar una carta del mazo *en lugar* de realizar su efecto normal. Puedes “recargar” una carta sólo **si a ti y/o a tu oponente os queda un único personaje en la partida**. En otras palabras, sólo en el momento en el que a un jugador le quede un único personaje en la partida se podrán “recargar” estas cartas. Puedes recargar incluso aquellas cartas que se encuentren en juego y que pertenezcan a tu PA, pero no así las que pertenezcan a tu PR.

CARTAS QUE SE ACTIVAN “AL PRINCIPIO DE TU TURNO”

Los efectos de estas cartas tienen lugar antes de que robes. Si tienes más de una carta de este tipo en juego al mismo tiempo, actívalas de una en una siguiendo este orden:

Dinamita ➤ *Serpiente de cascabel* ➤ *Estampida*.

ROBAR AL AZAR

Cuando una carta o efecto te pida que robes o descartes una carta al “azar”, te *está* permitido ver el dorso de las cartas para saber si la carta pertenece al mazo del bando de la Ley o si pertenece al mazo del bando de los Forajidos.

EFFECTOS SIMULTÁNEOS

Cuando un efecto, o una carta, afecta a más de un personaje al mismo tiempo (*Ametralladora Gatling*, o *¡Indios!*, por ejemplo), o bien hay efectos que se activan a la vez (Jango pasa a ser PR mientras tu oponente tiene en juego el *Reloj*, por ejemplo), siempre debes seguir este orden:

1. tu PA (exceptuando los efectos de *¡Indios!* y *Ametralladora Gatling*, ya que no afectan a tu PA);
2. el PA de tu oponente;
3. tu PR (si tienes 2 personajes en juego);
4. el PR de tu oponente (si tiene 2 personajes en juego).

Cuando más de un personaje es eliminado al mismo tiempo, siempre debes finalizar los efectos de la última carta jugada en todos los personajes afectados, siguiendo el orden antes mencionado, antes de proceder con la eliminación de los personajes.

Ejemplo: *Dalon Ranger* es tu PA y *Annie Oakey* es tu PR. Tu oponente sólo tiene a *Sid Curry*, ya que sus otros personajes han sido eliminados. La última carta que te queda en la mano es la *Ametralladora Gatling*, y decides utilizarla. Esto es lo que sucede:

* *Dalon Ranger*, tu PA, es el primero que debería verse afectado por la *Ametralladora Gatling*, pero esa carta no puede afectar a tu PA.

- * El PA de tu oponente, Sid Curry, es el siguiente. Tu oponente puede activar la capacidad del personaje, por lo que pasa a descartar una carta de tu mazo. Esa carta muestra un , así que logra evitar el impacto y le devuelve un  a tu PA (esto no se resolverá hasta que el efecto de la Ametralladora Gatling termine).
- * Annie Oakey, tu PR, es la siguiente. Le queda tan sólo un punto de vida. Como ha sido afectada por la Ametralladora Gatling puedes hacer uso de su capacidad especial, pero no te quedan cartas en la mano y, por tanto, Annie Oakey es eliminada de la partida.
- * El PR de tu oponente debería ser el último en verse afectado por la Ametralladora Gatling, pero a tu oponente sólo le queda un personaje y no puede verse afectado dos veces por el mismo efecto.

El efecto de la Ametralladora Gatling ha terminado, y ahora se llevan a cabo las consecuencias de los efectos y capacidades que se activaron en el proceso. Así pues, descartas el Equipo de Annie Oakey que se encuentre en juego, robas 2 cartas, y reemplazas a Annie Oakey por el siguiente personaje de tu mazo de reserva. Para finalizar, Dalon Ranger ha sido impactado por el  de Sid Curry, ¡aunque todavía puedes utilizar las cartas que acabas de robar para evitar el disparo!

