

CASH 'n GUNS

SECOND EDITION

La Partida. (Somos una banda de gánsters repartiéndonos el botín)



Una partida consta de 8 turnos de juego. Al finalizar el 8º turno, el jugador/bandido VIVO/EN PIE con más dinero será el ganador.

Preparación.

1. Cada jugador selecciona un personaje del juego y coge su figura. Colócala delante de ti. Además también toma:

x1 Pistola de foam
x5 Cartas de Click
x3 Cartas de Bang!

2. Mezcla (shuffle) todas las cartas de botín (loot cards) y haz 8 montones/pilas de 8 cartas.
3. Coloca el marcador del -Nuevo Padrino- junto a las cartas de botín.
4. Coloca los marcadores de herida (wound tokens) al alcance de todos los jugadores.

Antes de comenzar con el 1º turno entrega el escritorio del Padrino al jugador más viejo. Éste lo colocará delante de su figura. Ya podemos comenzar.

Turno de Juego.

Cada turno del juego se divide en 7 etapas. El Padrino -Godfather- (el jugador con el escritorio) es el encargado de controlar el desarrollo de cada una de las etapas.

1. EL BOTÍN (The Loot)
2. ELECCIÓN DE LA CARTA DE BALA/DISPARO (Choice of the Buller Card).
3. EL RETO. (Hold-Up).
4. EL PRIVILEGIO DEL PADRINO.
5. CORAJE (Courage). BANZAI !!!!
6. EFECTOS DE LAS CARTAS.
7. REPARTO DEL BOTÍN. (Loot Sharing)

1. EL BOTÍN (The Loot)

Al comienzo de cada turno de juego, se cogen 8 cartas de botín (LOOT CARDS) y se colocan descubiertas (face-up). Junto a ellas colocamos el marcador de 'nuevo padrino'.

2. ELECCIÓN DE LA CARTA DE BALA/DISPARO (Choice of the Buller Card).

Cada jugador de manera secreta/oculta selecciona una de sus cartas de bala (CLICK o BANG!) y la coloca mirando hacia abajo (cubierta) (face-down) delante de él. (Esta carta se descartará al finalizar el turno y no se podrá volver a utilizar durante el resto de la partida.)

3. EL RETO. (Hold-Up).

El padrino del turno contará hasta 3 [1,2,3]. A la de tres los jugadores deberán apuntar su pistola en dirección a otro jugador (incluido él mismo o nadie si no levanta su arma y apunta). Si se es demasiado lento el levantar y apuntar se perderá la opción de apuntar y participar en el reparto del botín.

4. EL PRIVILEGIO DEL PADRINO.

Una vez que todos los jugadores han designado sus objetivos, el padrino puede ordenar a cualquiera que apunte a cualquier otro jugador. El nuevo objetivo lo decidirá el propio jugador.

5. CORAJE (Courage). BANZAI !!!!!

El padrino vuelve a contar hasta 3. Cada jugador tiene 2 opciones:

A) Tumbarse su personaje.

Es un cobarde y no acepta el reto. Descarta su carta de bala sin descubrirla y no participará en el reparto del botín. No será herido por ninguna bala.

B) Dejar su personaje en pie y gritar: BANZAI !!!

Si tu objetivo es un cobarde y se ha retirado debes descartar tu carta de bala sin descubrirla. (No se dispara a los cobardes).

6. EFECTOS DE LAS CARTAS.

Los jugadores que han permanecido en pie y han aguantado el reto desvelan sus cartas de bala y aplican sus efectos:

CLICK: No ocurre nada.

BANG!: El jugador objetivo resulta herido y recibe un marcador de herida. Tumba su personaje al encontrarse herido y tampoco participará en el reparto del botín durante este turno.

Todas las cartas se aplican de manera simultánea, por tanto en el caso de que 2 jugadores se apunten entre ellos ambos recibirán herida.

Cuando se acumulen 3 heridas el jugador ha muerto y es eliminado !!!

