

ÍNDICE

BANG! 1 Dodge City 13 Fiebre del oro 18
Wild West Show 24 El Valle de las Sombras 25
Solo ante el peligro + Por un puñado de cartas 27
Armados y peligrosos 28 El gran asalto al tren 34

BANG!

BANG! es un juego de duelos entre un grupo de Forajidos y su objetivo principal, el Sheriff, al más puro estilo de los Spaghetti Westerns. Los Alguaciles, de incógnito, ayudan al Sheriff, pero entre todos ellos hay un Renegado que persigue sus propios fines. En **BANG!** cada jugador interpreta uno de estos Roles y representa a un Personaje inspirado en algún famoso del Salvaje Oeste.

CONTENIDO

7 cartas de Rol: 1 Sheriff, 2 Alguaciles, 3 Forajidos, 1 Renegado



80 cartas de juego



16 cartas de Personaje



7 cartas adicionales



7 cartas de Resumen



1 Cartucho de Dinamita



30 Balas de madera



7 tableros de doble cara

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tiene su propio objetivo:



Sheriff: debe eliminar a todos los Forajidos y al Renegado para defender la ley y el orden.



Forajidos: deben matar al Sheriff, aunque no tienen el menor reparo en eliminarse entre ellos para obtener recompensas.



Alguaciles: comparten el objetivo del Sheriff, a quien ayudan y protegen a cualquier precio.



Renegado: quiere ser el próximo Sheriff, de modo que su objetivo es ser el último personaje que quede en pie.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe un **tablero** y lo sitúa en su zona de juego; aquí colocará su Rol, su Personaje, su Arma y sus Balas.

Prepara el mazo de **cartas de Rol** en función del número de jugadores:

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

Baraja las cartas de **Rol** y entrega 1 carta **bocabajo** a cada jugador. El **Sheriff debe darle la vuelta a su carta** y dejarla **bocarriba**. Los demás jugadores miran el Rol que les ha tocado, pero deben mantenerlo en **secreto**.

A continuación, baraja las cartas de **Personaje** y entrega 1 carta **bocarriba** a cada jugador, que debe leer en voz alta el nombre y la Capacidad de su Personaje. Cada jugador recibe tantas **Balas** como indica su carta de Personaje.

El **Sheriff** siempre juega con **1 Bala adicional**. Si la carta de su Personaje tiene 3 Balas, el **Sheriff** juega con 4; si tiene 4 Balas, juega con 5, etc.

Los tableros y las cartas de Rol y Personaje que no se van a usar se guardan en la caja.

Baraja las **cartas de juego** y entrega a cada jugador, **bocabajo**, tantas cartas como Balas tenga. Las cartas de juego sobrantes se dejan bocabajo en el centro de la mesa, formando un mazo de robo. Deja también sitio para la pila de descartes.



Nota: en las primeras partidas, puedes probar una versión simplificada del juego; para ello, guarda en la caja todas las cartas que tienen el icono de un libro.

PERSONAJES

Todos los Personajes tienen Capacidades especiales que los hacen únicos. Las **Balas** que tiene un Personaje indican con cuántos **puntos de vida** empieza la partida, es decir, cuántos impactos puede recibir antes de resultar **eliminado de la partida**.

Las Balas de un Personaje también indican **cuántas cartas** puede tener el jugador en la mano **al final de su turno** (el límite de su mano).



Ejemplo: Jesse Jones tiene 4 puntos de vida. Por lo tanto, puede recibir 4 impactos antes de resultar eliminado de la partida, y puede quedarse con 4 cartas en la mano al final de su turno.

Si durante la partida Jesse pierde 1 punto de vida y se queda con 3 Balas, ya solo podrá quedarse con 3 cartas en la mano al final de su turno. ¡Pero no temas! Los puntos de vida se pueden recuperar.

SECUENCIA DE JUEGO

El *Sheriff* juega en primer lugar. La partida se desarrolla en turnos sucesivos en sentido horario. Cada turno se divide en tres fases:

1. Roba 2 cartas.
2. Juega tantas cartas como quieras.
3. Descarta el exceso de cartas.

1. ROBA 2 CARTAS

Roba las 2 primeras cartas del mazo de robo. Cuando el mazo de robo se agote, baraja la pila de descartes para crear un mazo nuevo.

2. JUEGA TANTAS CARTAS COMO QUIERAS

Ahora puedes jugar cartas con el objetivo de acercarte a la victoria o de frustrar los planes de tus adversarios y eliminarlos. Solo puedes jugar cartas durante tu turno (a excepción de las cartas ¡*Fallaste!* y *Cerveza*, como se verá más adelante). No es obligatorio jugar cartas durante esta fase. Puedes jugar tantas cartas como quieras, siempre que respetes estas **tres limitaciones**:

- Solo puedes jugar **1 carta ¡BANG! por turno** (esta limitación solo se aplica a las cartas ¡BANG!, no a las cartas con el icono ).
- Solo puedes tener en juego **1 copia de cada carta** (una carta se considera copia de otra si tiene el mismo nombre que esta).
- Solo puedes tener **1 Arma** en juego (cuando juegues un Arma nueva, debes descartar la que tengas en juego).

Ejemplo: si ya tienes 1 Barril en juego, no puedes jugar otro, puesto que entonces tendrías 2 copias de la misma carta en juego.

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

Al jugar una **carta con el borde marrón**, se coloca directamente en la pila de descarte y se aplican sus efectos (descritos mediante texto o iconos) en ese mismo momento. Cada carta se explica más adelante.

Al jugar una **carta con el borde azul**, se coloca bocarriba en tu zona de juego (a excepción de la carta *Cárcel*). Las cartas azules situadas en tu zona se consideran «en juego». El efecto de estas cartas dura hasta que se descartan o se retiran por cualquier motivo (por ejemplo, debido al efecto de la carta *La Ingenua Explosiva*) o hasta que se cumple una condición especial (como la de la carta *Dinamita*). No hay límite al número de cartas que puedes tener en tu zona de juego, siempre que no tengan el mismo nombre.

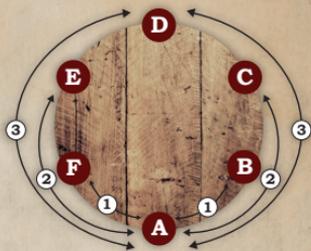
3. DESCARTA EL EXCESO DE CARTAS

Una vez terminada la segunda fase (cuando no quieras o no puedas jugar más cartas), debes descartarte del exceso de cartas que tengas en la mano. Recuerda que el **límite de tu mano**, al **final de tu turno**, es igual al número de Balas (es decir, de puntos de vida) que tengas en ese momento. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador en sentido horario.



DISTANCIA ENTRE JUGADORES

La distancia entre dos jugadores es el **número mínimo de espacios entre ellos**, ya sea en sentido horario o antihorario (ver imagen). La distancia es un concepto muy importante, pues afecta a todas las cartas que incluyen el icono de un punto de mira. Por lo general, solo puedes alcanzar a objetivos (jugadores o cartas) situados a una **distancia de 1** (como indica el 1 del Colt .45 impreso en tu tablero). Cuando un Personaje resulta eliminado, ya no se tiene en cuenta al calcular la distancia; por lo tanto, la eliminación de un jugador «acerca» a los demás.



ELIMINAR A UN PERSONAJE

Cuando **pierde su último punto de vida**, tu Personaje resulta eliminado y **quedas fuera de la partida**, a menos que juegues inmediatamente una *Cerveza* (ver más adelante). Cuando te eliminen de la partida, enseña tu **Rol** y deja en la pila de descartes todas las cartas que tuvieras en juego y en la mano.

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** (incluido otro Forajido) debe robar 3 cartas del mazo de robo como recompensa.

FINAL DE LA PARTIDA

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

- El Sheriff resulta eliminado.** Si el Renegado es el **último jugador que queda**, gana la partida. De lo contrario, ganan los Forajidos.
- Todos los Forajidos y el Renegado resultan eliminados.** El *Sheriff* y sus Alguaciles ganan la partida.

Ejemplo 1: todos los Forajidos han sido eliminados, pero el Renegado sigue con vida. La partida continúa; ahora el Renegado debe enfrentarse en solitario al Sheriff y sus Alguaciles.

Ejemplo 2: el Sheriff ha sido eliminado, pero todos los Forajidos también; solo quedan en pie un Alguacil y el Renegado. Los Forajidos ganan la partida. ¡Han logrado su objetivo a costa de su propia vida!

NUEVA PARTIDA

Si juegas varias partidas seguidas, los jugadores que sigan «con vida» al final de una partida pueden (aunque no es obligatorio) conservar su Personaje en la siguiente partida (pero no las cartas que tuvieran en juego o en la mano). En cambio, los jugadores que hayan resultado eliminados deben robar 1 Personaje nuevo al azar. Si quieres dar a todos los jugadores la oportunidad de hacer de *Sheriff*, puedes ir pasando el Rol de *Sheriff* de un jugador a otro entre partida y partida, en lugar de asignarlo al azar como los demás Roles.

LAS CARTAS



ARMAS

Empiezas la partida con un revólver **Colt .45** (no se representa mediante ninguna carta, sino que está impreso en el propio tablero). Con el Colt .45 solo puedes alcanzar a **objetivos situados a una distancia de 1** (es decir, a jugadores sentados directamente a tu izquierda o a tu derecha). Para atacar a los jugadores que se encuentren a una distancia mayor, deberás jugar un Arma más potente



y colocarla **encima** del Colt .45. Las Armas se identifican fácilmente por el borde azul sin agujeros de bala, la ilustración en blanco y negro y el icono de punto de mira con un número (ver imagen) que representa la **distancia máxima de alcance**. El Arma en juego sustituye al Colt .45 hasta que la carta se retire por algún motivo. Aunque tengas un Arma en juego en tu tablero, pueden robártela (por ejemplo, mediante una carta ¡Pánico!) u obligarte a descartarla (por ejemplo, mediante una carta *La Ingenua Explosiva*). La única Arma que nunca podrás perder es tu fiel Colt .45. Solo puedes tener **1 Arma en juego** al mismo tiempo; si ya tienes 1 Arma y quieres jugar otra, debes descartar la primera.

Nota importante: las Armas no modifican la distancia entre los jugadores, solo representan la distancia máxima de alcance al disparar.



Volcanic: si tienes esta Arma en juego, puedes jugar tantas cartas ¡BANG! como quieras durante tu turno. Puedes jugarlas contra 1 o varios objetivos, siempre que todos ellos se encuentren 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.
- Si tu **Arma es capaz de alcanzarle** a esa distancia.

Ejemplo 1: volvamos a la imagen que representaba las distancias entre jugadores. Supongamos que Ana (A) quiere disparar a Carlos (C), es decir, que Ana quiere jugar una carta ¡BANG! contra Carlos. Carlos está a una distancia de 2, así que Ana necesitaría un Arma capaz de alcanzar esa distancia: un Schofield, un Remington, una Carabina Revólver o un Winchester, pero no una Volcanic ni 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 necesitaría un Arma capaz de alcanzar una distancia de 4.



