

BANG!

EL JUEGO DEL SALVAJE OESTE

PISTOLERO SOLITARIO

por **Silvano Sorrentino**. Editado por **Emiliano Sciarra**

PISTOLERO SOLITARIO es una variante de BANG! Supone un emocionante desafío para los fans de este juego de cartas del Salvaje Oeste que no siempre puedan contar con otros jugadores reales.

✧ MATERIALES DE JUEGO ✧

Un mazo normal de BANG! Por favor, elimina las siguientes cartas:

- 1 carta de Alguacil
- 6 Personajes: El Gringo, Jesse Jones, Calamity Janet, Kit Carlson, Pedro Ramírez, Sid Ketchum

✧ PREPARACIÓN ✧

Coloca la carta de *Sheriff* boca arriba, frente a ti.

Reparte las otras 5 cartas de Rol al azar, formando un círculo, como si estuvieras jugando con otros 5 jugadores alrededor de la mesa.

Coloca, al azar, una carta de Personaje junto a cada carta de Rol.

Levanta las cartas de Rol para ver dónde están los Forajidos y tu Alguacil.

Antes de comenzar, el *Sheriff* y el Alguacil sacan tantas cartas como puntos de vida iniciales tengan. Mantén estas cartas boca arriba en la mesa, cerca de los Personajes a los que pertenecen.

Importante: Los otros Personajes no reciben cartas en este momento.

RESUMIENDO

El juego se desarrolla como un juego normal de BANG! Sin embargo, el jugador controla tanto al *Sheriff* como al Alguacil, mientras que los otros Personajes (VNJs o Vaqueros No Jugadores) reciben sus acciones a partir de las cartas repartidas durante su "turno".

EL JUEGO

El *Sheriff* empieza. Roba 2 cartas y juega, como de costumbre, siguiendo las reglas estándar de BANG!: Saca 2 cartas del Mazo de Robo, juega las que quieras y, finalmente, si es necesario, descarta las que te sobren hasta que tengas tantas cartas en la mano como puntos de vida restantes. Esto pasa también en los turnos del Alguacil. Así, el jugador controla al *Sheriff* y al Alguacil.

El objetivo del juego es matar a todos los Forajidos y al Renegado antes de que uno de ellos mate al pobre *Sheriff*.

Nota: El papel del Renegado es diferente respecto al que tiene en el juego original: ahora su objetivo es matar al Alguacil primero y luego al *Sheriff*, sin herir de ninguna manera a los Forajidos, que, a su vez, tampoco quieren hacerle daño.

EL TURNO DE UN VNJ

Cuando llega el turno de un VNJ, el juego se diferencia de lo normal. Cada VNJ tiene un **Área de Juego** junto a sí, que inicialmente está vacía.

Cuando el VNJ saca una o más cartas, el Área se empieza a formar. Después, jugará automáticamente la que esté en la parte superior.

En la práctica, el turno de un VNJ es así:

1. Saca 2 cartas del Mazo de Robo y ponlas boca arriba sobre el Área de Juego, en el mismo orden en que las robaste, es decir, la última carta repartida estará en la parte superior. Asegúrate de que todas las cartas en el Área de Juego son visibles.

2. Examina todas las cartas del Área de Juego, comenzando por la parte superior: si encuentras una carta que puedas utilizar de manera adecuada (ver más adelante), úsala, de lo contrario, pasa a la siguiente carta. Después de usar una carta, repite el paso 2 hasta que no haya cartas en el Área de Juego que puedas utilizar. ¡No cambies el orden de las cartas no utilizadas en el Área de Juego!
3. Retira desde abajo todas las cartas del Área de Juego que superan el límite de la mano de ese Personaje.
4. Pasa el turno al siguiente VNJ.

Durante el turno de un VNJ, ¡acuérdate de usar su capacidad especial cuando sea necesario!

