



Este documento explica las reglas de **BANG!** para formato torneo y se divide en los siguientes apartados:

1. Reglas de torneo
2. Comportamiento en el torneo
3. El juez
4. Casos prácticos y dudas frecuentes
5. Varios

1. REGLAS DE TORNEO

En un torneo de **BANG!** solo se utiliza la caja básica, sin ninguna expansión. El torneo se juega en un número determinado de rondas, entre 3 y 5, dependiendo del número de jugadores. El torneo comienza con la asignación aleatoria en mesas de juego.

NÚMERO DE JUGADORES:	10-14	15-24	25+
RONDAS QUE SE JUEGAN:	3	4	5

En cada ronda, los jugadores conseguirán BANG!-dólares. Al final de la última ronda, la suma de los BANG!-dólares conseguidos por cada jugador determinará quienes son el ganador y los siguientes clasificados.

1.1 LAS RONDAS

Los jugadores se asignan aleatoriamente a las distintas mesas de juego, en función del número de jugadores, como se indica en el cuadro más abajo.

Importante: cada mesa debe tener al menos 5 jugadores.

Se debe preparar una "Hoja de registro" para cada mesa. Dicha hoja debe incluir una lista de los jugadores que juegan en esa mesa, ordenados del 1 al 5, al 6 o al 7 (dependiendo del número de jugadores en esa mesa) y también debe tener un espacio para reflejar los resultados de esa mesa al final de la partida.

Ejemplo: Con 27 jugadores, deberán jugarse 5 rondas. Habrá 5 mesas para cada ronda y estarán compuestas por 6, 6, 5, 5 y 5 jugadores.



Número de jugadores	Número de mesas:										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10		5	5								
11		6	5								
12		6	6								
13		7	6								
14		7	7								
15		5	5	5							
16		6	5	5							
17		6	6	5							
18		6	6	6							
19		6	6	7							
20		5	5	5	5						
21		6	5	5	5						
22		6	6	5	5						
23		6	6	6	5						
24		6	6	6	6						
25		5	5	5	5	5					
26		6	5	5	5	5					
27		6	6	5	5	5					
28		6	6	6	5	5					
29		6	6	6	6	5					
30		6	6	6	6	6					
31		6	5	5	5	5	5				
32		6	6	5	5	5	5				
33		6	6	6	5	5	5				
34		6	6	6	6	5	5				
35		6	6	6	6	6	5				
36		6	6	6	6	6	6				
37		6	6	5	5	5	5	5			
38		6	6	6	5	5	5	5			
39		6	6	6	6	5	5	5			
40		5	5	5	5	5	5	5	5		



Número de jugadores \ Número de mesas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
41	6	5	5	5	5	5	5	5		
42	6	6	5	5	5	5	5	5		
43	6	6	6	5	5	5	5	5		
44	6	6	6	6	5	5	5	5		
45	6	6	6	6	6	5	5	5		
46	6	6	6	6	6	6	5	5		
47	6	6	6	6	6	6	6	5		
48	6	6	6	6	6	6	6	6		
49	6	6	6	6	5	5	5	5	5	
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

El juez rellena las Hojas de registro para todas las mesas y entrega a cada mesa su Hoja de Registro antes de que comience la partida. El juez sortea las mesas y determina también por sorteo quién tendrá el papel de Sheriff en cada mesa.

Es importante que ningún jugador sea el Sheriff más de una vez en el mismo torneo. Para la elección del Sheriff por ejemplo, el juez puede asignar a cada jugador una carta de una baraja de póquer normal. Se baraja el mazo y se sacan cartas al azar para los Sheriffs, y se marcan con un bolígrafo. Después, sacan el resto de cartas para asignar a los jugadores a las mesas. En las siguientes rondas, las cartas marcadas se retiran del mazo cuando se roban cartas para elegir los nuevos Sheriffs, y se vuelven a poner en el mazo antes de robar para asignar los jugadores a las mesas.

Los jugadores deben sentarse en la mesa en el mismo orden en que aparecen en las Hojas de registro: el segundo jugador se sienta a la izquierda del primero, etc. En cada mesa, el jugador con el número "1" es el Sheriff. El juez reparte una carta de Rol a cada uno de los demás jugadores, boca abajo y extraída al azar, como en una partida normal.

