

Ludovic Maublanc

CASH 'n GUNS

SECOND EDITION

Team Spirit



Reglamento

KOVALIC

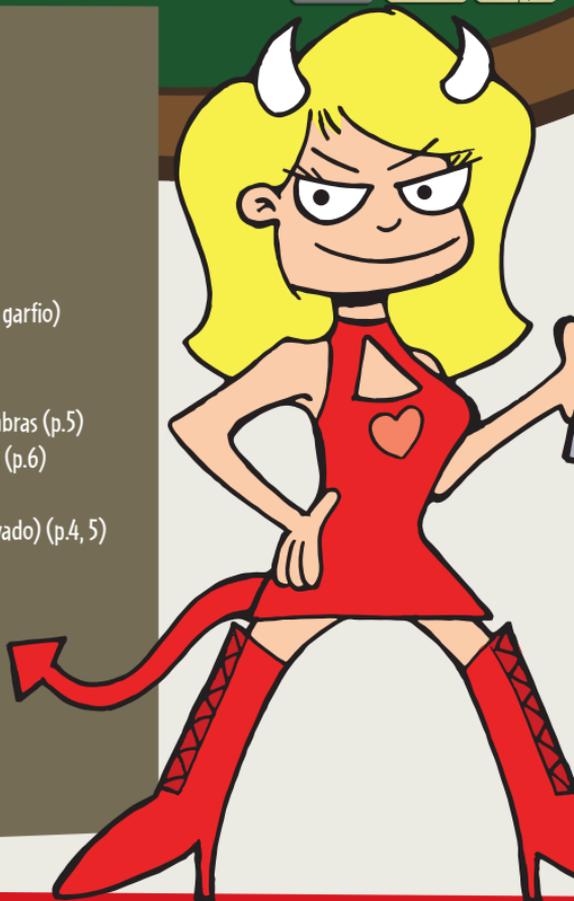
Resumen

En esta expansión, Team Spirit, el reparto del botín ¡se convierte en un asunto de familia! Descubre la alegría de pertenecer a un equipo (p.4) y contratar poderosos mercenarios (p.6). Esta expansión añade el juego en equipo y el módulo de Mercenarios. Durante las partidas por equipos, puedes decidir si añades o no a los Mercenarios.



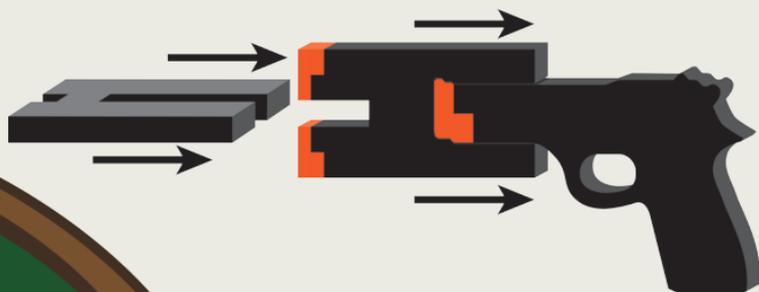
Contenidos

- A. El reglamento de la expansión
- B. 4 Pistolas de espuma (p.8)
 - B1. 1 Desert Sparrow
 - B2. 1 Stun Gun (Táser)
 - B3. 1 Silencer (Silenciador)
 - B4. 1 Grappling Gun (Pistola garfio)
- C. 7 Personajes
- D. 7 Bases de plástico
- E. 1 Ficha de Comerciar en las sombras (p.5)
- F. 1 Ficha de Reclutar mercenarios (p.6)
- G. 4 Cartas de Superpoder (p.8)
- H. 2 Cartas Evil Twin (Gemelo Malvado) (p.4, 5)
- I. 3 Cartas Sorpresa (p.8)
- J. 8 Cartas de Munición
 - J1. 5 Clics
 - J2. 3 Bangs!
- K. 4 Fichas de Sobre (p.6)
- L. 12 Cartas de Mercenario (p.7)



Montar el silenciador

El Silenciador se añade a una Pistola normal encajando las dos partes del Silenciador en la punta de una de las Pistolas básicas.



