

BANG!

ARMADOS Y PELIGROSOS

¡UNA EXPANSIÓN DE ALTO RIESGO PARA BANG!

Armados y peligrosos: así es cómo llegan los nuevos pistoleros a la ciudad, buscando pelea. Y eso sin contar con la mercancía que acaba de llegar al almacén: armas mortíferas, poderosos accesorios y munición letal... ¡las cartas Peligrosas! Pero su uso está limitado, y si no eres lo suficientemente rápido, ¡tus enemigos las utilizarán contra ti!

CONTENIDOS



28 cartas de juego:

- 13 cartas Peligrosas: 9 objetos y 4 armas
- 9 cartas de borde marrón nuevas
- 6 cartas de borde marrón del juego básico



8 cartas de Personaje



32 fichas de Carga



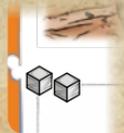
Esta expansión aporta 8 Personajes nuevos y 28 cartas de juego nuevas. Mezcla todas estas cartas con las que ya tienes del juego **BANG!**. Deja las fichas de Carga  en el centro de la mesa formando un suministro común. A no ser que se indique lo contrario, cuando debas coger una ficha de Carga, cógela del suministro común. Si pierdes o utilizas una ficha de Carga, devuelve esa ficha al suministro común. Durante la partida tendrás tus fichas de Carga en tus cartas Peligrosas y/o en tu Personaje. Utiliza esas fichas para activar tus cartas Peligrosas, las Capacidades de algunos Personajes, y para mejorar los efectos de algunas cartas de borde marrón, tal y como se explica más adelante.

Las reglas del juego son las mismas que las del juego **BANG!**, pero con los añadidos que se explican a continuación.

LAS CARTAS PELIGROSAS

Todas las cartas Peligrosas tienen un borde **naranja** y se juegan como las cartas de borde azul en todos los aspectos, ya sean armas o bien otros objetos, pero con los siguientes cambios:

- **Jugar una carta Peligrosa:** cuando juegues una carta Peligrosa frente a ti (a excepción de la *Bomba* que puede jugarse sobre cualquier jugador), ya sea un Arma o un objeto, añade 3  a esa carta.
- **Utilizar una carta Peligrosa:** para poder usar una carta Peligrosa que se encuentre en juego frente a ti, en primer lugar debes pagar (es decir, descartar de esa carta) el número de  indicados en esa carta (consulta la imagen de este párrafo). Si realizas el pago podrás utilizar el efecto especificado en la carta. En el caso de no haber suficientes  en la carta, no podrás utilizar el efecto.
- **Agotar una carta Peligrosa:** descarta de inmediato una carta Peligrosa que se encuentre en juego en el momento en el que se quede sin .
- **Recargar una carta Peligrosa** (o tu Personaje): hay dos maneras de añadir  a tu Personaje o a una carta Peligrosa que se encuentre en juego:



P.E.: PAGA 2

1. **Jugando una carta de borde azul:** cada vez que juegas una carta de borde azul, puedes añadir 1  a cualquier carta Peligrosa que se encuentre en juego frente a ti, o bien a tu Personaje (consulta, *Los Personajes*). Esto ocurre también cuando juegas una carta de borde azul sobre otro jugador (por ejemplo, la carta *Cárcel*), pero no cuando eres tú quién recibe una carta de borde azul (por ejemplo, la carta *Dinamita*).
2. **Descartando una carta de tu mano al final de tu turno:** cada vez que debas descartar una o más cartas de tu mano durante la Fase 3 de tu turno, es decir cuando el número de cartas en tu mano excede el número de puntos de vida actuales de tu Personaje, puedes añadir 1  a cualquier carta Peligrosa que se encuentre en juego frente a ti, o bien a tu Personaje, por *cada* carta que descartes. ¡Recuerda que no puedes descartar cartas voluntariamente en esta fase! Ten en cuenta también que no puedes utilizar esas fichas en el momento de recibirlas en esa fase, ya que tu turno ha finalizado.

Una carta Peligrosa puede tener un máximo de 4  sobre ella. Ignora cualquier ficha que deba añadirse más allá de la cuarta. Ese mismo límite se aplica a los Personajes.