Si te alcanzan con un ¡BANG!, puedes jugar inmediatamente una carta ¡Fallaste! para cancelar el disparo, ¡incluso si no es tu turno! Si no lo haces, **pierdes 1 punto de vida** (descartas una Bala). Las Balas descartadas se colocan en una reserva en el centro de la mesa. Si no te quedan Balas (es decir, si has perdido tu último punto de vida), **te quedas fuera de la partida** a menos que juegues inmediatamente una carta *Cerveza* (ver siguiente párrafo). Solo puedes cancelar disparos dirigidos contra ti. La carta ¡BANG! se descarta incluso si se ha cancelado.



CERVEZA

Esta carta te permite recuperar 1 punto de vida (tomando 1 Bala de la reserva). **Recuerda que no puedes superar tu cantidad inicial de puntos de vida.** La *Cerveza* no se puede usar para ayudar a otros jugadores.

La *Cerveza* se puede jugar de dos maneras:

- Durante tu propio turno, de la manera habitual.
- Fuera de tu turno, pero **solo** si acabas de recibir un impacto **letal** (es decir, que te hará perder tu último punto de vida), no un impacto corriente.

La *Cerveza* **no tiene efecto** si solo quedan **2 jugadores** en la partida (es decir, que no recuperas ningún punto de vida al jugar una *Cerveza*).

Ejemplo: te quedan 2 puntos de vida y pierdes 3 por una Dinamita. Si juegas 2 Cervezas, seguirás en la partida con 1 punto de vida (2-3+2). Si solo puedes jugar 1 Cerveza, te quedas fuera de la partida igualmente, porque solo te permitiría recuperar 1 punto de vida y eso te dejaría a 0.



SALOON

Las cartas con dos líneas de iconos tienen dos efectos simultáneos, uno por cada línea. En el caso del *Saloon*, los iconos de la primera línea significan «Recupera 1 punto de vida» y que esto se aplica a «Todos los demás jugadores»; el icono de la segunda línea significa «Recupera 1 punto de vida» (puesto que no se especifica otra cosa, este efecto se aplica a quien juega la carta). El efecto final es que **todos los jugadores recuperan 1 punto de vida.**

No puedes jugar el *Saloon* fuera de tu turno para evitar perder tu último punto de vida. ¡El *Saloon* no es una *Cerveza*!



DILIGENCIA Y WELLS FARGO

Los iconos significan «Roba 2 cartas» (**3** en el caso de *Wells Fargo*) de la parte superior del mazo de robo.



ALMACÉN

Al jugar esta carta, revela tantas cartas del mazo de robo como jugadores queden en la partida y déjalas en la mesa. Empezando por ti y continuando en sentido horario, cada jugador elige 1 carta y la añade a su mano.



¡PÁNICO!

Los iconos de la carta significan «Roba 1 carta» de «1 jugador situado a una distancia de 1». Esta distancia no se puede modificar mediante Armas, pero sí mediante cartas como *Mustang* o *Mira Telescópica*.



LA INGENUA EXPLOSIVA

Obliga a «Descartar 1 carta» a «1 jugador cualquiera», independientemente de la distancia.



AMETRALLADORA GATLING

La *Ametralladora Gatling* dispara «1 ¡BANG!» contra «Todos los demás jugadores», independientemente de la distancia. Los ¡BANG! de la *Ametralladora Gatling* no se consideran cartas ¡BANG!. En tu turno puedes jugar tantas *Ametralladoras Gatling* como quieras, pero solo 1 carta ¡BANG!.



¡INDIOS!

Todos los jugadores, a excepción de quien ha jugado la carta, deben elegir entre descartar 1 carta ¡BANG! o perder 1 punto de vida. Las cartas *¡Fallaste!* y *Barril* no tienen efecto en este caso.

En la página 10 encontrarás una explicación más detallada de los iconos de las cartas.



DUELO

Con esta carta puedes desafiar a otro jugador (mirándole fijamente a los ojos), independientemente de la distancia que os separe. El desafiado **puede** descartar 1 carta ¡BANG!. Si lo hace, ahora eres tú quien **puede** descartar 1 carta ¡BANG!, y así sucesivamente. El primer duelista que no descarte 1 carta ¡BANG! pierde 1 punto de vida y pone fin al *Duelo*. Durante un *Duelo* no se pueden jugar cartas ¡Fallaste! ni utilizar el *Barril*. El *Duelo* no se considera una carta ¡BANG!. Las cartas ¡BANG! que se descartan durante un *Duelo* no se tienen en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno.



MUSTANG

Cuando tienes un caballo *Mustang* en juego, la distancia que te separa de los demás jugadores aumenta en 1. Sin embargo, tú sigues viendo a los demás jugadores a la misma distancia.

Ejemplo: en la imagen de las distancias entre jugadores, si Ana (A) tiene un Mustang en juego, Benjamín (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

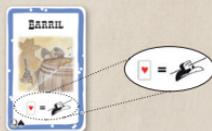
Si tienes en juego una *Mira Telescópica*, la distancia a la que ves a los demás jugadores se reduce en 1. Sin embargo, los demás jugadores te ven a ti a la distancia habitual. Cualquier distancia inferior a 1 se considera 1.

Ejemplo: en la imagen de las distancias entre jugadores, si Ana (A) tiene una Mira Telescópica en juego, veía 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!

Algunas cartas (*Barril*, *Cárcel*, *Dinamita*) muestran palos y valores de cartas de póker, un signo de igual (=) y sus efectos. Al utilizar una de estas cartas, el jugador debe «desenfundar», es decir, **revelar la primera carta del mazo de robo**, descartarla y **comprobar los iconos de póker** de su esquina inferior izquierda. Si el palo y el valor de la carta revelada coinciden con los de la carta que intentabas usar, has desenfundado con éxito y el efecto se aplica. Si no coinciden, no ocurre nada. ¡Mala suerte! En cualquier caso, la carta desenfundada se descarta sin tener en cuenta sus efectos. Si una carta indica un rango de valores, la carta desenfundada debe tener un valor que esté incluido en dicho rango, además del palo correspondiente.

La secuencia de valores de 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 el objetivo de un ¡BANG!:

- Si desenfundas una carta de corazones, evitas el impacto (exactamente igual que si hubieras jugado una carta ¡Fallaste!).
- En cualquier otro caso, el *Barril* no tiene efecto.

Ejemplo: eres el objetivo de un ¡BANG! de otro jugador y tienes un Barril en juego, lo que te permite desenfundar para cancelar el ¡BANG! si sacas una carta de corazones. Revelas la primera carta del mazo de robo y la dejas en la pila de descartes. ¡Un 4 de corazones! El Barril tiene éxito y anula el ¡BANG!. Si la carta desenfundada hubiera sido de otro palo, el Barril no habría tenido efecto, pero aún habrías tenido la oportunidad de cancelar el ¡BANG! con una carta ¡Fallaste!.



CÁRCEL

Juega esta carta en la zona de otro jugador, independientemente de la distancia que os separe. ¡Lo has encarcelado! Si estás en la cárcel, debes desenfundar antes de empezar tu turno:

- Si desenfundas una carta de corazones, te fugas de la cárcel: descarta la carta *Cárcel* y juega tu turno con normalidad.
- En cualquier otro caso, pierdes el turno y descartas la carta *Cárcel*.

Aunque un jugador esté en la cárcel, sigue siendo un objetivo válido de cartas ¡BANG! y puede jugar cartas de reacción (como ¡Fallaste! y Cerveza) fuera de su turno si es necesario. **No se puede jugar la Cárcel contra el Sheriff.**



DINAMITA

Juega esta carta en tu propia zona; la *Dinamita* permanecerá ahí durante un turno entero. 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 con un valor entre 2 y 9 (ambos incluidos), la *Dinamita* explota. Descártala; pierdes 3 puntos de vida.
- En cualquier otro caso, pasa la carta *Dinamita* al jugador de tu izquierda, que tendrá que desenfundar al principio de su turno, etc.

Los jugadores se irán pasando la *Dinamita* hasta que explote (con el efecto antes mencionado) o hasta que alguien la robe o la descarte mediante una carta ¡Pánico! o *La Ingenua Explosiva*. Si tienes en juego la *Dinamita* y la *Cárcel*, debes desenfundar primero para la *Dinamita*. Si pierdes puntos de vida (o resultas eliminado) por culpa de la *Dinamita*, se considera que ese daño no lo ha causado ningún jugador.

LOS ICONOS DE LAS CARTAS

En cada carta hay uno o varios iconos que indican sus efectos.



Cuenta como 1 *¡BANG!*: el objetivo pierde 1 punto de vida.



Cuenta como 1 *¡Fallaste!*: anula el efecto de 1 .



Recupera 1 punto de vida. A menos que se especifique otra cosa, solo quien juega esta carta se beneficia de sus efectos.



Roba 1 carta. Si se especifica «1 jugador cualquiera» (ver el icono correspondiente), puedes robar 1 carta **al azar** de su **mano** o **elegir** 1 carta que tenga **en juego**. Si no se especifica ningún objetivo, la carta se roba del mazo de robo. En cualquier caso, la carta robada se añade a tu **mano**.



Obliga a descartar 1 carta. Puedes obligar a otro jugador a descartar 1 carta **al azar** de su **mano**, o puedes **elegir** y descartar 1 de sus cartas **en juego**.



Indica que puedes aplicar el efecto de la carta a 1 jugador cualquiera, independientemente de la distancia.



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



Indica que el efecto de la carta se aplica a 1 jugador cualquiera, siempre que esté dentro de tu alcance.



Indica que el efecto de la carta se aplica a 1 jugador cualquiera que esté situado a una distancia menor o igual que la que muestra el icono. **Nota:** las cartas *Mustang* y *Mira Telescópica* pueden modificar esta distancia, pero las Armas en juego no.

RECUERDA

- Cualquier carta con un icono de *¡Fallaste!*  se puede usar para cancelar el efecto de 1 carta con el icono de *¡BANG!* .
- Solo puedes jugar 1 carta *¡BANG!* por turno, pero puedes jugar tantas cartas con el icono  como quieras.
- No puedes tener más de 1 carta con el mismo nombre en tu zona de juego.
- Solo puedes tener 1 Arma en juego, pero siempre tendrás al menos tu Colt .45.
- Las Armas no modifican la distancia entre los jugadores; solo representan el alcance de tus disparos.
- Las *Cervezas* no tienen efecto cuando solo quedan 2 jugadores en la partida.
- Puedes jugar una *Cerveza* para evitar perder tu último punto de vida, pero no un *Saloon*.

NOTA

Para llevar la cuenta de tus puntos de vida, también puedes usar una de las cartas de Personaje que no están en juego. Ponla boca abajo y desliza tu carta de Personaje sobre ella para tapar o destapar las balas que aparecen en el reverso, como muestra la imagen. ¡Así podrás jugar a **BANG!** en cualquier parte!



