

LOS PERSONAJES LEGENDARIOS



Black Jack: al sumar los valores, las figuras (J, Q, K) valen 10; los ases valen 11. Si las cartas suman exactamente 21, puede revelar 1 carta más antes de quedárselas todas.



El Gringo: su Capacidad se aplica incluso cuando otro jugador reclama una Hazaña y le obliga a perder 1 punto de vida. En este caso, solo roba 1 carta de la mano del jugador que le ha herido.



Jourdonnais: su Capacidad se puede utilizar incluso contra ¡Indios!, Ametralladora Gatling, La Ingenua Explosiva, ¡Pánico!, etc.



Lucky Duke: su Capacidad no funciona con las Capacidades de otros Personajes (por ejemplo, Jourdonnais), pero si cada vez que un jugador quiera o tenga que desenfundar debido al efecto de una carta. Si esto sucede durante el turno de Lucky Duke, este se queda la carta desenfundada después de haber resuelto los efectos de haber desenfundado.



Paul Regret: la Legendaria Rose Doolan ignora la distancia, así que le ve a una distancia de 1.



Rose Doolan: su Capacidad funciona incluso con otras cartas (como Mustang o Mira telescópica) y con las Capacidades de otros Personajes (como Paul Regret).



Sid Ketchum: no necesita tener una carta ¡BANG! para jugar su ¡BANG! gratuito. El efecto se aplica siempre que recupere 1 punto de vida, independientemente de cómo lo haga (usando su Capacidad, jugando una Cerveza o de cualquier otra forma).



Slab «el Asesino»: si obliga a un jugador a perder su último punto de vida (ya sea mediante un ¡BANG! o al reclamar una Hazaña), dicho jugador puede jugar 1 Cerveza para no ser eliminado (a menos que solo queden 2 jugadores en la partida, como es habitual).



Sam «el Buitre»: continúa jugando sin fichas de Fama, así que ya no podrá volver a convertirse en Leyenda. Si Sam es el Sheriff, no obtiene el punto de vida adicional que le otorgaría su Rol.



Willy «el Niño»: no necesita tener una carta ¡BANG! para jugar su ¡BANG! gratuito. Debe elegir entre jugar el ¡BANG! gratuito o reclamar una Hazaña; nunca puede hacer ambas cosas.

LAS HAZAÑAS



El tren de las 3:15: puede completarse (o reclamarse) incluso mediante efectos que obligan a desenfundar antes de la fase de robar cartas, como Cárcel y/o Dinamita.



La frontera: puedes completar esta Hazaña incluso si no tienes ninguna carta en la mano durante tu turno. Suzy Lafayette puede completar (o reclamar) esta Hazaña antes de utilizar su Capacidad para robar cartas.



Buena compañía: las 2 cartas deben descartarse consecutivamente. Si juegas una carta en primer lugar, resuelve los efectos y reacciones correspondientes antes de descartar la otra. La Legendaria Calamity Janet puede utilizar cualquier carta como un ¡BANG! o un ¡Fallaste! para completar o reclamar esta Hazaña.



El último héroe: no puedes completar ni reclamar esta Hazaña al descartar la Cárcel o la Dinamita antes de tu fase de robar cartas.



El camino de Oregón: para completar o reclamar esta Hazaña, debes robar 1 carta menos en tu fase de robar cartas. Si tu Capacidad afecta a la primera carta que robas (como la de Jesse Jones), pierdes dicha Capacidad durante este turno. Kit Carlson mira 3 cartas de la manera habitual, pero en este caso solo se queda con 1.



El grito de Wilhelm: si otro jugador situado a una distancia de 1 tiene un Mustang, y puedes herirle, la Hazaña se considera completada (o reclamada). Rose Doolan debe jugar la carta ¡BANG! contra un jugador situado a una distancia de 2 o más para completar o reclamar esta Hazaña.

OTROS CAMBIOS SOBRE LAS REGLAS BÁSICAS

- Cuando a un jugador solo le queda 1 punto de vida, su límite de cartas en mano es 2 en lugar de 1.
- Cuando estés en la Cárcel, elige solo **1** de estas opciones:
 - A** Desenfundar siguiendo las reglas del juego básico.
o bien
 - B** Descartar 1 carta de corazones de tu mano para descartar la Cárcel y jugar tu turno.

Diseño: Emiliano Sciarra
Ilustraciones: Cristiana Leone
Desarrollo: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Edición del reglamento en inglés: William Niebling
Diseño gráfico: Matteo Brustenghi
Traducción: Carlos Loscertales Martínez
Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó



BANG!® Legends™
Copyright © MMXXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia, Italia.
Todos los derechos reservados.

