

MORE

Ludovic Maublanc

CASH'n

SECOND EDITION

MORE

GUNS



Reglas

KOVALIC

Resumen

¡En esta expansión, More Cash'n More Guns, la confrontación y la tensión aumentan aún más con nuevas cartas de Botín, cartas Sorpresa y 4 nuevas armas!



Contenido

- A. instrucciones
- B. 4 pistolas de espuma
 - B1. 1 pistola grande
 - B2. 1 pistola pequeña
 - B3. 2 pistolas idénticas

Durante tu primera partida, retira el tapón de espuma de una de las pistolas idénticas. ¡Esa arma es una pistola falsa!
- C. 1 ficha de Caja Fuerte
- D. 3 cartas de Poder
- E. 16 cartas Sorpresa
- F. 16 cartas de Botín:
 - F1. 5 Billetes de \$10.000 falsos
 - F2. 5 Billetes de \$20.000 falsos
 - F3. 1 Cuadro falsificado
 - F4. 1 carta con 2 Diamantes falsos
 - F5. 2 Combinaciones de caja fuerte
 - F6. 1 Maletín
 - F7. 1 Llave

Preparación

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

- Cada jugador coge 1 Pistola, 5 cartas de Click, 3 cartas de Bang! y 1 personaje que coloca frente a él (o ella).
- Baraja todas las cartas de Botín (**las nuevas y las del juego básico**), y crea 8 pilas de 8 cartas boca abajo.
- + Coloca las 16 cartas de Botín restantes, boca abajo, debajo de la ficha de Caja Fuerte, que tiene que estar con el lado «disponible» visible.
- Coloca la ficha Nuevo Padrino 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.
- + Baraja todas las cartas de Poder (los nuevos y los del juego básico) y reparte, boca abajo, dos a cada jugador. Cada jugador elige una, la coloca boca arriba delante de su Personaje y descarta la otra, colocándola de nuevo en la caja. Después, cada jugador, por turnos, explica su Poder.
- + Baraja todas las cartas Sorpresa boca abajo, y reparte dos a cada jugador. Cada jugador descarta una y mantiene la otra en secreto.



Resumen de turno

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

Inicio de turno

Coloca boca arriba 8 cartas de Botín boca arriba y asegúrate de que las fichas de Nuevo Padrino y Caja Fuerte tienen sus lados «disponible» visibles.

El Padrino y la Caja Fuerte

Una vez por reparto, en lugar de tomar una parte del Botín, el Padrino puede coger las dos primeras cartas de Botín de la Caja Fuerte. El jugador las mira, se queda una y entrega la otra a su mano derecha (el jugador de su derecha). Después da la vuelta a la ficha de Caja Fuerte.

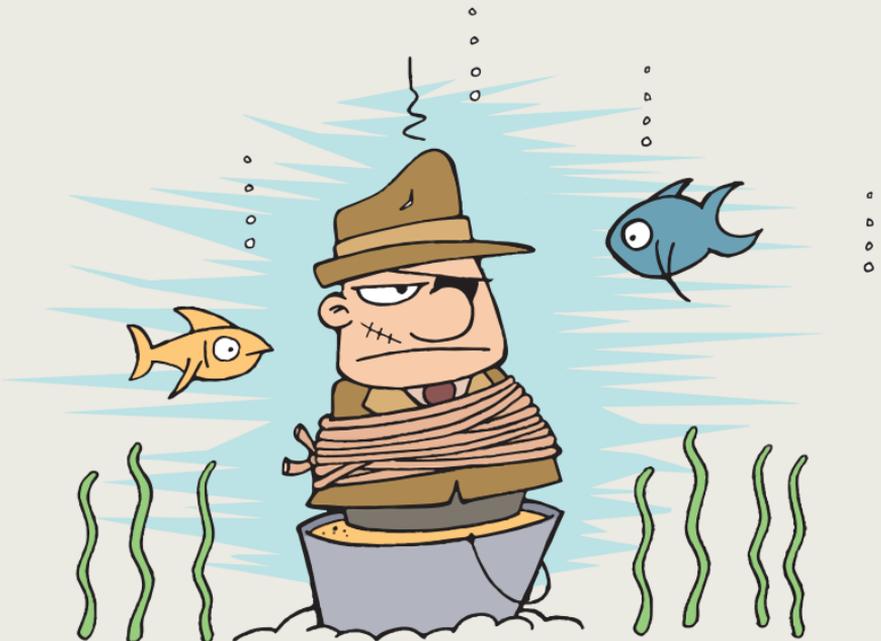
El turno continúa de la forma habitual.