A Jesse Jones le quedan 3 puntos de vida.

LOS PERSONAJES



Bart Cassidy: cada vez que pierda 1 punto de vida, roba inmediatamente 1 carta del mazo.



Black Jack: durante la fase 1 de su turno, debe mostrar la segunda carta robada. Si es de corazones o diamantes, roba 1 carta adicional del mazo.



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



El Gringo: cada vez que pierda 1 punto de vida debido a una carta jugada por otro jugador, roba al azar 1 carta de la mano de dicho jugador (1 carta por cada punto de vida). Si a ese jugador ya no le quedan cartas, *El Gringo* no se lleva nada. Recuerda que los daños de la *Dinamita* no se consideran causados por ningún jugador.



Jesse Jones: durante la fase 1 de su turno, puede robar la primera de sus 2 cartas del mazo de robo, o puede robarla al azar de la mano de otro jugador. En cualquier caso, la segunda carta debe robarla del mazo.



Jourdonnais: se considera que tiene siempre un *Barril* en juego; cada vez que sea el objetivo de un ¡BANG! puede desenfundar y, si sale una carta de corazones, el ¡BANG! se cancela. Si *Jourdonnais* tiene además una carta *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: durante la fase 1 de su turno, mira las 3 primeras cartas del mazo de robo, se queda con 2 y devuelve la carta restante a la parte superior del mazo, boca abajo.



Lucky Duke: cada vez que tenga que desenfundar, les da la vuelta a las 2 primeras cartas del mazo de robo y elige el resultado que prefiera. Las 2 cartas se descartan.



Paul Regret: se considera que siempre tiene un *Mustang* en juego; todos los demás jugadores deben sumar 1 a la distancia a la que lo ven. Si *Paul Regret* tiene además una carta *Mustang* en juego, los efectos se suman y la distancia a la que lo ven los demás se incrementa en 2.



Pedro Ramirez: durante la fase 1 de su turno, puede robar la primera de sus 2 cartas del mazo de robo, o puede robar en su lugar la primera carta de la pila de descartes. En cualquier caso, la segunda carta debe robarla del mazo.



Rose Doolan: se considera que siempre tiene una *Mira Telescópica* en juego; ve a todos los demás jugadores a una distancia reducida en 1. Si *Rose Doolan* tiene además una carta *Mira Telescópica* en juego, los efectos se suman y la distancia a la que ve a los demás jugadores se reduce en 2.



Sam «el Buitre»: cuando un Personaje resulte eliminado, *Sam* añade a su mano todas las cartas que dicho jugador tuviera en su mano y en juego.



Sid Ketchum: en cualquier momento puede descartar 2 cartas de su mano para recuperar 1 punto de vida. Puede hacerlo tantas veces seguidas como quiera, siempre que tenga cartas que descartar. Sin embargo, recuerda que no puede superar su cantidad inicial de puntos de vida.



Slab «el Asesino»: los jugadores que intenten cancelar una carta ¡BANG! de *Slab* tienen que jugar 2 ¡Fallaste!. El efecto del *Barril* (en caso de desenfundar con éxito) solo cuenta como 1 ¡Fallaste!.



Suzy Lafayette: en el momento en que se quede sin cartas en la mano, roba 1 carta del mazo de robo.



Willy «el Niño»: puede jugar tantas cartas ¡BANG! como quiera durante su turno.

VARIANTE DINAMITA

Esta variante añade el Cartucho de Dinamita. Las reglas del juego son idénticas a las del BANG! original, con las siguientes diferencias:

Una vez terminada la preparación de la partida, el *Sheriff* coloca el Cartucho de Dinamita en su zona de juego. Si algún jugador tiene la carta *Dinamita* en su mano inicial, debe devolverla al mazo de robo, barajarlo y robar otra carta para sustituirla.

Durante tu turno, cada vez que causes un **impacto** a otro jugador con una carta ¡BANG!, toma el Cartucho de Dinamita, esté donde esté, y déjalo en tu zona de juego.

Si robas o desenfundas la carta *Dinamita*, **debes** enseñarla a los demás jugadores y colocarla en la zona del jugador que tenga el Cartucho de Dinamita en ese momento. En esta variante, la carta *Dinamita* no cuenta como carta robada ni desenfundada del mazo; hay que robar o desenfundar otra carta en su lugar.

A partir de este momento, la *Dinamita* sigue las reglas habituales del juego.

Cuando haya que retirar la *Dinamita* (por haber explotado o haberse descartado), en vez de eso, devuélvela inmediatamente al mazo de robo y barájalo. Si tienes que tomar la carta *Dinamita* por algún motivo (por ejemplo, por el efecto de una carta ¡Pánico!), colócala inmediatamente en la zona del jugador que tenga el Cartucho de Dinamita en ese momento, en lugar de añadirla a tu mano.





Dodge City: una ciudad bulliciosa, caótica, vibrante y... ¡peligrosa! Sus saloons son legendarios, igual que los personajes que pasan por ellos. Atraídos por la repentina riqueza de la ciudad, los maleantes abundan en sus calles y los tiroteos son el pan de cada día. Proteger la ley y el orden es una tarea solo al alcance de los Sheriffs más valientes. ¿Estarás a la altura del desafío o acabarás muriendo con las botas puestas?

CONTENIDO

- 15 cartas de Personaje



- 8 cartas de Rol



- 40 cartas de juego



- 1 carta de Resumen



- 2 cartas adicionales



- 4 Balas de madera



- 1 tablero de doble cara



Esta expansión añade 15 Personajes nuevos (que se mezclan con los originales) y 40 cartas nuevas (que se mezclan con las cartas de juego básicas). También contiene 1 carta de Resumen y 8 cartas de Rol, 1 tablero y Balas adicionales para que puedas jugar con hasta 8 jugadores. Las reglas del juego son idénticas a las del *BANG!* original, con las siguientes diferencias:

CARTAS CON EL BORDE VERDE

Algunas cartas nuevas tienen el borde **verde**. Estas cartas se juegan bocarriba en tu zona, igual que las cartas con el borde azul. Para usar su efecto, debes tomar la carta de tu zona de juego y **descartarla**. Sin embargo, **no puedes** utilizar las cartas con el borde verde en el **mismo turno** en el que las juegas. Los iconos de las cartas con el borde verde explican sus efectos. Únicamente las cartas con el icono de ¡Fallaste!  se pueden usar **fuera** de tu turno. Las cartas con el borde verde que están en la zona de un jugador se consideran «en juego» y, al igual que las cartas con borde azul, pueden perderse al jugar cartas como *La Ingenua Explosiva*, ¡Pánico!, *Cancán*, etc. Ten en cuenta que, si tomas una carta verde al jugar una carta como ¡Pánico! o *Ragtime*, no podrás usarla en ese mismo turno: primero debes añadir la carta a tu mano, luego jugarla en tu zona y esperar al siguiente turno para usar sus efectos.



Ejemplo 1: juegas un Sombrero mexicano en tu zona. A partir del turno del siguiente jugador, puedes descartarlo para usar su efecto .



Ejemplo 2: juegas un Derringer en tu zona. Durante uno de tus siguientes turnos, siempre que la carta siga en tu zona, puedes descartarla para atacar con un  a otro jugador situado a una distancia de 1 y, además, robar 1 carta del mazo.

EL ICONO «DESCARTA OTRA CARTA»



Algunas cartas muestran este icono nuevo, seguido de un signo de igual (=) y otros iconos. Para aplicar los efectos que aparecen después del signo de igual, debes descartar esta carta **junto con cualquier otra carta** de tu mano.



Ejemplo 3: juegas una Reyerta y descartas otra carta de tu mano además de la carta Reyerta. Después de hacerlo, el efecto de la Reyerta consiste en obligar a todos los demás jugadores a descartar 1 carta en juego o de su mano (tú eliges). Puedes elegir una opción distinta para cada jugador.



Ejemplo 4: juegas un Tequila y también descartas otra carta. A continuación, un jugador a tu elección (que puedes ser tú) recupera 1 punto de vida.

OTRAS CARTAS

En esta expansión también hay cartas idénticas a las del juego básico: se añaden para mantener el equilibrio entre las distintas cartas del mazo. También encontrarás cartas que combinan de formas distintas los iconos que ya conoces. Solo tienes que seguir el significado de los iconos para determinar los efectos de la carta.

Por regla general, recuerda que:

- Cualquier carta con un icono de ¡Fallaste!  puede usarse para cancelar el efecto de 1 carta con un icono de ¡BANG! .
- Cuando estás a punto de perder tu último punto de vida, **solo** puedes usar una *Cerveza* para evitar que te eliminen de la partida. Fuera de tu turno no puedes usar otras cartas con efectos similares, como *Saloon*, *Cantimplora*, *Tequila* o *Whisky*.
- Solo puedes jugar **1 carta ¡BANG! por turno**, pero puedes jugar tantas cartas con el icono  como quieras.
- Si tu *Dinamita* no explota, pásasela al primer jugador de tu izquierda que no tenga ya una *Dinamita* en su zona (ningún jugador puede tener 2 cartas con el mismo nombre en su zona).



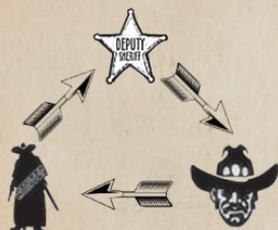
Ejemplo 5: como reacción a un Puñetazo, puedes jugar la carta Esquivar; cancelas el Puñetazo y luego robas 1 carta del mazo.

REGLAS PARA 8 JUGADORES

La expansión incluye 8 cartas de Rol que sustituyen a las originales (1 *Sheriff*, 2 *Alguaciles*, 3 *Forajidos* y 2 *Renegados*), además de 1 tablero y Balas adicionales. Para jugar con 8 jugadores, reparte estos Roles bocabajo de la manera habitual. Cada *Renegado* juega por su cuenta y solo gana la partida si es el último jugador en pie. Por lo tanto, si al final de la partida el *Sheriff* se enfrenta a 2 *Renegados*, y el *Sheriff* muere primero, ¡ganan los *Forajidos*!

REGLAS ESPECIALES PARA 3 JUGADORES

Utiliza estas 3 cartas de Rol: *Alguacil*, *Forajido* y *Renegado*. Los Roles se reparten aleatoriamente, pero todos los jugadores dejan el suyo **bocarrriba** en su tablero (por lo tanto, los Roles dejan de ser secretos).



El Rol de cada jugador determina su objetivo:

- El **Alguacil** debe matar al **Renegado**.
- El **Renegado** debe matar al **Forajido**.
- El **Forajido** debe matar al **Alguacil**.

La partida se desarrolla de la manera habitual; el *Alguacil* juega en primer lugar.

Si se cumple tu objetivo, ganas inmediatamente **solo si has infligido el impacto final** a tu rival (por ejemplo, el *Alguacil* debe matar personalmente al *Renegado*).

