

GUIA DE JUEGO INTRODUCCIÓN

"somos gánsteres reunidos para partir el botín de nuestro ultimo robo."

Cada jugador elige un color. Pon la cara de los billetes de banco boca abajo en el centro de la mesa.

"para facilitar las negociaciones, cada gánster vino con su arma ", (cada jugador recibe una pistola y las 8 cartas bala de su color ¡(1 "bang! ¡bang! ¡bang!", ¡2 "bang!"y 5" Clic Clic Clic").

El juego se juega en 8 rondas. Durante una ronda, cada jugador juega una de sus cartas bala. Observa que cada carta se juega una vez y solamente una vez. El ganador del juego sera el jugador más rico VIVO después de la ronda 8.

- 1 Al principio de cada ronda, uno de los jugadores toma 5 billetes de banco del mazo y los coloca cara arriba en la mesa.
- 2 Cada jugador elige una de sus cartas bala y la pone boca abajo enfrente de el.
- 3 El padrino (el líder del juego) contará hasta 3. En 3, cada jugador apunta al jugador que elija para...¡convencerle suavemente que done su parte!
- 4 Cuenta otra vez hasta 3. En 3, cada jugador debe agacharse para evitar las balas, o no hacer nada
¡prueba quien tiene mas co....!
Los cobardes,que se agachan,a continuación, ponen su arma en la mesa y desecha su carta bala jugada cara abajo. Están fuera de esta ronda y no participan en el reparto
Tienen que tomar un marcador de cobarde.
¡El valiente que sigue en juego grita "con 2 Cojones!" ¡eso les da valor!
Los que están apuntando al jugador que se está agachando, ponensu arma en la mesa y desechan su carta bala boca abajo en la mesa.
Los que están todavía apuntando sus armas a un jugador revelan su carta bala como sigue...
- 5 ¡Comenzando con las cartas"bang! ¡bang! ¡bang!". Un jugador alcanzado por esa carta desecha su carta bala (lo toman por sorpresa y no puede tirar despues),y toma un marcador de herida (ti rita)
- 6 Ahora todos los otros revelan su carta. Si es un "Clic Clic Clic" no pasa nada. ¡Si es un "bang!" el jugador apuntado toma un marcador de herida.
Observe eso si varios jugadores tiran a la misma persona, éste debe tomar tantos marcadores de herida como balas recibió.
Se desechan las cartas bala jugadas.
- 7 Una vez que todos los jugadores han disparado,los que no están heridos participan en el reparto. El botín se debe distribu ir en igual partes entre todos los jugadores.
Observe que no puedes cambiar; ni del banco (obviamente,la pasta es robada), ni de el dinero repartido anterior Puede suceder con PARTE del botín o con todo. Por lo tanto, con menos jugadores restantes ¡mas fácil sera repartir!
Una vez repartido, todos los jugadores vivos empiezan una nueva ronda, se ponen boca arriba 5 cartas de banco nuevas y otra nueva carta bala...
Cuando un jugador recibe su tercera herida esta muerto y fuera del juego,al final de la 8ª ronda los jugadores VIVOS cuentan su dinero,(tienen que descontar 5.000\$ por cada marcador de cobarde) el jugador con mas dinero gana la partida.

Material

6 pistolas

6 set de cartas bala

14 marcadores de herida

14 marcadores de cobarde(con una sirena en la otra cara)

40 cartas de banco(15 de 5000\$,15 de 10000\$ y 10 de 20000\$)

11 cartas de superpoder

EL JUEGO

Se juega en rondas, cada ronda se divide en 7 fases y gana el jugador vivo al final de la 8ª

LAS FASES

FASE 1 > 5 CARTAS DE BANCO SE PONEN CARA ARRIBA

5 billetes de banco del mazo se ponen cara arriba en la mesa al principio de cada ronda, Los billetes de banco no-repartidos de rondas anteriores se dejan en medio de la mesa también, estos se sumaran a **los nuevos**.

