



- 5 dados
- 8 Roles: 1 Sheriff, 2 Alguaciles, 3 Forajidos, 2 Renegados
- 16 Personajes, cada uno con su propia capacidad y puntos de vida
- 6 cartas de Resumen que explican los resultados de los dados
- 9 fichas de Flecha
- Fichas de "bala" de puntos de vida: 25 balas de valor 1 y 15 de valor 3
- Estas reglas



Cada jugador tiene su propio objetivo en función de su carta de Rol:

- *Sheriff*: Debe eliminar a todos los Forajidos y al Renegado o Renegados
- *Forajidos*: Deben eliminar al Sheriff
- *Alguaciles*: Deben ayudar y proteger al Sheriff
- *Renegado*: Debe ser el último personaje en juego

1. Coge tantos **Roles** como jugadores haya según esta distribución:

- 3 jugadores: consulta las reglas especiales más adelante.
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.
8 jugadores: 1 Sheriff, 2 Renegados, 3 Forajidos, 2 Alguaciles.

Baraja las cartas de Rol y reparte una carta boca abajo a cada jugador.

2. El **Sheriff revela quién es** poniendo su carta **boca arriba**. Todos los demás jugadores miran su Rol, pero lo mantienen en **secreto**.
3. Baraja los **Personajes** y reparte uno **boca arriba** a cada jugador. Cada jugador anuncia el nombre de su Personaje y lee su capacidad en voz alta. Cada Personaje tiene capacidades especiales que lo hacen único.
4. Cada jugador coge la cantidad de **balas** indicada en su carta de Personaje. El **Sheriff** juega con **dos balas adicionales**. Las balas que tienes son tus **puntos de vida**; es decir, las veces que pueden dispararte antes de ser eliminado de la partida. Deja las balas restantes en un montón en el centro de la mesa.
5. Ten las **cartas de Resumen** a mano. Puedes usarlas cuando haya alguna duda sobre los resultados de los dados.
6. Coloca las nueve **flechas** en un montón en el centro de la mesa.
7. Devuelve los Roles y Personajes restantes a la caja.
8. El Sheriff coge los cinco **dados** y empieza la partida.

El juego se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno:

- Lanzas los cinco dados.
- Puedes elegir quedarte con los resultados o volver a lanzar todos o algunos de los dados hasta dos veces más. Si lanzas una tercera vez, **puedes** lanzar cualquier dado que no eligieras volver a lanzar en tu segunda tirada. **Debes** aceptar la tercera tirada.
- Cuando estés satisfecho con tu tirada (o no puedas seguir repitiendo tiradas), resuelve los resultados de los dados.
- Tu turno termina y el juego continúa con el jugador de tu izquierda.

Importante: Cualquier **dinamita** obtenida **no puede** volverse a lanzar (ver más adelante).

Nota: Cualquier **flecha** obtenida **debe** resolverse **inmediatamente** después de cada tirada (ver a continuación).

Flechas y balas

A menos que una capacidad indique algo distinto, cuando obtengas un punto de vida (bala) o una flecha, cógela del montón central. Si pierdes un punto de vida o una flecha, devuélvela al montón.

Puedes intercambiar una ficha de tres balas por tres fichas de una bala de la reserva y viceversa en cualquier momento.

Los dados

Los dados tienen seis símbolos distintos. Cada símbolo de los dados tiene un efecto diferente. **Debes** aplicar todos los resultados de los dados en el siguiente orden. **No puedes** saltarte un dado que hayas lanzado: ¡debes usarlos todos!

1. Flecha india: Debes resolver este dado **inmediatamente cuando salga este resultado**, no al final de tu turno. Coge una ficha de Flecha (una por cada resultado de flecha obtenido) y déjala frente a ti. **Puedes** volver a lanzar este dado si aún tienes oportunidades de volver a lanzar los dados. Si coges la última flecha, los indios atacan y **cada** jugador pierde un punto de vida por **cada** flecha que tenga frente a sí. Después del ataque, todos los jugadores descartan sus flechas y continúan tu turno.
2. Dinamita: ¡**No puedes volver a lanzar** este dado! Si sacas **tres** o más dinamitas, tu turno termina inmediatamente y pierdes un punto de vida. Sin embargo, los resultados del resto de tus dados se resuelven de forma normal.
- 3A. Punto de mira “1”: Elige un jugador **que tengas adyacente** a tu izquierda o a tu derecha. Ese jugador pierde un punto de vida.
- 3B. Punto de mira “2”: Elige un jugador **que tengas exactamente a dos puestos de distancia** a tu izquierda o a tu derecha. Ese jugador pierde un punto de vida. Si sólo quedan dos o tres jugadores en la partida, considera este resultado como un 1.

Importante: Los resultados ① y ② se resuelven a la vez. Al contar puestos, **no** incluyas jugadores eliminados.