Si el impacto final lo ha infligido el otro jugador, el nuevo objetivo de los 2 supervivientes consiste en ser el último que quede en pie. Por ejemplo, si el *Forajido* ha matado al *Renegado*, el *Alguacil* no gana inmediatamente; ahora tendrá que matar al *Forajido*, quien a su vez tendrá que matar al *Alguacil* para ganar.

Sin embargo, cualquier jugador que mate a otro personalmente (independientemente de su Rol) roba inmediatamente 3 cartas del mazo como recompensa.

Como no hay *Sheriff*, la *Cárcel* puede jugarse sobre cualquier jugador.

La *Cerveza* sigue sin tener efecto cuando solo quedan 2 jugadores.

LOS PERSONAJES NUEVOS



Apache Kid: no le afectan las cartas con borde marrón y palo de diamantes que jueguen otros jugadores. Esta Capacidad no funciona durante un *Duelo*.



Belle Star: durante su turno, no tiene efecto ninguna carta situada en la zona de otros jugadores. Se aplica tanto a las cartas de borde azul como a las de borde verde.



Bill Sinrostro: durante la fase 1 de su turno, roba 1 carta, más 1 carta por cada herida (punto de vida perdido) que sufra en ese momento. Por lo tanto, si tiene todos sus puntos de vida, roba 1 carta; si tiene 1 punto de vida menos, roba 2 cartas; si tiene 2 puntos de vida menos, roba 3 cartas, etc.



Chuck Wengam: durante su turno, puede elegir perder 1 punto de vida para robar 2 cartas del mazo. Aunque puede usar esta Capacidad más de una vez en el mismo turno, no puede elegir perder su **último** punto de vida de esta forma.



Doc Holyday: una vez durante su turno, puede descartar 2 cartas cualesquiera de su mano para jugar el efecto de un ¡BANG! contra 1 jugador que esté al alcance de su Arma. Esta Capacidad no se tiene en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno. Para impactar a *Apache Kid* de esta forma, al menos 1 de las 2 cartas descartadas no puede ser de diamantes.



Elena Fuente: puede usar cualquier carta de su mano como una carta ¡Fallaste!.



Greg Digger: cada vez que otro Personaje resulte eliminado, recupera 2 puntos de vida. Como es habitual, no puede superar su cantidad inicial de puntos de vida de esta forma.



Herb Hunter: cada vez que otro Personaje resulte eliminado, roba 2 cartas adicionales del mazo. Por lo tanto, si *Herb Hunter* mata personalmente a un Forajido, roba 5 cartas.



José Delgado: durante su turno, puede descartar 1 carta de borde azul de su mano para robar 2 cartas del mazo. Puede usar esta Capacidad dos veces por turno como máximo.



Molly Stark: cada vez que juegue o descarte voluntariamente 1 carta ¡Fallaste!, *Cerveza* o ¡BANG! fuera de su turno, roba 1 carta del mazo. Si descarta una carta ¡BANG! durante un *Duelo*, no roba la carta de reemplazo hasta el final del *Duelo*; en ese momento roba 1 carta por cada carta ¡BANG! que haya usado durante el *Duelo*. ¡Las cartas que se vea obligada a descartar por el efecto de cartas como *La Ingenua Explosiva*, *Reyerta* o *Cancán* no se consideran descartadas voluntariamente!



Pat Brennan: durante la fase 1 de su turno, puede elegir robar las 2 cartas habituales del mazo o, en su lugar, robar 1 carta (y solo 1) de las que están en juego y añadirla a su mano. La carta puede estar en la zona de cualquier jugador y puede ser tanto de borde azul como de borde verde.



Pixie Pete: durante la fase 1 de su turno, roba 3 cartas en lugar de 2.



Sean Mallory: durante la fase 3 de su turno, puede quedarse con hasta 10 cartas en la mano. No está obligado a descartar ninguna carta si tiene más cartas que puntos de vida, siempre que no tenga más de 10 cartas.



Tequila Joe: cada vez que juega una *Cerveza*, recupera 2 puntos de vida en lugar de 1. Al jugar cartas similares, como *Saloon*, *Tequila* o *Cantimplora*, solo recupera 1 punto de vida.



Vera Custer: al comienzo de su turno, antes de robar ninguna carta (en la fase 1), elige a otro Personaje que siga en juego. Hasta su siguiente turno, *Vera* tiene la misma Capacidad que dicho Personaje.



¡Ha llegado la Fiebre del oro! Una lluvia de pepitas de oro será la recompensa para el pistolero más rápido. Ahora puedes obtener equipo nuevo y extraordinario que te será de ayuda durante los tiroteos. Pero ten cuidado con los terribles pistoleros sombra... solo tienen un objetivo: ¡acabar contigo! ¿Podrás galopar hasta la veta más rica?

CONTENIDO

- 24 cartas de Equipo



- 1 carta de Rol de Renegado Sombra (solo se usa con la variante Pistoleros Sombra)



- 8 cartas de Personaje



- 30 Pepitas de oro



CARTAS DE EQUIPO

Al principio de la partida, baraja las cartas de Equipo por separado y colócalas a cierta distancia del mazo de robo. Revela las 3 primeras cartas de Equipo y déjalas bocarriba, formando una fila. Coloca las Pepitas de oro en una reserva en el centro de la mesa. Empiezas la partida sin cartas de Equipo ni Pepitas de oro. Las reglas del juego son idénticas a las del *BANG!* original, con las siguientes diferencias:

Cada vez que provoques que otro jugador pierda 1 punto de vida de cualquier forma (jugando un ¡BANG!, ¡Indios!, Duelo, etc.), obtienes 1 Pepita de oro de la reserva (si las Pepitas se agotan, puedes utilizar cualquier otra cosa para sustituirlas). Si consigues que varios jugadores pierdan 1 punto de vida mediante una sola carta, obtienes 1 Pepita de oro por cada impacto que causes. Deja tus Pepitas de oro en tu zona de juego, a la vista de todos los jugadores.

Ejemplo: en una partida de 5 jugadores, Sid juega una Ametralladora Gatling (que causa un ¡BANG! a todos los demás jugadores). Paul juega un ¡Fallaste!, pero Pedro, Rose y Suzy reciben 1 impacto cada uno. Puesto que Sid ha provocado que 3 jugadores pierdan 1 punto de vida, obtiene 3 Pepitas de oro de la reserva.

Durante la fase 2 de tu turno, ahora tienes tres nuevas acciones que puedes llevar a cabo:



1. Comprar 1 o más cartas de Equipo: puedes comprar cualquiera de las cartas de Equipo reveladas. Cada carta muestra el número de Pepitas de oro que debes gastar para comprarla (las Pepitas gastadas se devuelven a la reserva). Si compras una carta con el borde marrón, aplica sus efectos inmediatamente y luego descártala bocarriba, dejándola debajo del mazo de Equipo. Si compras una carta con el borde negro, déjala en tu zona de juego.

Ejemplo: Sam paga 2 Pepitas de oro para comprar una carta Cómplice. La usa para copiar el efecto de una carta La Ingenua Explosiva y luego la descarta. A continuación, paga 2 Pepitas más para comprar la carta Herradura. La deja bocarriba en su zona de juego y podrá usarla cuando tenga que desenfundar.



2. Obligar a otro jugador a descartar 1 o más cartas de Equipo: puedes obligar a otro jugador a descartar una carta de Equipo que tenga bocarriba en su zona de juego si pagas su coste normal más 1 Pepita de oro. El propietario de la carta de Equipo no puede evitar esta acción. La carta se descarta bocarriba debajo del mazo de Equipo.

Ejemplo: Willy gasta 3 Pepitas de oro para obligar a Sam a descartar su Herradura (2, que es el coste de la Herradura, más 1 Pepita de oro). A continuación, gasta 4 Pepitas de oro más para obligar a Kit a descartar su Amuleto (el coste de 3 del Amuleto más 1 Pepita).



3. Jugar 1 o más cartas Cerveza para obtener Pepitas de oro: puedes jugar 1 Cerveza de tu mano para obtener 1 Pepita de oro de la reserva. Durante tu turno, puedes jugar tantas Cervezas como quieras de esta forma. ¡Obviamente, en ese caso no recuperas ningún punto de vida con ellas! Puedes jugar Cervezas para obtener Pepitas de oro aunque solo queden 2 jugadores en la partida. No puedes jugar cartas que tengan efectos similares (como el Saloon) para obtener Pepitas de oro.

Ejemplo: Duke tiene 2 cartas Cerveza en la mano. Juega una para recuperar 1 punto de vida y, a continuación, juega la otra para obtener 1 Pepita de oro de la reserva.

No hay límite al número de cartas de Equipo que puedes comprar o descartar durante tu turno, y puedes tener cualquier tipo de cartas de Equipo con el borde negro en tu zona de juego. Eso sí, recuerda que no puedes tener más de 1 carta con el mismo nombre en tu zona de juego, y esta regla se aplica también a las cartas de Equipo. Al comprar 1 carta de Equipo, se revela inmediatamente 1 carta nueva del mazo de Equipo para sustituirla. Las Pepitas de oro gastadas (para comprar o descartar cartas de Equipo) siempre se devuelven a la reserva. Las cartas de Equipo no pueden ser el objetivo de cartas ¡Pánico! ni La Ingenua Explosiva; tampoco de otras cartas de alguna expansión que tengan un efecto similar, incluidas las Capacidades de los Personajes. Es decir, la única forma de descartar una carta de Equipo es pagar su coste más 1 Pepita de oro. Si te eliminan de la partida, todas tus cartas de Equipo se descartan. Todas las cartas de Equipo descartadas se colocan siempre bocarriba debajo del mazo de Equipo. Las Capacidades de Personajes como Sam «el Buitre» no pueden usarse para obtener cartas de Equipo. Si aparece una carta de Equipo bocarriba en el momento de revelar cartas de Equipo nuevas, se barajan todas las cartas para formar un nuevo mazo de Equipo.

VARIANTE: PISTOLEROS SOMBRA

¡Con esta variante, nunca te quedas fuera de la partida!

También puedes usar esta variante sin *Fiebre del oro*, pero ten en cuenta que los Personajes que añade esta expansión están equilibrados para jugar con los Pistoleros Sombra.

Si llegas a 0 puntos de vida y te eliminan, solo te quedas fuera de la partida de forma temporal. Todas las reglas sobre la eliminación de jugadores siguen teniendo efecto: descartas todas las cartas que tengas en la mano y en juego (incluidas las cartas de Equipo), revelas tu carta de Rol y se comprueban las condiciones de victoria. Si eras un Forajido, por ejemplo, quien te haya eliminado obtiene la recompensa de 3 cartas, etc. **Sin embargo, conservas todas las Pepitas de oro que tuvieras.**

Durante cada uno de tus turnos siguientes (es decir, cada vez que te tocara jugar si siguieras dentro de la partida), entras de nuevo en juego de forma temporal como un Pistolero Sombra: un Alguacil Sombra, un Forajido Sombra o un Renegado Sombra, respectivamente.