Créditos y agradecimientos

Autor: Ludovic Maublanc

Ilustración: John Kovalic

Desarrollo: «Los belgas del sombrero»

conocidos como Cédric Caumont y Thomas Provoost

Asistente editorial: Théo Rivière

Director de diseño gráfico: Alexis Vanmeerbeeck

Diseño gráfico: Éric Azagury, Cédric Chevalier

Jefe de producción: Guillaume Pilon

Traducción al español: Diego García



El autor quiere mostrar su agradecimiento a los numerosos jugadores que realizaron las pruebas de juego. Fueron los Padrinos, Gemelos Malvados, Reyes Silenciosos, Gatillos Fáciles, Víctimas Escogidas, Optimistas del Primer Turno, Eliminados en el Primer Turno, Coleccionistas de Armas Experimentales, Coleccionistas de Arte Incomprendido y Primeros Jefes de los mercenarios del Equipo B. Un agradecimiento especial a los residentes y aficionados al brunch de la Cafetière.



Preparación

La preparación es la misma que la del juego básico. Los cambios se muestran en verde.

- Cada jugador coge 1 Pistola, 5 cartas de Clic, 3 cartas de Bang! y 1 Personaje que coloca de pie delante de él (o ella).
- + El jugador recibe un Personaje específico en función del equipo al que pertenezca. Los jugadores de un mismo equipo juegan con Personajes del mismo color.
Equipo Rojo: Farha, Kasi, Kush • **Equipo Verde:** Nikita, Boris, Natasha •
Equipo Blanco: Pedro, Maria, Pinto • **Equipo Marrón:** Luca, Mama.
- + Crea los equipos tal y como se indica a continuación (cada letra representa un equipo diferente) alrededor de la mesa:



- + Baraja todas las cartas de Superpoder (las nuevas y las del juego básico) boca abajo y reparte dos cartas a cada jugador. Los miembros de cada equipo pueden hablar entre ellos. Cada jugador escoge una carta de las dos que ha recibido y la coloca boca arriba delante de su Personaje. Cada jugador explica, por turnos, su Superpoder.
 Excepción: En una partida con 7 jugadores los dos jugadores del mismo equipo que están sentados juntos no reciben carta de Superpoder al principio de la partida. En su lugar, cada uno recibe una carta de Evil Twin (Gemelo Malvado).
- Baraja las cartas de botín y divídelas en 8 mazos de 8 cartas boca abajo.
- Coloca la nueva ficha de Nuevo Padrino y la ficha de Comerciar en las sombras en el centro de la mesa, al lado de las cartas de Botín.
- Coloca las fichas de herida cerca.
- Entrega el Escritorio del Padrino al jugador de más edad, que lo colocará delante de su personaje.
 Nota: si estás jugando con 9 jugadores y nadie ha cogido una Pistola especial puedes utilizar cualquiera de las Pistolas especiales incluidas en esta expansión como si fuera una Pistola básica.

N EQUIPO

Resumen de ronda

La ronda de juego se desarrolla de la misma forma que en el juego básico, con los siguientes cambios.

Inicio de ronda

Coloca 8 cartas de botín boca arriba y asegúrate que las fichas de Nuevo Padrino y Comerciar en las sombras tienen sus lados «disponible» visibles.

Compañeros de equipo

El desarrollo de la partida es parecido al juego «clásico». Deben añadirse las dos reglas siguientes:

- Los jugadores no pueden apuntar a un compañero de equipo.
- Durante el reparto del botín, un jugador puede utilizar el Medkit o Clip en un compañero de equipo vivo, incluso si este compañero no está participando en el reparto.

La ficha de Comerciar en las sombras

Durante el reparto del botín, la ficha de Comerciar en las sombras funciona igual que la ficha de Nuevo Padrino. Un jugador puede decidir utilizar su poder dándole la vuelta a la ficha en lugar de coger una carta de Botín. El jugador puede intercambiar una de sus cartas por otra del mismo tipo (Botín, Munición, Superpoder o Sorpresa) con un compañero de equipo.

Nota: los jugadores pueden discutir en voz alta su elección. Los jugadores pueden intercambiar cartas con un compañero de equipo muerto, en cuyo caso ese compañero elige la carta.