Eliminación de personajes

Cuando uno de tus personajes pierde su último punto de vida es eliminado de la partida y debes realizar los siguientes pasos:

- * Retira ese personaje de la partida;
- * Descarta todo el Equipo que tenga en juego ese personaje;
- * Roba 2 cartas del mazo después de terminar con todos los efectos de la última carta jugada, aquella que causó la eliminación del personaje;
- * Roba la carta superior de tu mazo de reserva para poner en juego un nuevo personaje que reemplazará al personaje eliminado. El indicador PA no se mueve. El nuevo personaje recibe tantos contadores de vida como el valor de puntos de vida indicado en su carta. Si tu mazo de reserva se ha agotado deberás seguir jugando con el último personaje que te quede. A partir de ahora ese personaje será, al mismo tiempo, tu PA y tu PR. Si el personaje que ha sido eliminado es tu último personaje, ¡mala suerte! ¡Has perdido la partida!

Descripción de las cartas

Nombre de la carta (# de carta en el mazo del bando de la Ley / # de carta en el mazo del bando de los Forajidos): descripción y notas.

La regla de oro: siempre que una carta contradiga las reglas, ¡la carta prevalece sobre las reglas!

Cada carta , y en general con un símbolo , se puede evitar con una carta , y en general con un símbolo .

Si un efecto indica que pierdes puntos de vida, no puedes evitarla con, por ejemplo, el símbolo .

Cuando una carta o un efecto indique “es objetivo de un ”, el efecto es automático, no está representado por carta alguna, y puede ser evitado con normalidad.



Abanicar (2/0). ☀ Inflige tantos ☀ al personaje de tu oponente como el número total de cartas de Equipo que tenga en juego ese personaje. Cada ☀ debe evitarse individualmente, por lo que necesitarás la cantidad adecuada de 🌀 para poder evitar todos los impactos. Si el personaje objetivo de la carta *Abanicar* tiene un *Barril* en juego, podrá utilizarlo tantas veces como ☀ reciba. Si *Tex Killer* juega la carta *Abanicar*, cada ☀ necesita de un 🌀 adicional. No puedes hacer objetivo de *Abanicar* al PR de tu oponente a no ser que *Jack Ransome* sea quien lo utilice, o que se use en combinación con una *Mira* en juego.



Agua (5/1). ☀ “Intercambia” un PA con su PR, ya sean tus personajes o los personajes de tu oponente. Mueve el indicador de PA para señalar el “intercambio”. No puede utilizarse sobre el último personaje que le quede a un jugador.



Almacén (1/1). Muestra 2 cartas de cada mazo (o bien 4 cartas del mazo común si es que haya alguno). Los jugadores se turnan robando esas cartas, comenzando por aquel que haya jugado el *Almacén*. Siempre debes mostrar 4 cartas, incluso si sólo quedan 2 o 3 personajes en juego.



Ametralladora Gatling (1/0). ☀ Inflige un ☀ a todos los personajes menos a tu PA. Para cada personaje, su dueño elige si jugar una carta 🌀 (o un efecto 🌀) o bien perder un punto de vida. Se puede utilizar el *Barril* y el *Sombrero* para evitar el impacto de la *Ametralladora Gatling*. Las capacidades de personajes como *Delon Ranger*, *Annie Oakey* y *Alan Pinkertoon*, que reaccionan a ☀, pueden utilizarse con la *Ametralladora Gatling*. La *Ametralladora Gatling* no es una carta *BANG!*.



Atroco (0/4). Puedes elegir entre robar una carta al azar de la mano de tu oponente o descartar una carta a tu elección que se encuentre en juego, perteneciente a cualquier personaje menos el PR de tu oponente. Si robas una carta, esa carta se añade a tu mano y puedes jugarla de inmediato. *Jack Ransome* puede utilizar esta carta contra el PR de tu oponente.



Banco (1/0). Roba una carta adicional durante tu fase de Robar cartas. Este efecto es obligatorio.



Barril (1/1). Cada vez que el personaje que tiene el *Barril* en su Equipo es objeto de un ☀ (incluyendo la capacidad de *Alan Pinkertoon*, de la *Ametralladora Gatling*, del *Cuchillo*, etc., e incluso si ese personaje es el PR), puedes “desenfundar”: si la carta muestra un símbolo 🗡, cuenta como si hubieras jugado un 🌀. De lo contrario, todavía puedes jugar una carta 🌀 o utilizar el *Sombrero* si lo tiene en juego. Contra *Tex Killer*, el *Barril* cuenta como un único 🌀, por lo que aún necesitarías jugar una carta más para poder evitar el impacto.