Si quieres jugar una carta Peligrosa pero el suministro común no tiene el número requerido de fichas de Carga (normalmente 3), **no podrás jugar la carta.**

Las cartas Peligrosas, al tener las mismas mecánicas de juego que las cartas de borde azul, pueden verse afectadas por *La Ingenua Explosiva*, etc. Ten en cuenta que si juegas una carta de *¡Pánico!* sobre una carta Peligrosa que se encuentre en juego, pones en tu mano la carta sin las fichas que tenía sobre ella (que vuelven al suministro común); si más adelante juegas la carta que robaste, añade 3  en ella.

Las  que se encuentren sobre las cartas no pueden ser objetivo de cartas o Capacidades, a no ser que se indique lo contrario.

Armas Peligrosas

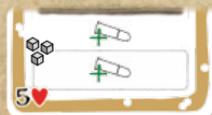
Estas cartas Peligrosas son Armas en todos sus aspectos: tienen un borde naranja sin agujeros de bala, una ilustración en blanco y negro, y un número en el interior de un punto de mira. Estas cartas reemplazan a, y son reemplazadas por, otras Armas. Tal y como sucede con las Armas de borde azul, las Armas Peligrosas te permiten jugar una carta ¡BANG! de tu mano al alcance indicado. Pero las Armas Peligrosas tienen también una Capacidad especial que puedes activar pagando el número requerido de  indicado en la carta, **cuando juegues una carta ¡BANG!**, y antes de que el objetivo reaccione, por ejemplo, jugando un ¡Fallaste!



Importante: sólo puedes utilizar la Capacidad especial del Arma Peligrosa cuando juegues una carta ¡BANG!, no cuando utilices cartas que hagan ese mismo efecto como la Ametralladora Gatling, un Arma de chispa, un Disparo rápido, etc.

❖ CARTAS MEJORABLES Y OTRAS CARTAS ❖

Las cartas mejorables son aquellas cartas de borde marrón (que juegas y descartas) cuyo efecto puede mejorarse pagando un número determinado de . Las  que debes pagar pueden ser de las que tienes en otras de tus cartas Peligrosas, o bien en tu Personaje, o una combinación de todas ellas. Recuerda que si retiras la última  de una carta Peligrosa, deberás descartar esa carta. Mejorar una carta siempre es opcional, puedes realizar la mejora todas las veces que quieras mientras puedas afrontar el coste, pero para ello deberás hacerlo en el momento de jugar la carta y antes de aplicar sus efectos.



Ejemplo: la carta De un trago te permite recuperar 1 punto de vida, y otro punto de vida adicional por cada 3  que pagues. Si pagas 6  al jugar la carta, podrás recuperar un total de 3 puntos de vida. Si no pagas , sólo recuperas 1 punto de vida.

En esta expansión encontrarás cartas que son idénticas a otras que ya tienes en el juego básico. Hemos añadido estas copias adicionales para mantener el equilibrio entre los diferentes tipos de cartas que hay en el mazo.

Algunas cartas combinan de manera diferente símbolos que ya conoces. Sólo debes aplicar el significado de los símbolos mostrados para determinar el efecto de la carta. En términos generales recuerda que:

- Cualquier carta con un símbolo de ¡Fallaste!  puede utilizarse para cancelar el efecto de una carta con el símbolo ¡BANG! .
- Cuando pierdas tu último punto de vida, **sólo** puedes utilizar una carta de Cerveza para evitar ser eliminado de la partida. No puedes utilizar otras cartas que tengan efectos similares como el Saloon, el Barrilete de cerveza, o la carta De un trago, fuera de tu turno.
- Sólomente puedes jugar **una carta ¡BANG! por turno**, pero puedes jugar cualquier cantidad de cartas que tengan el símbolo .

LOS PERSONAJES

Las  necesarias para activar las Capacidades de algunos Personajes pueden retirarse durante tu turno de la carta de tu Personaje, o de cualquier carta Peligrosa que tengas en juego, a no ser que se indique lo contrario como sucede, por ejemplo, con El Predicador. Recuerda que cada Personaje puede tener un máximo de 4 .



Bass Greeves: Puedes añadir las 2  a una de tus cartas Peligrosas o a tu propio Personaje, pero no a dos cartas diferentes poniendo una ficha a dos cartas diferentes.



