BANG!

EL JUEGO DEL SALVAJE OESTE

BANG! es un juego de duelos entre un grupo de Forajidos y su objetivo principal, el *Sheriff*, al más puro estilo de los *Spaghetti Wésterns*. Los Alguaciles, de incógnito, ayudan al *Sheriff*, pero entre todos ellos hay un Renegado que persigue sus propios fines.

En **BANG!** cada jugador interpreta alguno de estos Roles y representa a un Personaje inspirado en algún famoso del Salvaje Oeste.

CONTENIDOS

7 cartas de Roles:
- 1 *Sheriff*
- 2 Alguaciles
- 3 Forajidos
- 1 Renegado

16 cartas de Personaje

30 fichas de Bala

80 cartas de juego

7 tableros de juego

7 cartas de Resumen

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tiene su propio objetivo:

El *Sheriff*: debe eliminar a todos los Forajidos y al Renegado, para proteger la ley y el orden.

Forajidos: deben matar al *Sheriff*, pero no tienen ningún escrúpulo en eliminarse entre ellos para conseguir la recompensa.

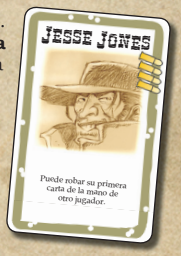
Alguaciles: ayudan y protegen al *Sheriff*, y comparten su objetivo a cualquier coste.

Renegado: quiere ser el próximo *Sheriff*, así que su objetivo es ser el último hombre en pie.

Preparación

Antes de la primera partida, debes destroquelar cuidadosamente las fichas de Bala.
Cada jugador recibe un **tablero de juego** y lo sitúa frente a sí. En él colocará su Rol, su Personaje, su Arma y sus Balas.
Prepara un mazo de **cartas de Rol**, compuesto por las siguientes cartas dependiendo del número de jugadores:

4 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado y 2 Forajidos.
5 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado, 2 Forajidos y 1 Alguacil.
6 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado, 3 Forajidos y 1 Alguacil.
7 jugadores: 1 *Sheriff*, 1 Renegado, 3 Forajidos y 2 Alguaciles.



Baraja las cartas de Rol, y entrega una **boca abajo** a cada jugador. **Quien reciba el *Sheriff* lo muestra, y deja la carta boca arriba sobre la mesa.** Los demás jugadores también miran el Rol que les ha correspondido pero deben mantenerlo en secreto.
Baraja los **Personajes** y entrega una de estas cartas **boca arriba** a cada uno de los jugadores, que deberán leer entonces el nombre de su Personaje y su Capacidad en voz alta. Cada jugador recibe a continuación tantas Balas como se muestra en la parte superior derecha de su carta de **Personaje**.
El ***Sheriff*** recibe una **Bala** adicional al empezar la partida. Si su carta de Personaje muestra 3 balas, recibe 4; Si muestra 4 balas, recibe 5.
Devuelve a la caja, sin que se vean, el resto de los Roles, junto al resto de Personajes y tableros.
Baraja las **cartas de juego**, y entrega boca abajo a cada jugador **tantas cartas como balas** muestre su carta de Personaje. Coloca el resto de las cartas de juego boca abajo en medio de la mesa, como mazo de robo. Deja sitio para la pila de descartes.

Nota: en tus primeras partidas, puedes probar una versión simplificada del juego dejando las cartas con el símbolo de un libro en la caja antes de empezar.

Personajes

Todos los Personajes tienen capacidades especiales, que los hacen únicos. Las **Balas** que tienen te indican con **cuantos puntos de vida** comienzas la partida; es decir, cuántos impactos de bala (o **impactos**) puedes recibir antes de ser **eliminado de la partida** (el Personaje muere). Además, las **Balas** también indican **cuántas cartas** puedes tener en tu mano **al final del turno** (a esto se le llama **límite de la mano**).

Ejemplo: Jesse Jones tiene 4 puntos de vida. Puede recibir 4 impactos antes de ser eliminado de la partida. Además, puede quedarse con 4 cartas en la mano al final de su turno.
Si durante la partida Jesse Jones pierde un punto de vida y se queda con 3 Balas, sólo puede quedarse con 3 cartas en su mano al final del turno. ¡Pero no temas! Los puntos de vida pueden recuperarse.

