

WANTED

REGLAMENTO VERSION 1.0

WANTED

(Basado en el juego Western de Cesar Augusto Ocampo Castro 2012)

Descripción

Entra al inhóspito mundo del Salvaje Oeste en busca de los peores criminales y forajidos, y cobra las más altas recompensas por limpiar la región.

Participa en duelos tiroteos y peleas entre pandillas que decidirán quién es el mejor y más grande pistolero de todos los tiempos.

Juega a WANTED el juego de cartas que te brindará horas de intensa diversión.

Componentes

WANTED utiliza 54 cartas con las cuales también se pueden jugar juegos tradicionales propios de una baraja inglesa. Además, son necesarios algunos dados de seis caras.

Las cartas

En WANTED solo se utiliza un tipo de carta que representa el cartel 'SE BUSCA' de un Forajido. Cada Personaje tiene un Nombre (A), un valor de 'habilidad' (C) que representa que tan diestro es con las armas o al escapar con vida de un tiroteo o duelo. También cada personaje tiene dos valores 'Modificadores' (B) –decremento- y (D) –incremento- los cuales pueden dar un beneficio o perjudicar a tus personajes; y un valor (E) que es la recompensa por derrotarlo.



El mazo está distribuido en cuatro palos:

- Picas
- Corazones
- Tréboles
- Diamantes

Cada palo cuenta con 13 personajes de Forajidos únicos con distintos valores de Habilidad, modificadores y recompensas. Adicionalmente, existen los Joker Rojo y Negro, los Forajidos con las recompensas más altas y sin debilidad alguna.

Modalidades de juego

Existen varias formas de realizar una partida de WANTED:

Modo Duelo (Solo para 2 jugadores)

Primero se baraja el mazo y se reparten cinco cartas por jugador.

- **Fase I: Preparar al Forajido.**

Cada jugador elige una carta de su mano y la coloca boca abajo. Esa es su carta en juego.

- **Fase II: Preparar Revólvers.**

Cada jugador lanza un dado de seis caras y lo coloca al lado de su carta en juego.

- **Fase III: Disparos.**

Los jugadores voltean sus cartas en juego y suman la cantidad de 'Habilidad' al resultado de su dado. Se tiene en cuenta el incremento y decremento de cada jugador, si aplica y se suma también al resultado.

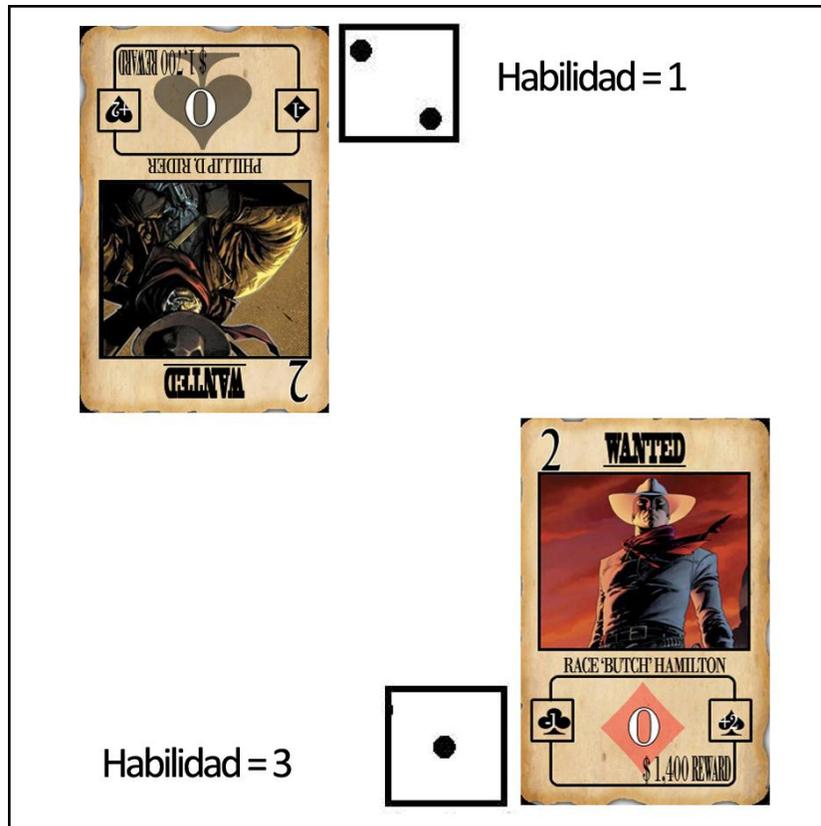
El Personaje que tenga la mayor cantidad será el vencedor del duelo y se coloca boca arriba a la derecha del jugador. El Personaje perdedor se coloca boca abajo a la derecha del jugador. En caso de empate ambos Personajes se consideran perdedores y se colocan boca abajo.

