Componentes

- 2 **dados pretos de Duelo**
- 45 cartas:

  * 8 novas cartas de **Personagem**
  * 2 novas cartas de Resumo
  * 6 cartas de Resumo de **Zumbi**

  * 18 cartas de **Fúria**

  * 11 cartas de **Cemitério**

- 15 fichas de **Ferimento de Duelo** (3×, 5×, 5×, 2×)

- Este folheto de regras.

Preparação

Undead or Alive é uma expansão de *BANG! Dice Game* que inclui cinco "módulos". Cada módulo pode ser adicionado ao jogo base individualmente ou junto de outros módulos para deixar tudo ainda mais empolgante!
O jogo segue todas as regras normais de *BANG! Dice Game*, com as seguintes alterações:

Módulo 1 – Olho no Olho

Observação: você não pode jogar o Módulo 1 sem o Módulo 2.

Substitua dois dos cinco dados do jogo base pelos novos **dados de Duelo**. Os dados substituídos não serão usados e devem ser devolvidos à caixa.
Embaralhe as **fichas de Ferimento de Duelo** e as **cartas de Fúria** e crie pilhas de compra individuais, colocando-as viradas para baixo no centro da mesa.
Durante o seu turno, role os três dados básicos e os dois dados de Duelo. Os símbolos novos e antigos são aplicados na seguinte ordem:

- Flecha
- Dinamite
- Garrafa de Uísque: ganhe 1 ponto de vida (você não pode atribuí-lo a um jogador diferente). Além disso, descarte 1 ficha de Ferimento de Duelo; se não tiver uma ficha dessas, em vez disso, compre 1 carta de Fúria do baralho.
- Alvo "1"
- Alvo "2"
- Cerveja
- Metralhadora Gatling
- Travar um Duelo (veja abaixo).

Travar Duelos

Para cada resultado de rolado, passe 1 dado de Duelo para um jogador à sua escolha. Esse jogador rola o dado de Duelo novamente:

- Se esse jogador **não obtiver um resultado de**, ele perde 1 ponto de vida e compra 1 ficha de Ferimento de Duelo. O símbolo rolado é ignorado.
- Se ele **obtiver um resultado de**, ele passa o dado de volta para você. Você terá que rolá-lo novamente para tentar obter um resultado de, e assim por diante.

Em outras palavras, o primeiro jogador que não conseguir um resultado de perde o Duelo e sofre as consequências, perdendo 1 ponto de vida e comprando 1 ficha de Ferimento de Duelo.
Os Duelos são resolvidos um após o outro. O jogador com o turno ativo escolhe a ordem. Você não pode atribuir mais de um dado de Duelo ao mesmo jogador no mesmo turno.

Fichas de Ferimento de Duelo

Ao comprar uma ficha de Ferimento de Duelo, pegue a ficha do topo da pilha e coloque-a virada para cima à sua frente. Se comprar um símbolo que você já tem, você está com sorte: embaralhe essa ficha de Ferimento de Duelo de volta na pilha, mas não compre outra para substituí-la!

Durante o seu turno, cada ficha de Ferimento de Duelo que você tiver cancela um símbolo idêntico rolado em um dado que você decidiu manter. Por exemplo, uma ficha de cancela um resultado de , mas não cancela um resultado de que você decida rerrolar! A ficha de é uma exceção: ela conta como uma extra em vez de cancelar um resultado desse!
No fim do seu turno, reembaralhe todas as suas fichas de Ferimento de Duelo de volta na pilha, quer elas tenham cancelado um resultado de dado ou não.

Cartas de Fúria

Veja as regras do Módulo 2.

Módulo 2 – Bastam Duas Balas

Observação: se desejar, você pode jogar o Módulo 2 sem o Módulo 1.

Embaralhe as **cartas de Fúria** e coloque-as em uma pilha de compra virada para baixo.