FASE 2 > CADA JUGADOR ELIGE UNA CARTA BALA

cada jugador elige en secreto una de sus carta bala y la pone enfrente boca abajo recuerda que todas las cartas balas se usan **SOLO UNA VEZ!!!**

FASE 3 > A LA DE 3... TODOS LOS JUGADORES APUNTAN A OTRO

Se cuenta hasta 3, cada jugador apunta otro... 1,2 ...En 3, todos los jugadores deben simultáneamente apuntar a otro con su arma. Si un jugador es demasiado lento , o vacila o intenta descubrir quién está apuntando a quién primero-su bala se considera perdida

FASE 4>LOS JUGADORES SE PUEDEN RETIRAR

.Cada jugador puede decidir donar su parte, deja tu arma en la mesa y descarta la carta bala sin mirar. Una vez que se acaben las negociaciones y las intimidaciones Se cuenta otra **vez hasta 3** . **En 3, todos los** jugadores que se retiren están **fuera de la "negociacion"**, los **otros gritan simultáneamente "Cojones"**

Nota: cada jugador debe **decidir retirarse antes** de saber la **reacción**

de los **otros**. **Si él** es demasiado **lento**, lo considerarán como fuera de la ronda.

el jugador que se retira coge un marcador de cobarde

yjfo

y si hay un jugador apuntando a un jugador que se retira, tiene que dejar su arma y retirarse también aunque no coge un marcador de cobarde

FASE 5 > (BANG!BANGIBANG!)

Los jugadores que todavía apuntan a alguien y que jugaron la carta ¡"bang! ¡bang!¡bang! la tienen que enseñar ahora...

El jugador apuntado esta herido; toma un marcador de herida y descarta su carta bala boca abajo.

Sorprendido por este ataque rápido, no tiene la oportunidad de tirar después

Nota, ¡todos los "bang! ¡bang! ¡bang!"son simultáneos. Dos ¡gángsteres que se **apuntaron con** un"bang! ¡bang! ¡bang! se hieren mutuamente.

FASE 6 • > CARTAS RESTANTES (BANG! Y CLIC! CLIC! CLIC!)

Los jugadores restantes **que no tiraron** todavía revelan su carta.

Si es un "Clic Clic Clic", no pasa nada. No había bala en el **arma**. **Solo** era una pequeña amenaza entre amigos.¡No **hay mal rollo!**

¡Si es un "bang!", el jugador apuntado toma un marcador de herida.

Como en la fase 5, disparar es simultáneo

¡Dos gángsteres que se apuntaron con una "bang!"se hieren mutuamente.

Un jugador apuntado por varias cartas bang coge un marcador de herida para cada "bang".



Peor aun!!!, ¡un jugador herido en la fase 5 por una "bang! ¡bang! ¡bang!" todavía puede herirse otra vez en la fase 6. Solamente los gángsteres que donaron su parte en la fase 4 no están heridos Se desechan las cartas jugadas.

FASE 7 > REPARTO DEL BOTÍN

Solamente los jugadores que todavía estén en pie (los que no donaron su parte en la fase 4, y quiénes no fueron heridos **en la fase 5 y 6)** participan en el reparto. El **botín** se debe distribuir **en** partes iguales entre todos los jugadores restantes.

No puedes conseguir cambio, puedes distribuir solamente los billetes de banco que están en la mesa. Si hay varias combinaciones posibles, los billetes de banco más grandes se deben repartir primero. Cuando quedan en pie muchos jugadores todavía, y el botín no se puede dividir, todo el dinero permanece en la mesa.

ejemplo: Quedan 2 billetes de 10000\$ 1 de 20000\$ y 2 de 5000\$; con 3 jugadores se repartirían 10000\$ cada uno (partes **iguales**) y se dejarían 20000\$ para la próxima ronda, si en este mismo ejemplo quedaran 5 jugadores, no se podría repartir en partes iguales nada y se quedaría todo en la mesa

el dinero restante se queda en la mesa y se añadirá a las 5 cartas banco de la próxima ronda

Heridas v eliminación de un jugador

Cada vez que una bala alcanza a un jugador, coge un marcador de herida. Cuando un jugador recibe su tercer marcador, está muerto. Pierde su dinero y se pone detrás en la caja.