La partida

El *Sheriff* juega en primer lugar. La partida se desarrolla en turnos sucesivos, pasando de un jugador al siguiente en la dirección de las agujas del reloj. El turno de cada jugador se divide en 3 fases.

1. Roba 2 cartas.
2. Juega cualquier número de cartas.
3. Descarta el exceso de cartas.

Roba 2 cartas

Roba las dos cartas superiores del mazo de robo. Cuando el mazo de robo se quede sin cartas, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo de robo.

Juega cualquier número de cartas

Tras robar las dos cartas, puedes jugar cualquier número de cartas, bien para acercarte a la victoria, o bien para frustrar los planes de tus adversarios, intentando eliminarlos. Sólo puedes jugar cartas durante tu turno (a excepción de la cartas *¡Fallaste!* y *Cerveza*, como podrás ver más adelante). No estás obligado a jugar cartas durante esta fase. Puedes jugar cualquier número de cartas, con sólo estas **tres limitaciones**:

- Puedes jugar **una única carta *¡BANG!* por turno**. Esta limitación sólo se aplica a las cartas *¡BANG!*, no a las cartas con el símbolo .
- Sólo puedes tener en juego **una copia de cualquier carta**. Una carta es copia de otra si tienen el mismo nombre.
- Sólo puedes tener **un Arma** en juego. Cuando juegues una nueva Arma, deberás descartar la que tengas en juego.

Ejemplo: si tienes un Barril *en juego, no puedes jugar otro, puesto que tendrías dos copias de la misma carta en juego.*

Hay dos tipos de cartas: **cartas con el borde marrón** (que se juegan y descartan) y **cartas con el borde azul** (Armas y otros objetos).

Las **cartas con el borde marrón** se juegan colocándolas directamente en la pila de descartes y aplicando su efecto en ese mismo momento (tal como se explica más adelante).

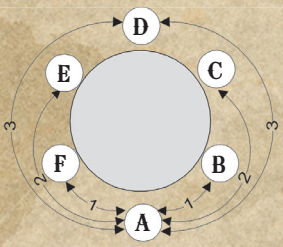
Las **cartas con el borde azul** se colocan boca arriba frente a ti (con la excepción de la *Cárcel*). Las cartas azules así colocadas "están en juego". El efecto de estas cartas dura hasta que se descartan o se retiran por alguna razón (por ejemplo debido a una carta *La Ingenua Explosiva)* o se verifique una condición especial (como en la carta *Dinamita*). No hay límite al número de cartas que puedes tener en juego, siempre que no tengan el mismo nombre.

Descarta el exceso de cartas

Una vez hayas completado la segunda fase (porque no quieras o puedas jugar más cartas), debes descartarte del exceso de cartas que tengas en la mano. Recuerda que el **límite de tu mano** al **final del turno** es igual al número de Balas (es decir, puntos de vida) que te queden. Después, le corresponde comenzar su turno al siguiente jugador en la dirección de las agujas del reloj.

Distancia entre jugadores

La distancia entre dos jugadores es el número **mínimo de espacios entre ellos**, ya sea en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario (ver la figura adyacente). La distancia es muy importante, porque afecta a todas las cartas que muestran un dibujo de un punto de mira. Normalmente sólo puedes alcanzar a objetivos (jugadores o cartas) **a una distancia de 1** (fíjate en el 1 de tu Colt .45 que aparece en tu tablero de juego). Cuando un Personaje es eliminado, ya no se tiene en cuenta al calcular la distancia, y por tanto algunos de los jugadores restantes se acercarán cuando alguien sea eliminado.



Eliminar a un Personaje

Tu Personaje morirá **al perder su último punto de vida**, y **la partida terminará para ti**, a menos que juegues de inmediato una *Cerveza* (ver más adelante). Cuando te eliminen de la partida, muestra tu Rol y devuelve todas las cartas que tuvieras en juego o en la mano a la pila de descartes.

Castigos y recompensas

- Si el ***Sheriff* elimina a un Alguacil**, el *Sheriff* debe descartar todas las cartas que tenga en juego y en la mano.
- **Cualquier jugador que elimine a un Forajido** (incluso si el jugador que lo elimina es también un forajido) debe robar del mazo de robo una recompensa de 3 cartas.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- **El *Sheriff* es eliminado**. Si el Renegado es el **último jugador que queda**, gana la partida. En caso contrario, ganan los Forajidos.
- **Todos los Forajidos y el Renegado son eliminados**. Ganan el *Sheriff* y los Alguaciles.