Notas:

- * El jugador que recibe la segunda carta siempre es el situado a la derecha del Padrino, aunque su Personaje esté herido o tumbado.
- * Solo si el jugador a la derecha del Padrino está muerto, la recompensa salta al siguiente jugador a la derecha del Padrino.
- * La Caja Fuerte no se considera como parte del Botín.
- * El reparto termina inmediatamente cuando la última parte de Botín se coge (cartas de Botín y ficha de Nuevo Padrino). Podría suceder que al Padrino no le dé tiempo de entrar a la Caja Fuerte.
- * Es el Padrino del turno en juego el único jugador que puede entrar en la Caja Fuerte y no el jugador que coge la ficha de Nuevo Padrino.
- * Al utilizar las cartas de Botín de combinación de Caja Fuerte, es posible que esta quede vacía hacia el final de la partida.
- * Si solo hay una carta en la Caja Fuerte, el Padrino puede elegir quedarse con ella o dársela a su mano derecha.

El Padrino y el último turno

Coger la ficha de Nuevo Padrino en el último turno ahora es útil, ya que como el último Padrino de la partida decidirás si los **billetes falsos** se tienen en cuenta o no en el Botín definitivo de los jugadores.



Fin de la partida

El final de la partida se desarrolla como en el juego básico, excepto que el último Padrino decide si los billetes falsos se tienen en cuenta o no en el Botín definitivo, antes de que los jugadores muestren el número de Diamantes que poseen.

Valor de las nuevas cartas de Botín:

¡Las nuevas cartas de Botín traen nuevas formas de ganar dinero!

Notas generales: las «falsificaciones» (Billetes, Cuadros y Diamantes) son consideradas como partes normales del botín.

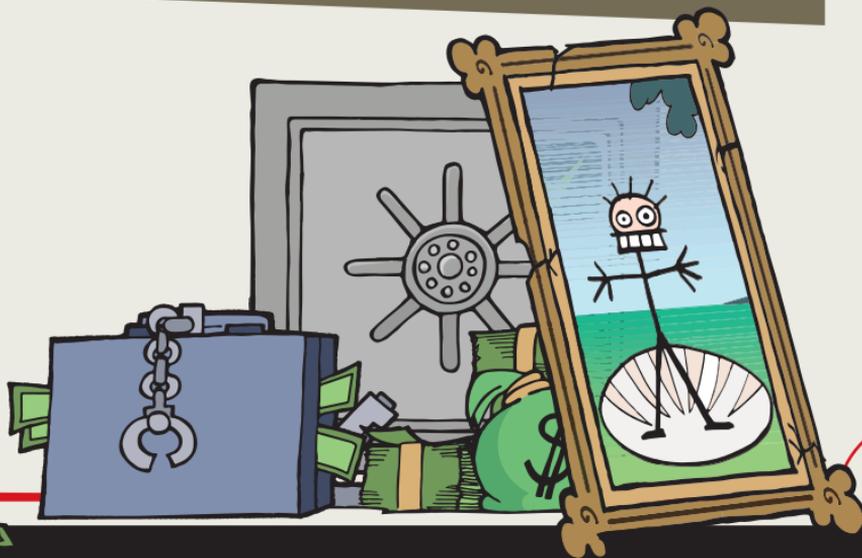
Los poderes que tengan efecto sobre el Botín también se aplican a las «falsificaciones».

- **Billetes falsos de \$10.000 y \$20.000:** el valor de los billetes falsos dependerá de la elección del último Padrino de la partida. O bien no se cuentan y valen cero, o se tienen en cuenta y valen lo indicado. Si se tienen en cuenta, se aplican a todos los jugadores, y no sólo al Padrino.
- **Diamantes falsos:** estos diamantes no tienen ningún valor, pero cuentan como dos cartas de Diamantes para el bonus al final de la partida.
- **Cuadro falsificado:** al final de la partida, el poseedor de dicha pintura puede gastar \$20.000 para que esta carta cuente como un Cuadro. De lo contrario, se descarta.
- **Llave y Maletín:** al final de la partida, estas dos cartas valen \$25.000 cada una si los poseedores de las mismas aún están vivos.
Nota: si el portador de la Llave muere, el Maletín vale \$ 0 y viceversa. Por supuesto, si un solo jugador posee la Llave y el Maletín, cuentan ambas cartas ¡y por lo tanto recibe \$50.000!
- **Combinación:** cuando coges la Combinación, descártala y coge una carta de Botín de tu elección de la Caja Fuerte. ¡Cuidado, no cambies el orden de las cartas de la Caja Fuerte y no des la vuelta a la ficha de Caja Fuerte!