5. Cerveza: Elige a cualquier jugador: obtiene un punto de vida. Puedes elegirte a ti mismo. **Nunca** puedes tener más puntos de vida de los que tenías al comienzo de la partida. Si eliges un jugador que tenga el máximo de puntos de vida, este resultado se desperdicia.
6. Gatling: Si sacas tres o más Gatling, activas la ametralladora Gatling, y **cada uno** de los **demás** jugadores pierde un punto de vida. Además, descartas todas tus flechas.

Ejemplo: El Sheriff tiene 6 puntos de vida y 1 flecha. Lanza los dados y saca      . Primero debe coger 2 flechas, pero sólo queda 1 flecha en el montón, así que la coge y los indios atacan. Cada jugador pierde 1 punto de vida por cada flecha que tenga: el Sheriff pierde 2. A continuación, todo el mundo descarta sus flechas y luego el Sheriff coge su segunda flecha (de forma que quedan 8 flechas). Ahora sólo tiene 4 puntos de vida y 1 flecha.

La  no se puede volver a lanzar, y el Sheriff decide quedarse con el  y volver a lanzar  . Esta vez obtiene   . Decide que la ametralladora Gatling podría ser una buena idea, así que elige quedarse y vuelve a lanzar  y el  que se había quedado tras la primera tirada. Obtiene  .

Puesto que ya ha vuelto a lanzar los dados dos veces, debe dejar de hacerlo. Sus resultados finales son:      . Ahora debe disparar a un jugador que esté a dos puestos de distancia, y luego todos los jugadores excepto el Sheriff pierden un punto de vida cada uno, y el Sheriff descarta su flecha. Al final de su turno, tiene 4 puntos de vida y 0 flechas.

Quedarse sin puntos de vida –Un jugador es eliminado

Si pierdes tu último punto de vida, quedas fuera de la partida. Muestra tu Rol a todos los jugadores y descarta todas tus flechas. Si eres eliminado, dejas de actuar en la partida. Pero si tus compañeros de equipo ganan, ¡tú también ganas!

Fin de la partida

La partida termina **inmediatamente** si:

- a) **El Sheriff es eliminado:** Si un Renegado es **el único con vida**, gana. Si no es así, todos los Forajidos ganan como equipo.
- b) **Todos los Forajidos y Renegados son eliminados:** El Sheriff y todos los Alguaciles ganan como equipo.

Nota: En una partida de 8 jugadores, cada uno de los dos Renegados juega por su cuenta y gana solamente si es el último jugador con vida. Si en los últimos compases de la partida el Sheriff se enfrenta a dos Renegados y el Sheriff es eliminado primero, ¡los Forajidos ganan!

Ejemplo: Todos los Forajidos han sido eliminados, pero aún hay un Renegado en juego. En este caso, la partida continúa. El Renegado debe enfrentarse al Sheriff y a sus Aluquiles en solitario.

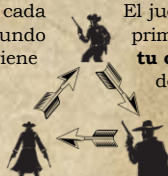
Ejemplo: El Sheriff es eliminado, pero todos los Forajidos habían sido eliminados y siguen en juego un Alguacil y un Renegado. ¡La partida termina con la victoria de los Forajidos! ¡Consiguieron su objetivo a costa de sus propias vidas!

Ejemplo: Todos los jugadores son eliminados a la vez. ¡Los Forajidos ganan!

Reglas especiales para 3 jugadores

Baraja estos 3 Roles: Alguacil, Forajido y Renegado. Dale uno a cada jugador al azar, pero colócalos boca arriba sobre la mesa. Todo el mundo sabe el Rol de todos los jugadores. El objetivo de cada jugador viene determinado por su Rol:

- El **Alguacil** debe eliminar al Renegado
- El **Renegado** debe eliminar al Forajido
- El **Forajido** debe eliminar al Alguacil



El juego transcurre de la forma habitual, siendo el Alguacil quien juega el primer turno. Ganas en cuanto logres tu objetivo si **eres tú quien hace que tu objetivo pierda su último punto de vida** (por ejemplo, como Alguacil debes eliminar personalmente al Renegado). Si es el otro jugador quien inflige el último disparo, entonces el objetivo para ambos supervivientes es ser el último hombre en pie. Por ejemplo, si el Forajido eliminase al Renegado, el Alguacil no ganaría y tendría que eliminar al Forajido, que a su vez tendría que eliminar al Alguacil para ganar.

Los personajes



Bart Cassidy (8)

Puedes coger una flecha en lugar de perder un punto de vida (excepto en caso de indios o dinamita).

No puedes usar esta capacidad si pierdes un punto de vida debido a los indios o a la dinamita, únicamente para ①, ② o ametralladoras Gatling. **No** puedes usar esta capacidad para coger la última flecha que quede en el montón.



Paul Regret (9)

Nunca pierdes puntos de vida por la ametralladora Gatling.



Black Jack (8)

Puedes volver a lanzar ① (¡pero no si sacas tres o más!).