Ejemplo 1: todos los Forajidos son eliminados, pero el Renegado permanece en pie. En ese caso, la partida continúa. El Renegado debe enfrentarse al Sheriff *y sus Alguaciles solo.*

Ejemplo 2: el Sheriff *muere, pero todos los Forajidos han sido eliminados, y un Alguacil y el Renegado permanecen en pie. ¡Los Forajidos ganan la partida! ¡Han logrado su objetivo a costa de sus propias vidas!*

NUEVA PARTIDA

Si juegas varias partidas seguidas, los jugadores que permanezcan "vivos" al final de una partida pueden, si quieren, conservar sus Personajes (pero no las cartas que tengan en la mano o en juego) para la siguiente partida. Los jugadores que hayan sido eliminados deben robar un nuevo Personaje al azar.
Si quieres dar a cada jugador la oportunidad de hacer de *Sheriff*, puedes pasar el Rol de *Sheriff* de jugador en jugador, asignando al azar el resto de Roles.

Ahora que ya estás familiarizado con las reglas de **BANG!**, veamos en detalle qué hacen las cartas.

Las cartas

Armas

Comienzas la partida con un Colt .45. Esto no se representa mediante ninguna carta, puesto que ese Colt está impreso en tu tablero de juego. Usando el Colt .45 puedes impactar a objetivos **que estén situados a una distancia de 1** (es decir, que sólo puedes alcanzar con él a jugadores situados directamente a tu izquierda o a tu derecha).

Para atacar a los jugadores que se encuentren a una distancia mayor, deberás poner en juego un Arma mayor. Colócala sobre el Colt .45.

Puedes reconocer las Armas por su borde azul sin agujeros de bala, su ilustración en blanco y negro y el número dentro de un punto de mira (como puede verse en la figura adjunta), que representa **la máxima distancia de alcance**. El Arma en juego sustituye al Colt .45, hasta que se retira la carta por alguna razón. Las Armas jugadas en el tablero pueden ser robadas (por ejemplo mediante una carta *¡Pánico!)* o puede que tengas que descartarlas (por ejemplo debido al efecto de una carta *La Ingenua Explosiva*). La única Arma que nunca puedes perder es tu viejo compañero, el Colt .45.

Sólo puedes tener en juego un Arma. Si quieres poner en juego un Arma y tienes ya una en juego, debes descartar esta última.

Nota importante: las Armas no cambian la distancia entre jugadores. Representan la distancia máxima alcanzable cuando disparas.

Volcanic

Con este Arma en juego puedes jugar cualquier número de cartas *¡BANG!* en tu turno. **Puedes jugarlas contra uno o varios objetivos, siempre que estén a una distancia de 1.**

¡BANG! y ¡Fallaste!

Las cartas *¡BANG!* son el método principal para reducir los puntos de vida de otros jugadores. Si quieres jugar una carta *¡BANG!* para atacar a otro jugador, **determina primero la distancia a la que se encuentra ese jugador** y **si tu Arma es capaz de alcanzarle a esa distancia**.

Ejemplo 1: volvamos a la figura anterior, en la que se veían las distancias entre los jugadores. Imaginemos que Ana (A) quiere dispararle a Carlos (C) (vamos, que Ana quiere jugar una carta ¡BANG! *contra Carlos). Carlos está a una distancia de 2, así que Ana necesita un Arma cuyo alcance sea mayor para disparar a esa distancia. Un* Schofield, *un* Remington, *una* Carabina Revólver, *un* Winchester, *pero no una* Volcanic *o el* Colt .45. *Si tuviera una* Mira Telescópica *en juego, Ana vería a Carlos a una distancia de 1, y podría dispararle con cualquier Arma. Pero si Carlos tuviera un* Mustang *en juego, las dos cartas (la* Mira Telescópica *y el* Mustang*) se contrarrestarían (+1 y -1) y Carlos seguiría estando a una distancia de 2.*

Ejemplo 2: si Daniel (D) tuviese un Mustang *en juego, Ana lo vería a una distancia de 4. Para poder disparar a Daniel, Ana tendría que poner en juego un Arma capaz de alcanzar una distancia de 4.*

Los símbolos de las cartas

En cada carta hay uno o varios símbolos que muestran su efecto:

Funciona como un *¡BANG!*: el afectado pierde un punto de vida.