Una vez asignados los roles, el juez reparte dos personajes al azar a cada jugador: da un personaje boca abajo a cada jugador empezando por el Sheriff, y luego, de nuevo empezando por el Sheriff, da a cada jugador un segundo personaje boca abajo. Los jugadores miran sus dos personajes y eligen uno de ellos para jugar. El personaje elegido debe ponerse boca abajo delante de ellos, mientras que el personaje descartado debe colocarse en una pila boca abajo junto al mazo. Cuando todos los jugadores hayan elegido un personaje, revelan a la vez el personaje elegido. Una vez elegido un personaje, no puede cambiarse por ningún motivo. El juez guarda los personajes descartados y con esto la partida puede comenzar.

Al final de la partida, los jugadores llaman al juez. Este, ayudado por los jugadores, rellena la Hoja de registro con los roles de los jugadores y la condición que ha determinado el final de la partida (por ejemplo, los Forajidos ganan, el Sheriff vive, etc.).

Cada jugador gana una cantidad de dólares tal y como se detalla en las siguientes tablas de ganancias. El importe total ganado por cada uno de los jugadores se mantiene en secreto hasta el final del torneo. Si así lo solicita, un jugador puede ser informado por el juez de su cantidad actual de dólares en un momento dado.

El juez es quien registra los resultados.



TABLAS DE GANANCIAS

Cada jugador dispone de 0 iBANG!-dólares (abreviado: dólares o \$) al comienzo del torneo.

Cada jugador recibe \$ en función de su rol y del resultado de la partida, como se indica en las tablas siguientes:

GANA LA LEY

NÚMERO DE JUGADORES:	5	6	7
Sheriff	1.200\$	1.600\$	1.200\$
Alguacil	1.200\$	1.600\$	1.200\$
Renegado eliminado el último, por el Sheriff *	250\$	250\$	250\$
Renegado eliminado (pero no el último)	0\$	0\$	0\$
Forajido	0\$	0\$	0\$

* El Renegado se enfrenta al Sheriff en el duelo final, pero acaba perdiendo.

GANAN LOS FORAJIDOS

NÚMERO DE JUGADORES:	5	6	7
Forajido	1.800\$	1.500\$	1.700\$
Renegado	0\$	0\$	0\$
Sheriff	0\$	0\$	0\$
Alguacil	0\$	0\$	0\$

GANAN LOS RENEGADOS

NÚMERO DE JUGADORES:	5	6	7
Renegado	2.200\$	2.400\$	2.600\$
Sheriff	0\$	0\$	0\$
Alguacil	0\$	0\$	0\$
Forajido	0\$	0\$	0\$



SIGUIENTES PARTIDAS

El juez prepara todo para una nueva partida. Los jugadores se asignan al azar a las nuevas mesas. Si el número de jugadores ha cambiado debido a que hay jugadores que han abandonado el torneo antes de que este termine, el número de mesas y su composición deben ajustarse en consecuencia.

LA REGLA "SOLO ANTE EL PELIGRO"

Cada partida debe acabarse en un tiempo razonable. Para asegurarse de que ninguna partida sobrepasa dicho límite, se aplicará una regla adicional denominada "Solo ante el peligro", tal y como se explica a continuación:

- **MESAS DE 5 Y 6 JUGADORES:** a partir de la tercera vez que se baraja de nuevo la pila de descartes (en otras palabras, al principio del "cuarto mazo") y comenzando con el turno del jugador siguiente al Sheriff, cada jugador pierde un punto de vida al principio de su turno. Si después de perder este punto de vida el jugador sigue vivo, puede continuar jugando su turno normalmente. Si no, queda eliminado (atención: puedes jugar un Cerveza para seguir vivo si pierdes tu último punto de vida de esta manera, como se explica en las reglas del juego).
- **MESAS DE 7 JUGADORES:** igual que como se acaba de explicar, pero a partir de la segunda vez que se baraja de nuevo la pila de descartes (es decir, con el "tercer mazo").