Si sacas tres o más dinamisitas en una misma tirada (o en total si no volviste a tirar esos dados), sigue las reglas habituales (tu turno termina, etc.).



Pedro Ramírez (8)

Cada vez que pierdes un punto de vida, puedes descartar una de tus flechas.

Al usar esta capacidad, sigues perdiendo el punto de vida.



Calamity Janet (8)

Puedes usar ① como ② y viceversa.



Rose Doolan (9)

Puedes usar ① o ② con jugadores que estén un puesto más allá.

Con ①, puedes disparar a un jugador que esté sentado a dos puestos de distancia como máximo. Y con ②, puedes disparar a un jugador que esté sentado a dos o tres puestos de distancia.



El Gringo (7)

Cuando un jugador te haga perder uno o más puntos de vida, debe coger una flecha.

Los puntos de vida perdidos por indios o dinamita no activan el efecto.



Sid Ketchum (8)

Al comienzo de tu turno, cualquier jugador de tu elección obtiene un punto de vida.

También puedes elegirte a ti mismo.



Jesse Jones (9)

Si tienes cuatro puntos de vida o menos, obtienes dos si usas ① contigo mismo.

Por ejemplo, si tienes cuatro puntos de vida y usas dos cervezas, obtienes cuatro puntos de vida.



Slab "el Asesino" (8)

Una vez por turno, puedes usar una ① para doblar un ① o un ②.

Los dados que dobles quitan dos puntos de vida del mismo jugador (no puedes elegir a dos jugadores distintos). En este caso, la ① no proporciona puntos de vida.



Jourdonnais (7)

Nunca pierdes más de un punto de vida por los indios.



Suzy Lafayette (8)

Si no sacaste ningún ① o ②, obtienes dos puntos de vida.

Esto sólo se aplica al final de tu turno, no durante tus repeticiones de tirada.



Kit Carlson (7)

Puedes descartar una flecha de cualquier jugador por cada ①.

Puedes elegir descartar tus propias flechas. Si obtienes tres ①, descartas todas tus flechas, más tres de cualquier jugador o jugadores (y por supuesto, infliges un punto de daño a cada uno de los demás jugadores).



"Buitre" Sam (9)

Cada vez que otro jugador es eliminado, obtienes dos puntos de vida.



Lucky Duke (8)

Puedes repetir la tirada una vez adicional.

Puedes lanzar los dados un total de cuatro veces en tu turno.



Willy "el Niño" (8)

Sólo necesitas ① ② para usar la ametralladora Gatling.

Sólo puedes activar la ametralladora Gatling una vez por turno, incluso si obtienes más de dos resultados ① ②.

Créditos

Concepto del juego: Michael Palm, Lukas Zach

Desarrollo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Ilustraciones: Riccardo Pieruccini

Colores: Andrea Medri

Diseño: Lucia Roscini

Edición de reglas: Roberto Corbelli, William Niebling

Traducción: Sergio Hernández

Maquetación y diseño adicional: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

BANG!® The Dice Game, dVGIOCHI y el logotipo de dV GIOCHI son marcas comerciales registradas de daVinci Editrice S.r.l. Publicado por Edge Entertainment, con Copyright © MMXIII daVinci Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 06073 - Corciano - Italia. Todos los derechos reservados.

Gracias a los miembros de las pruebas de juego, a sus grupos de juego y a todos los jugadores por sus apreciadas sugerencias. Un agradecimiento especial a Andrea Gambelunghe. Los diseñadores quieren dar las gracias especialmente a Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini y Tom.



Más información en
WWW.EDGEENT.COM

EDGE



BANG!

EL JUEGO DE DADOS

EL VIEJO SALOON



Contenido

- 2 dados de Saloon (su color es ligeramente distinto al de los de la caja básica para distinguirlos más fácilmente)



- 22 cartas



- 8 Personajes

- 9 Roles especiales: 1 Sheriff, 3 Alguaciles, 3 Forajidos, 2 Renegados



- 1 Rol especial de "Renegado fantasma"



- 1 Fantasma



- 3 nuevas cartas de Resumen



- 7 fichas de Fantasma



- 1 ficha de Flecha del jefe indio



- Puntos de vida: fichas de "bala": 3 de valor 1 y 1 de valor 3



- Estas reglas

Preparación

El viejo saloon es una expansión para *Bang! El juego de dados* que incluye 5 "módulos". Cada módulo puede añadirse a la caja básica por separado o junto con otros módulos para hacer la partida más emocionante.

La partida sigue todas las reglas normales de *Bang! El juego de dados*, a excepción de los siguientes cambios.

Módulo 1 – El Bocazas y el Cobarde

Coloca los 2 nuevos dados de Saloon en el centro de la mesa: el Bocazas y el Cobarde. Antes de que empieces tu turno, puedes elegir lanzar 1 de estos dados (pero no ambos) en lugar de lanzar 1 de los dados de la caja básica ("dados básicos"). Seguirás lanzando 5 dados en total.