Você deve comprar uma carta de Fúria no fim de qualquer turno durante o qual **você perdeu 2 ou mais pontos de vida**, independentemente do que tenha causado essa perda (Alvo, Dinamite, flecha indígena etc.). Você também compra uma carta de Fúria se tiver rolado e mantido uma durante o seu turno e não tiver fichas de Ferimento de Duelo para descartar (veja o Módulo 1). Mantenha as suas cartas de Fúria viradas para baixo à sua frente até o início do seu **próximo** turno (você pode consultá-las sempre que quiser). No início do seu turno, revele **todas** as suas cartas de Fúria. Todos os símbolos dessas cartas são adicionados aos resultados dos dados. As flechas são ativadas imediatamente ao revelar as cartas. No fim do seu turno, descarte todas as suas cartas de Fúria reveladas. Se tiver comprado cartas de Fúria extras durante o seu turno, mantenha-as viradas para baixo até o seu próximo turno. Se a pilha de cartas de Fúria estiver vazia, embaralhe os descartes para formar uma nova pilha.

Módulo 3 – Um Novo Bando na Cidade

Embaralhe as novas cartas de **Personagem** junto com as antigas. Cada personagem novo tem uma habilidade nova. Alguns personagens fazem menção aos módulos desta expansão e só devem ser adicionados se o(s) módulo(s) relevante(s) estiver(em) em uso.

BELLE STAR (8)
Após cada rolagem de dados sua, você pode mudar um resultado de para (isso não é válido se você obtiver 3 ou mais !).

CHUCK WENGAM (8)
Uma vez por turno, você pode perder 1 ponto de vida para virar um dos seus dados para uma face à sua escolha (exceto se tiver rolado 3 ou mais !).

GREG ESCAVADOR (7)
Você pode usar cada resultado de duas vezes.

HERB HUNTER (8)
Se outro jogador perder 2 pontos de vida ou mais durante o seu turno, ele deve pegar 1 ficha de Ferimento de Duelo.

PAT BRENNAN (8)
No início do seu turno, você pode transferir uma carta de Fúria de um jogador para outro. *Você pode escolher a si mesmo.*

PIXIE PETE (9)
Toda vez que comprar uma carta de Fúria, compre duas e escolha uma para manter. *Embaralhe a carta não escolhida de volta na pilha.*

SAM HEALER (7)
Toda vez que usar um , você pode escolher um jogador para ganhar 1 ponto de vida. *Você pode escolher a si mesmo. A habilidade não é ativada ao revidar em um Duelo; ela só é ativada quando você desafia alguém durante o seu próprio turno.*

SEAN MALLORY (8)
Você pode rerrolar um dado de Duelo no seu turno. *Você só pode usar essa habilidade durante o seu próprio turno, e não pode usá-la quando outro jogador passar um dado de Duelo para você durante o turno dele.*

Módulo 4 – Vivo ou Morto-Vivo?

(Somente com 4 ou mais jogadores)

Embaralhe todas as **cartas de Cemitério** e forme uma pilha de compra virada para baixo.

- Se for eliminado do jogo, mostre sua carta de identidade e coloque as suas flechas, cartas de Fúria, fichas de Ferimento de Duelo e carta de personagem de volta no centro da mesa. Como de costume, você deixa de ser incluído na contagem de lugares quando um efeito faz menção à posição de um jogador. No entanto, no fim do turno atual (mesmo que não seja o seu turno), **compre e revele 1 carta de Cemitério** da pilha. Além disso, no início de cada um dos seus próximos turnos (ou... os que teriam sido seus próximos turnos), revele uma nova carta de Cemitério.

- Se revelar uma carta que mostra

Nenhuma mão: não acontece um surto nesse turno, independentemente de quaisquer outras condições, e essa carta é embaralhada de volta na pilha no fim do turno.

Uma ou duas mãos de zumbi: a carta continua virada para cima no centro da mesa.