Bloody Mary: Esta capacidad no funciona con cartas que no sean cartas ¡BANG! como *Arma de chispa*, *Disparo rápido*, *Ametralladora Gatling*, etc.



El Predicador: Puede activarse fuera de turno. Sólo puedes robar 1 carta por cada carta de borde azul o de borde naranja que se juegue, incluso si puedes pagar más de 2  cada vez. Debes activar esta Capacidad antes de que se juegue otra carta y después de jugarse la carta de borde azul o naranja.



Frankie Canton: Las  que cojas pueden provenir de cartas Peligrosas que se encuentren en juego, ya sean tuyas o de otros jugadores, o de los Personajes de otros jugadores. El límite de 4  en tu carta de Personaje sigue siendo aplicable. Si coges la última  de una carta Peligrosa, descarta esa carta Peligrosa.



Julie Cutter: Se trata de un único ¡BANG!, incluso si pierdes más de un punto de vida de golpe. Es automático, no necesitas jugar una carta ¡BANG!, y funciona independientemente de la distancia. Puede cancelarse usando cartas de *¡Fallaste!*, *Barril*, *Caja*, etc.



Mexicali Kid: El ¡BANG! es adicional, por lo que no cuenta cara al límite de una carta ¡BANG! por turno como dicen las reglas. No necesitas jugar ninguna carta. El disparo puede cancelarse usando cartas de *¡Fallaste!*, *Barril*, *Caja*, etc. y debe seguir las reglas de alcance de tu Arma. Esta Capacidad no activa el efecto de las Armas Peligrosas y no funciona fuera de turno contra *¡Indios!*, *Flecha*, *Duelo*, etc.



Red Ringo: Puedes realizar el movimiento de  como un único movimiento, pero debes escoger 2 cartas diferentes y poner 1  en cada una de ellas. Con esta Capacidad No puedes devolver a Red Ringo  de cartas Peligrosas.



Srta. Abigail: No funciona contra cartas que afecten a todos los jugadores, como por ejemplo *¡Indios!*.

★ LAS CARTAS ★



¡A cubierto!

Arma de chispa: Esta carta no es una carta ¡BANG!, por lo que no cuenta cara al límite de una carta ¡BANG! por turno como dicen las reglas y no activa el efecto especial de un *Arma Peligrosa*. **Mejora:** Si el disparo es cancelado (ya sea con un ¡Fallaste!, un *Barril*, etc.), puedes pagar 2  para devolver esta carta a tu mano, y jugarla inmediatamente después si así lo deseas.



Bandolera: Puedes jugar una carta ¡BANG! adicional siguiendo las reglas de alcance y puede activar los efectos de *Armas Peligrosas*, etc.



Barrilete de cerveza: Al contrario que la *Cerveza*, esta carta no puede utilizarse fuera de turno.



Big Fifty: Cancela los efectos de cartas como *Mustang*, *Barril*, etc. y también contra Capacidades de Personajes como *Julie Cutter*, etc.



Bomba: Juega esta carta sobre cualquier jugador con sus 3 . Al inicio de tu turno, si la *Bomba* sigue en juego frente a ti, “¡Desenfunda!”: si sacas  o bien , pasa la *Bomba* a otro jugador de tu elección (que también deberá desenfundar en su turno). En el caso de que saques  o bien , descarta 2  de la *Bomba*. Si ya no quedan , ¡la *Bomba* estalla! Descarta la carta *Bomba* y pierde 2 puntos de vida. La *Bomba* no estalla si es robada o descartada de otras maneras (por ejemplo con ¡Pánico!, *La Ingenua Explosiva*, *Látigo*, *Squaw*, etc.), pero sí que estalla si las  se agotan debido a *Óxido* por ejemplo. Si también tienes en juego frente a ti la *Dinamita* y/o la *Cárcel*, desenfunda para la *Bomba* en último lugar.



Buntline especial: No importa con qué carta se cancele, da igual si se hace con una carta ¡Fallaste!, o con los efectos de un *Barril*, etc.



Caja: Si también tienes en juego el *Barril*, puedes elegir en qué orden utilizar las cartas si es necesario.