Lanzar un dado de Saloon *siempre* es opcional. Cuando elijas un dado, debes usarlo durante todo tu turno. Puedes elegir dados distintos en cada turno.

Los dados de Saloon tienen símbolos nuevos:



Devuelve 1 flecha de cualquier jugador (incluido tú) al montón central. *No puedes* elegir la flecha del jefe indio (ver el módulo 2). Aplica este resultado justo después de cualesquiera resultados de flecha india. Puedes volver a lanzar el dado (igual que el resultado de flecha india).



Pierdes 1 punto de vida inmediatamente. Aplica este resultado justo después de cualesquiera flechas rotas. Puedes volver a lanzar el dado (igual que el resultado de flecha india).



Los símbolos dobles se aplican al mismo tiempo que se aplicaría el símbolo normal correspondiente (cuentan como 2 símbolos normales). Cada resultado puede aplicarse de forma independiente; por ejemplo, puedes usar la cerveza doble para permitir que 2 jugadores distintos recuperen 1 punto de vida. Recuerda que sólo puedes activar la ametralladora Gatling una vez por turno.



Al usar estos dados, el nuevo orden de resolución de los resultados de los dados es el siguiente:

1. Flecha india
2. Flecha rota
3. Bala
4. Dinamita
5. A) Punto de mira "1" y punto de mira doble "1"
B) Punto de mira "2" y punto de mira doble "2"
6. Cerveza y cerveza doble
7. Gatling y Gatling doble

Este orden aparece en las nuevas cartas de Resumen.

Módulo 2 – La flecha del jefe indio



Al comienzo de la partida, añade la ficha de Flecha del jefe indio al montón de fichas de Flecha. La flecha del jefe indio es igual a 2 flechas normales.

Si tienes que coger una flecha del montón, puedes elegir coger la flecha del jefe indio *en lugar de* 1 flecha normal. Aunque la flecha del jefe indio equivale a 2 flechas normales, ¡cogerla sólo cuenta para 1 resultado!

Cuando los indios ataquen, la flecha del jefe indio hará que pierdas 2 puntos de vida en lugar de 1, salvo que tengas la flecha del jefe indio **y además** seas el jugador **con más flechas** (pero no empatado con otros); en ese caso, ¡no perderás ningún punto de vida por el ataque de los indios!

Nota: Las capacidades de personaje que interactúan con flechas también lo hacen con la flecha del jefe indio.

Ejemplo: Martín saca una flecha y coge la última ficha del montón: ¡los indios atacan! Cada jugador cuenta sus flechas: Martín tiene 2, Bárbara tiene 4, contando la flecha del jefe indio como 2 flechas, William tiene 1 y Jack tiene 3. Bárbara tiene más flechas que ningún otro jugador y también la flecha del jefe indio, ¡así que descarta todas sus flechas y no pierde ningún punto de vida!

Módulo 3 – Roles especiales

Estos roles especiales se eligen al azar, dependiendo del número de jugadores, con la misma distribución que los roles de la caja básica. Si quieres darle más suspense, puedes mezclar los roles normales y especiales, separados por tipo, antes de coger al azar las cartas que usarás. De esa forma, ¡no sabrás cuántos roles especiales habrá en juego ni cuáles son!

Sólo puedes usar el poder de tu rol *una vez* por partida. Revela tu rol en el momento indicado en la carta (excepto el Sheriff, cuyo rol está boca arriba al comienzo de la partida) y sigue las instrucciones. Una vez reveladas, las cartas de Rol se dejan boca arriba, ¡lo que significa que todo el mundo sabrá quién eres!

"EL OSO" – SHERIFF

Juegas la partida con 3 balas adicionales en lugar de 2.

"EL BUENO" – ALGUACIL

Revela esta carta al comienzo de tu turno. Te conviertes en el nuevo Sheriff, y el antiguo Sheriff se convierte en Alguacil.

Ambos jugadores mantienen los puntos de vida que tengan en ese momento, pero intercambian sus cartas de Rol. El nuevo Sheriff no recibe balas adicionales, y sus puntos de vida máximos siguen siendo los mismos que los de su personaje. El antiguo Sheriff pierde su límite de puntos de vida extra, que pasa a ser el mismo que el de su personaje, pero no tiene que descartar sus puntos de vida extra cuando se realice el intercambio.

"EL MÉDICO" – ALGUACIL

Revela esta carta después de cualquier tirada de dados. Antes de aplicar su efecto, dale la vuelta a 1 dado para que muestre la cara que elijas.

Puedes usar este poder después de tu propia tirada o de la de otro jugador.

"EL JUEZ" – ALGUACIL

Revela esta carta inmediatamente después de que otro jugador revele su rol. El rol de ese jugador no tiene efecto y no puede ser usado durante la partida.

