

DUÉLO

Estás en el Salvaje Oeste, un lugar despiadado donde solo los más duros y valientes sobrevivirán. ¿Podrás ser el más rápido del duelo? ¿Sabrás jugar las armas adecuadas en el momento adecuado? Derrota a tus malolientes oponentes y limpia de forajidos tu mesa de juegos.

PREPARACION DEL JUEGO:

Reparte a cada jugador 6 cartas; 3 pistolas, 1 rifle, 1 balas, 1 escondite.

De manera que todos tengan las mismas armas.



SECUENCIA DE JUEGO:

MODO DUELO (dos jugadores): Una vez repartidas las cartas, cada jugador escoge una de ellas y la pone encima de la mesa boca abajo (la carta seleccionada no se puede cambiar), a la de tres ambos la dan la vuelta a la vez, ocurriendo lo siguiente:

- 1- Pistola contra pistola;** ambos pistoleros están enfrascados en un tiroteo sin consecuencias para ninguno de ellos. Ambos contrincantes pierden un disparo con lo que dejan su carta encima de la mesa sin poder recuperarla (esta se podrá recuperar sólo en el momento que se utilice la carta de balas).
- 2- Pistola contra escondite;** uno de los pistoleros está disparando y el otro está escondido, los disparos de la pistola no son lo suficientemente potentes para atravesar este escondite. No hay consecuencias para ninguno. Uno de los pistoleros gasta un tiro dejando su carta encima de la mesa y el otro esta oculto y puede recuperar su carta de escondite.
- 3- Rifle contra escondite;** uno de los pistoleros está disparando con el rifle y el otro está escondido, los disparos del rifle son lo suficientemente potentes para atravesar este escondite, el jugador que estaba oculto muere, perdiendo la partida.
- 4- Pistola contra rifle;** ambos pistoleros están enfrascados en un tiroteo sin consecuencias para ninguno de ellos. Ambos contrincantes pierden un disparo con lo que dejan su carta encima de la mesa sin poder recuperarla (esta se podrá recuperar solo en el momento que recargue con las balas)
- 5- Escondite contra escondite;** No ocurre nada ambos pistoleros están ocultos y recojen sus cartas de escondite.
- 6- Escondite contra recarga de balas;** El pistolero que saca la recarga de balas recupera todos los tiros de sus armas, es decir, recupera todas las cartas de encima de la mesa, sean rifles o pistolas y por supuesto la carta de recarga de balas. El otro jugador está escondido no ocurre nada para el, recupera la carta de escondite.
- 7- Pistola contra recarga de balas;** El pistolero dispara justo en el momento en que el otro pistolero está recargando, con lo que le coge desprevenido y muere, perdiendo la partida.
- 8- Rifle contra recarga de balas;** El pistolero dispara justo en el momento en que el otro pistolero está recargando, con lo que este muere, perdiendo la partida.
- 9- Recarga de balas contra recarga de balas;** un momento de silencio en el que ambos jugadores recuperan todos sus disparos y la carta de recarga de balas.
- 10- Rifle contra rifle;** ambos pistoleros están enfrascados en un tiroteo sin consecuencias para ninguno de ellos. Ambos contrincantes pierden un disparo con lo que dejan su carta encima de la mesa sin poder recuperarla (esta se podrá recuperar solo en el momento que recargue con las balas)

MODO TIROTEO (tres, cuatro jugadores): En este caso la interacción de las cartas es exactamente igual que en el modo duelo, la única diferencia es que en este modo de juego los jugadores deben anunciar a quien van a atacar. La secuencia sería la siguiente, primero cada jugador escoge una carta poniendola boca abajo, a la de tres indican a quien va a atacar, tras esto se dan a conocer las cartas, con el resultado antes comentado.

Puede darse el caso que varios jugadores ataquen al mismo, en este caso no habria cambios a las situaciones antes expuestas, por ejemplo si tres jugadores atacan a uno y este tambien saca una pistola, no ocurre nada, simplemente es un tiroteo endiablado.

También se puede jugar por bandos, dos contra dos o dos contra uno, en este caso los jugadores que esten en el mismo bando pueden planear su estrategia antes de escoger las cartas a utilizar.

POSIBILIDADES DE JUEGO:

El que gane 5 duelos es el vencedor del juego.

PREGUNTAS FRECUENTES:

He jugado mi carta de Balas para recuperar las pistolas y rifle sin que me maten, ¿dejo la carta de Balas en la mesa? No, tienes que cogerla de nuevo junto con las armas, puedes usarla cuantas veces quieras, al igual que la de Escondite.

Si mato a un contrincante escondido, en un duelo múltiple, con mi rifle ¿puedo recuperarlo para seguir batiéndome con los otros contrincantes? NO, sólo podrás recuperar el rifle o las pistolas jugando la carta de las Balas.

En un duelo múltiple ¿si me voy a esconder tengo que decir a quién voy a atacar? ¡Claro! te estás tirando un farol, amenazas a un contrincante, pero en el último momento te escondes...