Funciona como un *¡Fallaste!*: anula el efecto de un .

Permite recuperar un punto de vida. Sólo el jugador afectado se beneficia de los efectos de esta carta, a menos que se especifique otra cosa.

Roba una carta. Si se especifica "Un jugador cualquiera" (ver el símbolo correspondiente) puedes robar una carta al **azar** de su mano, o puedes **quitarle** una que tenga **en juego**. Si no se indica ningún objetivo, roba una carta del mazo de robo. En cualquiera de los casos anteriores, añade la carta obtenida a tu mano.

Obliga a descartar una carta. Puedes forzar al jugador elegido a descartar una carta de su mano al azar, o puedes elegir y descartar una de sus cartas en juego.

Indica que puedes aplicar el efecto de la carta a un jugador cualquiera independientemente de la distancia que te separe de él.

Indica que el efecto de la carta se aplica a **todos los demás jugadores** (no se aplica a quien haya jugado la carta), independientemente de la distancia que te separe de ellos.

Indica que el efecto de la carta se aplica a un jugador cualquiera que esté dentro de tu alcance.

Indica que el efecto de la carta se aplica a un jugador cualquiera situado a una distancia menor o igual que la indicada por el número. Las cartas *Mustang* y *Mira Telescópica* pueden alterar esta distancia.

Si un *¡BANG!* te alcanza puedes jugar de inmediato un *¡Fallaste!* para cancelar el disparo (incluso si no es tu turno). Si no lo haces, pierdes un punto de vida (descartas una Bala). Las Balas descartadas se colocan en un montón en medio de la mesa. Si no te quedan Balas (es decir, pierdes tu último punto de vida) **quedas eliminado de la partida**, a menos que juegues una carta *Cerveza* (ver más abajo). Sólo puedes cancelar disparos dirigidos contra ti. La carta *¡BANG!* se descarta, incluso si ésta ha sido cancelada.

Cerveza

Esta carta te permite **recuperar** un punto de vida. Coge una Bala del montón. Recuerda siempre que **no puedes tener más puntos de vida que tu cantidad de inicio**. La *Cerveza* no puede usarse para ayudar a otros jugadores. La *Cerveza* puede jugarse de dos formas. Además de poder jugarse en tu turno como el resto de cartas, la *Cerveza* también puede usarse fuera de tu turno, pero sólo si has recibido un impacto que sería **letal** (es decir, un impacto que te haría perder tu último punto de vida). No puedes usarla de este modo si simplemente has recibido un impacto.

La *Cerveza* **no tiene efecto si sólo quedan 2** jugadores en la partida. En esta caso, si juegas una *Cerveza* no ganas ningún punto de vida.

Ejemplo: te quedan 2 puntos de vida y sufres 3 puntos de daño de una Dinamita. *Si juegas 2 Cervezas permanecerás con vida y te quedará 1 punto de vida. Si sólo tuvieras 1 Cerveza que jugar, morirías porque sólo te permitiría ganar 1 punto de vida, y eso te dejaría con 0 puntos de vida.*

Saloon

Las cartas que tienen dos líneas de símbolos tienen dos efectos simultáneos, uno por cada línea. En el *Saloon* los símbolos de la primera línea significan "Recupera un punto de vida" y que esto se aplica a "Todos los demás jugadores",

y los de la segunda línea significan “Recupera un punto de vida” (puesto que no se especifica otra cosa, este último efecto sólo se aplica a quien jugo la carta. El efecto final es que **todos los jugadores recuperan un punto de vida**. No puedes jugar un *Saloon* fuera de turno cuando has perdido tu último punto de vida. ¡El *Saloon* no es una *Cerveza*!

Diligencia y Wells Fargo

Los símbolos significan “Roba 2 cartas” (3 en el caso de *Wells Fargo*) de la parte superior del mazo de robo.

Almacén

Cuando juegues esta carta, roba boca arriba tantas cartas como jugadores queden aún en la partida, y colócalas sobre la mesa. Empezando por ti y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige una de las cartas y la añade a su mano.