OBJETIVO PREFERENTE

El **Objetivo Preferente** de los Forajidos es el *Sheriff*: cuando un Forajido tenga objetivos diferentes que puedan perder cartas o puntos de vida, el Forajido elegirá siempre al *Sheriff* en primer lugar. Si el *Sheriff* no está a su alcance, el Forajido tendrá como objetivo al Alguacil, que se convierte, por ese turno, en su Objetivo Preferente.

El Objetivo Preferente del Renegado es el Alguacil: el Renegado no dañará al *Sheriff* si el Alguacil todavía está vivo. Sólo cuando el Alguacil esté muerto, el Renegado se unirá a los Forajidos para asesinar al *Sheriff*, que, para el resto del juego, será su nuevo Objetivo Preferente.



ACCIONES DE LOS VNJS

La regla básica es que un VNJ utilizará automáticamente cualquier carta que le de una ventaja inmediata.

Por ejemplo, un Forajido siempre intentará matar a un Alguacil, aunque esa muerte signifique acercarse más a un *Sheriff* que le matará con facilidad poco después; o bien, un Renegado utilizará inmediatamente una carta de *¡Indios!*, incluso aunque al hacerlo dañe a todos sus aliados, si esto quiere decir que intentaría matar al Alguacil (o al *Sheriff*).

Éste es un resumen de cómo un VNJ usará las cartas en su Área de Juego:

¡Bang!: Siempre que sea posible, un *¡Bang!* en el Área de Juego se aplica sobre el Objetivo Preferente. Un *¡Bang!* también se descarta de forma automática en respuesta a *¡Indios!*.

¡Fallaste!: Esta carta se queda en el Área de Juego hasta que sea retirada al final del turno, o utilizada contra una *Ametralladora Gatling* o un *¡Bang!*.

Cerveza y Saloon: Se juegan siempre, a menos que el VNJ esté completamente sano. La *Cerveza* también se puede utilizar fuera de turno si el personaje está a punto de perder su último punto de vida.

La Ingenua Explosiva y Pánico: Si el VNJ juega La Ingenua Explosiva, su Objetivo Preferente debe descartar (o darle) una carta, a elección del jugador. Sin embargo, el personaje elegirá en primer lugar las cartas azules ya en juego (¡a excepción de la cárcel, por supuesto!); si eso no es posible, cogerá entonces una “carta azul” de su mano, si aún no puede hacerlo, elegirá cualquier otra carta. **Excepción:** El VNJ no utilizará la carta si su Objetivo Preferente no tiene cartas en la mano; sin embargo, si el *Sheriff* no tiene cartas, pero el Alguacil sí, el VNJ puede usar la carta contra el Alguacil.

Wells Fargo y Diligencia: Se juegan de inmediato para agregar cartas al Área de Juego.

¡Indios!, Ametralladora Gatling y Dinamita: Siempre se juegan de inmediato, sin tener en cuenta si afecta a amigos o adversarios. Si un VNJ mata a un Forajido, recibe como recompensa 3 cartas del Mazo de Robo y los añade a su Área de Juego.

Duelo: Siempre se juega contra el Objetivo Preferente, incluso si el VNJ va a perder la pelea.

Almacén: El VNJ saca tantas cartas como jugadores queden aún con vida, y forma con ellas un nuevo Área de Juego. Cada personaje roba una carta de este Área de Juego; sin embargo, mientras que el *Sheriff* y el Alguacil pueden elegir cualquiera de las cartas restantes, otros VNJs siempre sacan la carta situada en primer lugar.

Cartas Azules: Siempre se juegan, a menos que ya haya una carta activa con el mismo nombre en frente del VNJ. Las cartas de Arma, sin embargo, sólo se usarán si aumentan la distancia de alcance del VNJ.

1ª Excepción: *Volcanic* reemplazará a cualquier otra arma si el Objetivo Preferente está a una distancia de 1.

2ª Excepción: *Cárcel* se juega siempre que sea posible sobre el Alguacil, de lo contrario, no se juega.

Importante: ¡el *Sheriff* y el Alguacil no reciben la recompensa de 3 cartas por matar a un Forajido!