1.2 FINALIZACION DEL TORNEO Y DESEMPATE

Al final del torneo, el juez publica la clasificación. Los cuatro primeros clasificados recibirán un premio en función de sus resultados.

Si dos o más jugadores están empatados al finalizar el torneo, se utilizará el sistema de desempate "Marogi", que tiene en cuenta la media de la suma de las puntuaciones de todos los adversarios a los que se han enfrentado los jugadores empatados en las diferentes partidas. Cuanto mayor sea esta media, mayor será la clasificación del jugador. En caso de un nuevo empate, se tiene en cuenta el número de partidas ganadas por cada jugador empatado. Si sigue habiendo empate, el juez determina al azar el jugador que quedará clasificado en primer lugar y sucesivamente.

PREMIOS ESPECIALES PARA LOS JUGADORES MEJOR CLASIFICADOS

Los cuatro primeros clasificados serán recompensados con una bonificación extra en BANG!-dólares, tal y como se detalla a continuación:

POSITION IN THE RANKING	BONUS
1º jugador mejor clasificado	100\$
2º jugador mejor clasificado	100\$
3º jugador mejor clasificado	100\$
4º jugador mejor clasificado	100\$

La puntuación de los jugadores al final del torneo se calcula sumando sus ganancias y, si está entre los 4 primeros jugadores de la clasificación, sumando además su bonus de premio.



1.3 EXENCIONES

Para reducir la duración total del torneo se permiten las siguientes variaciones:

- Reducir el número de turnos
- Definir una limitación de tiempo

1.4 ABANDONAR EL TORNEO

Un jugador puede abandonar el torneo en cualquier momento y para ello, debe comunicárselo al juez. Ese jugador no podrá volver a participar en ese mismo torneo. Si un jugador abandona durante una partida, descarta su mano y su personaje pierde su capacidad. El personaje permanece en juego de forma “pasiva”:

- Pueden “desenfundar” para Cárcel y Dinamita, pero siempre se saltan su turno;
- Se tienen en cuenta al contar la distancia, y son un objetivo válido para **BANG!** etc. hasta que se eliminan del juego;
- No roban ni juegan ninguna carta, ni pueden utilizar ninguna de las cartas que tienen en juego;
- Si son eliminados, se aplican las reglas normales (el jugador recibe una recompensa si era un Forajido, si era un Alguacil y es eliminado por el Sheriff, este debe descartar todas sus cartas, etc.);
- El jugador gana \$ según le corresponda al final de la partida, en función de su rol y resultado, y luego abandona el torneo.

Si el jugador abandona el torneo entre dos partidas, o durante una partida, el juez lo marca como “retirado”. Los jugadores retirados no juegan más partidas, y no se tienen en cuenta a la hora de organizar las nuevas mesas.

CASOS ESPECIALES DE PERSONAJES ABANDONADOS:

Saloon: el personaje gana 1 punto de vida.

Almacén: durante el turno del personaje, elige al azar una de las cartas sobrantes y descártala.

BANG!, ¡, Indios!, Duelo, Ametralladora Gatling, etc.: el personaje nunca reacciona porque no puede (y no tiene cartas en la mano).

Barril: El personaje no puede “desenfundar” ya que no puede utilizar ninguna carta en juego.

2. COMPORTAMIENTO EN EL TORNEO

Los jugadores deben respetar las reglas del juego y de este documento, así como todas las decisiones tomadas por el juez y tienen que comportarse de manera deportiva, amistosa, leal y educada en todo momento.

No se toleran las trampas ni la mala conducta en el juego. Por trampas o mala conducta en el juego se entienden, entre otras, las siguientes acciones:

- mostrar una carta de Rol;
- mirar las cartas de la mano de otro jugador;
- dar información falsa sobre los recursos del juego (número de balas, etc.);
- solicitar o aceptar consejos de personas ajenas al torneo;



- ponerse de acuerdo sobre cómo terminar la partida;
- jugar demasiado despacio a propósito;
- mentir al juez;
- no aceptar las decisiones del juez;
- usar lenguaje ofensivo o insultar;
- provocar u ofender a los demás jugadores, al juez o a los espectadores;
- intimidar o amenazar a los demás jugadores, al juez o a los espectadores.