¡Pánico!

Los símbolos de la carta significan “Roba una carta” de “Un jugador situado a una distancia de 1”. Esta distancia no puede ser modificada usando Armas, pero sí por cartas como *Mustang* o *Mira Telescópica*.

La Ingenua Explosiva

Obliga a “Descartar una carta” a “Un jugador cualquiera”, independientemente de la distancia que te separe de él.

Ametralladora Gatling

La *Ametralladora Gatling* dispara “un *¡BANG!*” a “Todos los demás jugadores”, independientemente de la distancia. Aunque la *Ametralladora Gatling* dispare un *¡BANG!* a los demás jugadores, **no se considera una carta *¡BANG!***. En tu turno puedes jugar todas las *Ametralladoras Gatling* que quieras, pero sólo una carta *¡BANG!*.

¡Indios!

Cada jugador, excluyendo al que haya jugado la carta, debe descartar una carta *¡BANG!* o perder un punto de vida. Las cartas *¡Fallaste!* y *Barril* no tienen efecto en este caso.

Duelo

Con esta carta puedes desafiar a cualquier jugador a un duelo (mirándole fijamente a los ojos), independientemente de la distancia que te separe de él. El jugador desafiado **puede** descartar una carta *¡BANG!*. Si lo hace, ahora eres tú quien **puede** descartar una carta *¡BANG!*, y así sucesivamente. El primero de los dos implicados en el desafío que no descarte una carta *¡BANG!* **pierde un punto de vida**, y el duelo termina. No se pueden jugar cartas *¡Fallaste!* ni usar el *Barril* durante un duelo. El *Duelo* no es una carta *¡BANG!*.

Mustang

Cuando tienes un caballo *Mustang* en juego, la distancia entre tú y los demás jugadores aumenta en 1. Sin embargo, tú sigues viendo al resto de jugadores a la misma distancia.

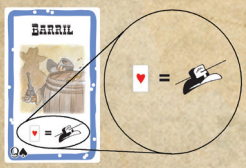
Ejemplo: En la figura que vimos antes, si Ana (A) tiene un Mustang *en juego, Berta (B) y Fernando (F) la ven a una distancia de 2; Carlos (C) y Emma (E), a una distancia de 3; y Daniel (D), a una distancia de 4, mientras que Ana sigue viéndolos a todos a la distancia habitual.*

Mira Telescópica

Si tienes en juego una *Mira Telescópica* la distancia a la que ves a todos los demás jugadores se reduce en 1. Sin embargo, los demás jugadores te ven a ti a la distancia normal. Cualquier distancia inferior a 1 se considera de 1.

Ejemplo: en la figura que vimos antes, si Ana (A) tiene una Mira Telescópica*, así que ve a Benjamín (B) y a Fernando (F) a una distancia de 1, a Carlos (C) y a Emma (E) a una distancia de 1, y a Daniel (D) a una distancia de 2, mientras que todos ellos siguen viendo a Ana a la distancia habitual.*

¡Desenfunda!



En algunas cartas (*Barril*, *Cárcel*) se muestran palos de póker y valores, y a continuación un signo de igualdad (=) y sus efectos. Para usar una carta de este tipo debes "Desenfundar". Desenfundar consiste en darle la vuelta a la primera carta del mazo de robo y mostrársela a todos. A esta carta se la denomina carta *desenfundada*.

Si el símbolo y el valor de la carta desenfundada (que se encuentran en la parte inferior izquierda de la carta) coinciden con los de la carta que intentas usar, has desenfundado con éxito, y el efecto se aplica. Si el palo o el valor de la carta desenfundada no coinciden con los especificados en la carta que quieres usar, el efecto de esta última carta no se aplica... ¡mala suerte! En cualquiera de los dos casos, la carta desenfundada se descarta sin tener en cuenta sus posibles efectos.

Si en una carta se muestra un rango de valores, la carta desenfundada debe mostrar un valor que coincida o esté incluido en ese rango de valores (incluyendo los valores impresos). Además, su palo debe coincidir con el de la carta que se pretende usar (en el ejemplo cualquier carta comprendida entre el 2 de picas y el 9 de picas -ambos incluidos- sería valida para desenfundar con éxito).

