



de Emiliano Sciarra

Un juego para 4-7 jugadores de 8 años o más

Bang! es un juego de disparos, al más puro estilo Spaghetti Western, entre un grupo de Forajidos y su principal objetivo: el Sheriff. De incógnito, los Ayudantes ayudan al Sheriff, ¡pero también está el Renegado, quien persigue su propio objetivo!

En **Bang!** cada jugador asume uno de estos roles e interpreta a un personaje inspirado en una de las famosas personalidades del Salvaje Oeste.

CONTENIDO

- 103 cartas de tres tipos diferentes (diferenciadas por su dorso):
 - ~ 7 cartas de "rol": 1 Sheriff, 2 Ayudantes, 3 Forajidos, 1 Renegado;
 - ~ 16 cartas de personaje, con balas en el dorso;
 - ~ 80 cartas de juego;
- 7 cartas de resumen, para principiantes;
- este reglamento.

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tiene su propio objetivo:

Sheriff: debe acabar con todos los Forajidos y con el Renegado, para proteger la ley y el orden.

Forajidos: quieren eliminar al Sheriff, pero no tendrán escrúpulos para eliminarse entre ellos y conseguir así una recompensa.

Ayudantes: ayudan y protegen al Sheriff, además de compartir el mismo objetivo, ¡cueste lo que cueste!

Renegado: quiere convertirse en el nuevo Sheriff; su objetivo es ser el último personaje con vida en el juego.

PREPARACIÓN

Se cogen tantas cartas de rol como jugadores haya, divididas de la siguiente forma:

4 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 2 Forajidos

5 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 2 Forajidos, 1 Ayudante

6 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 3 Forajidos, 1 Ayudante

7 jugadores: 1 Sheriff, 1 Renegado, 3 Forajidos, 2 Ayudantes

Se barajan las cartas y se entrega una, **boca abajo**, a cada jugador. **El Sheriff** coloca su carta **boca arriba, revelando su identidad**; el resto de jugadores comprueban su rol, pero lo mantienen en **secreto**.

Se barajan las 16 cartas de personajes y se entrega una, boca arriba, a cada jugador.

Cada jugador anuncia el nombre de su personaje y lee su habilidad. Cada jugador coge otra carta de personaje de las que han sobrado y la coloca boca abajo mostrando las balas del dorso, cubriéndola parcialmente con su carta de personaje para mostrar exactamente tantas balas como haya marcadas en la carta de personaje. Durante el juego, las balas serán cubiertas progresivamente, indicando que el personaje ha sido herido.

El **Sheriff** dispone de **una bala adicional**: si su personaje muestra tres balas, se considera a todos los efectos que tiene cuatro; si tiene cuatro balas, el Sheriff dispondrá de cinco.

Las cartas de rol y las cartas de personaje restantes se colocan de nuevo en la caja.

Se barajan las 80 cartas de juego y se entregan a cada jugador tantas cartas, boca abajo, como balas haya representadas en su carta de personaje. El resto de cartas de juego se colocan boca abajo en el centro de la mesa formando un mazo de robo, dejando espacio para un mazo de descarte. Todos los jugadores reciben una carta de resumen.

Nota: durante las primeras partidas, puedes probar de jugar a una versión simplificada del juego retirando las 13 cartas especiales (las que tienen el símbolo de un libro) antes de empezar.

Personajes

Cada personaje del Oeste tiene sus habilidades especiales que lo convierten en único. La serie de balas junto a la imagen del personaje muestra los puntos de vida con los que comienza, es decir, cuantas veces puede ser herido antes de ser eliminado del juego.

Además, las balas indican el número máximo de cartas que puede tener en su mano el jugador **al final** de su turno (límite de cartas en mano).

Ejemplo. Jesse Jones tiene 4 puntos de vida: puede ser alcanzado cuatro veces por balas antes de ser eliminado del juego. Además, el jugador que juega con él puede tener hasta cuatro cartas en su mano al final de su turno.

En la imagen, sin embargo, Jesse ha perdido ya uno de sus puntos de vida como nos muestra la carta con las balas que hay bajo él: ¡tres impactos más y será eliminado! De igual forma, el jugador que representa a Jesse sólo puede tener hasta tres cartas en su mano al final de su turno dado que ha pasado a tener tres puntos de vida.

Nota: como ya se ha dicho, cada jugador interpreta a un personaje; estos dos términos, jugador y personaje, se usarán indistintamente en estas reglas.