Un jugador puede pedir al juez que supervise la partida si cree que un adversario está haciendo trampas, infringiendo las reglas o comportándose de forma inadecuada.

3. EL JUEZ

El juez no puede participar como jugador en el torneo que esté juzgando.

El juez debe estar perfectamente familiarizado con las reglas de **BANG!**, sus dudas frecuentes y las reglas de torneo en vigor, y tiene el deber de aplicar las reglas de forma justa para garantizar el buen desarrollo de la competición. Debe actuar para resolver cualquier infracción de las reglas (del juego y/o del torneo) que observe o que se le comunique. También deberá decidir sobre casos particulares no contemplados expresamente en el reglamento. El juez debe mantener en secreto los \$ de que disponen los adversarios: cada jugador solo puede ser informado sobre su propia cantidad.

El juez velará por el correcto desarrollo del juego así como de los sorteos previos, supervisará el correcto cumplimiento de todas las reglas y la conducta de los jugadores.

El juez puede solicitar al responsable del torneo que expulse a cualquier persona que obstaculice el correcto desarrollo del torneo.

Del juez dependerá la decisión final e irrevocable sobre todos los temas en ejercicio de sus funciones.

PENALIZACIONES

Cualquier persona que se comporte mal durante el juego podrá sufrir una penalización a criterio del juez, en función de la voluntariedad y gravedad de dicho comportamiento.

Hay dos tipos de penalizaciones:

- 1) Advertencia:** tiene por objeto hacer ver al jugador que se está portando mal pero si un jugador recibe una segunda advertencia durante el mismo torneo, resultará expulsado automáticamente;
- 2) Expulsión:** el jugador queda expulsado del torneo. Se debe tratar como un abandono.

La valoración de la gravedad de las infracciones cometidas y la consiguiente sanción a aplicar queda a juicio total y definitivo del juez.

El juez debe tomar nota y dejar constancia de las advertencias realizadas durante el torneo, y también está obligado a comunicar a DV Games los nombres de los jugadores expulsados y la(s) razón(es) de dicha expulsión, para que estos jugadores puedan ser excluidos de otros torneos futuros, si fuera necesario.



4. CASOS PRACTICOS Y DUDAS FRECUENTES

- Para activar la capacidad de un personaje, el jugador debe esperar a que se complete cualquier efecto ocasionado por las cartas jugadas.
- No está prohibido hablar abiertamente de tu propio rol, pero está permitido ir de farol.
- Los jugadores no pueden descartarse de una carta si la cantidad de cartas que tienen no superan el límite de su mano al final del turno.
- No es obligatorio jugar una carta si se considera contraproducente (por ejemplo, no es obligatorio jugar un ¡Fallaste! en respuesta a un ¡BANG!).
- Los jugadores pueden usar ¡Pánico! o La Ingenua Explosiva sobre sí mismos. Un jugador con 2 puntos de vida afectados por la explosión de Dinamita puede jugar 2 Cervezas y seguir vivo con 1 punto de vida (2 puntos de vida iniciales - 3 por Dinamita + 2 Cervezas = 1).
- Los jugadores no pueden jugar ¡Fallaste! para evitar perder 1 punto de vida debido al efecto de la regla “Solo ante el peligro”.
- Si un jugador es encarcelado, todas sus cartas en juego siguen teniendo efecto. Por ejemplo, el jugador sigue beneficiándose de cartas como Barril y Mustang. El jugador es encarcelado solo si no “desenfunda” corazones al principio de su turno; de lo contrario, el jugador juega su turno con normalidad. Si no “desenfunda” corazones, salta su turno, pero jugará el siguiente normalmente (a menos que se juegue una nueva Cárcel contra él, en cuyo caso tendrá que “desenfundar” de nuevo). Antes y después, el jugador está libre y preparado con todas sus cartas disponibles. La carta robada para comprobar el efecto de la Cárcel se descarta junto con la Cárcel (y debajo de ella) independientemente del resultado.
- Para activar la capacidad de un personaje, el jugador debe esperar a que se complete cualquier efecto ocasionado por las cartas jugadas.
- Un jugador puede jugar una Cerveza incluso si tiene vida de sobra, o si solo hay dos jugadores jugando. La Cerveza en estos casos no tiene efecto.
- Un jugador no puede jugar una carta con el borde azul si tiene esa misma carta en juego delante de él, pero puede descartarla al final de su turno si supera el límite de cartas de mano.
- Un jugador elige el orden en que sus cartas acaban en la pila de descartes cuando es eliminado o cuando descarta más de una carta en su turno.
- La pila de descartes se baraja de nuevo cuando un jugador debe robar una carta del mazo de robo y este se acaba. Cuando se baraja la pila de descartes, siempre se incluye la última carta jugada. Por ejemplo:
 - Pedro Ramírez debe robar y el mazo de robo se acaba. En este caso, no hay cartas en el mazo y hay algunas cartas en la pila de descartes. Pedro puede robar la primera carta de la pila de descartes, luego se baraja la pila y roba su segunda carta de la parte superior del mazo de robo recién formado; o puede pedir que se vuelva a barajar la pila y robar las dos primeras cartas del nuevo mazo recién formado; la elección es de Pedro.
 - Solo hay una carta en el mazo y un jugador juega una Diligencia. El jugador roba la carta superior, luego se baraja la pila de descartes (incluida la Diligencia que acaba de jugar) y a continuación, roba la segunda carta.