El diseñador quiere dar las gracias a Stefano «Fefo» Cultrera, Giordano Di Pietro, Dario De Fazi, Alarico Oliva, Dario Ferrera, Federico Giagnorio y su grupo «Kjgogo Project»; Liborio Ciulla; Simone Franzese; Cesare Boriosi y el grupo «Macrotriciolo»; Filippo Fasano y el grupo «Saloon Comix»; Yousef Yousif y el grupo «Tuscany CawBoyz»; Alessandro Virgini y su grupo; Massimo Susto y el grupo «Boardgame e non solo»; Eleonora Rossetti y el grupo «Gli Stregoni Sornioni»; Roberto Gallanti; Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Nadia Ramuscello, Sergio Pace.

Se prohíbe la reproducción de reglas, materiales o ilustraciones sin consentimiento previo y por escrito. Para cualquier pregunta, comentario o sugerencia: www.dvgames.com - info@dvgiochi.com



En el Salvaje Oeste, los rumores viajan deprisa: relatos de épicas aventuras e historias contadas al atardecer que hablan de héroes, criminales y lugares perdidos en el desierto. La expansión **BANG! Legends** te permite jugar como la versión «Legendaria» de los clásicos personajes de BANG!, dotados de capacidades nuevas y letales. Pero ten cuidado: ¡la única forma de convertirte en una leyenda es llevar a cabo hazañas increíbles (o alardear de ello)!

«Esto es el Oeste, señor. Cuando una leyenda se convierte en hechos, se imprime la leyenda».
(M. Scott, El hombre que mató a Liberty Valance)

CONTENIDO Y PREPARACIÓN



16 cartas de
Personaje Legendario
(cartas extragrandes:
lado normal **A**, lado Legendario **B**)



16 cartas extragrandes
de Hazaña



35 fichas de Fama
de 7 formas y colores

Este reglamento

Esta expansión incluye **16 Personajes Legendarios** (que sustituyen a los Personajes del juego básico).

Las reglas del juego son idénticas a las del **BANG!** original, con las siguientes diferencias:

Baraja el mazo de cartas de Hazaña y déjalo bocabajo en la mesa. **Revela 1 carta de Hazaña** y déjala bocarriba al lado del mazo. Baraja el mazo de cartas de Personaje Legendario y entrega 1 carta a cada jugador, sacándolas de la parte inferior del mazo. Los jugadores dejan a su Personaje en su zona de juego, con el lado normal bocarriba. Cada jugador elige un conjunto de **5 fichas de Fama** del mismo color. Todos los jugadores reciben una **mano inicial de 4 cartas del mazo, independientemente de las Balas que tengan** (incluido el Sheriff). En una partida de 6-7 jugadores, el sexto y el séptimo empiezan la partida con 5 cartas. Guarda en la caja los Personajes y las fichas que no se vayan a utilizar.

COMPLETAR UNA HAZAÑA

En tu turno, puedes decidir completar **1** de las Hazañas reveladas. Para ello, debes realizar las acciones que describe la carta. A menos que se indique lo contrario, solo puedes realizar dichas acciones durante tu turno, después de la fase de robar cartas. Si completas una Hazaña, coloca 2 fichas de Fama en la carta (si solo te queda 1 ficha, colócala igualmente). Cada jugador solo puede completar una misma Hazaña (o alardear de ello, como veremos más adelante) **una vez por partida**.

El icono de Encrucijada

Por lo general, para completar una Hazaña debes seguir las reglas normales del juego: si la Hazaña requiere descartar una carta, solo puedes hacerlo cuando las reglas te lo permitan, no cuando te apetezca.

Sin embargo, si una Hazaña contiene el icono de Encrucijada (ver esquina superior derecha de este recuadro), puedes realizar las acciones requeridas **usando tus propias cartas libremente**, incluso si las reglas no lo permitirían.

Ejemplo: la Hazaña *Cuello de botella* requiere descartar 1 *Cerveza*, algo que normalmente no se puede hacer (a menos que tengas más cartas que puntos de vida). Sin embargo, la Hazaña contiene el icono de Encrucijada; por lo tanto, si así lo deseas, puedes descartar voluntariamente 1 *Cerveza*, sin aplicar su efecto, a fin de completar la Hazaña.



Ejemplo: Willy «el Niño» juega *La Ingenua Explosiva* para descartar 1 carta aleatoria de la mano de Sam «el Buitre». La carta descartada es un Arma. Por lo tanto, Willy «el Niño» ha cumplido los requisitos de la Hazaña revelada *Cincoenta pistolas*, que requiere conseguir o descartar 1 Arma. Coloca 2 fichas de Fama en la carta de Hazaña. Si Sam «el Buitre» o Willy «el Niño» tuvieran algún Arma en su zona de juego, *La Ingenua Explosiva* podría haberse utilizado para descartar 1 de esas Armas y completar la Hazaña.

