



Editado e Escrito por: ScoobyManiaco

Publicado em: www.ludopedia.com.br

Link Original: <http://bangcardgame.blogspot.com/search/label/downloads>

LONE GUNSLINGER

O PISTOLEIRO SOLITARIO



1 Jogador VS 1 Baralho de Bang!

por: Silvano Sorrentino

É uma variante do **BANG!** que proporciona um desafio emocionante para os fãs deste jogo de cartas do oeste selvagem da Vinci que nem sempre podem contar com oponentes reais.

MATERIAIS DO JOGO

Um BANG comum! baralho - remova as seguintes cartas:

- 1 carta de **Vice-Xerife**
- 6 personagens (use estes cartões para controlar os pontos vitais: El Gringo, Jesse Jones, Calamity Janet, Kit Carlson, Pedro Ramirez, Sid Ketchum) – caso tenha outras maneiras de marcar suas vidas, apenas remova-os do jogo.

CONFIGURAR

Coloque o cartão do **Xerife** voltado para cima à sua frente.

Distribua as outras 5 cartas de função com a face para baixo aleatoriamente, formando um círculo, como se estivesse jogando com outras 5 jogadores ao redor da mesa.

Coloque ao lado de cada carta de Função uma carta de personagem escolhida aleatoriamente; use para cada função um daqueles que removeu a carta de personagem com a face voltada para baixo para controlar os pontos vitais, como de costume.

Revele as cartas de função para ver onde está o seu **Vice-Xerife** e onde estão os **Foras-da-lei**.

Antes de começar, o **Xerife** e o **Vice-Xerife** comprem tantas cartas quanto seus pontos de vida iniciais: guarde essas cartas virado para cima na mesa, perto dos personagens a que pertencem.

Importante: os outros personagens não recebem cartas nesta fase.

EM RESUMO

As regras do jogo seguem o mais estritamente possível as regras originais do BANG!: a principal diferença é que o jogador controla o **Xerife** e o **Vice-Xerife**, enquanto outros personagens (**NPC** - Non Playing Cowboys) têm suas ações dadas pelas cartas sacadas durante seu “turno”.

O JOGO

O **Xerife** começa. Ele compra 2 cartas e joga, como de costume, seguindo as regras padrão do **BANG!**.

Quando chega a vez dele ou de seu **Vice-Xerife**, o jogo segue sempre da forma canônica:

1. compre 2 cartas do baralho;
2. jogue quantas cartas quiser; e
3. finalmente, se necessário, descarte quantas cartas da mão até que você tenha o mesmo número de cartas e pontos de vida restantes.

O objetivo do jogo é matar todos os **Foras-da-lei** e o **Renegado** antes que um deles mate o pobre **Xerife**.

Assim, o **Xerife** e o **Vice-Xerife** são controlados pelo jogador, que tentará fazer o seu trabalho.

Nota: o papel do **Renegado** mudou do original: seu objetivo agora é matar primeiro o **Vice-Xerife** e depois o **Xerife**, sem prejudicar de forma alguma os **Foras-da-lei** (que, por sua vez, não querem prejudicá-lo de qualquer forma também).



Editado e Escrito por: ScoobyManíaco

Publicado em: www.ludopedia.com.br

Link Original: <http://banqcardgame.blogspot.com/search/label/downloads>

A VEZ DO NPC

Quando é a vez de um **NPC**, o jogo difere do normal. Cada **NPC** tem uma Pilha perto dele, uma pilha que é inicialmente vazia.

Quando o **NPC** compra cartas, a pilha começa a encher, e ele usará automaticamente a carta no topo da pilha.

Em termos práticos, a vez de um **NPC** é a seguinte:

1. Retire 2 cartas do baralho e coloque-as na pilha dele com a face para cima, na mesma ordem em que foram compradas (ou seja, a última carta ficará no topo da pilha); certifique-se de que todas as cartas da pilha estejam visíveis.

2. Examine todas as cartas da pilha, começando do topo: se você encontrar uma carta que possa usar em uma forma apropriada (veja abaixo), use-o; caso contrário, vá para a próxima carta. Depois de usar uma carta, repita a etapa 2, até que não haja cartas na pilha que você possa usar.

3. Descarte do fundo da pilha todas as cartas que excederem o limite de tamanho de mão daquele personagem.

4. Passe a vez para o próximo jogador.

Durante o turno de um **NPC**, lembre-se de usar sua habilidade especial quando for necessário!