"EL TAHÚR" – FORAJIDO

Revela esta carta después de la última tirada de dados de otro jugador. Ese jugador debe volver a lanzar todos sus dados y aceptar los nuevos resultados.

Ignora todos los resultados de tu última tirada. También debes volver a lanzar los resultados.

"EL MALO" – FORAJIDO

Revela esta carta cuando otro jugador vaya a obtener puntos de vida. Ese jugador no obtiene los puntos de vida.

Si los puntos de vida procedían de resultados, ¡no puedes volver a lanzarlos o asignárselos a otra persona!

“EL FEO” – FORAJIDO

Revela esta carta al comienzo de tu turno.

Intercambia las flechas que tengan 2 jugadores cualesquiera.

Puedes elegirte a ti mismo.

“LA MANO DERECHA DEL DEMONIO” – RENEGADO

Revela esta carta al final de tu turno.

Juega otro turno inmediatamente.

“LA MANO IZQUIERDA DEL DEMONIO” – RENEGADO

Revela esta carta cuando cualquier jugador vaya a ser eliminado. Ese jugador sigue en la partida con 2 puntos de vida y puede descartar todas sus flechas.

Puedes usar esta carta si vas a ser eliminado tú.

Módulo 4 – Un elenco de nuevos personajes

Baraja los nuevos personajes junto a los originales. Ten en cuenta que algunos de estos personajes sólo funcionan en combinación con otros módulos. Si no vas a usar dichos módulos, no incluyas esos personajes.



JOSÉ DELGADO (7)

Puedes usar el dado del Bocazas sin que sustituya un dado básico (lanza 6 dados en total).

Si usas el dado del Bocazas, lanzas 6 dados en total; si usas el dado del Cobarde, 5. No puedes usar el dado del Bocazas y del Cobarde a la vez.



TEQUILA JOE (7)

Puedes usar el dado del Cobarde sin que sustituya un dado básico (lanza 6 dados en total).

Si usas el dado del Cobarde, lanzas 6 dados en total; si usas el dado del Bocazas, 5. No puedes usar el dado del Bocazas y del Cobarde a la vez.



APACHE KID (9)

Si sacas , puedes coger la flecha del jefe indio de otro jugador.



BILL SINROSTRO (9)

Aplica los resultados  sólo después de tu última tirada.

Tu última tirada no es necesariamente la tercera, siempre puedes parar antes.



ELENA FUENTE (7)

Cada vez que saques 1 o más , puedes darle 1 de esas flechas a un jugador de tu elección.



VERA CUSTER (7)

Cada vez que debas perder puntos de vida por  o , pierdes 1 punto de vida menos.

Por ejemplo, si alguien te impacta con 1 solo , no pierdes ningún punto de vida. Recuerda que, por ejemplo,  cuenta como 2 .



DOC HOLYDAY (8)

Cada vez que uses 3 o más  y/o , también recuperas 2 puntos de vida.

Recuerda que, por ejemplo,  cuenta como 2 .



MOLLY STARK (8)

Cada vez que otro jugador deba perder 1 o más puntos de vida, puedes perderlos en su lugar.

Nunca puedes elegir perder más puntos de vida de los que tienes.

Módulo 5 – El Fantasma (sólo con 5 o más jugadores)

El primer jugador que sea eliminado se convierte en Fantasma (salvo que sea el Sheriff). Si varios jugadores son eliminados al mismo tiempo, solo el primero de ellos, en el sentido de las agujas del reloj y contando a partir del jugador que está jugando en ese momento, se convierte en Fantasma.

Como Fantasma, mantienes tu rol boca arriba delante de ti y seguirás ganando si gana tu equipo! Si eras un Renegado, coge la carta de Rol especial “Renegado fantasma”, déjala delante de ti mostrando el lado correspondiente y forma equipo con los demás jugadores según la siguiente tabla:

Nº. de jugadores	El Renegado fantasma juega como
5	Forajido
6	Alguacil
7	Forajido
8	Alguacil

Coge la carta de Fantasma y colócala de forma que tape la de tu personaje. Tu personaje pierde todas sus capacidades y *no puedes* usar la capacidad de tu carta de Rol especial (de tenerla). También debes coger las **7 fichas de Fantasma**.

En tu turno, sólo puedes lanzar **2 dados básicos** (*no puedes* elegir ninguno de los dados de Saloon). Puedes volver a lanzar dados 2 veces como es habitual. Después de las tiradas, elige **1** de los 2 resultados y asignaselo a cualquier otro jugador, dándole la ficha correspondiente. Si ambos dados tienen el mismo resultado, el efecto se dobla y también debes darle al jugador la ficha . No puedes asignar varios resultados si los dados no coinciden.

