

Variantes de juego

Modo CIEGO:

Juega sin conocer las 4 balas apartadas al inicio del juego.

Modo MENTIROSO:

El jugador que configura el revólver puede mentir sobre el número de balas en el Revólver. Si los jugadores piensan que miente, dicen «¡MENTIROSO!». Si realmente ha mentido, comienza la partida sin objeto. Si, por el contrario, ha dicho la verdad, el acusador comienza con un solo objeto.

Modo RONDA:

Juega en varias rondas acumulando puntos.

- Último jugador en pie: 6 puntos.
- Penúltimo jugador en pie: 3 puntos.
- Eliminar a un jugador: 1 punto.
- En caso de empate, se puede organizar un duelo de «Ruleta RUSA». Toma 5 cartas de bala azul y 1 carta de bala roja. Voltea las cartas una por una; si te sale la roja, has perdido.

Modo BONNIE & CLYDE : 4 jugadores

Forma dos parejas. Si uno de los dos amantes es eliminado, el otro también lo es automáticamente.

Nota: Puedes usar la carta CARNE en tu pareja.

Todos los modos son acumulativos.

¡Buena partida!

Agradecimientos:

Gracias a mi Padrino Michel, gracias a Justine, Romain, Juliette, Dorian, Diego y a todos mis amigos que me han ayudado de cerca o de lejos.

También agradezco a mi familia por su apoyo durante la creación de este juego.



REGLAS DEL JUEGO

Objetivo del juego

Elimina a tus oponentes uno por uno utilizando tus objetos y tus disparos de Revólver.

Sé estratégico con tus disparos y ahorra tus objetos.

Permanece como el último jugador en pie para ganar.

Preparación

- Prepara una pila de Objetos y una pila de **Revólver** (*cartas de Balas*) y colócalas en el centro de la mesa. Cada pila tendrá su propio montón de descarte.

Recarga del Revólver:

- **PASO 1** : Mezcla las 16 cartas de Balas, retira 4 y revelalas. Estas 4 cartas se desechan y se colocan a un lado boca abajo.

> Hay 8 balas rojas y 8 balas azules en el juego. Por deducción, conoces el número de rojas y azules restantes.

Ejemplo : Si quito las 4 cartas y hay 2 rojas y 2 azules, entonces deduzco que en el **Revólver** quedan 6 azules y 6 rojas...

- **PASO 2** : Coloca las 12 cartas restantes boca abajo en el centro de la mesa para formar el **Revólver**.

> Durante una partida, si ya no hay **Balas**, recarga el Revólver siguiendo el PASO 1.

Distribución inicial:

- Cada jugador comienza con 4 cartas de objeto.
- El jugador a la derecha de quien empieza recibe una carta de objeto adicional (*excepto en partidas de dos jugadores*).

Fichas de vida de los jugadores:

- Partida rápida: **4 Puntos de Vida** (PV)
- Partida estratégica: **5 Puntos de Vida** (recomendado para 2-4 jugadores)



Autor : Tom Charpin

Ilustración : Olivia Corradini

Editado por Topi Games

¿Quién empieza?

Quien haya montado a un caballo más recientemente comienza. El juego se juega en el sentido de las agujas del reloj, turno por turno.

Desarrollo de un turno

Robar un objeto (OBLIGATORIO):

Al comienzo de su turno, el jugador roba una carta de la pila de OBJETOS.

Luego, las acciones siguientes se realizan en el orden que elija, y el turno del jugador termina **obligatoriamente con un DISPARO**.

Realizar sus dos disparos (OBLIGATORIO):

- Cada jugador debe hacer 2 disparos (*en el orden que elija*):

y { 1 Disparo DE DUELO > contra un oponente
1 DISPARO AUTOMÁTICO > contra sí mismo

Antes de disparar, anuncia tu objetivo:

“¡Disparo a Dorian!» / «¡Me disparo a mí mismo!”

Para disparar: Después de anunciar tu objetivo, volteas la **primera** carta del Revólver.

- Bala ROJA > El objetivo pierde 1 PV
- Bala AZUL > El objetivo no pierde PV



Jugar objetos (OPCIONAL):

Puedes jugar tantos objetos como desees durante tu turno, pero no puedes jugar el mismo dos veces.

Ejemplo: 1 Bala de Oro + 1 Carne + 1 Linterna...

**DESECHA TODOS LOS OBJETOS UTILIZADOS.
PUEDES USAR TUS OBJETOS ANTES Y ENTRE TUS
DISPAROS.**

Todos los efectos de los objetos están detallados en las cartas. Algunos objetos pueden usarse en reacción o incluso fuera de tu turno.

Recuperar vida (OPCIONAL):

Una vez por turno, puedes desechar tres objetos para recuperar **1 punto de vida**.

> Esta acción no impide jugar objetos si te quedan.

Fin del turno:

Cuando el jugador ha terminado todos sus disparos, se pasa al siguiente jugador. (*Si queda alguien vivo*).

Fuera de tu turno

Fuera de tu turno, puedes realizar diversas acciones utilizando tus objetos que tengan el símbolo ∞. Estas cartas también se pueden jugar durante tu turno.



Cada uno de los objetos ∞ debe ser utilizado **ANTES** de que un oponente voltee su carta de bala.

> Cuando ya no tengas más objetos en mano, **al comienzo de tu turno roba dos**.

Pérdida de vida y eliminación

- Por cada daño, volteas una ficha de **VIDA** corazón.
- Si pierdes tu última ficha de vida, estás eliminado, pero tienes la opción:
 - a - **Convertirte en un fantasma**: Ya no disparas ni robas, pero aún puedes usar las cartas de objeto «infinito» contra tus oponentes.
 - b - De lo contrario, **distribuye tus cartas restantes** a quien desees.

Fin del juego

Solo queda un jugador vivo.



Ningún jugador puede ser eliminado durante el primer turno de la mesa.

Condiciones especiales

- La **ESTRELLA DEL SHERIFF** te protege de la **BOMBA**.
- Si entre dos disparos ya no hay **BALAS** en el **REVÓLVER**, recárgalo antes de disparar la segunda **BALA**.
- Para **LLAMADA A UN BANDIDO**, después de tus dos disparos contra un oponente, también debes hacer tu **DISPARO AUTOMÁTICO**.
- Está **PROHIBIDO** mirar dentro del montón de descarte del **REVÓLVER**; si olvidas hacerlo, ¡es tu problema!