EL JUEGO

El juego se desarrolla por turnos, en sentido horario. El Sheriff comienza. El turno de cada jugador se divide en tres fases:

1. Robar dos cartas;
2. Jugar cartas;
3. Descartar las cartas que sobren.

1. Robar dos cartas

El jugador en posesión del turno roba las dos cartas superiores del mazo de robo. Tan pronto como se acabe el mazo de robo, se barajan las cartas del mazo de descarte para crear un nuevo mazo de juego.

2. Jugar cartas

El jugador puede jugar cartas a su favor o para atacar a los demás jugadores, intentando eliminarlos. No está obligado a jugar cartas durante esta fase. Se puede jugar cualquier número de cartas, pero hay dos limitaciones:

- sólo puede ser jugada **una carta BANG!** por turno;
- ningún jugador puede tener dos cartas **idénticas** boca arriba frente a él.

Cuando se pone una carta en juego, basta con seguir los símbolos que hay en ella: estos símbolos están explicados en detalle más adelante. Las cartas pueden ser jugadas sólo durante el turno del jugador (con excepción de *Birra - Cerveza* y *Mancato!* - ¡Fallado!).

Normalmente, cada carta provoca un efecto inmediato cuando es jugada y, a continuación, se descarta. Sin embargo, las cartas con el borde azul, como el arma de la imagen, tienen efectos prolongados y se colocan en la mesa boca arriba frente al jugador.



El efecto de estas cartas (cartas “en juego”) dura hasta que son descartadas o retiradas por algún motivo (por ejemplo, tras jugar un *Cat Balou*) o cuando ocurre un suceso especial (como por ejemplo, en caso de *Prisión* o *Dinamita*).

3. Descartar las cartas que sobren

Una vez acabada la segunda fase (el jugador no quiere o no puede jugar más cartas), se descartan de la mano todas las cartas que superen el límite de cartas en mano. Recuerda que el **límite de cartas en mano al final del turno** de un jugador es igual al número de balas que en ese momento muestre la carta colocada bajo su carta de personaje. A continuación, pasa el turno al siguiente jugador en sentido horario.

Eliminar a un personaje

Cuando un personaje pierde su último punto de vida queda eliminado del juego, excepto si juega, de forma inmediata, una *Birra - Cerveza* (ver más abajo). Cuando un jugador es eliminado del juego, éste **muestra su carta de rol** y descarta todas las cartas que tenga en su mano y en juego.

Castigos y Recompensas

- Si el Sheriff elimina a un Ayudante, el Sheriff debe descartar todas las cartas que tenga en su mano y en juego.
- Cualquier jugador que elimine a un Forajido (¡incluso si el jugador es también otro Forajido!) obtiene una recompensa de 3 cartas del mazo.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando se produce una de las siguientes situaciones:

- El Sheriff es eliminado.* Si el Renegado es el **único** que sigue con vida, es el ganador. En cualquier otro caso, los Forajidos ganan.
- Todos los Forajidos y el Renegado son eliminados.* El Sheriff y sus Ayudantes ganan.

Nota: si todos los Forajidos son eliminados, pero el Renegado sigue vivo, el juego continúa. El Renegado deberá ahora enfrentarse solo al Sheriff y a sus Ayudantes.

Nueva partida

Si se juegan varias partidas seguidas, los jugadores que permanezcan “vivos” al final de la partida pueden conservar su personaje (¡pero no sus cartas de la mano o en juego!) para la siguiente partida; los jugadores que hayan sido eliminados deben coger de forma aleatoria un nuevo personaje.

Si se quiere dar la oportunidad a todos los jugadores de jugar con el Sheriff, se puede decidir, antes de empezar el juego, ir pasando este rol entre los jugadores tras cada partida, asignando el resto de roles de forma aleatoria.

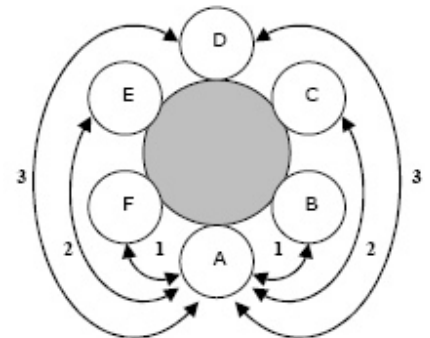
¡Ahora que ya estás familiarizado con las reglas, vamos a ver las cartas de BANG! en detalle!