Al comienzo de su *siguiente* turno, el jugador que tenga la ficha debe darle la vuelta a uno de sus dados básicos para que coincida con la ficha (o bien 2 dados si también tiene el ). Este dado *no se lanza* en su primera tirada, de forma que el jugador sólo lanzará 4 dados (o bien 3 si tiene la ficha , pero el resultado seguirá contando como si lo hubiera lanzado. Si el jugador quiere usar un dado de Saloon, tendrá que sustituir uno de los otros dados básicos. A partir de la segunda tirada, podrá tirar el dado afectado por la ficha de Fantasma, salvo que sea un resultado , que no puede volverse a tirar.

Al final del turno del otro jugador, las fichas vuelven al Fantasma.

El Fantasma *nunca* se incluye al contar puestos para aplicar los resultados  y .

Ejemplo: Jorge es un Renegado fantasma en una partida de 7 jugadores, así que juega como Forajido. Lanza 2 dados y saca  y . Decide volver a lanzar ambos dados, y esta vez saca  y . Se queda con la  y vuelve a lanzar la : ¡otra !

Decide darle la doble flecha al Sheriff, que es Bárbara, así que le da las fichas de  y . En su siguiente turno, Bárbara debe darle la vuelta a 2 de sus dados básicos para que muestren su lado  y sólo lanza 3 dados. Después de coger las fichas de Flecha de su primera tirada, podría volver a lanzar esos dados de forma normal.



CRÉDITOS

Concepto del juego: Michael Palm, Lukas Zach • **Desarrollo:** Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Traducción: Sergio Hernández • **Ilustraciones:** Riccardo Pieruccini • **Colores:** Andrea Medri • **Maquetación:** Edge Studio
Edición de reglas: Roberto Corbelli, William Niebling • **Editor:** Jose M. Rey

Gracias a los miembros de las pruebas de juego, a sus grupos de juego y a todos los jugadores por sus apreciadas sugerencias. Los diseñadores quieren dar las gracias especialmente a Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipo, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini y Ü-Säxle.



EDGE

Más información en
EDGEENT.COM





Contenido

- 2 dados de Duelo negros

- 45 cartas:

- * 8 nuevas cartas de **Personaje**

- * 2 nuevas cartas de Resumen

- * 6 cartas de Resumen de **zombi**

- * 18 cartas de **Rabia**

- * 11 cartas de **Cementerio**

- 15 fichas de **Herida de duelo**

(3 × , 5 × , 5 × , 2 × )

- Estas reglas

Preparación

Vivo o no muerto es una expansión para *Bang! El juego de dados* que incluye 5 “módulos”. Cada módulo puede añadirse al juego por separado o junto con otros módulos para hacer la partida más emocionante.

La partida sigue todas las reglas normales de *Bang! El juego de dados*, a excepción de los siguientes cambios.

Módulo 1 – Mirame a los ojos

Nota: No puedes jugar con el módulo 1 a menos que también juegues con el módulo 2.

Sustituye 2 de los 5 dados de la caja básica por los nuevos **dados de Duelo**. Los dados sustituidos no se usarán y puedes devolverlos a la caja.

Mezcla las **fichas de Herida de duelo** y baraja las **cartas de Rabia** para crear sendos montones de robo boca abajo que colocarás en el centro de la mesa.

Durante tu turno, lanza los 3 dados básicos y los 2 dados de Duelo. Los símbolos, tanto antiguos como nuevos, se aplican en este orden:

 Flecha

 Dinamita

 Botella de whisky: Obtén 1 punto de vida (no puedes elegir a otro jugador). Además, descarta 1 ficha de Herida de duelo; si no tienes ninguna, roba 1 carta de Rabia del mazo en su lugar.

 Punto de mira “1”

 Punto de mira “2”

 Cerveza

 Gatling

 Batirse en duelo (ver a continuación)

Batirse en duelo

Por cada  que saques, dale 1 dado de Duelo a un jugador de tu elección. Ese jugador vuelve a lanzar ese dado de Duelo:

- Si **no saca** , pierde 1 punto de vida y roba 1 ficha de Herida de duelo. El símbolo sacado se ignora.
- Si **saca** , te devuelve el dado. Tendrás que lanzarlo de nuevo para intentar sacar  y seguir con el duelo.

Dicho de otro modo, el primer jugador que no saque  pierde el duelo y sufre las consecuencias: perder 1 punto de vida y robar 1 ficha de Herida de duelo. Los duelos se resuelven de uno en uno, en el orden que elija el jugador que está jugando su turno. No puedes asignar más de 1 dado de Duelo al mismo jugador en un mismo turno.

Fichas de Herida de duelo

Para robar una ficha de Herida de duelo, coge la primera ficha del montón y colócala boca arriba frente a ti. Si robas un símbolo que ya tienes, eres un canalla con suerte: devuelve esa ficha de Herida de duelo al montón y mézclalo. ¡No tendrás que robar otra!