ALARDEAR DE UNA HAZAÑA

Si durante tu turno **no has completado una Hazaña**, al final de tu turno (incluso si estás en la *Cárcel*) puedes elegir **alardear** de una Hazaña. Aplica los siguientes pasos:

- 1 Revela 1 Hazaña nueva del mazo.
- 2 Si en este momento hay **más de 4 Hazañas reveladas**, descarta la Hazaña que tenga más fichas de Fama, dejándola en una pila de descartes, y retira de la partida las fichas que tuviera (en caso de empate, tú eliges qué Hazaña se descarta).
- 3 Coloca 1 ficha de Fama en cualquier Hazaña que no tenga todavía ninguna ficha tuya, independientemente del requisito de dicha Hazaña.

Recuerda que solo puedes completar o alardear de cada Hazaña revelada **una vez por partida**. Si el mazo de Hazañas se agota, baraja todas las Hazañas descartadas para formar un mazo nuevo.



Ejemplo: Sam «el Buitre» elige no completar ninguna de las Hazañas reveladas durante su turno. Al final del mismo, decide alardear de una. En primer lugar, revela 1 Hazaña nueva del mazo ①. Como ahora hay 5 Hazañas reveladas, debe descartar la que tenga más fichas de Fama; *Orgullo herido* y *Buena compañía* tienen el mismo número de fichas, así que decide descartar *Orgullo herido* ②. A continuación, coloca 1 de sus fichas de Fama en una Hazaña ③ que no tiene ninguna ficha suya todavía.

CONVERTIRSE EN UNA LEYENDA DEL OESTE

En cualquier momento de tu turno, si no quedan fichas de Fama en tu zona, **¡te conviertes en Leyenda!** Dale la vuelta a tu carta de Personaje para dejarla con el lado Legendario boca arriba. A partir de ahora, tu Personaje pasa a tener la Capacidad que se describe en este lado de la carta.

Cuando te conviertes en Leyenda, si tienes menos de 3 puntos de vida, **vuelves a tener 3 puntos de vida inmediatamente**.

Mientras seas una Leyenda, no puedes completar ni alardear de Hazañas.

RECLAMAR UNA HAZAÑA

Si ya eres una Leyenda, puedes **reclamar 1 Hazaña** revelada durante tu turno. Del mismo modo que cuando completas una Hazaña, debes realizar las acciones que requiere la carta. No colocas fichas de Fama en la carta (¡porque ya no te quedan!). En cambio, puedes obligar a cualquier otra Leyenda a **perder 1 punto de vida (a menos que sea el último)**. Este efecto no se puede evitar, **solo puede tener como objetivo a una Leyenda** (no a un Personaje normal) e ignora las distancias.

A continuación, descarta la Hazaña (retira de la partida cualquier ficha de Fama que tenga) y revela otra carta del mazo para sustituirla. Recuerda que, si el mazo de Hazañas se agota, debes barajar las Hazañas descartadas para formar un mazo nuevo.

Nota: perder 1 punto de vida cuando otro jugador reclama una Hazaña se considera un «impacto». Por lo tanto, este efecto puede desencadenar otros efectos que se aplican cuando se sufre un impacto.



Ejemplo: el Legendario Willy «el Niño» juega un ¡BANG! contra el jugador de su izquierda y otro contra el de su derecha; ambos deciden sufrirlo en lugar de jugar un ¡Fallaste! ①. Ahora Willy puede reclamar la Hazaña *La banda del Salvaje Oeste*, que requiere herir a 2 o más jugadores en el mismo turno. Por lo tanto, ahora Willy puede elegir a un jugador y obligarlo a perder 1 punto de vida. No puede elegir al Legendario Slab «el Asesino», porque solo le queda 1 punto de vida; tampoco a Sam «el Buitre», porque todavía no es una Leyenda. Decide que sea el Legendario Sheriff Jourdonnais quien sufra el efecto, puesto que tiene 2 puntos de vida ②. Jourdonnais no puede hacer nada para evitar el efecto. Por último, Willy descarta *La banda del Salvaje Oeste* ③ y la sustituye por una nueva Hazaña del mazo ④.

RESUMEN

	FICHAS DE FAMA COLOCADAS	HAZAÑAS REVELADAS	MÁXIMO DE HAZAÑAS EN JUEGO
COMPLETAR	2	0	4
ALARDEAR	1	1	4
RECLAMAR	0 (descartar la Hazaña y obligar a otra Leyenda a perder 1 punto de vida)	1	4