LAS CARTAS

Distancia entre jugadores

La distancia entre dos jugadores es el **menor** número de posiciones que les separan, contando en sentido horario o en sentido contrario (ver imagen). La distancia es muy importante, porque normalmente un jugador sólo puede alcanzar objetivos (jugadores o cartas) que se encuentren a una **distancia de 1**.

Cuando un personaje cae eliminado, no vuelve a ser contado para calcular distancias: es decir, algunos jugadores estarán “más cerca” cuando otro jugador sea eliminado.



Existen dos cartas que pueden alterar la distancia entre los jugadores:



Mustang: la distancia entre los demás jugadores y el que disponga de un caballo *Mustang* en juego aumenta en 1. Sin embargo, él sigue viendo a los demás jugadores a la distancia normal.

En la imagen, si A tuviera un Mustang en juego, los jugadores B y F le verían a una distancia de 2, C y E a una distancia de 3, y D a una distancia de 4, mientras que A seguiría viendo a los demás jugadores a la distancia normal.



Appaloosa: el jugador que ha puesto en juego un preciado *Appaloosa* ve a todos los demás jugadores a una distancia reducida en 1. Sin embargo, el resto de jugadores continúan viéndolo a la distancia normal. Distancias inferiores a 1 siguen siendo consideradas 1.

En la imagen, si A tuviera un Appaloosa en juego, vería a B y F a una distancia de 1, a C y E a una distancia de 1, a D a una distancia de 2, mientras que A seguiría siendo visto por los demás jugadores a la distancia normal.

Armas

Al inicio de la partida, un jugador sólo puede alcanzar objetivos situados a una distancia de 1, es decir, sólo a los jugadores sentados a su derecha e izquierda (se da por hecho que todos los jugadores disponen de un revólver **Colt 45**, aunque esa arma no está representada por ninguna carta).

Para conseguir alcanzar objetivos a una distancia mayor que 1, es necesario tener una carta de “arma” en juego. Estas cartas pueden ser reconocidas por su borde azul, su ilustración en blanco y negro y el número en el punto de mira (ver imagen) que representa la mayor distancia alcanzable. El arma en juego sustituye el Colt 45 hasta que por algún motivo es retirada del juego (por ejemplo, tras jugar un *¡Pánico!*). No se puede tener más de **un arma** en juego a la vez: si se quiere jugar una nueva carta de arma cuando ya se dispone de una, se debe descartar la primera. Recuerda que, en cualquier caso, si no se tiene una carta de arma en juego, el personaje sigue disponiendo de un Colt 45.



BANG! y Mancato! (¡Fallado!)



Las cartas **BANG!** son el principal método para reducir los puntos de vida de los jugadores. Si se pone en juego una carta **BANG!** para alcanzar y herir a uno de los jugadores, se debe comprobar:

- la distancia a la que se encuentra ese jugador; y
- si el arma del jugador es capaz de cubrir esa distancia.

Ejemplo 1. Supongamos que en la imagen donde aparecen las distancias, el jugador A quiere disparar al jugador C, es decir, A quiere jugar una carta **BANG!** contra C. Normalmente, C se encontraría a una



distancia de 2, así que A necesitaría un arma que pudiera disparar a esa distancia: un Schofield, una Remington, una Rev. Carabine o una Winchester, pero no una Volcanic o el viejo Colt 45. Si A tiene un Appaloosa en juego, vería a C a una distancia de 1 y, de esa forma, podría utilizar cualquier arma para dispararle. Pero si C tiene un Mustang en juego, las dos cartas combinarían sus efectos y A seguiría viendo a C a una distancia de 2.

Ejemplo 2. Si D tiene un Mustang en juego, A le vería a una distancia de 4: para poder disparar a D, A necesitaría un arma capaz de cubrir una distancia de 4.

Un jugador atacado por un **BANG!** puede jugar inmediatamente un **Mancato!** - **¡Fallado!** – ¡incluso aunque no sea su turno! – para esquivar el disparo. Si no lo hace, **pierde un punto de vida** (deberá indicarlo cubriendo una de sus balas con la carta de personaje). Si no le quedan más balas, es decir, si pierde su último punto de vida, quedará eliminado del juego excepto si juega de forma inmediata una **Birra - Cerveza** (ver siguiente párrafo). La carta **BANG!** se descarta, incluso si se esquivo.

Nota: ¡los jugadores sólo pueden esquivar disparos dirigidos a ellos!