Durante tu turno, cada ficha de Herida de duelo que tengas cancela 1 símbolo idéntico que hayas sacado en un dado con el que hayas decidido quedarte. Por ejemplo, una ficha  cancela una  que hayas sacado; sin embargo, no cancela un resultado  que decidas volver a lanzar. La ficha  es una excepción, ¡porque cuenta como una  adicional que hubieras sacado en lugar de cancelar una!

Al final de tu turno, devuelve todas tus fichas de Herida de duelo al montón y mézclalo, independientemente de si cancelaron el resultado de algún dado o no.

Cartas de Rabia

Consulta las reglas del módulo 2.

Módulo 2 – Dos balas bastan

Nota: Puedes jugar con el módulo 2 sin el módulo 1 si quieres.

Baraja las **cartas de Rabia** y forma un montón de robo boca abajo.

Debes robar una carta de Rabia al final de cualquier turno durante el que **hayas perdido 2 o más puntos de vida**, sin importar el motivo (punto de mira, dinamita, flecha india, etc.). También robas una carta de Rabia si sacas una  y te la quedas durante tu turno y no tienes fichas de Herida de duelo que descartar (consulta el módulo 1). Mantén tus cartas de Rabia boca abajo frente a ti hasta que comience tu **próximo** turno (puedes mirárlas en cualquier momento). Al comienzo de tu turno, revela **todas** tus cartas de Rabia. Todos los símbolos de esas cartas se añaden a los resultados de los dados. Las flechas se activan inmediatamente al revelar las cartas. Al final de tu turno, descarta todas tus cartas de Rabia reveladas. Si robaste cartas de Rabia adicionales durante tu turno, déjalas boca abajo hasta tu próximo turno. Si el montón de cartas de Rabia se acaba, baraja el descarte para formar un montón nuevo.

Módulo 3 – Una nueva banda en la ciudad

Baraja las nuevas cartas de **Personaje** junto con las demás. Todos los personajes nuevos tienen una capacidad nueva. Algunos hacen referencia a los módulos de esta expansión, así que deberías añadirlos únicamente si vas a usar el módulo o módulos correspondientes.



BELLE STAR (8)

Después de cada tirada de dados que realices, puedes cambiar 1  a  (¡pero no si sacas 3 o más !).



CHUCK WENGAM (8)

Una vez por turno, puedes perder 1 punto de vida para cambiar el resultado de uno de tus dados a otro de tu elección (¡excepto la  si has sacado 3 o más!).



GREG DIGER (7)

Puedes usar dos veces cada  que saques.



HERB HUNTER (8)

Si otro jugador pierde 2 o más puntos de vida durante tu turno, debe coger 1 ficha de Herida de duelo.



PAT BRENNAN (8)

Al comienzo de tu turno, puedes mover 1 carta de Rabia de un jugador a otro. *Puedes elegirte a ti mismo.*



PIXIE PETE (9)

Cada vez que robes una carta de Rabia, roba 2 y elige 1 para quedártela. *Devuelve al mazo la carta que no elijas y barájalo.*



SAM "EL SANADOR" (7)

Cada vez que uses un , puedes elegir a un jugador para que obtenga 1 punto de vida.

Puedes elegirte a ti mismo. Esta capacidad sólo se activa cuando desafías a alguien durante tu turno, y no al devolver el disparo en un duelo iniciado por otro jugador.



SEAN MALLORY (8)

Puedes volver a lanzar un dado de Duelo una vez en tu turno.

Sólo puedes usar esta capacidad en tu turno, y no cuando otro jugador te da un dado de Duelo durante su turno.

Módulo 4 – Vivos o ¿muertos? (Sólo con 4 o más jugadores)

Baraja todas las **cartas de Cementerio** y forma un montón de robo boca abajo.

- Si eres eliminado de la partida, muestra tu carta de Rol y devuelve tu carta de Personaje, tus flechas, tus cartas de Rabia y tus fichas de Herida de duelo. No se te incluirá a la hora de contar puestos siguiendo las reglas normales. Sin embargo, al final del turno actual (incluso si no es el tuyo), **debes robar y revelar 1 carta de Cementerio** del montón. Además, al comienzo de cada uno de tus próximos turnos (o lo que habrían sido tus próximos turnos), revela una nueva carta de Cementerio.

- Si revelas una carta:

Sin manos: no hay epidemia en este turno, independientemente de cualquier otra condición, y esta carta se devuelve al mazo y se baraja éste al final del turno.



1 o 2 manos zombi: la carta se deja boca arriba en el centro de la mesa.



Si después de revelar una carta con manos hay una cantidad de manos zombi boca arriba mayor que la cantidad de jugadores que siguen con vida, comienza una epidemia zombi. Si la cantidad de manos zombi es **igual o menor** que la cantidad de jugadores que siguen con vida, o si se ha robado una carta , la partida continúa de forma normal. Ten en cuenta que existe la posibilidad de que no comience ninguna epidemia zombi antes de que acabe la partida.

¿Cuándo comienza la epidemia?