Evil Twin (Gemelo malvado) (Partida de 7 jugadores)

Durante el reparto del botín, si ambos gemelos malvados están presentes solo uno participa en el reparto, ellos escogen quién. En cualquier otra situación, los Gemelos malvados se consideran dos jugadores distintos.



Fin de la partida

Al igual que en el juego básico, la partida termina al final del octavo reparto. Solo los personajes vivos reciben puntos. El jugador que tenga más Diamantes consigue la ficha de \$60.000. Después cada jugador suma el total de su botín (Billetes, Cuadros...) y los miembros de cada equipo que sigan vivos suman sus puntos para obtener el total del equipo. El equipo más rico gana la partida. En caso de empate, el equipo con más heridas es el ganador. Si el empate persiste, ambos equipos comparten la victoria.

Nota: si en algún momento de la partida solo quedan miembros de un único equipo, ese equipo gana automáticamente la partida.



LOS MERCENARIOS

Cuando ya estéis familiarizados con el juego por equipos, añadid los Mercenarios.

Preparación

La preparación es la misma que para el juego por equipos, con los tres cambios siguientes:

- + Coloca la ficha de Reclutar Mercenarios junto a la de Nuevo Padrino y Comerciar en las sombras en el centro de la mesa, al lado de las cartas de Botín.



- + Coloca cuatro cartas de Mercenario boca arriba a la vista de todos los jugadores (en tu primera partida te sugerimos que utilices los siguientes: CatGirl, Jay Bond, el Dre Gray y Miss Pencilhands). Ten en cuenta que para usar tres Mercenarios (Clemenz'Hand, Forger Frankie y Jason UPS) necesitarás la expansión More Cash'n More Guns.



- + Al lado de las cartas de Mercenario coloca las fichas de Sobre correspondientes a cada equipo de la partida.



La ficha de Reclutar Mercenarios

Durante el reparto del botín, la ficha de Reclutar Mercenarios funciona igual que la ficha de Nuevo Padrino. Un jugador puede decidir utilizar su poder dándole la vuelta en lugar de coger una carta de Botín. El jugador puede elegir colocar una de sus cartas de Botín debajo del sobre correspondiente a su equipo. El botín se pierde, pero permitirá al equipo reclutar un Mercenario al final de la partida.

Fin de partida

Al igual que en el juego básico, la partida termina después del octavo reparto.

Antes de sumar nada, cada equipo podrá **reclutar un Mercenario** y conseguir su bonificación de final de partida. Revela la cantidad total que ha puesto cada equipo **debajo de su Sobre**.

A continuación, cada equipo recluta, por turnos, un Mercenario acorde con la cantidad que ha invertido durante la partida, empezando por el equipo que puso más dinero. **El poder de un Mercenario reclutado se aplica inmediatamente.**

Ten en cuenta que tienes que haber puesto al menos una carta de Botín para participar en esta fase. Si un equipo no ha puesto ninguna carta bajo su sobre no conseguirá nada.

Si hay varios equipos que han invertido la misma cantidad ira primero el equipo que haya invertido más cartas. Si el empate persiste, el último Padrino decide qué equipo va primero.

Ejemplo: el equipo rojo ha invertido 3 Billetes de \$5.000, el equipo verde 2 de \$10.000 y el equipo blanco 1 de \$10.000 y 1 de \$5.000. El equipo verde elegirá primero, después el rojo y por último el blanco.

Si estás jugando con la expansión More Cash'n More Guns el último Padrino decide si los **Billetes Falsos** contarán o no antes de reclutar Mercenarios.

Efectos de los Mercenarios



AGENT 48 (Agente 48): el equipo hiere al personaje que elija.



CATGIRL: uno de los jugadores del equipo roba una carta de Botín del jugador contrario que elija. El jugador repite esta acción hasta que haya robado 3 Billetes, 2 Diamantes o 1 Cuadro. El jugador puede elegir diferentes víctimas en cada robo.



Dre GRAY (Doctor Gray): el equipo puede resucitar a uno de sus miembros muertos.



FAKE ELVIS (Elvis de pega): dos jugadores vivos del equipo se casan. Su botín se junta. Reciben \$20.000 como regalo de bodas.