Campanario: Sólo se aplica a la próxima carta que juegues, pero puedes utilizarla varias veces por turno. Funciona contra, por ejemplo, una carta *Mustang*.



Caravana.



De un trago: Al contrario que la *Cerveza*, esta carta no puede utilizarse fuera de turno.



Disparo rápido: Esta carta no es una carta ¡BANG!, por lo que no cuenta cara al límite de una carta ¡BANG! por turno como dicen las reglas y no activa el efecto especial de un *Arma Peligrosa*. **Mejora:** Todos los objetivos deben ser diferentes y encontrarse dentro del alcance.



Escopeta de dos cañones: Un ¡BANG! de  no puede ser cancelado, ni siquiera utilizando un *Barril*, etc.



Flecha: El jugador afectado por esta carta debe elegir entre descartar una carta ¡BANG! o perder 1 punto de vida. No puedes replicar cartas con efectos similares como *Arma de chispa* o *Ametralladora Gatling*. Mejora: todos los objetivos deben ser diferentes.



Ganzúa: Sólo afecta a las cartas en la mano, no aquellas que se encuentren en juego. Su efecto se aplica independientemente de la distancia del objetivo.



Látigo: Sólo afecta las cartas en juego, no aquellas que se encuentren en la mano de los jugadores. Su efecto se aplica independientemente de la distancia del objetivo.



Óxido: Los demás jugadores deben retirar 1  de cada una de sus cartas Peligrosas y de sus Personajes. Deja todas las  retiradas de esta manera sobre tu Personaje hasta un máximo de 4 , devuelve al suministro general todas aquellas fichas que superen ese límite.



Planta rodadora: Debe repetirse el proceso completo de “¡Desenfunda!” ignorando el anterior resultado. Puede utilizarse sobre cualquier “¡Desenfunda!”, incluso sobre uno tuyo, y puede jugarse fuera de turno. Puedes hacer que se repita el proceso completo de “¡Desenfunda!” pagando un  adicional.



Recarga: Coge 3  del suministro general y déjalas, en cualquier combinación, sobre tus cartas Peligrosas y/o tu Personaje. Recuerda que una carta no puede tener más de 4  sobre ella.



Squaw: Su efecto se aplica independientemente de la distancia del objetivo.



Thunderer: Su efecto se aplica tanto si el disparo ha tenido éxito o no, y la carta ¡BANG! debe devolverse a la mano antes de que el objetivo llegue a jugar su réplica, ya sea con un ¡Fallaste! o cualquier otra acción.



Un as en la manga.

Aclaraciones con los Personajes del juego básico

Jourdonnais: Su Capacidad puede utilizarse para evitar el efecto de las cartas *Arma de chispa* y *Buntline especial*, y también contra la Capacidad de Mexicali Kid.

Lucky Duke: Con la carta *Planta rodadora* puede repetir al completo su “¡Desenfunda!”, por lo que vuelve a mostrar 2 nuevas cartas y a elegir el resultado.

Slab “el Asesino”: Si utiliza una *Buntline especial*, se necesitan 3 ¡Fallaste! para cancelar sus ¡BANG!.

CRÉDITOS

Concepto: Emiliano Sciarra

Desarrollo: Roberto Corbelli

Ilustraciones: Stefano Landini

Color: Andrea Izzo

Edición de las reglas en inglés: Roberto Corbelli, William Niebling

Créditos de la versión en castellano

Traducción: Moisés Busanya

Localización: Edge Studio

El diseñador desea dar las gracias a Christian "Sirk" Zoli, Stefano "Fefo" Cultrera, el núcleo central de Bang! (Annalisa Sciarra, David Porrello, Gaia Corzani, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Cristiana Sciano), el grupo Civitavecchia (Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Dario De Fazi, Alarico Oliva, Giordano Di Pietro, Flavia Meconi), el grupo Macerata (Pierangelo D'Annunzio, Francesco Tombesi, Melissa Seghetti, Simone Ilari, Serena Foresi, Davis Moschini, Roberto Rossi), Roberto Gallanti, Emanuele Randazzo, Adriano Parenti y su grupo (Adriano, Cristiano, Gabriele, Giorgia), Matteo Rosati, el grupo de Alessandro Virgini (Costanza Bartalini, Eva Lo Verde, Luca Russo, Daniel Curci, Riccardo Pinzi, Iwan Paolini, Michael Rocco, Luca Fiorenza), Marco Perilli, Roberto Perilli, "Black GiRo" y su grupo (Luciano "Lucky Luke" Bertone, Paola "Parlapà" Patruno, Davide "Bambi" Tedoldi y Giorgio "Girgio" Grimaldi).