- Si la carta que activa la epidemia se ha revelado al final del turno de un jugador que sigue en la partida, la epidemia comienza al inicio del turno del siguiente jugador.
- Si la carta que activa la epidemia se ha revelado al comienzo del turno de un jugador eliminado, la epidemia comienza con ese jugador jugando un turno como zombi.

Epidemia zombi

Cuando **comienza una epidemia zombi**, retira todas las cartas de Cementerio del juego, y todos los jugadores eliminados se convierten en zombis. Si el Renegado sigue vivo, se convierte en el Señor de los zombis; si no sigue vivo, se convierte en un zombi normal. El Señor de los zombis conserva los puntos de vida y la capacidad de su personaje. Todos los demás zombis **reciben tantos puntos de vida como la cantidad de jugadores** que sigan con vida, incluido el Señor de los zombis.

Caso especial: partida de 8 jugadores con 2 Renegados.

Si sólo hay 1 Renegado vivo, se convierte en el Señor de los zombis. Si ambos Renegados siguen vivos, el Renegado más cercano al jugador que está jugando su turno (en el sentido de las agujas del reloj) se convierte en el Señor de los zombis, y el otro juega contra los zombis.

Cada jugador zombi vuelve a la partida y se vuelve a incluir a la hora de contar puestos. Debe coger 1 carta de Resumen de zombi y jugar de modo normal, con los siguientes cambios:

- Sólo usa 3 dados básicos.
- No obtiene puntos de vida por la cerveza o por otros efectos de obtención o recuperación de vida.
- No coge fichas de Herida de duelo ni cartas de Rabia (si se están usando los módulos correspondientes).

Tras el comienzo de la epidemia, cualquier jugador que sea eliminado queda fuera de la partida definitivamente. Las condiciones de victoria cambian a:

- Los zombis y el Señor de los zombis ganan si todos los supervivientes son eliminados.
- Los supervivientes ganan si todos los zombis y el Señor de los zombis son eliminados.

Caso especial: si todos los jugadores mueren durante el mismo turno (por ejemplo, por un ataque de los indios), ganan los zombis.

Módulo 5 – El legado del salvaje Oeste

Si juegas más de una partida seguida, puedes usar las siguientes reglas:

- Si el Sheriff murió a manos de otro jugador, el jugador que lo mató será el nuevo Sheriff en la siguiente partida.
- Si el Sheriff sobrevivió, será quien elija al Sheriff de la siguiente partida. Puede elegirse a sí mismo, pero si elige a otro jugador, ¡empieza el juego con 1 bala adicional!
- Si un jugador fue eliminado de la partida, puede elegir su nuevo personaje para la siguiente partida de entre los personajes que no se hayan usado. Si sobrevivió, puede jugar con el mismo personaje otra vez o robar uno al azar de entre los que no se hayan usado. Tras hacerlo, añade su personaje anterior a los demás y los baraja.

CRÉDITOS

Concepto del juego: Michael Palm, Lukas Zach • **Desarrollo:** Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Traducción: Sergio Hernández • **Revisión de la traducción:** Camila Castañón Moreschi • **Ilustraciones:** Riccardo Pieruccini
Colores: Daniele Rudoni • **Maquetación:** Edge Studio • **Edición de reglas:** Roberto Corbelli, William Niebling

Gracias a los miembros de las pruebas de juego, a sus grupos de juego y a todos los jugadores por sus apreciadas sugerencias. Los diseñadores quieren dar las gracias especialmente a Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipo, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini y Ü-Säxle.



Más información en
ASMODEE.ES

Los **CUATRO VALIENTES**

REGLAS

Añade las nuevas cartas de Personaje a las demás y barájalas.

John Pain y Flint Westwood requieren las expansiones
El viejo saloon y Vivo o no muerto respectivamente.

Si no vas a usar alguna expansión, no uses el personaje
correspondiente.



BIG SPENCER



TEREN HILL

Nunca puedes volver a lanzar dinamitas, pero si sacas 3 o más, no activas los efectos correspondientes (es decir, sigues pudiendo volver a lanzar tus otros dados y no pierdes 1 punto de vida). Las flechas se descartan al final del turno.

Juega el turno adicional después de tu turno actual. La capacidad no se activa durante el turno adicional. Los símbolos dobles de los dados del saloon se consideran símbolos distintos a los símbolos individuales de los dados básicos. Los símbolos de las cartas de Rabia cuentan para poder activar esta capacidad.



**JOHN
PAIN**

*Debe usarse con la expansión **El viejo saloon***

Usa el dado del Bocazas y del Cobarde juntos. Siempre lanzas 5 dados.



**FLINT
WESTWOOD**

*Debe usarse con la expansión **Vivo o no muerto***

El duelo adicional se resuelve después de que hayas terminado todos los demás duelos durante tu turno. No puedes librar más de un duelo contra un mismo personaje en cada turno. Los símbolos de duelo de las cartas de Rabia cuentan para poder activar esta capacidad.