Nota:

* Es posible utilizar una carta de Combinación incluso si el Padrino ya ha utilizado su Poder para entrar en la Caja Fuerte.

* Si siendo el Padrino entras en la Caja Fuerte y coges la Combinación, utilízala inmediatamente y coge la carta de Botín de tu elección de la Caja Fuerte.



Los nuevos Poderes



The Big Gun (*Pistolón*):

Coge la pistola grande y devuelve tu arma básica a la caja. Cuando juegas un Bang!, infliges 2 Heridas a tu oponente si este no tenía Heridas al comienzo de la ronda. Solamente Infliges una Herida si ya estaba herido.

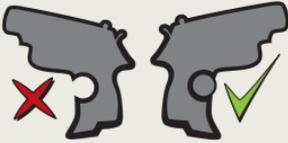
Por ejemplo: Aida tiene la Magnum. Aida y Nacho están apuntando a Ainhoa que no tiene Heridas. En la fase de Arrestos, los tres gritan «¡Banzai!» y se mantienen en la trifulca, sin tumbar sus Personajes. Cada jugador muestra su carta de Bala. Aida tiene un Bang! Como Ainhoa no tenía Heridas en el comienzo del turno, Aida le inflige 2 Heridas a Ainhoa. Pero Nacho también tenía una carta de Bang!, así que Ainhoa recibe una herida más y queda fuera de la partida.



The Brute (*El Bruto*):

¡Cuando recibes una Herida, tu Personaje no se tumba! Por lo tanto todavía participas en el reparto.

Nota: si tumbas voluntariamente a tu Personaje durante la fase de Arrestos, no tomas parte en el reparto del Botín.



The Twin Guns (*Pistolas Idénticas*):

Coge las pistolas idénticas y devuelve tu arma básica a la caja. Ahora tienes 2 armas de fuego, ¡pero por desgracia, una de las dos es falsa! En cada turno, puedes apuntar a 2 jugadores diferentes, pero solo la pistola auténtica inflige daño.

Nota: la pistola auténtica es la que tiene el mango completo. Puedes cambiar tus armas de mano cada vez que apuntes para que sus oponentes no sepan cuál es la falsa.

Aclaraciones sobre los Poderes del juego básico:

- **The Stealthy (*El Furtivo*):** cuando te tumbas, coge inmediatamente un Billete de \$10.000 (ya sea auténtico o falso).
- **The Dictator (*El Dictador*):** las falsificaciones (Billetes, Cuadros, Diamantes) se consideran como cartas de Botín normales. Si el dictador prohíbe a un jugador coger el Maletín, tampoco es posible coger la Llave.
- **The Junk Dealer (*El Marrullero*):** no se puede intercambiar su carta de Botín con otra de la Caja Fuerte.
- **The Lucky man (*El Afortunado*):** si no tienes Heridas aún, la Magnum no puede infligirte Heridas.
- **The Greedy (*El Avaricias*):** si el Padrino tiene este Poder, no pueden entrar en la Caja Fuerte dos veces en un mismo turno.



Las cartas Sorpresa

Las cartas Sorpresa tienen un efecto inmediato: ¡solo se pueden usar una vez durante la partida, tras lo cual se descartan! A menos que se especifique lo contrario, se pueden jugar en cualquier momento.

Ambulance (*Ambulancia*):



Puedes quitar una de tus Heridas. Además, todos los demás jugadores pueden, en su turno, ofrecerte una carta de su botín, boca arriba, para que les cures una de sus Heridas. Eso sí, eres libre de aceptar o no.

Nota: no se puede jugar esta carta si acabas de morir.

Backstab (*Puñalada*):



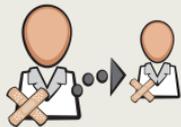
Aunque estés tumbado, puedes utilizar tu carta de Bang!

Coup d'État (*Cambio de jefe*):



Antes de que el Padrino utilice su privilegio (pedirle a otro jugador que cambie de objetivo), coge la ficha de Padrino.