Birra - Cerveza



Esta carta permite al jugador **recuperar** un punto de vida – moviendo la carta de tal forma que se muestre una bala más-. ¡En ningún caso se podrán superar los puntos de vida iniciales! La **Cerveza** no puede ser utilizada para ayudar a otros jugadores.

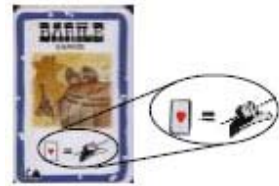
La **Cerveza** puede ser jugada de dos formas:

- de la forma habitual, durante el propio turno;
- fuera de turno, pero **sólo** en el caso de haber recibido un disparo que sea **letal** (es decir, un disparo que suponga perder el último punto de vida), no en caso de un simple impacto.

Ejemplo. Un jugador que contaba con 2 puntos de vida, pierde 3 puntos como consecuencia del daño ocasionado por la Dinamita. Si el jugador pone en juego 2 Cervezas conseguirá mantenerse con 1 punto de vida (2-3+2), mientras que sería eliminado si sólo jugase una Cerveza ya que sólo conseguiría recuperar 1 punto de vida, ¡quedándose a cero!

Nota importante: La **Cerveza** **no tiene ningún efecto** si sólo quedan **2 jugadores** en juego.

¡Desenfundar!



Algunas cartas muestran valores y figuras de póquer como parte de sus símbolos. El jugador que utilice estas cartas deberá “¡desenfundar!”, es decir, deberá descubrir la carta superior del mazo, descartarla y comprobar el símbolo de póquer que esta carta tenga en la esquina inferior izquierda. Si la carta descubierta muestra un símbolo (¡y un valor!) que coincida, considera que la acción de “¡desenfundar!” ha sido satisfactoria y se produce el efecto indicado en la carta (la carta “desenfundada” siempre se descarta sin ningún efecto). En cualquier otro caso, no se produce el efecto: ¡mala suerte!

Si se indica un valor o un intervalo de valores en la carta, la carta “desenfundada” deberá mostrar un valor situado en ese intervalo y ser del palo indicado.

La secuencia de valores es: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Ejemplo. C es el objetivo de un **BANG!** de A. C tiene un Barril en juego: esta carta le permite “¡desenfundar!” para cancelar un **BANG!** siempre que obtenga una carta de Corazones. C descubre la carta superior del mazo y la coloca en el mazo de descarte: ha obtenido un 4 de Corazones. Gracias a ello, consigue utilizar el Barril y cancelar el **BANG!** Si hubiera descubierto una carta de otro palo, el Barril no hubiera provocado su efecto, pero C podría haber seguido intentando cancelar el **BANG!** con un **Mancato!**.

LOS SÍMBOLOS EN LAS CARTAS

Cada carta muestra uno o más símbolos que reflejan el efecto o efectos de la carta.



Un **Mancato!** - ¡*Fallado!* (ver **BANG!** y **Mancato!**).



Un **BANG!** (ver **BANG!** y **Mancato!**).



Recupera un punto de vida. Si no se indica lo contrario, sólo el jugador que juegue esta carta se beneficia de este efecto.



Robar una carta. Si se especifica “un jugador” (ver ese símbolo), el jugador puede robar una carta **al azar** de la **mano** de éste o puede **elegir** una de las que tenga **en juego** frente a él. Si no se especifica ningún jugador, roba la carta superior del mazo. En cualquier caso las cartas robadas se añaden a su **mano**.



Obliga a descartar una carta. Puedes obligar a un jugador determinado a descartar una carta **al azar** de su **mano** o puedes **elegir** descartar una carta de las que éste tenga **en juego** frente a él.



Este símbolo indica que puedes aplicar el efecto sobre cualquier jugador, sin importar la distancia.



Este símbolo indica que el efecto se aplica a todos los **demás** jugadores – es decir, a todos **menos** al jugador que ha jugado la carta –, sin importar la distancia.

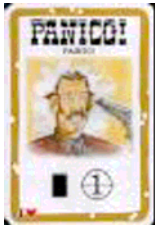


Este símbolo indica que el efecto se aplica a un jugador siempre y cuando se encuentre a una distancia que se pueda alcanzar.



Este símbolo indica que el efecto se aplica a un jugador que se encuentre a la distancia del número o a menos. **Nota:** *Mustang* y *Appaloosa* pueden alterar esta distancia, pero las armas en juego no.

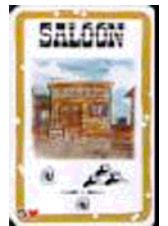
Ejemplos.