La secuencia de valores en las cartas es la siguiente: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Barril

El *Barril* te permite "desenfundar" cuando seas objetivo de un *¡BANG!*:

- Si desenfundas una carta de corazones, no eres alcanzado (exactamente igual que si hubieras jugado una carta *¡Fallaste!*).
- En cualquier otro caso no sucede nada, y se te aplican los efectos del *¡BANG!*.

Ejemplo: eres el objetivo de un ¡BANG! *de otro jugador y tienes un* Barril *en juego, lo que te permite desenfundar y anular un* ¡BANG! *en el caso de que desenfundes una carta de corazones. Así que le das la vuelta a la primera carta del mazo de robo y la colocas directamente en la pila de descartes. ¡Es un 4 de corazones! El uso del* Barril *tiene éxito, y el* ¡BANG! *se cancela. Si la carta desenfundada hubiera sido de un palo diferente, el* Barril *no habría tenido efecto. En este caso, aún podrías librarte del* ¡BANG! *si tuvieras en tu mano una oportuna carta* ¡Fallaste!...

Cárcel

Juega esta carta sobre otro jugador independientemente de la distancia que te separe de él, y colócala en la mesa junto a su tablero de juego. ¡Lo has encarcelado!

Si estás en la cárcel debes desenfundar justo antes de empezar tu turno:

- Si desenfundas una carta de corazones, escapas de la cárcel: descarta la carta de *Cárcel* y continúa tu turno con normalidad.
- Si la carta no es de corazones, pierdes tu turno y descartas la carta de *Cárcel*.

Aunque un jugador en la *Cárcel* puede seguir siendo el objetivo de cartas *¡BANG!* y puede seguir jugando cartas en respuesta (como *¡Fallaste!* y *Cerveza*) fuera de turno si es necesario.

No se puede jugar la *Cárcel* contra el *Sheriff*.

Dinamita

Pon esta carta en juego y colócala en la mesa frente a ti. La *Dinamita* permanecerá un turno entero ahí. Al comienzo de tu siguiente turno (ya tienes la *Dinamita* en juego) debes desenfundar antes de la primera fase:

- Si desenfundas una carta de picas cuyo número esté entre el 2 y el 9 (ambos incluidos), la *Dinamita* explota. Descártala y pierde 3 puntos de vida.
- En cualquier otro caso, pasa la carta *Dinamita* al jugador a tu izquierda, que tendrá que repetir este proceso (desenfundar una carta, etc....) en su propio turno.

Este proceso continúa hasta que explote, o sea descartada o robada por una carta *¡Pánico!* o *La Ingenua Explosiva*. Si tienes en juego la *Dinamita* y la *Cárcel*, debes desenfundar primero para la *Dinamita*. Si recibes daño (o incluso eres eliminado) debido a la *Dinamita*, no se considera que ese daño haya sido causado por ningún jugador.

Los Personajes

Bart Cassidy (4 puntos de vida): cada vez que pierde un punto de vida, roba inmediatamente una carta del mazo de robo.

Black Jack (4 puntos de vida): durante la primera fase de su turno, debe mostrar la segunda carta robada. Si es de corazones o diamantes, roba una carta adicional del mazo de robo.

Calamity Janet (4 puntos de vida): puede usar las cartas *¡BANG!* como cartas *¡Fallaste!* y las cartas *¡Fallaste!* como cartas *¡BANG!*. Si Calamity Janet usa una carta *¡Fallaste!* como carta *¡BANG!*, no puede jugar ningún otro *¡BANG!* en el turno (a menos que tenga en juego una *Volcanic*).

El Gringo (3 puntos de vida): cada vez que pierda un punto de vida debido a una carta jugada por otro jugador, roba al azar una carta de la mano de ese jugador. Si a éste no le quedan cartas, es una lástima, pero te quedas sin robar. Recuerda que los daños causados por la *Dinamita* no son causados por ningún jugador.

Jesse Jones (4 puntos de vida): durante la fase 1 de su turno, puede robar la primera de sus dos cartas del mazo de robo, o puede robarla al azar de la mano de otro jugador. La segunda carta la roba del mazo, en cualquier caso.

Jourdonnais (4 puntos de vida): se considera que tiene siempre un *Barril* en juego. Siempre que sea el objetivo de un *¡BANG!* puede desenfundar, y si sale una carta de corazones se cancela el *¡BANG!*. Si Jourdonnais tiene un *Barril* en juego, tendrá dos oportunidades de cancelar el *¡BANG!* en lugar de una. Si las dos fallan, siempre puede usar un *¡Fallaste!*.