Carabina (2/1). ☀ Si 🌀, puedes descartar una carta de Equipo en juego de tu elección perteneciente a tu PA o al PA de tu oponente.



Cerveza (0/1). Tu PA y tu PR recuperan un punto de vida cada uno. Los personajes no pueden tener más puntos de vida que el valor en puntos de vida iniciales indicados en su carta. Si únicamente te queda un personaje en la partida, sólo el recupera un punto de vida. Coge tantos contadores de puntos de vida de la pila central como los puntos de vida que recuperen tus personajes. Atención: Al contrario que en *BANG! El juego de cartas*, no puedes jugar la *Cerveza* fuera de tu turno.



Cerveza fuerte (1/0). Elige a cualquier personaje, a excepción del PR de tu oponente. Ese personaje pasa a tener 3 puntos de vida independientemente de los puntos de vida que tuviera. Por ejemplo, si el personaje tenía 5 puntos de vida pierde 2 puntos de vida y si tenía un punto de vida recupera 2 puntos de vida. Si ese personaje ya tenía 3 puntos de vida no sucede nada.



Colt (1/5). ☀.



Cuchillo (0/3). ☀ No es una carta BANG!.



Derringer (4/0). ☀ Tu oponente puede jugar cualquier carta de su mano como ☹. La *Derringer* no es una carta BANG!. El efecto del *Barril* y de la capacidad de *Annie Oakey* pueden llevarse a cabo con normalidad, al igual que el de la carta *Devolver el fuego*.



Devolver el fuego (1/0). ☹ Si el impacto es cancelado (en el caso de que el impacto proviniera de *Tex Killer* necesitarás jugar una carta adicional para obtener este efecto) el PA de tu oponente es objetivo de un ☀. Para evitar el ☀ de una carta *Devolver el fuego* jugada por *Tex Killer*, sólo necesitarás un ☹.



Diligencia (2/1). Debes robar 3 cartas del mazo, elegir 2 de esas cartas para conservar en tu mano, y descartar la carta restante.



Dinamita (0/1). ☹ Juégala únicamente sobre tu PR. Al inicio de tu turno debes “desenfundar” una carta del mazo. Si la carta muestra un símbolo ☹, la *Dinamita* explota y el personaje con la *Dinamita* en juego pierde 3 puntos de vida. Si no sale el símbolo de ☹, pasa la carta de *Dinamita* al PR de tu oponente. Durante su turno deberá comprobar si la *Dinamita* le estalla o no. Los jugadores seguirán pasándose la carta de *Dinamita* hasta que explote o abandone el juego por algún otro motivo, como por ejemplo por el efecto de la carta *Atraco*.



Duelo (1/1). Tu oponente puede descartar una carta ☀. Si lo hace, tu podrás descartar una carta ☀, etc. Descartar una carta ☀ es opcional. El PA del primer jugador que no descarte una carta ☀ pierde un punto de vida. Durante el efecto de la carta *Duelo* no puedes utilizar cartas que no sean ☀ (como *Devolver el fuego*, por ejemplo). Puedes utilizar la *Ametralladora Gatling*, la *Derringer*, el *Cuchillo*, la carta *Abanicar* y la capacidad de *Annie Oakey*. Durante el efecto de la carta *Duelo*, siempre debes ignorar cualquier efecto adicional que tengan las cartas más allá del impacto.



Escopeta (2/2). ☀ Si ☹, “intercambia” la posición de tu PA con tu PR o bien la del PA de tu oponente con su PR. Mueve el indicador de PA para señalar el “intercambio”.



Estampida (1/0). ☹☀ Al principio de tu turno, este personaje “intercambia” su posición con el otro personaje. Por tanto pasa a ser el PA si antes era el PR, y viceversa. Mueve el indicador de PA para señalar el “intercambio”. Si el personaje con la *Estampida* es el último personaje que te queda en juego, la carta *Estampida* no tiene efecto.