ALVO PREFERIDO

O **alvo preferido** dos **Foras-da-lei** é o **Xerife**: quando ele pode escolher quem eles podem causar dano (forçando a perder cartas ou pontos de vida), um **Fora-da-lei** sempre escolherá o **Xerife** primeiro. Somente se o **Xerife** estiver em uma distância inacessível, o **Fora-da-lei** terá como alvo o **Vice-Xerife** (que se torna, naquele turno, seu **Alvo preferido**).

O **alvo preferido** do **Renegado** é o **Vice-Xerife**: o **Renegado** não causará dano ao **Xerife** se o **Vice-Xerife** ainda está vivo. Somente quando o **Vice-Xerife** estiver morto, o **Renegado** se juntará aos **Foras-da-lei** para matar o **Xerife** (que, pelo resto do jogo, será seu novo **alvo preferido**).

MODOS OPERANTE DO NPC

A regra é: um **NPC** usará automaticamente qualquer carta que lhe dê uma vantagem imediata, por exemplo, um **Fora-da-lei** sempre tentará matar um **Vice-Xerife**, mesmo que matá-lo significasse chegar mais perto de um **Xerife** que o matará facilmente logo depois; ou, um **Renegado** usará imediatamente um **Índios!**, mesmo que fazendo isso ele irá prejudicar todos os seus amigos, se isso significar tentar desferir um golpe no **Vice-Xerife** (ou no **Xerife**).

Este é um resumo de como um **NPC** usará as cartas em sua Pilha:

	BANG!: Se possível, um BANG! na pilha é sempre usado no alvo preferido. A carta BANG! também é descartado automaticamente em resposta aos Índios!.
	ESQUIVA!: Esta carta permanece na pilha até ser descartada no final do turno, ou usado contra uma Metralhadora ou um BANG!.



Editado e Escrito por: ScoobyManíaco

Publicado em: www.ludopedia.com.br

Link Original: <http://banqcardgame.blogspot.com/search/label/downloads>

	CERVEJA e SALOON: Eles sempre são jogados, a menos que o NPC esteja com saúde plena. A Cerveja também pode ser usada fora do turno se o personagem estiver perdendo seu último ponto de vida.
	CAT BALOU e PÂNICO: Se o NPC joga um Cat Balou, seu alvo preferido deve descartar (ou dar) uma carta, à escolha do jogador. No entanto, o personagem irá preferir cartas azuis em jogo primeiro (excluindo Prisão, é claro!), depois uma carta azul na mão e em seguida, qualquer outro cartão. Exceção: o NPC não usará a carta se seu alvo preferido não tiver cartas em mãos: no entanto, se só o Xerife não tiver cartas ao contrário do Vice-Xerife, o NPC pode usar a carta no Vice-Xerife.
	WELLS FARGO e STAGECOACH: São jogados imediatamente para adicionar cartas na Pilha.
	ÍNDIOS!, METRALHADORA e DINAMITE: São sempre jogados imediatamente, independentemente de amigos e adversários. Se um NPC matar um Fora-da-lei, ele coleta a recompensa de 3 cartas do baralho e os adiciona à pilha dele.
	DUELO: É sempre jogado contra o alvo preferido, mesmo que o NPC com certeza perder a luta.
	ARMAZÉM: O NPC compra tantas cartas quanto os jogadores ainda vivos, e forma uma nova pilha com eles. Cada personagem tira uma carta desta Pilha, mas enquanto o Xerife e o Vice-Xerife podem escolher qualquer uma das cartas restantes, os outros NPCs sempre compram a primeira carta.
	CARTAS AZUIS: São sempre jogadas, a menos que já exista uma carta com os mesmos nome em jogo na frente do NPC. As cartas de armas, no entanto, são jogadas apenas se aumentar a distância alcançável do NPC. Exceção 1: a Vulcanic substituirá outra arma, se o alvo preferido estiver em distância 1. Exceção 2: a Prisão é sempre jogada no Vice-Xerife se possível, caso contrário, não acontece.



Editado e Escrito por: ScoobyManiaco

Publicado em: www.ludopedia.com.br

Link Original: <http://banqcardgame.blogspot.com/search/label/downloads>

Importante: o **Xerife** e o **Vice-Xerife** não coletam a recompensa de 3 cartas por matar um **Fora-da-lei**!

Quando um **NPC** joga um **Esquiva**, **Cerveja**, **BANG!** em um **Duelo**, ou qualquer outra carta útil para protegê-lo, ele irá sempre escolher a carta mais próxima do topo de sua pilha.