Esto se repite hasta que cada jugador ya no tenga cartas en la mano.

- **Fase IV: Cobrar Recompensa.**

Cada jugador toma las cartas boca abajo de su oponente y suma las recompensas. El total es la recompensa a cobrar. El jugador que haya reunido mayor recompensa es el ganador de la partida.

En caso que queden en empate. Ambos jugadores toman sus vencedores y repiten de nuevo el juego hasta que quede un ganador.



Ejemplo del resultado de un duelo.

El 2 de picas recibe dos puntos por el dado, pero pierde uno por causa de su modificador decremento –ya que tiene debilidad ante los diamantes-; por otro lado, el 2 de diamantes gana un punto por el dado, pero su modificador incremento –el cual le da ventajas sobre las picas- le proporciona dos puntos más.

Modo Tiroteo (de 3 a 10 jugadores)

Primero se baraja el mazo y se reparten cinco cartas por jugador.

- **Fase I: Preparar al Forajido.**

Cada jugador elige una carta de su mano y la coloca boca abajo. Esa es su carta en juego.

- **Fase II: Preparar Revólvers.**

Cada jugador lanza un dado de seis caras y lo coloca al lado de su carta en juego.

- **Fase III: Disparos.**

Los jugadores voltean sus cartas en juego y suman la cantidad de ‘Habilidad’ al resultado de su dado. Se tiene en cuenta el incremento y decremento de cada jugador, si aplica y se suma también al resultado. En modo Tiroteo se tiene en cuenta que la carta en juego recibe el incremento y decremento por cada carta de otros jugadores que activen dichos modificadores.

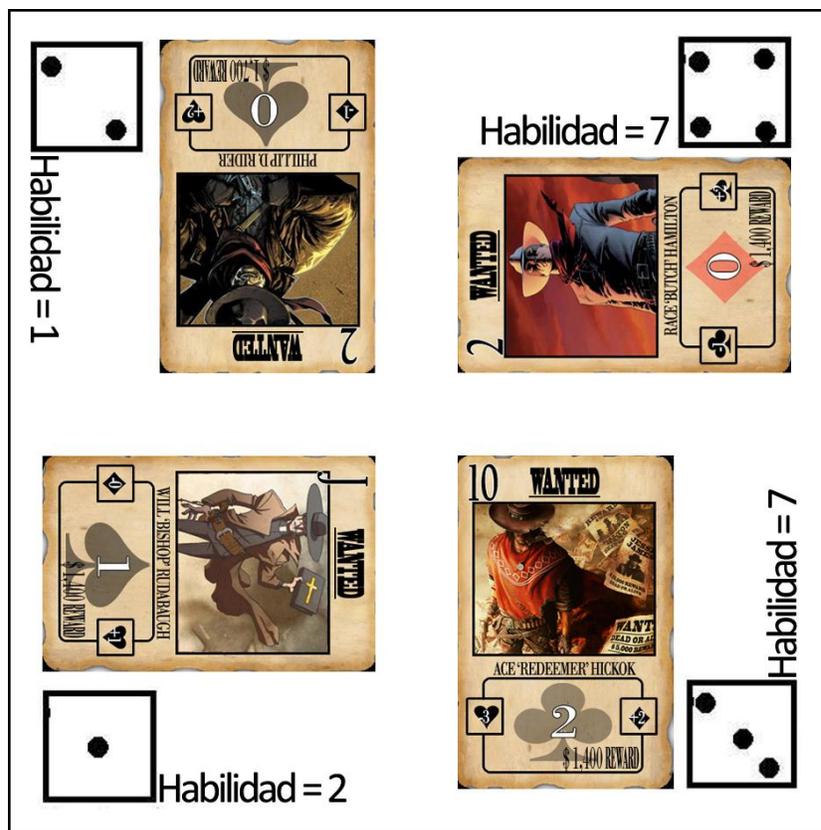
El Personaje que tenga la mayor cantidad será el vencedor y se coloca boca arriba a la derecha del jugador. Los Personaje perdedores se colocan boca abajo a la derecha del jugador que haya ganado la ronda. En caso de empate, los Personajes se consideran perdedores y se retiran del juego.