Kit Carlson (4 puntos de vida): durante la fase 1 de su turno, mira las tres primeras cartas del mazo de robo, se queda con dos, y devuelve la carta restante a la parte superior del mazo de robo, boca abajo.

Lucky Duke (4 puntos de vida): cada vez que tenga que desenfundar, le da la vuelta a las dos primeras cartas de la parte superior del mazo, y elige el resultado que prefiera. Las dos cartas se descartan.

Paul Regret (3 puntos de vida): se considera que siempre tiene en juego un *Mustang*. Todos los demás jugadores deben sumar 1 a la distancia a la que lo ven. Si Paul Regret tiene además un *Mustang* en juego, los efectos de los dos se suman y la distancia a la que los demás ven a Paul Regret se incrementa en 2.

Pedro Ramírez (4 puntos de vida): durante la fase 1 de su turno, puede robar la primera de sus cartas del mazo de robo, o puede robar en su lugar la primera carta de la pila de descartes. La segunda carta la roba del mazo de robo, en cualquier caso.

Rose Dolan (4 puntos de vida): se considera que siempre tiene en juego una *Mira Telescópica*. Rose ve a todos los demás jugadores a una distancia reducida en 1. Si Rose tiene además una *Mira Telescópica* en juego, los efectos de las dos se suman y reducen la distancia a la que Rose ve a los demás en 2.

Sid Ketchum (4 puntos de vida): en cualquier momento, puede descartar dos cartas de su mano y recuperar 1 punto de vida. Puede hacer esto todas las veces que quiera seguidas, siempre que tenga cartas que descartar. Debes tener en cuenta que no se pueden tener más puntos de vida por encima de los iniciales.

Slab "el Asesino" (4 puntos de vida): los jugadores que intenten anular un *¡BANG!* que haya sido jugado por Slab, tienen que jugar dos *¡Fallaste!*. El *Barril*, si se usa con éxito, sólo cuenta como un *¡Fallaste!*.

Suzy Lafayette (4 puntos de vida): en el momento en que se quede sin cartas, roba una carta del mazo de robo.

"Buitre" Sam (4 puntos de vida): cuando un Personaje sea eliminado de la partida, Sam añade a su mano todas las cartas que ese jugador tuviera en su mano y en juego.

Willy "el Niño" (4 puntos de vida): puede jugar tantas cartas *¡BANG!* como quiera en su turno.

Y RECUERDA

Cualquier carta con un símbolo de *¡Fallaste!* puede usarse para cancelar el efecto de una carta con un símbolo de *¡BANG!* .

Sólo puedes jugar una carta *¡BANG!* por turno, pero puedes jugar cualquier número de las demás cartas que tengan el símbolo .

No puedes tener en juego más de una carta con el mismo nombre frente a ti.

Sólo puedes tener un Arma en juego, pero siempre tendrás al menos tu Colt .45.

Las Armas no cambian las distancias entre jugadores. Sólo representan tu alcance de disparo.

Las *Cervezas* no tienen efecto cuando sólo quedan 2 jugadores en la partida.

Si pierdes tu último punto de vida, puedes usar una *Cerveza*, pero no un *Saloon*.

NOTA

Para llevar la cuenta de tus puntos de vida, puedes usar una de las cartas de Personaje que no están en juego. Dale la vuelta y colócala por el lado de las balas, y cubre y descubre las balas con tu carta de Personaje para llevar la cuenta de tus puntos de vida.

A Jesse Jones le quedan 3 puntos de vida en este ejemplo.

CRÉDITOS

Concepto: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli y Domenico Giorgio
Traducción: José Luis Herrera
Edición: Darío Aguilar Pereira
Ilustraciones: Alessandro Pierangelini
Director artístico: Stefano de Fazi
Maquetación y diseño adicional: Edge Studio
Editores: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu y Jose M. Rey

Origins Awards 2003:

- Best Traditional Game
- Best Card Design

Lucca Games 2002:

- Best Italian Game

Bang!®, 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 dVGIOCHI, 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 Bélgica. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

Más información en
WWW.EDGEENT.COM