Aclaración: este personaje permite a un equipo sumar los Diamantes y los Cuadros de dos jugadores como si fueran de un único jugador. Si uno de los contrayentes muere después de la boda (por ejemplo, por culpa del Agente 48), el jugador viudo se queda con todo el botín.



HOT MAIL: Hot Mail es un nuevo miembro del equipo con su propio botín. Su botín se compone de todas las cartas que se hayan colocado debajo de los sobres.



JAY BOND: el equipo incrementa el valor de sus Billetes de \$5.000. Ahora valen 15.000.



LADY DIAMOND: el equipo decide sumar o restar \$30.000 a la bonificación de los Diamantes.



MISS PENCILHANDS (señorita Manoslápices): un miembro del equipo añade un cuadro a su colección.



ZOMBIE BOY (Chico Zombi): Chico Zombi es un nuevo miembro del equipo con su propio botín. Su botín se compone de todas las cartas de Botín de un contrario muerto.

Para usar los siguientes tres Mercenarios necesitarás la expansión **More Cash'n More Guns**



CLEMENZ'HAND (Clemenz la Mano): durante la partida, cuando el Padrino utiliza la Caja Fuerte, en lugar de dar una carta a su mano derecha la coloca debajo de Clemenz la Mano. Clemenz la Mano es un nuevo miembro del equipo con su propio botín. Su botín se compone de todas las cartas que ha ganado y de cualquier carta de Botín que quede debajo de la Caja Fuerte.



FORGER FRANKIE (Frankie el Falso): el equipo gana \$5.000 por cada Billeto Falso que tenga (independientemente de que los Billetes Falsos cuenten o no).



JASON UPS: el equipo decide si suma o resta \$25.000 al valor de las cartas Maletín y Llave.

Los nuevos Superpoderes



THE DESERT SPARROW: Coge la «Desert Sparrow» y devuelve tu Pistola básica. Durante la partida, el jugador al que apuntes no te puede apuntar a ti. Si lo está haciendo, debe cambiar su blanco.



THE GRAPLING (El Garfio): Coge la Pistola con Garfio y devuelve tu Pistola básica. Cuando muestres un Bang! puedes decidir no herir al personaje objetivo. En lugar de eso, el personaje se tumba y tú coges una de sus partes del botín.



THE SILENCER (El Silenciador): Coge la Pistola con silenciador y devuelve tu Pistola básica. Durante la partida, dispararás utilizando tus cartas de Clic en lugar de tus cartas de Bang!



THE STUN GUN (El Táser): Coge el Táser y devuelve tu Pistola básica. Cuando muestres un Bang! puedes decidir no herir al personaje objetivo. En su lugar, el personaje se tumba y debe coger al azar dos de sus cartas de Botín y colocarlas en el Botín del turno.

Las nuevas Sorpresas



FLASH BANG: Antes de la fase de Apuntar, el resto de jugadores debe cerrar los ojos y apuntar sin mirar. Solo abrirán los ojos después de la fase de Agallas. Aclaraciones: se ignora la fase del Privilegio del Padrino, los poderes del The Kid y de The Cunning y el poder de la Desert Sparrow. El jugador que tiene los ojos abiertos debe informar a los jugadores que están apuntando claramente a un jugador. También puede dar todas las pistas que quiera (verdaderas o falsas).



JAMMED WEAPONS (armas encasquilladas): Después de la fase de Agallas, sáltate la fase de aplicación de las cartas y pasa directamente a repartir el botín. Descarta todas las cartas de Munición utilizadas en este turno. No tienen efecto.



PARCEL BOMB (paquete bomba): Al principio de la fase de Reparto del botín, coloca una ficha de Herida en una carta o una ficha del Botín. El jugador que se lleve esa carta también se lleva la ficha.

Aclaración: los jugadores no pueden negarse a coger su parte del Botín.



TEAM SPIRIT es un juego de REPOS PRODUCTION publicado por SOMBREROS PRODUCTION.

© SOMBREROS PRODUCTION 2016. ALL RIGHTS RESERVED.

Sombreros Production • Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium

www.rprod.com • +32 471 95 41 32

El contenido de este juego solo puede usarse para entrenamiento privado.