7. REPARTO DEL BOTÍN.

Empezando con el Padrino y en el sentido de las agujas del reloj (izquierda -> derecha).

Cada jugador que permanezca en pie coge una carta de botín, en secuencia hasta acabar con todas las cartas de botín del turno en juego.

Si el padrino no está en pie, el 1º será el jugador en pie más próximo en el sentido indicado.

En lugar de coger una de las cartas de botín se puede optar por coger el marcador de 'nuevo padrino'.

Se recomienda ocultar/no mostrar (face-down) las cartas de botín durante el resto de la partida.

El juego finaliza al realizarse el reparto del 8º turno.

MARCADOR DIAMANTE: El jugador VIVO con más cartas de diamantes recibirá la bonificación.

NOTAS:

LA CARTA DE BOTÍN: BOTIQUÍN / **FIRST AID KIT**

Cuando un jugador coge esta carta de manera inmediata se cura de todas sus heridas. Si el jugador no tiene herida la carta se descarta sin ningún efecto.



LA CARTA DE BOTÍN: CARGADOR / **CLIP**

Cuando un jugador coge esta carta entonces coge una carta de BANG! de la pila de descartes y se descarta de una sus cartas de bala. Si no hubiera cartas de BANG! en la pila se pierde el cargador.



PODERES:

Es una variante del juego base en la que cada jugador tiene una habilidad/poder particular. Los poderes no son secretos se muestran delante de cada jugador.



El Coleccionista (The Collector)
Eres considerado una pintura.
+1 Pintura para tu colección al finalizar la partida.



El Zorro/Astuto (The Cunning)
Cambias tu carta de bala al final de la etapa 3 [El Reto].
(Lo harás después del 'El niño').



El Guapo (The Cute)
Coges un carta de botín de 5.000\$ durante la etapa de reparto antes que nadie. Si está presente la carta y tú vivo/presente.



El Irrompible (Unbreakable)
Necesitan 5 heridas para eliminarte.



El Dictador (The Dictator)
Una vez por reparto de botín (si estás presente) puedes prohibir a otro jugador coger un tipo determinado de botín. (justo cuando va a cogerlo).



El Doctor (The Doctor)
Cada vez que te tumbas/retiras (en la etapa del Reto) curas una herida.



El Buen amigo (The Good Friend)
Cuando un jugador coge la carta del cargador, tú también recibes una carta BANG!



La Avariciosa (The Greedy)
Durante el reparto del botín, la 1º vez que te toca coger puedes tomar 2 cartas de botín en lugar de 1. El resto no lo tocas. (El dictador te bloqueará ambas si te aplica su habilidad)



El tramposo/trilero (The Hustler)
Al comienzo de cada turno puede intercambiar una de sus cartas de bala por la de otro jugador.



El Chatarrero (Junk dealer)
Una vez por reparto de botín (si estás presente) puedes intercambiar una de tus cartas de botín por una carta de las otras pilas de botín (al azar).



El niño (The Kid)
Durante la fase de reto es el último en designar objetivo. Lo hace después de la cuenta hasta 3 y cuando el resto ya han designado blanco.



El Afortunado (The Lucky man)
Si al finalizar la etapa de coraje recibes más de 2 heridas, entonces no recibes ninguna. Y como no estás herido participas del reparto del botín.



El Profesional (The Professional)
Si tu objetivo se acobarda y tú estabas jugando una carta de BANG! contra él. Entonces si tú no te tumbas, al finalizar el reto descubre tu BANG! y róble una de sus cartas de botín.



El inteligente (The Smart)
Si tu objetivo se tumba/rinde, puedes recuperar tu carta de bala y cambiarla por otra de la que tienes en la mano antes de descartarla.



La sigilosa (The Stealthy)
Si te rindes durante el reto y hay una carta de botín de 10.000\$ en el botín del turno te la quedas.



El Buitre (The Vulture)
Cuando un jugador es eliminado puedes coger al azar 2 de sus cartas de botín.