Como Pistolero Sombra, tienes 0 puntos de vida. Robas 2 cartas, juegas tu turno de forma normal y luego vuelves a salir de la partida. Durante tu turno, juegas igual que si siguieras con vida, con todas tus Capacidades, pero no puedes recuperar ni perder puntos de vida (ignoras los efectos de cualquier carta de ese tipo). Al final de tu turno, vuelves a salir de la partida y debes descartar todas las cartas que tengas en juego o en la mano (incluidas las cartas de Equipo que hayas podido comprar durante ese turno).

Nota importante: los Pistoleros Sombra no se consideran Personajes en juego que han resultado eliminados. Por lo tanto, cualquier efecto causado por la eliminación de un Personaje no se aplica en su caso. Por ejemplo, *Sam «el Buitre»* no obtiene las cartas que has descartado. Cuando no es tu turno, estás fuera de la partida a todos los efectos. Tus Capacidades están inactivas y no se te tiene en cuenta a la hora de determinar la distancia entre los jugadores ni los efectos de *Almacén*, *Dinamita* o cualquier otra carta. Conservas tus Pepitas de oro entre turno y turno, y puedes obtener más como Pistolero Sombra. Durante tu turno, puedes gastar tus Pepitas para comprar o descartar cartas de Equipo. Sin embargo, ten en cuenta que cualquier carta de Equipo con el borde negro que compres también se descartará al final de tu turno, como el resto de tus cartas.

Nota importante: los Pistoleros Sombra quedan fuera de la partida de forma permanente si solo quedan en juego el *Sheriff* y el Renegado.



EL RENEGADO SOMBRA

Existe una regla especial que se aplica al Renegado Sombra: durante su turno, se alía con el bando más débil. Comprueba cuántos Roles más están bocarrriba (es decir, los Roles de los jugadores eliminados más el *Sheriff*, sin contar el Rol del propio Renegado). El Renegado Sombra se alía con el bando que tenga más cartas de Rol bocarrriba. En caso de empate, se alía con los Forajidos.

En cuanto el Renegado resulte eliminado y se convierta en un Renegado Sombra, toma la carta de Rol especial *Renegado Sombra* y la deja bocarrriba en su zona de juego. Al principio de cada uno de tus turnos, después de determinar de parte de quién estás, deja tu carta de Rol con el lado correspondiente bocarrriba: Alguacil Sombra o Forajido Sombra. A partir de ahora, compartes la victoria con el bando al que perteneces en cada momento. Tu Rol se mantiene hasta el comienzo de tu siguiente turno, incluso si la situación cambia. Un Renegado Sombra nunca vuelve a su Rol original de Renegado. La carta *Renegado Sombra* nunca se tiene en cuenta a la hora de determinar a qué bando te unes al comienzo de tu turno.

Ejemplo: Bart el Renegado es el único jugador eliminado hasta el momento. La única carta de Rol que hay bocarrriba aparte de la suya es la del Sheriff, por lo que el nuevo Renegado Sombra juega a favor de la ley como Alguacil Sombra. Poco después resulta eliminado un Forajido. Al comienzo del siguiente turno de Bart, se convierte en un Forajido Sombra; se ha producido un empate, ya que ahora hay una carta de cada bando bocarrriba, así que juega a favor de los Forajidos. Si el siguiente en resultar eliminado fuese un Alguacil, Bart volvería a unirse al bando de la ley, ya que las cartas de Rol bocarrriba serían la del Sheriff, un Alguacil y un Forajido, es decir, 2 a 1 a favor de la ley. Y así sucesivamente...

NOTAS:

- La *Dinamita* se debe pasar siempre en sentido horario al siguiente jugador que continúe en la partida, ignorando a los Pistoleros Sombra.
- Cuando resultes eliminado y pases a ser Pistolero Sombra, tus cartas de Equipo se descartan (y *Sam «el Buitre»* no se las lleva).
- Al final de tu turno como Pistolero Sombra, *Sam «el Buitre»* no puede llevarse las cartas que descartes. De igual manera, si juegas con la expansión de *BANG! Dodge City*, las Capacidades de *Greg Digger* y *Herb Hunter* tampoco se activan en este caso.

CARTAS DE EQUIPO



Botas: el efecto no se aplica al perder tu último punto de vida.



Botella: aunque esta carta tenga el mismo efecto, **no** se considera una carta ¡Pánico!, Cerveza ni ¡BANG!. El ¡BANG! que disparas con esta carta no se tiene en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno.



Calumet: esta carta no tiene efecto durante un *Duelo*.



Cedazo: para llevar la cuenta de las cartas que robas usando el *Cedazo*, deja en la carta *Cedazo* las Pepitas de oro que pagues y devuélvelas a la reserva al final de tu turno.



Cómplice: aunque esta carta tenga el mismo efecto, **no** se considera una carta *Almacén*, *Duelo* ni *La Ingenua Explosiva*.



Herradura: todas las cartas desenfundadas se descartan a continuación.



Mochila: puedes usarla fuera de tu turno si vas a perder tu último punto de vida.



Ron: *Ejemplo: desenfundas,*



así que recuperas 3 puntos de vida. Todas las cartas desenfundadas se descartan a continuación.



Se Busca: las 2 cartas y la Pepita de oro se añaden a cualquier otro efecto. Es decir, si eliminas a un Forajido, recibes $3 + 2 = 5$ cartas y 1 Pepita de oro. Si el *Sheriff* elimina a un Alguacil que tenía *Se Busca*, roba las cartas antes de descartar toda su mano, pero se queda con las Pepitas.



Talismán: el efecto no se aplica al perder tu último punto de vida. La Pepita de oro se obtiene siempre de la reserva, no del jugador que te haya herido.

PERSONAJES



Don Bell: al final de su turno adicional no vuelve a desenfundar para intentar obtener otro turno adicional.



Dutch Will: debe descartar 1 de las 2 cartas que acaba de robar (a su elección) durante la fase 1 de su turno.



Jacky Murieta: puede disparar más de 1 ¡BANG! adicional, siempre que pague suficientes Pepitas de oro. No tiene que jugar ninguna carta para usar esta Capacidad.



Josh McCloud: esta Capacidad solo se puede usar durante su turno. Si roba una carta de Equipo con el borde negro que ya tenga, debe descartarla.



Luzena «la Bella»: puede comprar más de 1 carta de Equipo por turno, pero solo puede reducir el coste de 1 de ellas en 1 Pepita de oro. Si usa su Capacidad con una carta de Equipo de coste 1, la obtiene de forma gratuita.



Madam Yto: no importa si la *Cerveza* se juega para recuperar 1 punto de vida o para obtener 1 Pepita de oro. Tampoco importa quién juegue la *Cerveza*; las cartas de *Cerveza* de *Madam Yto* también cuentan. Esta Capacidad no se activa cuando se usa una carta similar, como *Whisky* o *Botella*, como si fuera una *Cerveza*.



Raddie «el Serpiente»: para llevar la cuenta de las cartas robadas mediante esta Capacidad, deja en la carta de Personaje las Pepitas de oro que pagues y devuélvelas a la reserva al final de tu turno.



Simeón Picos: la Pepita de oro se obtiene siempre de la reserva, no del jugador que le haya herido.



BANG!

SET DE EXPANSIONES



WILD WEST SHOW



Contenido: 10 cartas de juego, 8 cartas de Personaje
Todas las cartas de *Wild West Show* tienen este icono.

Añade estos Personajes a los demás Personajes de **BANG!**. Antes de empezar, deja a un lado la carta *El Show del Salvaje Oeste* y mezcla el resto de las cartas nuevas bocabajo y por separado. A continuación, coloca la carta *El Show del Salvaje Oeste* debajo de este mazo (el mazo **SSO**) y déjalo en el centro de la mesa. La partida se desarrolla de la forma habitual, con las siguientes diferencias. Al jugar una carta *Diligencia* o *Wells Fargo*, toma el mazo **SSO** y déjalo en tu zona de juego. A continuación, revela la primera carta y lee sus efectos en voz alta. Dicho efecto se activa a partir de ahora y permanece en juego hasta que se juegue una nueva carta *Diligencia* o *Wells Fargo*. Quien juegue la siguiente carta *Diligencia* o *Wells Fargo* toma el mazo **SSO**, revela una carta nueva que sustituye a la anterior, y así sucesivamente. La carta anterior se retira de la partida.

Excepción: una vez que se revele la carta *El Show del Salvaje Oeste*, esta permanece en juego hasta el final de la partida y nunca se sustituye.

PERSONAJES NUEVOS



Flint Westwood: la carta de tu mano la eliges tú, no es aleatoria. Si al jugador objetivo solo le queda 1 carta, solo recibes 1.



Gregory Deck: los únicos Personajes válidos son los originales del juego básico. Al comienzo de tu siguiente turno, tú decides si quieres quedarte con los mismos Personajes o cambiarlos. Si escoges cambiarlos, debes cambiar ambos. Esta Capacidad también se aplica al principio de la partida.



John Pain: la carta que obtienes de esta forma no puede usarse de inmediato; debes esperar hasta que termine el efecto anterior. Por ejemplo, si es una *Cerveza* y

pierdes tu último punto de vida al mismo tiempo, no podrías usarla.



Lee Van Kliff: la carta con el borde marrón también puede ser otro ¡**BANG!**!. Solo puedes repetir cada efecto una vez. Si repites el efecto de una carta *Diligencia* o *Wells Fargo*, la carta **SSO** solo cambia la primera vez. Si *Miss Susanna* está en juego, repetir el efecto cuenta como una sola carta jugada.



Teren Kill: si no tienes éxito al desenfundar, no puedes jugar una *Cerveza* para salvarte.

CARTAS NUEVAS



Ajuste de cuentas: *Big Spencer* puede usar los ¡BANG! como si fueran ¡Fallaste!, y *Lee Van Kliff* puede descartar cualquier carta para usar su Capacidad.



Camposanto: los jugadores vuelven a la partida permanentemente. Por lo tanto, si aún están en juego después de que el Camposanto termine su efecto, permanecen en la partida.



Darling Valentine: después de aplicar el efecto, los jugadores también roban 2 cartas del mazo de la forma habitual.



Dorothy Rage: si el jugador objetivo no tiene la carta nombrada, tendrá que mostrar toda su mano. Si la tiene, tendrá que jugarla como si fuera su turno (lo mismo para calcular las distancias), pero tú eliges el objetivo de la carta (si lo requiere).



El Show del Salvaje Oeste: es como si todos los jugadores tuvieran el mismo objetivo que el Renegado. Sin embargo, los Roles siguen siendo los mismos a todos los demás efectos: el *Sheriff* no puede ir a la *Cárcel*; al eliminar a un Forajido, se obtienen las 3 cartas de recompensa habituales, etc. Si el *Sheriff* resulta eliminado, la partida continúa. La victoria es individual.



Lady Rose de Texas: también cambias de sitio tus cartas, tu tablero, etc.