¡Fallaste! (5/7). ☹.



¡Indios! (1/1). Por cada personaje, menos tu PA, su dueño deberá elegir entre descartar una carta ☠️ o perder un punto de vida. Puedes utilizar la carta *Derringer*, *Cuchillo*, o *Ametralladora Gatling* para evitar el efecto de los *¡Indios!*, pero no así las cartas que no sean ☠️ como, por ejemplo, *Devolver el fuego*.



Maestra (2/0). Puedes robar cualquier carta que esté en juego, a excepción de las cartas que tenga en juego el PR de tu oponente, y ponerla en tu mano. No puedes robar una carta de la mano de tu oponente, solo una carta que se encuentre en juego.



Mira (1/1). ☠️ Puedes declarar como objetivo al PR de tu oponente con cualquier carta de ☠️. No tiene efecto en otras cartas, como por ejemplo *Atraco* o *Duelo*.



Pacificador (2/0). ☠️ Si 🗡️, tu oponente debe descartar una carta de su elección de su mano. Si no tiene cartas en la mano, no deberá descartar nada.



Pistolera (1/1). Si tu PA tiene la *Pistolera* en juego como Equipo, puedes jugar cualquier número de cartas *BANG!* durante tu turno. En otras palabras, las cartas *BANG!* jugadas con la *Pistolera* no se tienen en cuenta para el límite de una carta *BANG!* por turno. Si tu PA jugó una o más cartas de *BANG!* con la *Pistolera*, y después pasas a “intercambiar” la posición de tus personajes (o viceversa), tu nuevo PA todavía puede jugar una carta *BANG!*, ya que las anteriores (o posteriores) cartas *BANG!* no cuentan para el límite de una carta *BANG!* por turno.



Reloj (0/2). ☠️ Cada vez que tu oponente mueve su indicador de PA (ya sea “intercambiando” la posición de los personajes o bien debido a la carta *Estampida*), roba una carta del mazo. No funciona si a tu oponente sólo le queda un único personaje.



Remington (0/2). ☠️ Si 🗡️, aquel que jugó la carta *Remington* puede robar una carta del mazo.



Schofield (0/2). ☠️ Si 🗡️, tu PA recupera un punto de vida, hasta un máximo indicado por el valor de vida que muestre su carta. Si el 🗡️ se obtiene gracias a la carta *Devolver el fuego*, el *Schofield* tiene efecto en primer lugar, por lo que recuperarías el punto de vida antes de sufrir los efectos del ☠️ de la carta *Devolver el fuego*.



Serpiente de cascabel (0/1). 🔄 Al principio de tu turno debes “desenfundar” una carta del mazo. Si la carta muestra un símbolo 🐍, el personaje con la *Serpiente de cascabel* en juego pierde un punto de vida. Ten en cuenta que, al contrario de lo que sucede con la *Dinamita*, la *Serpiente de cascabel* no se descarta después de infligir daño, con lo que permanecerá en juego hasta que sea descartada de alguna manera.



Sombrero (1/1). Puedes descartar esta carta, cuando esté en juego y no en tu mano, como un 🗡️ si el personaje que la tenía en juego es objetivo de un ☠️, incluso si se trata de tu PR. El *Sombrero* funciona contra la capacidad de Annie Oakley.



Winchester (2/0). ☠️ Puedes declarar como objetivo al PR de tu oponente con esta carta, incluso si no tienes la *Mira* en juego.

La Ley



Alan Pinkertoon: Cada vez que pierde un punto de vida (mientras no sea su último punto de vida), el PA de tu oponente es objetivo de un ☀. Este efecto también se activa cuando sea PR y pierda un punto de vida por el efecto de cartas que juegues, como la *Ametralladora Gatling*, los *¡Indios!*, etc.



Annie Oakey: Puedes jugar cartas ☀ como 🗡, y cartas *¡Fallaste!* como cartas *Colt* (en este caso cuentan como si estuviera jugando una carta *BANG!*).