Essas regras são tudo que você precisa para jogar uma versão de paciência do BANG!. A regra básica é que **NPCs** jogam todas cartas que eles puderem, por sua vez, obter uma vantagem imediata.

OUTRAS EXPANSOES

No momento, não fornecemos as regras detalhadas para jogar com as expansões oficiais do jogo como **High Noon**, **Dodge City** ou **A Fistful of Cards**. Faça Você Mesmo! Claro, a mudança mais simples é usar os novos personagens de Dodge City: Elena Fuente e Sean Mallory são, entre outros, particularmente mortais...

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Você logo descobrirá que, mesmo se eles começarem sem cartas em sua pilha, os **NPCs** vão lutar muito contra você com tudo no primeiro jogo.

Quando você se sentir bastante confiante sobre suas habilidades, tente mudar o nível de dificuldade do jogo de 0 (nenhuma carta inicial nas pilhas) a 1 (cada **NPC** recebe uma carta no início do jogo), até você atinge o nível 4 (todos os **NPCs** recebem as cartas como no jogo padrão). O autor dessas regras apenas conseguiu sobreviver no nível 2: e você?

ALGUNS CONSELHOS PARA O LONE GUNSLINGER

Você notará que esta variação do jogo, assim como as outras para dois e três jogadores (baixe-os do site <http://www.davincigames.com/>), muda radicalmente alguns aspectos básicos mecanismo do jogo original.

Mais precisamente, não existem papéis ocultos e, mais ainda, todas as cartas de todos os jogadores estão voltadas para cima. Sendo capaz de manobrar seis personagens, seu objetivo é identificar onde está o perigo mais urgente, e lidar com isso rapidamente.

Com alguma experiência, você notará que Willy the Kid com vários **BANG!**s em sua pilha, Jourdonnais com um **Barril** em jogo ou uma Slab the Killer bem armada são extremamente perigosos.

Lembre-se de que o **Renegado** não é uma ameaça imediata para o **Xerife**, então enquanto seu **Vice-Xerife** ainda estiver vivo você pode ignorá-lo e se concentrar nos **Foras-da-lei**.

Não se esqueça de que os **NPCs** podem se matar acidentalmente, especialmente com **Metralhadora** ou **Índios**!

Não se preocupe se perder os primeiros jogos: como em AL CABOHNE, a versão de paciência de BOHNANZA que inspiraram esta variação, os primeiros jogos são úteis especialmente para entrar em contato com a mecânica do jogo e de **NPCs**. Se quiser, você pode usar para o primeiro jogo as regras comuns da casa: compre duas cartas de personagem para cada rodada e escolha qual será a carta de personagem e qual será a carta que mantém a vida.

E, se você realmente se sente como um **Pistoleiro Solitário** sem medo, tente as seguintes variações adicionais que tornar o jogo ainda mais difícil (embora em nossa humilde opinião o jogo já seja muito desafiador) ...

No entanto, aqui estão eles:



Editado e Escrito por: ScoobyManíaco

Publicado em: www.ludopedia.com.br

Link Original: <http://banqcardgame.blogspot.com/search/label/downloads>

A NOITE TRAZ O CAOS

Cada vez que o baralho se esgota completamente e você tem que reorganizá-lo, a **noite** vem: todos os **NPCs** descansam e recuperam um ponto de vida perdido. **Xerife** e **Vice-Xerife**, pelo contrário, não podem descansar e manter seus pontos de vida atuais.

OS QUATRO MAIS PROCURADOS

Antes de começar, separe do baralho de personagens as seguintes cartas: Slab the Killer, Willy the Kid, Bart Cassidy e Jourdonnais. Embaralhe-os e distribua um para cada **NPC**. Então compre aleatoriamente dois personagens para o **Xerife** e o **Vice-Xerife**, e joguem como de costume. Você logo perceberá que este “Bando selvagem” de **NPCs** é absolutamente mortal: você terá que ficar continuamente de olho nas **armas** e **BANG!**s nas Pilhas de Willy e Slab, enquanto, entretanto, tenta não deixar os outros dois se tornarem muito poderoso.

O DESAFIO ULTIMATO

Jogue um jogo no nível 4, com as regras de *The Night Brings Chaos* e *The Four Most Wanted*. Você irá precisar de muita sorte e, talvez, até mesmo alguma Bíblia à prova de balas salva-vidas em sua jaqueta para ter a chance de sobreviver...