Miss Susanna: este efecto no se aplica a los jugadores que deban perder su turno debido a la *Cárcel*.

THE VALLEY OF SHADOWS



Contenido: 16 cartas de juego, 8 cartas de Personaje. Todas las cartas de *The Valley of Shadows* tienen este icono.

Esta expansión añade 8 Personajes nuevos (que se mezclan con los originales) y 16 cartas nuevas (que se mezclan con las cartas de juego básicas). Siempre que un efecto requiera una carta ¡BANG! o una carta ¡Fallaste! (como *Colorado Bill*, *Mick «el Protector»*, *Recompensa*, etc.), se debe utilizar una auténtica carta ¡BANG! o ¡Fallaste!, o bien una carta que cuente como tal (como el *Revólver LeMat*, *Calamity Janet*, etc.), pero no cartas como *Ametralladora Gatling*, *Abanicar*, etc.).

PERSONAJES NUEVOS



Colorado Bill: no se pueden utilizar cartas como ¡Fallaste! o *Barril*, ni la Capacidad de *Jourdonnais*.



«Dobletiro»: esta carta ¡BANG! no se tiene en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno.



Evelyn «la Sucesos»: debes anunciar si vas a robar 0, 1 o 2 cartas antes de robar; no puedes robar una carta, mirarla y luego elegir disparar un ¡BANG! con la siguiente.



Flor Negra: el ¡BANG! de las cartas de tréboles no se tiene en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno.



Henry Block: la carta solo se roba o descarta después de resolver el ¡BANG! automático. Esta Capacidad funciona contra las Capacidades de *Jesse Jones* o *Pat Brennan*, pero no contra Capacidades automáticas como la de *El Gringo*.



Mick «el Protector»: esta Capacidad también funciona contra cartas que afectan a varios jugadores (*Ametralladora Gatling*, *¡Indios!*, etc.). La carta ¡Fallaste! solo evita los efectos de la carta marrón sobre ti, no sobre los demás jugadores.

CARTAS NUEVAS



Abanicar: cuenta como la única carta ¡BANG! que puedes jugar en tu turno. Es obligatorio disparar el ¡BANG! secundario, incluso si el primero se cancela.



Apuntar: el objetivo solo necesita 1 ¡Fallaste! para evitar este impacto.



Fantasma: un jugador fantasma se considera «en juego» a todos los efectos, pero no tiene puntos de vida. Al final de su turno, el jugador fantasma debe descartar todas las cartas de su mano. Si se retira la carta *Fantasma*, el jugador fantasma también sale de la partida.



Fuga: también funciona contra cartas que afectan a varios jugadores (*Ametralladora Gatling*, *¡Indios!*, etc.).



Recompensa: esta carta permanece en juego hasta que se retire de alguna forma (*¡Pánico!*, etc.).



Revólver LeMat: la carta que utilices cuenta como el único ¡BANG! que puedes jugar en un mismo turno.



¡Salvado! puedes usar esta carta para evitar daño que hayas causado tú mismo.



Serpiente de cascabel: esta carta permanece en juego incluso después de provocar daño. El orden de prioridad para enfundar es: *Dinamita* > *Cárcel* > *Serpiente de cascabel*.



Tomahawk: su alcance máximo es 2, pero también puede utilizarse a alcance 1.



Tornado: puedes robar las 2 cartas aunque no tengas cartas en la mano para descartar.



Última ronda: esta carta también puede jugarse cuando solo quedan 2 jugadores, pero nunca fuera de turno.



Contenido: 13 cartas de Solo ante el peligro y 15 cartas de Por un puñado de cartas

Aunque estas dos expansiones se publicaron por separado inicialmente, sus reglas son idénticas y por eso aquí aparecen juntas.

Solo ante el peligro y **Por un puñado de cartas** son dos expansiones de **BANG!** que siguen las mismas reglas. Las cartas tienen el dorso diferente y el borde de otro color para que las identifiques fácilmente.

Las reglas del juego son idénticas a las del **BANG!** original, con las siguientes diferencias: el **Sheriff** elige entre la primera o la segunda expansión, deja a un lado la carta *Solo ante el peligro* (o la carta *Por un puñado de cartas* si ha elegido la segunda expansión) y mezcla el resto de las cartas nuevas bocabajo y por separado. A continuación, coloca la carta *Solo ante el peligro* (o *Por un puñado de cartas*) encima de este mazo. Por último, le da la vuelta al mazo para dejarlo **bocarrriba** y lo coloca a su lado, de manera que *Solo ante el peligro* (o *Por un puñado de cartas*) sea la última carta del mazo. A partir de su segundo turno, y antes de jugar, el **Sheriff** toma la primera carta de este mazo (asegurándose de que únicamente la siguiente resulte visible), la lee en voz alta y la deja en el centro de la mesa, formando un mazo nuevo. La primera carta de este mazo ahora se considera en juego y sus efectos se aplican hasta que la tape una carta nueva.

La última carta del mazo (*Solo ante el peligro* o *Por un puñado de cartas*) permanece en juego hasta el final de la partida.

Estas dos expansiones también se pueden combinar. Para ello, el **Sheriff** deja a un lado las cartas *Solo ante el peligro* y *Por un puñado de cartas*; mezcla bocabajo el resto de las cartas de ambas expansiones y roba 12 cartas al azar (si quieres que la partida sea más larga, puedes robar más cartas). A continuación, toma al azar una de las cartas que había dejado a un lado (*Solo ante el peligro* y *Por un puñado de cartas*) y la coloca encima de este mazo. Por último, le da la vuelta al mazo para dejarlo bocarrriba y lo coloca a su lado.

NOTA SOBRE LAS CARTAS

«Al comienzo de su turno» significa que el efecto de la carta se aplica antes que ninguna otra acción. En el caso de las cartas *Bala perdida* y *Ruleta rusa*, se puede usar cualquier carta con el icono de ¡Fallaste! .



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

CONTENIDO

- 28 cartas de juego:
 - 13 cartas Peligrosas: 9 objetos y 4 Armas
 - 9 cartas con el borde marrón nuevas
 - 6 cartas con el borde marrón del BANG! original



- 8 cartas de Personaje



- 32 fichas de Carga



Esta expansión añade 8 Personajes nuevos (que se mezclan con los originales) y 28 cartas nuevas (que se mezclan con las cartas de juego básicas). Deja las fichas de Carga en el centro de la mesa, formando una reserva. A no ser que se indique lo contrario, cuando obtengas una ficha de Carga, la tomas de la reserva común. Si gastas o descartas una ficha de Carga, la devuelves a la reserva. Durante la partida, colocarás tus fichas de Carga en tus cartas Peligrosas y/o en tu Personaje; utilizarás las fichas para activar tus cartas Peligrosas, las Capacidades de algunos Personajes y para mejorar los efectos de ciertas cartas con el borde marrón, como se explica más adelante.

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

LAS CARTAS PELIGROSAS

Todas las cartas Peligrosas tienen el borde **naranja** y se juegan igual que las cartas con el borde azul (Armas y otros objetos) a todos los efectos, salvo por los siguientes cambios:



- **Jugar una carta Peligrosa:** cuando juegues una carta Peligrosa en tu zona (a excepción de *Bomba*, que puede jugarse en la zona de 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 en tu zona, en primer lugar debes pagar (es decir, descartar de dicha carta) tantas  como indica la carta (ver imagen). Si pagas las fichas, podrás utilizar el efecto especificado en la carta. En caso de que no queden suficientes  en la carta, no podrás utilizar su efecto.



- **Agotar una carta Peligrosa:** cuando una carta Peligrosa en juego se quede sin , se descarta inmediatamente.
- **Recargar una carta Peligrosa (o tu Personaje):** hay dos maneras de añadir más  a tu Personaje o a una carta Peligrosa en juego:

1. Jugando una carta con el borde azul: cada vez que juegues una carta con el borde azul, puedes añadir 1  a una carta Peligrosa en tu zona de juego o a tu Personaje (ver *Los Personajes*). También se aplica cuando juegas una carta con el borde azul en la zona de otro jugador (por ejemplo, *Cárcel*), pero no cuando eres tú quien recibe una carta con el borde azul (por ejemplo, *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 de tu mano es mayor que el número de puntos de vida actuales de tu Personaje), por cada carta descartada puedes añadir 1  a una carta Peligrosa en tu zona de juego o a tu Personaje. ¡Recuerda que no puedes descartar cartas voluntariamente durante esta fase! Ten en cuenta también que no puedes utilizar inmediatamente las fichas que recibes de esta forma, ya que tu turno finaliza con la fase 3.

Una carta Peligrosa puede alojar un máximo de 4 . 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 en la reserva no quedan las fichas de Carga necesarias (normalmente 3), **no puedes jugar la carta.**

Debido a que las cartas Peligrosas funcionan igual que las cartas con el borde azul, pueden verse afectadas por cartas como *La Ingenua Explosiva*, etc. Ten en cuenta que si juegas una carta ¡Pánico! contra una carta Peligrosa en juego, añades la carta Peligrosa a tu mano sin las fichas que pudiera tener, que se devuelven a la reserva; si más adelante juegas esa misma carta, añades 3  de la manera habitual.

Las  que haya en las cartas no pueden ser el objetivo de cartas ni Capacidades, a menos que se indique lo contrario.

ARMAS PELIGROSAS

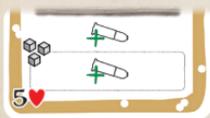
Estas cartas Peligrosas son Armas a todos los efectos: tienen el borde naranja sin agujeros de bala, la ilustración en blanco y negro y un icono de punto de mira con un número. Estas cartas pueden sustituir y ser sustituidas por cualquier otra Armas. Tal y como sucede con las Armas con el borde azul, las Armas Peligrosas te permiten jugar una carta ¡BANG! de tu mano dentro del alcance correspondiente. Sin embargo, las Armas Peligrosas también tienen una Capacidad especial que puedes activar las  indicadas **en el momento de jugar la carta ¡BANG!**, y antes de que el objetivo reaccione (por ejemplo, jugando un ¡Fallaste!).



Nota importante: solo puedes utilizar la Capacidad de un Arma Peligrosa al jugar una carta ¡BANG!, no cartas con efectos similares como *Ametralladora Gatling*, *Arma de chispa*, *Disparo rápido*, etc.

CARTAS MEJORABLES Y OTRAS CARTAS

Las cartas mejorables son aquellas cartas con el borde marrón (es decir, que se juegan y se descartan) cuyo efecto puede mejorarse pagando las  indicadas. Puedes pagar con las  que tienes en otras cartas Peligrosas en juego y/o en tu Personaje. Recuerda que si retiras la última  de una carta Peligrosa, deberás descartar esa carta. No es obligatorio mejorar una carta. Puedes aplicar la mejora tantas veces como quieras (siempre que puedas pagarla), pero debes hacerlo en el momento de jugar la carta, antes de aplicar sus efectos.



Ejemplo: la carta De un trago te permite recuperar 1 punto de vida, y 1 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 ninguna , solo recuperas 1 punto de vida.