Bart Masterson: ☹ Cada vez que un jugador, incluido tu oponente, debe “desenfundar”, muestra 2 cartas del mazo en lugar de 1. Tú eliges una de esas cartas como resultado final. Después, descarta ambas cartas.



Bill Tightman: Cada vez que otro personaje sea eliminado, puedes robar 2 cartas del mazo. Si tu PR es eliminado, roba 4 cartas en total: 2 por la capacidad de Bill, y 2 por la eliminación del personaje.



Buffalo Bell: ☹ Puede perder puntos de vida, excepto el último, en lugar de tu otro personaje (debido a uno o más ☀, a los *¡Indios!*, a la *Serpiente de cascabel*, etc.), pero no al contrario. Sin embargo, no puede tratar de evitar un impacto en lugar de tu otro personaje (con su propio *Barril*, por ejemplo).



Dalon Ranger: Cada vez que tu oponente le haga perder un punto de vida, (mientras no sea su último punto de vida), puedes robar una carta del mazo.



El forastero: ☹ Puedes jugar una carta *BANG!* adicional durante tu turno.



Jango: Cada vez que tu oponente mueve su indicador de PA, puedes robar una carta del mazo. Esta capacidad no se aplica si a tu oponente sólo le queda un personaje en juego.



Pat Garret: Muestra la segunda carta que robes en tu fase de Robar cartas. Si esa carta tiene un símbolo 🍀, puedes robar una carta adicional del mazo de tu oponente. En el caso de que tu oponente no tenga un mazo, roba del mazo común. Esta capacidad no se considera un “desenfundar”.



Tex Killer: Además de un 🗡, tu oponente debe descartar una carta adicional (de cualquier tipo) para evitar tu *BANG!*. Esta capacidad no se aplica con la *Ametralladora Gatling*, la *Derringer*, el *Duelo*, etc.



Wild Bill: Si tu oponente roba o descarta una carta de tu mano o una carta que esté en juego que pertenezca a Wild Bill, el PA de tu oponente es objetivo de un ☀.



Wyatt Ear: Cada vez que uno de tus ☀ es 🗡 por tu oponente, puedes robar una carta del mazo.

Esta capacidad se aplica con cualquier carta ☀ (*BANG!*, *Derringer*, *Abanicar*, etc.). Si una carta *Remington* es 🗡, roba 2 cartas en total.

Los Fotajidos



Babe Leroy: Una vez por turno, durante tu turno, si no tienes cartas en tu mano puedes robar 2 cartas del mazo. Puedes incluso jugar todas tus cartas con otro PA, para después “intercambiar” la posición de tus personajes haciendo que Babe Leroy sea ahora tu PA, y utilizar su capacidad a continuación.

Sin embargo, si juegas la carta *Agua* como tu última carta y Babe Leroy pasa a ser tu PR, su capacidad no tiene efecto.



Bull Anderson: Cuando un personaje sea eliminado, roba hasta 2 cartas del Equipo en juego de ese personaje y/o de la mano de tu oponente (en este caso al azar). Así pues, puedes elegir entre robar 2 cartas de Equipo, robar una carta de Equipo y una carta de la mano, o bien robar 2 cartas de la mano. Esta capacidad tiene efecto incluso cuando uno de tus personajes sea eliminado (obviamente robar cartas de tu mano no tiene efecto). El robo de cartas por la eliminación de un personaje siempre se realiza después de resolver la capacidad de Bull Anderson.



Cattle Katie: Una vez por turno, durante tu turno, puedes descartar una carta de su Equipo que no sea ☹ para robar 2 cartas del mazo. Esto significa que no puedes utilizar esta capacidad con la *Serpiente de cascabel*, la *Dinamita*, o la *Estampida*.



Jack Ransome: Puedes jugar cartas sobre cualquier personaje en juego. Esto incluye jugar cartas de Equipo directamente sobre Jack mientras es tu PA, así como jugar cartas *BANG!*, *Duelo*, *Atraco*, *Cuchillo*, o *Maestra* sobre el PR de tu oponente, o incluso jugar la *Dinamita* sobre cualquier personaje.