Nota: ¡es posible recibir varias heridas durante una ronda!

Terminando/Ganando el juego

El juego termina al final de la 8ª ronda.

Los jugadores muertos han perdidosos que están vivos cuentan su dinero.

¡Nota! ¡Cada marcador de cobarde resta \$5.000 a su dueño!

¡el jugador vivo mas rico gana la partida! Si hay un empate, el que tiene menos marcadores de cobarde. Si todavía hay un empate, es el que tiene menos heridas.

El juego también termina cuando solamente queda un jugador vivo.

Si todo el mundo muere, no hay ganador

Reglas avanzadas "Los superpoderes"

Ahora que tienes una cierta experiencia con los robos anteriores, eres mas fuerte y ahora tienes superpoder.. pero desafortunadamente, otros también...

Añade al material usado para el juego, las 11 cartas de superpoder, la granada y la recortada

Se barajan y reparte una a cada jugador que la mira en secreto. El juego básico se juega igual.

Cuando quieras usar un superpoder, avisa claramente y enseña la carta. El juego se para mientras que se describe el superpoder a los otros, y lo aplicas.

* Descripción de cada superpoder.*

1#



- "A 2 metros bajo tierra" como accionista de los empresarios de pompas fúnebres, conseguiras, al final del juego, \$10.000 por cada gángster matado.

Revela tu cartal al final del juego. Consejo táctico: intenta cargarte, gente con una o 2 heridas ya

2#



- "El Irrompible": te matan solamente cuando recibes tu 4 herida.

Revela tu superpoder cuando recibas tu 3ª herida, no estas muerto todavía, necesitan herirte una vez más.

3#



- "ya no la necesitaras más", puedes coger el arma y cartas bala de la primera persona que muera revela esta carta tan pronto como un jugador esté fuera del juego. Ahora puedes jugar con 2 armas y 2 montones de cartas (una en cada mano) puedes apuntara 2 jugadores al mismo tiempo o a un jugador con las 2 armas, si varios jugadores mueren por primera vez al mismo tiempo, puedes elegir que arma coger

4#



- "piel de dragon", no puedes recibir mas de una herida por ronda, revela esta carta cuando te hiera mas de un jugador, no importa que te alcancen 3 en un turno, solo recibirás una

5#



"el loco" te encuentras una granada en el bolsillo, y la enseñas, si alguien te dispara después de enseñarla todo el mundo en juego en la ronda incluido tu recibe una herida, revela esta carta durante una de las 3 primeras fases. Solo tienes una granada

6#

e.

- "El cabron" si enseñas esta carta en cualquier ronda antes de la fase 3 puedes apuntar después de que lo hayan hecho todos los demás en la fase 3 y en las siguientes rondas, tienes que apuntar ANTES que "el enterao"

7#

- "el enterao" puedes elegir tu carta bala al final de la fase 3, esta carta puede ser revelada antes de la fase 3, tienes que esperar que "el cabrón" use su superpoder para usar el tuyo

%

8#



- "Supercobarde" al final del juego ganas 5000\$ por cada marcador de cobarde que tengas

9#



- "el especialista" puedes usar tu carta "bang!, bang!, bang!" 2 veces, después de usarla la 1ª vez coge una de tu montón sin usar y descártala en vez de esta, revela esta carta al final de la fase en que usaste tu 1ª carta "bang!, bang!, bang!"