Crazy Bullet (*Rebote loco*):



Cuando infliges una Herida con un Bang!, infliges otra al siguiente jugador a la izquierda de tu objetivo que no esté tumbado.

Fake Click (*Click falso*):



Cuando muestres tu carta de Bala, puedes jugar tu Click como un Bang!

Give Me That! (*¡Dame eso!*):



Cuando un jugador elige una carta de Botín, puedes optar por cogerla tú en lugar de dejarle a él que se la lleve.

I'll Be Back! (*¡Volveré!*):



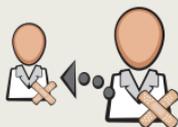
Al comienzo de una fase de reparto, levanta de nuevo a tu Personaje (si estaba tumbado o herido) para tomar parte en el reparto.

Imitator (*Imitador*):



Cuando un jugador es eliminado del juego, coge su carta de Poder.

Magic Bullet (*Bala mágica*):



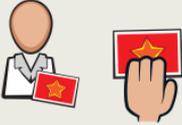
Cuando infliges una Herida con un Bang!, infliges otra al siguiente jugador a la derecha de tu objetivo que no esté tumbado.

Manipulation (*Manipulación*):



Durante el reparto de Botín, decide la distribución de las cartas de Botín y da permiso (o no) al Padrino para entrar en la Caja Fuerte.

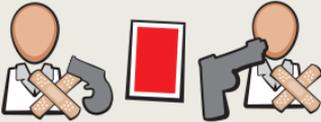
Nota: si dejas que el Padrino entre en la Caja Fuerte, este será libre de elegir la carta de Botín de su elección.

Recycler (Reciclador):

Después de que un jugador haya utilizado carta Sorpresa, puedes reclamar esta y utilizarla a partir del siguiente turno.

Seduction (Seducción):

Después de que el Padrino haya utilizado su privilegio (que pedir a otro jugador que cambie de objetivo), obliga a todos los jugadores que se te estén apuntando a que fijen su objetivo sobre otro(s) jugador(es) de tu elección.

Small Gun (Pistola pequeña):

Al principio del turno, coge la Small Gun (pistola pequeña) en tu otra mano. A continuación apunta a dos jugadores diferentes. Si juegas una carta Bang! se aplica a las dos armas. Sin embargo, cuando la Small Gun inflige una herida se devuelve a la caja.

Smoke Grenade (Bomba de Humo):

En cualquier momento del juego, pero antes del inicio del reparto, baraja y coloca boca abajo todas las cartas de Botín de este turno. El resto del turno se desarrolla de la forma habitual.

Take That! (¡Trágate esa!):

Una vez aplicadas las Heridas, tumba el Personaje de un jugador adyacente a ti sin infligirle ninguna Herida: este no podrá participar en el reparto de Botín.

Untouchable's Creed (Intocable):

Al comienzo de una ronda, descarta un Click para no participar en la fase de ¡Manos Arriba! Entrás de nuevo en la partida en la fase de reparto del botín.

Créditos

Autor: Ludovic Maublanc

Desarrollo: «Los belgas con Sombrero» aka Cédric

Caumont & Thomas Provoost

Ilustraciones: John Kovalic

Redacción y corrección de pruebas: Ann Pichot

Director de Diseño Gráfico: Alexis Vanmeerbeeck

Diseño gráfico: Éric Azagury, Cédric Chevalier, Justine Lottin

Jefe de producción: Guillaume Pilon

Traducción castellano: Haritz Solana

El autor desea dar las gracias a todos los testers de esta nueva aventura de Ca\$h'n Guns. En particular, a los habituales de Le Brunch de la Cafetière, a los miembros de Dijon games café, de Dé Masqué, y de Chômeuses gang. Y un gran agradecimiento especial a Ann ¡que no se molesta ni siquiera cuando cambio los archivos el día antes de mandarlos a la imprenta! ;)

MORE CA\$H'n MORE GUNS es un juego de Repos Production publicado por Sombreros Production.

Teléfono 32 471 95 41 32

Rue des comédiens, 22

1000 Bruselas Bélgica

www.rprod.com



© SOMBREROS PRODUCTION 2015. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. El contenido de este juego solo se puede utilizar para fines de entretenimiento privado.

Para asistencia técnica, póngase en contacto con contacto@asmodee.com