Los Dalton: Roba 3 cartas en lugar de 2 en tu fase de Robar cartas. Si tienes el *Banco* en juego, roba un total de 4 cartas.



Pearl Hat: Una vez por turno, durante tu turno, puedes descartar una carta de tu elección de tu mano para replicar los efectos de la carta de Acción que se encuentre en la parte superior de la pila de descartes. Solo puedes replicar las cartas con borde marrón. No puedes replicar las cartas *¡Fallaste!* o *Devolver el fuego*. Puedes replicar una carta de Acción que fue “recargada”, ya sea usando su efecto o bien realizando de nuevo la “recarga”.



Sid Curry: Cada vez que sea objetivo de un ☀, puedes “desenfundar” la carta superior del mazo de tu oponente: si la carta muestra el símbolo ☹, obtienes el beneficio de un ☹ automático, y el personaje que disparó a Sid Curry es objetivo de un ☀. Si el oponente no tiene mazo, “desenfunda” la carta del mazo común. Con un *Barril* en juego, puedes elegir si usar la capacidad de Sid Curry en primer lugar o si bien usar en primer lugar el *Barril*.



Slim Poet: Cada vez que tu oponente haga perder un punto de vida a Slim (mientras no sea su último punto de vida), puedes descartar una carta al azar de la mano de tu oponente. Ni la *Serpiente de cascabel* ni la *Dinamita* activan esta capacidad.



Soundance Kid: Una vez por turno, puedes descartar una carta de tu elección de tu mano para robar 2 cartas, una de tu mazo y otra del mazo de tu oponente, y después descartar una de ellas. Si sólo está en juego el mazo común, roba ambas cartas de ese mazo.



Toco Ramirez: Puedes usar cualquier carta que tengas en la mano como la carta *Colt* (cada una de ellas cuenta como un *BANG!*). Ten en cuenta que, por ejemplo, una *Derringer* jugada utilizando la capacidad de Toco Ramirez se juega como una *Colt*, y que por tanto el texto de la carta *Derringer* no tiene efecto.



Tom Thorn: Cada vez que pase a ser tu PA (es decir, cuando muevas el indicador de PA a su carta de personaje), el PR de tu oponente es objetivo de un ☀. Esta capacidad no tiene efecto si es el único personaje que te queda ni cuando entra en juego por primera vez. Sin embargo, su capacidad sí que tiene efecto si a tu oponente sólo le queda un personaje en la partida.



West Harding: Puedes jugar cualquier número de cartas *BANG!* en tu turno.



Concepto: Emiliano Sciarra ★ **Desarrollo:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini ★ **Traducción al inglés:** Roberto Corbelli, William Niebling ★ **Traducción al español:** Moisés Busanya

★ **Ilustraciones:** Rossana Berretta ★ **Editor:** Jose M. Rey

El autor quiere agradecer a todos los que probaron el juego su contribución al desarrollo del mismo: a su propio grupo de probadores de juegos (Stefano "Fefo" Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, Devid Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Alarico Oliva y Federico Marini), Christian Zoli, Paolo Carducci y su grupo "Macerata", Alessandro Virgini, Matteo Rosati y su grupo "Ravacciano" (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco y Riccardo Pinzi), Marco Perilli, Roberto Perilli y su grupo (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Melania Gabbrielli, Gusman, Lisa Drovandi y Maria Strano), Martin Blazko y Enrico Gandolfo. Agradecimientos especiales a Martino Chiacchiera y Andrés J. Voicu.



Más información en

WWW.EDGEENT.COM

EDGE

Bang!®, Bang!® The Duel - Copyright © MMVIII daVinci Editrice S.r.l., Via C. Bozza 8, 06073 Corciano, PG, Italia. Todos los derechos reservados. La idea del juego, desarrollo, diseño, ilustraciones, empaquetado, nombre y logotipo de BANG!, y el nombre y logotipo de dVGIÖCHI, tienen todos copyright, o son marca comercial o marca comercial registrada, de daVinci Editrice S.r.l. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en la UE. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.