10#

- "Todavía siento las piernas" puedes participaren el reparto del botín aunque estes "herido" o seas un "cobarde" esta ronda, solo se puede utilizar una vez, tienes que revelar esta carta al principio de la fase 7 antes de que se haga el reparto (no vale con la granada)

¿j &>

- "lo que importa no es el tamaño" si apuntas a un jugador es como la pistola, si apuntas entre 2 una carta bang! o bang!bang!bang! tiras un marcador de herida por cada jugador más de 40cm al aire si cae por el lado de la tiritita el jugador respectivo toma la ficha pues es herido, si ninguno de los jugadores es herido puedes cambiar tu carta bang o bang!bang!bang! por otra del montón y desecharla El propietario de la carta 3# puede coger la recortada en su otra mano...

Reglas avanzadas 2

Alternativa: "un topo en la Mafia".

(5-6 jugadores solamente)

Has hecho un nuevo robo. Como de costumbre, todo fue bien hasta el reparto del botín. Pero esta vez tienes un problema adicional. Te han dicho que uno de los gánsteres es realmente un poli infiltrado...

Material:

Comienzas con la disposición estándar. Además del juego básico, coges las 3 cartas de telefono "centralita" y las 6 cartas secretas de personaje.

Nota: También es posible jugar esta alternativa con las reglas avanzadas de superpoderes.

Coge tantas cartas de personaje como jugadores, pero la carta del polidebe estar incluida. Cada jugador recibe una carta boca abajo, la mira y la pone enfrente. Solo revelara su identidad al final de la partida. Puesto que hay tantas cartas como jugadores, uno de ellos es el poli infiltrado!



Las cartas de teléfono se colocan en el centro de la mesa al alcance de todos, con la cara numerada boca arriba y ordenadas en el orden que la carta de refuerzos enviados (3#) este la ultima en el fondo.

En esta alternativa de juego se usan las fichas con la sirena también, tenerlas a mano.

El juego

La misión del infiltrado es llamar a los refuerzos antes del final de la ronda 6 y permanecer VIVO para testificar en el juicio.

El poli no puede ganar solo por llamar a los refuerzos, él ganara solamente si él es el único jugador vivo al final de la partida.

Si el poli no gana, entonces sigue siendo el gánster más rico vivo quién gana el juego.

Adicionalmente al juego básico, hay una nueva fase al final de las primeras 6 rondas

Fase 8: el telefono



Una vez repartido el botin, los jugadores que participaron en él, pasan la carta de telefono por DEBAJO de la mesa con la cara "teléfono sonando" cara arriba al jugador siguiente que participa en el reparto. Mientras que la carta se pasa de mano a mano debajo de la mesa, el poli (y solamente él) pueden dar la vuelta en secreto a la carta para demostrar que él ha utilizado el teléfono. Cuando la carta llegue al jugador que la paso primero, se pone encima de la mesa. Si el lado superior enseña el "telefono utilizado" significa que el poli ha llamado ala policía.

Telefono utilizado hasta que no se gire la 3ª carta, no cogerán el telefono en la centralita y saldrán los refuerzos,



si el poli es el ultimo vivo al final de la partida, gana pero una vez avisados los refuerzos EL solo puede retirarse de las siguientes rondas UNA VEZ mas, si a partir de aqui alguien se retira, coge las fichas con la sirena en vez de cobarde (asi es mas fácil identificar a quien se retiro)

Recuérdalos refuerzos tienen que estar en camino antes de el final de la 6 ronda, si no, no tendrán tiempo de llegar



Terminando/ganando el juego

La partida termina en el final de la 8ª ronda o antes si queda un jugador vivo (él es el ganador en este caso). Si han avisado a la policía a tiempo, y el poli sobrevivió sin o solamente con un marcador de cobarde con una sirena que destella (él se retiró solamente una vez puesto que los refuerzos estaban en camino); ¡él gana! Si no, el ganador sigue siendo el gánster más rico vivo. No te olvides de pagar \$5.000 de tu parte del botín por cada ficha de cobarde que tengas.