Pánico! - ¡*Pánico!*. Los símbolos indican: “Robar una carta”, de “un jugador a distancia 1”.



Saloon. Esta carta tiene dos efectos simultáneos. El símbolo indica: “Recupera un punto de vida” y se aplica a “Todos los demás jugadores” y en la siguiente línea: “[el jugador que juega esta carta] recupera un punto de vida”. El efecto total supone que todos los jugadores recuperan un punto de vida.



Gatling. El símbolo muestra: “un BANG!” para “todos los demás jugadores”. **Nota:** incluso aunque Gatling dispara un BANG! a todos los demás jugadores, **no** se considera una **carta** BANG!.

Cartas especiales

Hay seis tipos de cartas especiales. Todas ellas tienen el símbolo del Libro. Estas cartas tienen unas reglas especiales resumidas brevemente en ellas; aquí se explican en detalle:



Dinamite - Dinamita: el jugador que pone en juego esta carta coloca la *Dinamita* frente a él, boca arriba: la *Dinamita* permanecerá allí durante todo el turno. Cuando el jugador empiece su siguiente turno (tendrá ya la *Dinamita* en juego), antes de la primera fase (“robar dos cartas”) debe “¡desenfundar!”: si roba una carta que muestre Picas y un número entre 2 y 9, ¡la *Dinamita* explota (se descarta)! El jugador pierde inmediatamente 3 puntos de vida. Si esto no sucede, la *Dinamita* pasa al jugador de su izquierda quien deberá “¡desenfundar!” en su turno. Los jugadores continúan pasando la

Dinamita hasta que ésta explota (con el efecto explicado antes) o es robada o descartada por un *¡Pánico!* o un *Cat Balou*. Si un jugador tiene la *Dinamita* y la *Prisión*, verifica la *Dinamita* primero. Si un jugador resulta herido (¡o eliminado!) por la *Dinamita*, el daño no se considera causado por otro jugador.



Duelo - Duelo: el jugador que pone en juego esta carta reta en duelo a cualquier otro jugador situado a cualquier distancia (¡fijando sus ojos en él!). El jugador retado **puede** descartar una carta de *BANG!* (¡incluso aunque no sea su turno!). Si lo hace, el jugador que ha jugado la carta de *Duelo* puede descartar una carta de *BANG!* y así sucesivamente: el primer jugador que no pueda descartar una carta de *BANG!* pierde un punto de vida y el duelo finaliza. No se pueden jugar ni *Mancato!* ni *Barril* durante un duelo, y el *Duelo* **no** se considera una carta de *BANG!*.



Emporio - Almacén general: cuando se juega esta carta, se descubren tantas cartas del mazo como jugadores continúen en juego. Empezando por el jugador que ha jugado la carta y siguiendo en sentido horario, cada jugador elige una de esas cartas y la coloca en su mano.



Indiani! - ¡Indios!: cada jugador, a excepción del que ha jugado la carta, **puede** descartar una carta de *BANG!* o perder un punto de vida. Ni *Mancato!* - *¡Fallado!* ni *Barril* tienen efecto en este caso.



Prigione - Prisión: esta carta se juega colocándose frente a cualquier jugador, quien pasará en ese momento a estar en la prisión. Un jugador que se encuentre en la prisión debe “¡desenfundar!” antes del inicio de su turno: si roba una carta de Corazones, logra escapar de la cárcel descartando la carta de *Prisión* y continúa su turno de forma habitual. Si no lo logra, descarta la carta pero pierde su turno. Sin embargo, el jugador sigue siendo un posible objetivo de las cartas de *BANG!* y puede seguir jugando *Mancato!* - *¡Fallado!* y *Birra - Cerveza*, si es necesario. La *Prisión* **no puede** ser jugada sobre el Sheriff.



Volcanic: el jugador que tenga esta carta en juego puede jugar las cartas *BANG!* que desee durante su turno. Estas cartas *BANG!* pueden estar dirigidas al mismo o a diferentes objetivos, pero están limitadas a una distancia de 1.

LOS PERSONAJES

Bart Cassidy (4 puntos de vida): cada vez que pierde un punto de vida, puede robar inmediatamente una carta del mazo.

Black Jack (4 puntos de vida): durante la fase 1 de su turno, debe mostrar la segunda carta que roba: si ésta es Corazones o Diamantes (igual que en “¡desenfundar!”), roba una carta adicional (sin mostrarla).