En esta expansión también hay cartas idénticas a las del juego básico: se añaden para mantener el equilibrio entre las distintas cartas del mazo. También encontrarás cartas que combinan de formas distintas los iconos que ya conoces. Solo tienes que seguir el significado de los iconos para determinar los efectos de la carta.

En términos generales, recuerda que:

- Cualquier carta con un icono de ¡Fallaste!  puede usarse para cancelar el efecto de 1 carta con un icono de ¡BANG! .
- Cuando estás a punto de perder tu último punto de vida, **solo** puedes usar una *Cerveza* para evitar que te eliminen de la partida. Fuera de tu turno no puedes usar otras cartas con efectos similares, como *Saloon*, *Barrilete de cerveza* o *De un trago*.
- Solo puedes jugar **1 carta ¡BANG! por turno**, pero puedes jugar tantas cartas con el icono  como quieras.

LOS PERSONAJES

Las  necesarias para activar las Capacidades de algunos Personajes se pueden pagar con las  a la misma carta, ya sea una de tus cartas Peligrosas o tu Personaje.



Bass Greeves: debes añadir las 2  a la misma carta, ya sea una de tus cartas Peligrosas o tu Personaje.



Bloody Mary: esta Capacidad no funciona con cartas similares a las cartas ¡BANG!, como *Arma de chispa*, *Disparo rápido*, *Ame-tralladora Gatling*, etc.



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



Frankie Canton: la  que te llevas puede provenir de cartas Peligrosas en juego (tanto tuyas como de otros jugadores) o de los Personajes de otros jugadores. Recuerda que tu Personaje no puede tener más de 4 . Si te llevas la última  de una carta Peligrosa, esta se descarta.



Julie Cutter: aunque pierdas más de un punto de vida al mismo tiempo, el objetivo solo sufre 1 ¡BANG!. Este ¡BANG! es automático (no necesitas jugar una carta ¡BANG!), no tiene en cuenta la distancia y puede cancelarse de la manera habitual (mediante ¡Fallaste!, *Barril*, *Caja*, etc.).



Mexicali Kid: este ¡BANG! es adicional, por lo que no se tiene en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno. No necesitas jugar ninguna carta. Este ¡BANG! puede cancelarse de la manera habitual (mediante ¡Fallaste!, *Barril*, *Caja*, etc.), debe seguir las reglas de alcance de tu Arma actual, no activa la Capacidad especial de las Armas Peligrosas y tampoco se puede usar fuera de tu turno contra ¡Indios!, *Flecha*, *Duelo*, etc.



Red Ringo: aunque debes trasladar las  a la vez, puedes elegir 2 cartas diferentes y colocar 1  en cada carta. Esta Capacidad no te permite trasladar  de cartas Peligrosas a la carta de *Red Ringo*.



Srta. Abigail: no funciona contra cartas que afectan a todos los jugadores, como ¡Indios!.

LAS CARTAS



Arma de chispa: esta carta no es una carta ¡BANG!, por lo que no se tiene en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno ni activa la Capacidad especial de las Armas Peligrosas. Mejora: si el disparo resulta cancelado (ya sea mediante ¡Fallaste!, Barril, etc.), puedes pagar 2  para devolver esta carta a tu mano (y volver a jugarla inmediatamente después si lo deseas).



Bandolera: la carta ¡BANG! adicional que puedes jugar debe seguir las reglas de alcance habituales, puede activar la Capacidad especial de las 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., la Capacidad de *Julie Cutter*, etc.



Bomba: juega esta carta en la zona de cualquier jugador (con sus 3 ). Al principio de tu turno, si la *Bomba* está en tu zona de juego, debes desenfundar: si sacas una carta de corazones o diamantes, pasa la *Bomba* a otro jugador a tu elección (que también deberá desenfundar en su turno). Si sacas una carta de tréboles o picas, descarta 2  de la *Bomba*. Cuando ya no queden  ¡la *Bomba* estalla! Descártala; pierdes 2 puntos de vida. La *Bomba* no estalla si se descarta o se roba de otra forma (mediante ¡Pánico!, *La Ingenua Explosiva*, *Látigo*, *Squaw*, etc.), pero sí que estalla si las  se agotan debido a cartas como *Óxido*. Si también tienes la *Dinamita* y/o la *Cárcel* en tu zona de juego, desenfunda para la *Bomba* en último lugar.



Buntline Special: da igual si el ¡BANG! se cancela mediante ¡Fallaste!, *Barril*, etc.



Caja: si también tienes en juego una carta *Barril*, puedes elegir en qué orden utilizas las cartas en caso necesario.



Campanario: solo se aplica a la próxima carta que juegues, pero puedes utilizarla varias veces por turno. Puede contrarrestar cartas como *Mustang*.



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 se tiene en cuenta para el límite de 1 carta ¡BANG! por turno ni activa la Capacidad especial de las Armas Peligrosas. Mejora: todos los objetivos deben ser diferentes y encontrarse dentro de tu alcance.



Escopeta de dos cañones: un ¡BANG! del palo de diamantes nunca se puede cancelar, ni siquiera con cartas como *Barril*, etc.



Flecha: el objetivo de esta carta debe elegir entre descartar 1 carta ¡BANG! o perder 1 punto de vida. No se puede descartar una carta con efectos similares, como *Arma de chispa* o *Ametralladora Gatling*. Mejora: todos los objetivos deben ser diferentes.



Ganzúa: solo afecta a las cartas de la mano, no a las que están en juego. El efecto se aplica independientemente de la distancia.



Látigo: solo afecta a las cartas en juego, no a las de la mano. El efecto se aplica independientemente de la distancia.



Óxido: los demás jugadores deben retirar 1  de cada una de sus cartas Peligrosas y de sus Personajes. Coloca todas las  retiradas en tu carta de Personaje, hasta un máximo de 4, y devuelve a la reserva las que sobren.



Planta rodadora: obligas a repetir un «desenfundar» recién completado, ignorando el resultado anterior. Puede utilizarse con cualquier «desenfundar» (incluso uno tuyo) y puede jugarse fuera de turno. Puedes volver a repetir el «desenfundar» más veces si pagas  adicionales.



Recarga: toma 3  de la reserva y distribúyelas como quieras entre tus cartas Peligrosas y/o tu Personaje. Recuerda que ninguna carta puede tener más de 4 .



Squaw: el efecto se aplica independientemente de la distancia.



Thunderer: el efecto se aplica tanto si el disparo ha tenido éxito como si no; la carta ¡BANG! se añade de nuevo a la mano antes de que el objetivo reaccione, ya sea con un ¡Fallaste! o con cualquier otra acción.

NOTAS SOBRE LOS PERSONAJES DEL JUEGO BÁSICO

Jourdonnais: su Capacidad puede utilizarse para evitar el efecto de *Arma de chispa* también contra la Capacidad de *Mexicali Kid*.

Lucky Duke: al repetir el «desenfundar» con *Planta rodadora*, vuelve a revelar 2 cartas nuevas y a elegir el resultado.



¡El tren se dirige al pueblo y esos sucios forajidos quieren echarle el guante a su valioso cargamento! Sin embargo, el bando de la ley hará todo lo posible para que el convoy llegue a su destino. ¿Saquearás el tren con tu banda o lo defenderás a toda costa? ¡Todos a bordo!

CONTENIDO Y PREPARACIÓN

• 41 cartas:

• 16 cartas de Vagón



• 1 carta de Locomotora (anverso: Caballo de hierro; reverso: Leland)



• 16 cartas de juego nuevas:
12 cartas con el borde marrón
4 cartas con el borde azul



• 8 cartas de Personaje



• 13 piezas de Estación



• 1 pieza de Estación adicional personalizable



Esta expansión incluye **8 Personajes nuevos** (que se mezclan con los originales) y **16 cartas de juego nuevas** (que se mezclan con las cartas del juego básico). Baraja el mazo de cartas de Vagón y

déjalo bocabajo en la mesa. A continuación, mezcla las **13 piezas de Estación y déjalas bocabajo** junto al mazo de cartas de Vagón. Revela tantas piezas de Estación como jugadores haya y colócalas en la mesa de izquierda a derecha, formando una fila. Para crear el Tren, coloca la carta de Locomotora debajo de la primera Estación (la de la izquierda), con un lado aleatorio bocarriba; luego roba 3 cartas de Vagón del mazo y colócalas a su izquierda.



Durante la partida, las cartas de Vagón se irán emparejando con las piezas de Estación. A medida que el Tren avance, dichas parejas irán cambiando. Por ejemplo, en la imagen de la página anterior, al principio de la partida, la Locomotora está emparejada con la Estación de *Boom Town*.

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

MOVER EL TREN

Al principio de cada **turno del Sheriff**, la Locomotora avanza 1 Estación hacia la derecha, «arrastrando» consigo las cartas de Vagón. Por lo tanto, cuando el *Sheriff* juegue su primer turno, la posición del Tren será similar a la que muestra el ejemplo de la derecha.



ADQUIRIR VAGONES DEL TREN

Una vez por turno, puedes pagar el **coste** indicado en una pieza de Estación para adquirir el Vagón que tenga emparejado. En el ejemplo superior, para adquirir el *Vagón de cola*, tendrías que pagar el coste indicado en la Estación de *Boom Town*. Los demás Vagones todavía no se pueden adquirir, porque no están emparejados.

Para pagar el coste, descarta las cartas correspondientes de tu mano y/o tu zona de juego. Si se muestra una carta específica, necesitas **exactamente** esa carta; no puedes descartar otra que tenga un efecto similar o idéntico.

Nota: nunca se puede adquirir la carta de Locomotora.

Antes de adquirir un Vagón, puedes **hacer avanzar el Tren 1 Estación de manera gratuita**: mueve la Locomotora una Estación hacia la derecha, arrastrando todos los Vagones consigo. Si decides hacer avanzar el Tren de esta manera, es **OBLIGATORIO que pagues el coste indicado en alguna de las Estaciones y robes el Vagón correspondiente**. No es obligatorio hacer avanzar el Tren. Nota: puedes jugar cartas o efectos adicionales que hagan avanzar el Tren (por ejemplo, la Capacidad de *Zippy Roy*) antes o después de realizar esta acción. A menos que se indique lo contrario, **el Vagón adquirido se coloca en tu zona de juego**. Cuando se adquiere un Vagón, cualquier otro Vagón situado detrás de este se desplaza para tapan el hueco (1) y se añade un Vagón nuevo del mazo de cartas de Vagón a la cola del Tren (2). En el ejemplo de la derecha, esta sería la situación del Tren después de adquirir el *Vagón de cola*.



Algunos Vagones tienen un efecto permanente que se considera activo mientras esté en tu zona de juego. En cambio, otros Vagones deben descartarse para activar su efecto. Cuando descartas un Vagón, debes dejarlo bocabajo en la parte inferior del mazo de cartas de Vagón.