EDGE



Más información en
EDGEENT.COM



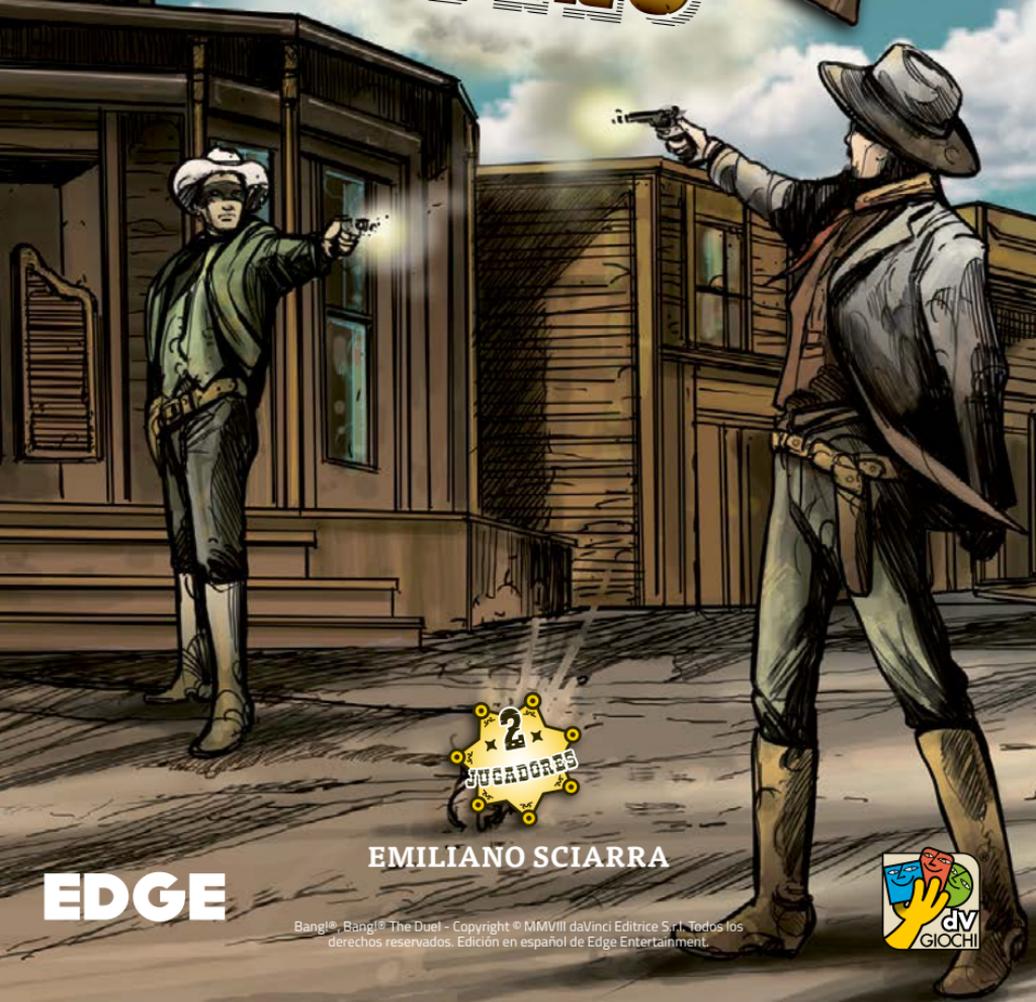
BANG!® Armed & Dangerous™ Copyright©MMXII daVinci Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 I-06073 Corciano (PG) Italia. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valdeera, 28918 Leganés (Madrid), España. 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.



BANG![®]

— El —

DUELO



2
JUGADORES

EMILIANO SCIARRA

EDGE

Bang!, Bang!® The Duel - Copyright © MMVIII daVinci Editrice S.r.l. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment.