Cuando un VNJ saca un *¡Fallaste!*, *Cerveza*, un *¡Bang!* en un *Duelo*, o cualquier otra carta útil para protegerse, siempre elegirá la carta más cercana a la parte superior de su Área de Juego.

Estas normas son todo lo que necesitas para jugar una versión en solitario de *BANG!* La regla básica a recordar es que los VNJs juegan todas las cartas que pueden en su turno para obtener una ventaja inmediata.

NIVELES DE DIFICULTAD

Pronto descubrirás que, incluso si comienzan sin cartas en su Área de Juego, los VNJs pelearán duro desde la primera partida.

Cuando te sientas suficientemente seguro de tus habilidades, intenta subir el nivel de dificultad del juego desde 0 (al comienzo los VNJs no tienen ninguna carta en su Área de Juego) a 1 (cada VNJ recibe una carta al empezar la partida), hasta llegar al nivel 4 (todos los VNJs reciben sus cartas como en una partida estándar). El autor de estas normas apenas se las arregla para sobrevivir al nivel 2, ¿y tú?

ALGUNOS CONSEJOS PARA PISTOLEROS SOLITARIOS

Te darás cuenta en seguida de que esta variación del juego, así como las otras para dos y tres jugadores, cambia radicalmente algunos mecanismos básicos del juego original.

Más exactamente, no hay Roles ocultos, y, es más, las cartas de todos los jugadores están boca arriba.

Al ser capaz de manejar seis Personajes, tu objetivo es decidir dónde está el peligro más inmediato, y abordarlo con rapidez.

Con algo de experiencia, te darás cuenta de que Willy el Niño con varios ¡*Bang!* en su Área de Juego, Jourdonnais jugando *Barril*, o Slab “el Asesino” bien armado son muy peligrosos.

Recuerda que el Renegado no es una amenaza inmediata para el *Sheriff*, así que mientras el Alguacil todavía está vivo puedes ignorarlo y centrarte en los Forajidos.

No olvides que los VNJs se matan accidentalmente entre sí, sobre todo con *Ametralladora Gatling* o ¡*Indios!*

No te preocupes si pierdes las primeras partidas, ya que son sobre todo útiles para que te pongas en contacto con la mecánica del juego y de los VNJ.



VARIACIONES

Si, de verdad te sientes un Pistolero Solitario sin miedo, prueba las siguientes variaciones adicionales que hacen que el juego sea aún más difícil (aunque el juego ya supone un reto muy grande):

The Night Brings Chaos. Cada vez que el Mazo de Robo se acaba y tienes que volver a barajar los descartes, llega la noche: todos los VNJs descansan recuperan un punto de vida. El *Sheriff* y el Alguacil, por el contrario, no puede descansar y mantienen sus puntos de vida actuales.

The Four Most Wanted. Antes de empezar, saca del Mazo de Personajes las siguientes cartas: Slab “el Asesino”, Willy el Niño, Bart Cassidy y Jourdonnais. Barájalos y reparte uno a cada VNJ. Luego roba al azar dos Personajes para el *Sheriff* y el Alguacil, y juega como siempre. Pronto te darás cuenta de que este “Grupo Salvaje” de VNJs es absolutamente mortal: tendrás que prestar atención continuamente a las Armas y ¡BANG! en la las Áreas de Juego de Willy y Slab, mientras intentas que los otros dos no lleguen a ser demasiado poderosos.

The Final Challenge. ¡Sólo para auténticos Pistoleros! Juega una partida en el nivel 4, con las reglas de **The Night Brings Chaos** y **The Four Most Wanted**. Necesitarás mucha suerte y, quizás, incluso algunas Biblias salvavidas a prueba de balas en tu chaqueta para tener alguna oportunidad de sobrevivir...

Copyright daVinci Editrice s.r.l. www.dvgiochi.com. Variante de Emiliano Sciarra.
Edición en castellano ©2009 Edge Entertainment www.edgeent.com.
Todos los derechos reservados.



edge®

WWW.EDGEENT.COM