Esto se repite hasta que cada jugador ya no tenga cartas en la mano.

- **Fase IV: Cobrar Recompensa.**

Cada jugador toma las cartas boca abajo que tenga y suma las recompensas. El total es la recompensa a cobrar. El jugador que haya reunido mayor recompensa es el ganador de la partida.

En caso de que queden en empate, los jugadores implicados toman sus vencedores y repiten de nuevo el juego hasta que quede un ganador.



Ejemplo del resultado de un duelo en Tiroteo.

El 2 de Diamantes gana cuatro puntos extras por las dos cartas de picas, pero pierde uno debido al 10 de Tréboles, el cual obtiene dos puntos por la carta de Diamantes; la J de Picas no gana ni pierde puntos extras, mientras que el 2 de Picas pierde uno por la carta de Diamantes

Modo Pandillas (de 2 a 10 jugadores)

Primero se baraja el mazo y se reparten cinco cartas por jugador.

- **Fase I: Preparar al Forajido.**

Cada jugador elige tres de las cartas en su mano y las coloca boca abajo. Esas son sus cartas en juego.

- **Fase II: Preparar Revólvers.**

Los jugadores lanzan un dado por cada carta que boca abajo. Luego coloca cada dado debajo de cada una de sus cartas hasta que cada personaje tenga un dado.

- **Fase III: Disparos.**

Se revelan las cartas, sumando la Habilidad de cada Personaje al resultado de su respectivo dado. En cada pandilla, el forajido que tenga mayor suma entre habilidad y resultado de dado será el 'Líder de la Pandilla'. El Líder de cada pandilla recibe el incremento y decremento por cada carta de otros jugadores que activen dichos modificadores.

Por último se suma el resultado total de todos los personajes de cada pandilla. Se considera vencedora la Pandilla que tenga la mayor habilidad total.

En caso de que dos o más Pandillas queden empatadas, cada jugador implicado descarta una de las cartas que ya jugó y se repite el proceso con las cartas restantes.

The diagram shows two groups of cards and dice. The top group has a total skill of 11, with the Queen of Clubs as the leader (6 skill + 2 dice). The bottom group has a total skill of 13, with the Jack of Spades as the leader (6 skill + 6 dice).

Group	Card Rank	Card Suit	Card Skill	Dice Roll	Total Skill	Leader
Group 1 (Total: 11)	Queen	Clubs	6	2	8	Yes
	2	Diamonds	0	1	1	No
	Jack	Spades	7	4	11	No
Group 2 (Total: 13)	Jack	Spades	6	6	12	Yes
	2	Diamonds	0	3	3	No
	10	Clubs	2	4	6	No

Ejemplo del resultado de un duelo de Pandillas

La Q de Tréboles tiene una habilidad de seis puntos, por lo que es Líder; recibe una bonificación de dos puntos más por la carta 2 de Diamantes del otro jugador, para una Habilidad Total de 11. Por otro lado, el Líder del otro jugador es la J de Picas, ya que tiene habilidad de seis, pero no recibe bonificación; para un Total de Habilidad de 13 puntos.

Créditos

- Idea original: (Western) Cesar Augusto Ocampo Castro.
- Diseño Original de cartas: Oscar Antonio Fernández Payares.
- Re-edición de Reglas: Oscar Antonio Fernández Payares.
- **Reglas WANTED 1.0**

WANTED, Oscar Antonio Fernández Payares (Basado en Western de Cesar Augusto Ocampo Castro)