Calamity Janet (4 puntos de vida): ella puede usar las cartas de *BANG!* como *Mancato!* - *¡Fallado!* y viceversa. Si juega un *Mancato!* como un *BANG!*, no podrá jugar otra carta de *BANG!* en ese turno (excepto si tiene una *Volcanic* en juego).

El Gringo (3 puntos de vida): cada vez que pierde un punto de vida como consecuencia de una carta jugada por otro jugador, roba una carta al azar de la mano de ese jugador (una carta por cada punto de vida). Si dicho jugador no dispone de más cartas, ¡mala suerte!, no consigue nada. Recuerda que los daños causados por la *Dinamita* no están provocados por ningún jugador.

Jesse Jones (4 puntos de vida): durante la fase 1 de su turno, puede elegir entre robar la primera carta del mazo o coger una carta al azar de la mano de otro jugador. Tras esto, roba la segunda carta del mazo.

Jourdonnais (4 puntos de vida): se considera que dispone de un *Barril* en juego siempre; puede “¡desenfundar!” cuando es el objetivo de un *BANG!* y si consigue robar Corazones, esquiva el disparo. Si dispone de una carta real de *Barril* en juego, puede utilizar ambas, disponiendo así de dos oportunidades para esquivar el *BANG!* antes de poner en juego un *Mancato!*.

Kit Carlson (4 puntos de vida): durante la primera fase de su turno, mira las tres primeras cartas del mazo, elige 2 para robar y coloca la otra de nuevo boca abajo en la parte superior del mazo.

Lucky Duke (4 puntos de vida): cada vez que tiene que “¡desenfundar!”, descubre las dos primeras cartas del mazo y elige la que más le convenga. Tras esto, se descartan ambas cartas.

Paul Regret (3 puntos de vida): se considera que tiene un *Mustang* en juego siempre, el resto de jugadores deben añadir 1 a la distancia hasta él. Si tiene otro *Mustang* real en juego, puede contar con ambos, aumentando la distancia hasta él a un total de 2.

Pedro Ramirez (4 puntos de vida): durante la primera fase de su turno, puede elegir entre robar la carta superior del mazo de descarte o del mazo de robo. A continuación, roba la segunda carta del mazo de robo.

Rose Doolan (4 puntos de vida): se considera que tiene un *Appaloosa* en juego siempre; ella observa al resto de jugadores a una distancia reducida en 1. Si tiene otro *Appaloosa* en juego, puede contar con ambos, reduciendo la distancia a los otros jugadores a un total de 2.

Sid Ketchum (4 puntos de vida): en cualquier momento, puede descartar 2 cartas de su mano y recuperar un punto de vida. Si es capaz de hacerlo, puede utilizar esta habilidad diversas veces seguidas. Pero recuerda: ¡no podrás tener más puntos de vida que los iniciales!

Slab the Killer (4 puntos de vida): los jugadores para intentar cancelar sus *BANG!* necesitan jugar 2 *Mancato!* - ¡*Fallado!*. El efecto del *Barril*, si se utiliza sucesivamente, sólo cuenta como un *Mancato!*.

Suzy Lafayette (4 puntos de vida): en cuanto ella se queda sin cartas en la mano, roba inmediatamente una carta del mazo de robo.

Vulture Sam (4 puntos de vida): cuando un personaje es eliminado del juego, Sam recoge todas las cartas que este jugador tiene en su mano y en juego, y las añade a su mano.

Willy the Kid (4 puntos de vida): puede jugar las cartas de *BANG!* que quiera durante su turno.

Nota: a lo largo de estas reglas, “él”, “ella”, etc. son utilizados para indicar ambos géneros.

Agradecimientos especiales a Domenico Di Giorgio y Roberta Barletta; a todos los probadores del juego: Flaminia Brasini, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Edoardo Renna, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, a sus grupos de juego y a todos los jugadores por sus valiosas sugerencias. El autor quiere agradecer personalmente a todos los miembros del Club de Ajedrez “Luigi Valentini” de Civitavecchia, por su soporte constante y su entusiasmo.



BANG! TM- Tercera Edición

Idea del Juego: Emiliano Sciarra

Ilustraciones: Alessandro Pierangelini

Dirección Artística: Stefano De Fazi

Edición del reglamento: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traducción: Carlos Moreno

BANG! TM- Tercera Edición

Copyright © 2002-2007

daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 Perugia Italy

Todos los derechos reservados

Para cualquier duda, comentario o sugerencia:

www.davincigames.com - info@davincigames.com