PERSONAJES

Bart Cassidy

Si es alcanzado por la Dinamita y sobrevive, roba una carta por cada punto de vida perdido.



El Gringo

Si Suzy Lafayette te alcanza con su última carta, ambas capacidades se activan en este orden: Suzy Lafayette roba una carta, luego El Gringo se la quita porque fue alcanzado por ella y finalmente Suzy Lafayette roba otra carta.

Jourdonnais

Si tiene una carta Barril en juego, puede robar una segunda vez por la misma carta ¡BANG!.

Sid Ketchum

No puede descartarse de 2 cartas para conseguir un punto de vida durante la resolución del efecto de otra carta. Pero puede recuperar su último punto de vida aunque no sea su turno, igual que con una Cerveza.

Suzy Lafayette

Si juega un Almacén como su última carta, debe esperar hasta que el efecto del Almacén termine, y entonces, habiendo robado una carta con él, no tiene derecho a robar porque no tiene cartas: en realidad tiene una (no hay tiempo para activar su capacidad). Si se queda sin cartas durante un Duelo, debe esperar hasta que el Duelo termine antes de robar. Si es el objetivo de un ¡BANG! de Slab “el Asesino” y solo tiene una carta ¡Fallaste! en su mano, puede jugarla y robar una nueva carta inmediatamente: si es una carta ¡Fallaste!! puede jugarla y el ¡BANG! no tiene efecto (otros personajes también pueden descartar su única carta ¡Fallaste! contra Slab, pero no roban como Suzy).

“Buitre” Sam:

Si como Sheriff elimina a un Alguacil, descarta todas sus cartas, incluidas las que robó gracias a su capacidad.

5. VARIOS

Este documento tiene prevalencia y sustituye cualquier versión anterior. DV Games se reserva el derecho de modificar cualquier documento relativo a los torneos sin previo aviso. Es responsabilidad de los organizadores y de los jugadores estar informados del reglamento en vigor.

Una copia completa del documento con las reglas en vigor deberá estar a disposición de todos los jugadores durante cada torneo oficial.

Para información sobre los torneos, puedes dirigirte por e-mail a: organizedplay@dvgames.com

La comunidad oficial de juego organizado de BANG! está aquí: <https://bang.dvgiochi.com/northamerica>.

daVinci Editrice S.r.l., también conocida como DV Games (o dV Games), no es responsable de los torneos, la organización de dichos torneos, la conducta de las personas participantes en los torneos, los premios y la conducta de los jugadores y organizadores en los lugares donde se celebren los torneos.



BANG! Championship 2022//23 - Reglas de torneo para campeonatos nacionales

Versión 1.4, diciembre 2022. Traducción al español, enero 2023

Copyright © MMXXII daVinci Editrice S.r.l. Todos los derechos reservados.

