

## 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 4.0**

*Todas las imágenes son tomadas sin permiso de internet con fines ilustrativos solamente.*

## **WANTED**

Oscar Antonio Fernández Payares (Basado en el juego WESTERN de Cesar Augusto Ocampo Castro), 2013, 2019.



Oz Site  
Print & play

# WANTED

REGLAMENTO



# WANTED

Entra al inhóspito y 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 quien es el mejor y más grande pistolero de todos los tiempos.

## 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. Es necesario, además, lápiz y papel para llevar algunas cuentas.

## LAS CARTAS

Cada una de las cartas de WANTED representa a un forajido. Las partes de una carta se muestran a continuación.

- **Foto del Forajido.**
- **Nombre del Forajido.**
- **Habilidad [& Palo]:** En el centro de la parte inferior. El número indica qué tan diestro es el personaje con las armas o al escapar con vida en un tiroteo o duelo.
- **Incremento:** En rojo, al lado derecho de la Habilidad. Representa una ventaja que tiene tu



### Resultado de una ronda en Modo Pandilla

El 8 de Diamantes y la K de Corazones tienen igual **Habilidad: 5**; el Jugador decide que el **Líder de Pandilla** sea el 8 de Diamantes, quien recibe un **Incremento** de 2 puntos por causa de la 10 de Tréboles del oponente, para una **Habilidad total** de 15 puntos.

La J de Picas tiene una **habilidad** de 7 puntos. Eso lo hace el **Líder de Pandilla**; recibe 2 puntos de la K de Corazones para un total de 18 puntos.

rondas como el número de forajidos tengan. Esto se repite las veces que sea necesario para proclamar un ganador.

### **MODO PANDILLAS.** (de 2 a 10 jugadores)

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

- **Fase I: Preparar Forajidos.**

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 esté boca abajo. Luego colocan cada dado al lado 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 del dado será el **Líder de la Pandilla** (Si la Habilidad más alta se repite entre dos o mas personajes, el jugador decide qué personaje será el líder). El Líder de cada pandilla recibe el **Incremento** por cada carta de otros jugadores que activen dichos modificadores.

Finalmente, 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.

**Nota:** en esta fase se aplica el efecto del palo de Picas que se explica en la página 3. Dicho efecto se aplica inmediatamente después de revelar las cartas.

personaje ante la presencia de un palo en particular de las cartas de tu(s) oponente(s).

- **Recompensa:** Es el dinero que se recibe por derrotar al forajido.

### **EL MAZO**

El mazo está formado por 4 palos, cada uno con características particulares:

- **Picas:** si al tirar el dado, el resultado es tres o menor, se le suman dos puntos al **Incremento**. Este efecto se aplica durante la **Fase de Disparo** de cualquier modo de juego.
- **Corazones:** cartas con leve ventaja en el **Incremento**.
- **Tréboles:** cartas con leve ventaja en la **Habilidad**.
- **Diamantes:** cuando un personaje de Diamante gana, el cobro de la recompensa se incrementa en un 5%. Este efecto se aplica en la Fase de **Cobrar Recompensa** de los Modos **Duelo** y **Tiroteo**.

Cada palo cuenta con 13 personajes de Forajidos únicos con distintos valores de **Habilidad**, **Incremento** y **Recompensa**. Adicionalmente, existen los Joker Rojo y Negro, los Forajidos con las recompensas más altas y con dos modificadores de **Incremento**.

## **MODALIDADES DEL JUEGO**

### **MODO DUELO.** (solo para 2 jugadores)

Primero se baraja el mazo y se reparten cinco cartas por jugador. A continuación, se da inicio a una ronda que consta de 4 fases:

- **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 **Habilidad** al resultado de su dado. Se tiene en cuenta el **Incremento** 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 que lo jugó. El Personaje perdedor es entregado al Jugador que ganó. En caso de empate ambos Personajes se consideran perdedores y se colocan boca abajo fuera del juego.

**Nota:** en esta fase se aplica el efecto del palo de picas que explicado en la página 3.

• **Fase IV: Cobrar Recompensa.**

El ganador de la ronda lleva la cuenta de la recompensa de la carta a la cual venció.

**Nota:** en esta fase se aplica el efecto del palo de diamantes explicado en la página 3.

Se juegan cinco rondas. Quien haya reunido el mayor dinero de recompensas en total será el ganador.

En caso de empate, ambos jugadores toman sus forajidos vencedores y repiten con ellos tantas rondas como el número de forajidos ganadores tengan. Esto se repite las



**Resultado de una ronda en Modo Duelo.**

El 2 de Tréboles recibe tres puntos por el dado; por otro lado, la Q de Corazones gana dos puntos por el dado, pero su modificador le da ventaja sobre los tréboles, proporcionándole cuatro puntos más. La Q de Corazones es la carta ganadora.

veces que sea necesario para proclamar un ganador.

**MODO TIROTEO.** (de 3 a 10 jugadores)

Se juega igual que el **Modo Duelo**, con todas sus fases, salvo con las siguientes diferencias en las fases III & IV:

• **Fase III: Disparos.**

En modo Tiroteo se tiene en cuenta que la carta en juego recibe el **Incremento** por cada carta de otros jugadores que activen dichos modificadores. Se aplica también la nota correspondiente a esta fase.

**Fase IV: Cobrar Recompensa.**

El ganador de la ronda lleva la cuenta de las recompensas de las cartas a la cuales venció. Se aplica la nota correspondiente a esta fase.

Se juegan cinco rondas. Gana quien haya reunido mayor recompensa. En caso de empate, solo los jugadores implicados toman sus forajidos vencedores y repiten con ellos tantas



**Resultado de una ronda en Modo Tiroteo**

**K Corazones:** Habilidad: 3 + dado: 2 + Incremento (Tréboles): 2; Total 9— **J Picas:** Habilidad: 2 + dado: 3 + Incremento (Corazones): 2 + efecto Picas: 2; Total 9— **8 Diamantes:** Habilidad: 1 + dado: 1 + Incremento (Picas): 2; Total 4— **10 Tréboles:** Habilidad: 3 + dado: 2 + Incremento (Diamantes): 1; Total 6— **Empate entre J Picas & K Corazones:** obliga a los jugadores implicados a resolver el empate en un Duelo.