Los Vagones se consideran cartas con el borde azul a todos los efectos: pueden ser el objetivo de *¡Pánico!*, *La Ingenua Explosiva* y otras cartas o efectos que puedan tener como objetivo cartas con el borde azul (a menos que se indique lo contrario). Sin embargo, los Vagones nunca pueden pasar a tu mano: si por algún motivo tienes que añadir a tu mano una carta de Vagón, déjala en tu zona de juego inmediatamente.

FINAL DEL TRAYECTO

En el momento en que la Locomotora se mueva a la derecha de la última Estación (en el ejemplo de la derecha, *Tombrock*), el Tren llega al **Final del trayecto**: después de tener la oportunidad de adquirir un Vagón pagando su coste, sigue las instrucciones de la carta de Locomotora, empezando por ti y continuando en sentido horario. Después de resolver el efecto de la Locomotora, vuelve a mezclar **todas** las piezas de Estación y forma una nueva fila.



A continuación, mezcla todas las cartas de Vagón del Tren con las del mazo y crea un Tren nuevo, situándolo en la posición inicial del primer ejemplo. Dale la vuelta a la Locomotora para mostrar el lado contrario (*Caballo de hierro* si antes era *Leland* y viceversa).

El Tren se compone de una Locomotora y 3 Vagones. Si no quedan suficientes Vagones para crear un Tren completo, utiliza todos los que haya disponibles. Si no queda ninguno, la Locomotora empieza sin ningún Vagón (aunque más adelante haya Vagones disponibles), pero su efecto se aplicará igualmente al llegar al Final del trayecto. En cuanto algún Vagón quede disponible, añádelo al Tren hasta que vuelva a estar completo.

LAS LOCOMOTORAS



Caballo de hierro: cada jugador, incluido el que haya activado el efecto, es el objetivo de un *¡BANG!*. No se considera que el daño sufrido haya sido causado por ningún jugador. Si todos los jugadores resultan eliminados al mismo tiempo, ganan los Forajidos.



Leland: se aplica el efecto de un *Almacén*, empezando por ti y continuando en sentido horario.

LOS VAGONES



Coche cama: ten en cuenta que este efecto también se puede utilizar una vez contra *¡Indios!*, *Duelo*, etc.



Vagón circense: los demás jugadores descartan 1 carta en sentido horario, empezando por el jugador de tu izquierda.



Vagón expreso: no puedes jugar otro turno adicional después del que consigues con este efecto, aunque vuelvas a jugar el *Vagón expreso*.



Vagón fantasma: puede jugarse sobre cualquier jugador (incluido tú), aunque ya haya sido eliminado, con la excepción del *Sheriff*. Si dicho jugador resulta eliminado, permanece en la partida (o vuelve a ella) sin puntos de vida. El jugador no puede ganar ni perder puntos de vida y cuenta como un Personaje en juego a todos los efectos (condiciones de victoria, distancias, Capacidades de los Personajes, etc.). Al no tener puntos de vida, el jugador debe descartar toda su mano de cartas al final del turno, pero puede conservar las cartas que tenga en juego, incluido

el *Vagón fantasma*. Sin embargo, el jugador queda fuera de la partida en cuanto pierda el *Vagón fantasma*. Si era un Forajido, no se obtiene ninguna recompensa, y tampoco desencadena las Capacidades de los Personajes (como *Sam «el Buitre»*).



Vagón maderero: puede jugarse sobre cualquier jugador (incluido tú). Mientras esta carta permanezca en juego, dicho jugador puede ver a todos los demás a una distancia aumentada en 1.



Vagón privado: no te protege de *Ametralladora Gatling*, *Cuchillo revólver*, la Capacidad de *Evan Babbit*, etc.



Vagón salón: los Vagones que robes no se tienen en cuenta para el límite normal de 1 Vagón por turno. Si eres el *Sheriff* y robas el *Vagón fantasma*, debes entregárselo a otro jugador.

LAS ESTACIONES



Boom Town: descarta 1 carta ¡BANG!.



Catico: descarta 1 carta *La Ingenua Explosiva* o ¡Pánico!.



Creepy Creek: descarta 1 carta de picas.



Crown's Hole: descarta 1 carta *Cerveza*.



Deathwood: descarta 1 carta con el borde azul.



Dodgeville: descarta 1 carta ¡Fallaste!.



Fort Wroth: descarta 1 carta de valor 10, J, Q, K, o A.



Frisco: descarta 1 carta de tréboles.



Miner's Oath: descarta 1 carta de diamantes.



San Tafe: descarta 1 carta de corazones.



Tombrock: pierde 1 punto de vida (no puedes entregar tu último punto).



Virginia Town: descarta 2 cartas cualesquiera.



Yooma: descarta una carta de valor 2-9 (incluidos).

LAS CARTAS



A toda máquina: desplaza el Tren hasta el Final del trayecto y elige entre ignorar o duplicar el efecto de la Locomotora (para todos los jugadores). En caso de duplicarlo, aplica el efecto dos veces de manera consecutiva.



Aguada: no puedes hacer avanzar el Tren antes de adquirir el Vagón gratuito. Este Vagón no se tiene en cuenta para el límite normal de 1 Vagón por turno.



Asalto al tren: escoge a un jugador como objetivo. Dicho jugador debe elegir el efecto que se aplica por cada carta que tenga en su zona de juego; puede elegir un efecto diferente para cada carta. Si elige ser el objetivo de un ¡BANG!, puede evitarlo como si se tratara de un ¡BANG! normal (por ejemplo, con una carta ¡Fallaste!). Cada ¡BANG! se resuelve por separado.



Caja fuerte: recuerda que no puedes jugar la carta que has ya robado en el mismo turno. Robas una carta incluso si estás en la *Cárcel*.



Cambio de vías: si eliges un Arma nueva, descarta cualquier Arma anterior que tuvieras. Recuerda que no puedes tener en juego una carta con el mismo nombre que otra que ya tengas. Si obtienes el *Vagón fantasma* de esta manera, su dueño anterior queda inmediatamente fuera de la partida si no tiene puntos de vida. Si eres el *Sheriff*, no puedes intercambiar una carta para obtener el *Vagón fantasma* ni una *Cárcel*. Nota: las cartas que forman el Tren no se consideran «en juego», así que no se pueden intercambiar.



Cuchillo revólver: no puede utilizarse contra ¡Indios! ni *Duelo*.



Los más buscados: si todos los jugadores resultan eliminados al mismo tiempo, ganan los Forajidos.



Mapa: antes de robar cartas en la primera fase de tu turno, mira las 2 primeras cartas del mazo; puedes descartar 1 de ellas. Este efecto se aplica después de todos los efectos de «desenfundar» de *Dinamita*, *Cárcel*, etcétera, pero antes de las Capacidades de los Personajes.



¡Por los pelos! si la utilizas para anular una Capacidad o un efecto que no se haya desencadenado con ninguna carta (por ejemplo, el efecto de *Caballo de hierro* al llegar al Final del trayecto), no puedes robar 1 carta. Si la utilizas contra *Cuchillo revólver*, lo robas siempre que no haya vuelto a la mano de su dueño original.



Próxima parada: roba la carta antes de resolver el efecto de Final del trayecto si procede.



Reembolso: cuando otro jugador te robe o te obligue a descartar otra carta (ya sea de tu mano o de tu zona de juego), robas 1 carta. No funciona contra *Asalto al tren*.



Saca de dinero: no puedes jugar esta carta fuera de tu turno.

LOS PERSONAJES



Benny Brawler: debe pagar por cada Vagón que adquiera mediante esta Capacidad. Sin embargo, solo puede hacer avanzar el Tren una vez durante su turno de manera gratuita.



Evan Babbit: la carta descartada debe pertenecer al mismo palo que la carta ¡BANG! de la que es objetivo. El jugador elegido como nuevo objetivo de la carta ¡BANG! original debe estar situado a una distancia de 1 de *Evan Babbit*. No puede elegir como objetivo al mismo jugador que ha jugado la carta ¡BANG!. Si solo quedan 2 jugadores en la partida, esta Capacidad no se puede usar. Se considera que la carta ¡BANG! es del jugador que la ha jugado, no de *Evan Babbit*.



Jimmy Texas: al final de su turno (después de haber descartado el exceso de cartas), roba 1 carta. No puede jugar esa carta en el mismo turno en que la roba. Esta Capacidad se aplica incluso si está en la *Cárcel*.



Manuelita: roba 2 cartas inmediatamente cuando la Locomotora avanza hasta el Final del trayecto, pero antes de resolver el efecto de Final del trayecto.



Sancho: puede hacer avanzar el Tren antes de adquirir el Vagón. Este Vagón **sí se tiene en cuenta** para el límite normal de 1 Vagón por turno.



Shade O'Connor: si el Tren llega al Final del trayecto, descarta y roba antes de resolver el efecto de Final del trayecto.



Sgt. Blaze: cuando utilice una carta o un efecto que tenga como objetivo a varios jugadores, puede excluir a 1 jugador. Si esta Capacidad se utiliza con un *Almacén*, revela 1 carta menos que el número de jugadores; el jugador excluido no roba. Esta Capacidad se aplica incluso con el efecto de Final del trayecto, en caso de que se produzca durante el turno del *Sgt. Blaze*.



Zippy Roy: solo hace avanzar el Tren; esta Capacidad no permite adquirir Vagones adicionales directamente.

NOTAS SOBRE LOS PERSONAJES DEL JUEGO BÁSICO

Sam «el Buitre»: obtienes los Vagones de un jugador eliminado y los colocas en tu zona de juego inmediatamente, como si fueran cartas con el borde azul.

ORGANIZACIÓN DE BANG! Y SUS EXPANSIONES



- A** Cartucho de Dinamita
- B** BANG! Set de expansiones
- C** BANG! Dodge City
- D** BANG!
- E** BANG! El gran asalto al tren
- F** BANG! Armados y peligrosos
- G** BANG! Fiebre del oro
- H** Contenido adicional
- I** Reglamento y Balas de madera

CRÉDITOS

BANG!®

Diseño: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Ilustraciones: Alessandro Pierangelini
Dirección de arte: Stefano De Fazi

BANG! Dodge City

Diseño: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Ilustraciones: Alex Pierangelini, Alberto Bontempi

BANG! Fiebre del oro

Diseño: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Ilustraciones: eriadan

BANG! Set de expansiones

Diseño: Emiliano Sciarra
Ilustraciones: Alberto Bontempi, Toni Cittadini, eriadan et al.

BANG! Armados y peligrosos

Diseño: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Roberto Corbelli
Ilustraciones: Stefano Landini
Color: Andrea Izzo



Lucca Games 2002:
 - Mejor juego italiano



Origins awards 2003:
 - Mejor juego de cartas tradicional
 - Mejor diseño de cartas

BANG! El gran asalto al tren

Diseño: Emiliano Sciarra
Desarrollo: Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Ilustraciones: Stefano Landini
Color: Andrea Izzo
Traducción: Carlos Loscertales Martínez
Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó



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



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