Se, após revelar uma carta com mãos, o número total de mãos de zumbi for maior que o número de jogadores que ainda estão vivos, um surto zumbi acontece. Se o número de mãos de zumbi for **igual ou menor** que o número de jogadores que ainda estão vivos **ou** se uma carta de foi comprada, o jogo continua normalmente. (Observe que nem sempre ocorrerá um surto; é possível que não haja surtos zumbis até o fim da partida).

Quando começa o surto?

- Se a carta que ativa o surto tiver sido revelada no fim do turno de um jogador que ainda está no jogo, o surto começa no início do turno do próximo jogador.
- Se a carta que ativa o surto tiver sido revelada no início do turno de um jogador eliminado, o surto começa com esse jogador jogando seu turno (como zumbi).

Surto Zumbi

No início de um **surto zumbi**, todas as cartas de Cemitério são removidas de jogo e todos os jogadores eliminados viram zumbis. Se o Renegado ainda estiver vivo, ele se torna o Mestre Zumbi; caso contrário, ele vira um zumbi normal. O Mestre Zumbi mantém os pontos de vida e habilidade do seu personagem. Cada outro zumbi **ganha pontos de vida em quantidade equivalente ao número de jogadores** que ainda estão vivos, incluindo o Mestre Zumbi.

Exceção: partida com 8 jogadores e 2 Renegados: se houver apenas um Renegado vivo, ele se torna o Mestre Zumbi. Se ambos os Renegados ainda estiverem vivos, o Renegado mais próximo do jogador com o turno ativo (no sentido horário) se torna o Mestre Zumbi e o outro Renegado joga contra os zumbis.

Cada jogador zumbi retorna ao jogo e volta a ser incluído na contagem de lugares quando um efeito fizer menção à posição de um jogador. Ele pegam 1 carta de Resumo de Zumbi e joga normalmente, com as seguintes alterações:

- Ele usa apenas 3 dados básicos.
- Ele não ganha pontos de vida com Cerveja ou com outros efeitos que concedem pontos de vida.
- Ele não pega fichas de Ferimento de Duelo ou cartas de Fúria (caso os Módulos correspondentes estiverem em uso).

Após o início do surto, qualquer jogador que for eliminado fica definitivamente fora da partida. As condições de vitória mudam para:

- Os zumbis e seu Mestre vencem se todos os sobreviventes forem eliminados.
- Os sobreviventes vencem se todos os zumbis e seu Mestre forem eliminados.

Exceção: se todos os jogadores morrerem no mesmo turno (ex.: devido a um ataque indígena), os zumbis vencem.

Módulo 5 – Legado do Faroeste

Se jogar mais de uma partida seguida, você pode usar as seguintes regras:

- Se o Xerife tiver morrido por conta de outro jogador, o jogador que o matou se torna o novo Xerife na próxima partida.
- Se o Xerife tiver sobrevivido, ele escolhe quem será o Xerife na próxima partida. Você pode escolher a si mesmo. No entanto, se você escolher outro jogador, você começa a partida com 1 bala extra!
- Se tiver sido eliminado da partida, você pode escolher um novo personagem da pilha de personagens não utilizados para a próxima partida. Se tiver sobrevivido, você pode jogar com o mesmo personagem novamente ou comprar um personagem aleatório da pilha de personagens não utilizados, embaralhando seu antigo personagem de volta no baralho em seguida.

Ideia do Jogo: Michael Palm, Lukas Zach | **Desenvolvimento**: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini | **Arte**: Riccardo Pieruccini | **Cores**: Daniele Rudoni | **Edição das regras em inglês**: Roberto Corbelli, William Niebling | **Tradução**: Barbara Coelho | **Revisão**: Luis Perdomo e Paula Pizauro | **Diagramação BR**: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

Agradecemos a todos os que testaram o jogo, aos seus grupos de jogos e a todos os jogadores por suas valiosas sugestões. Os criadores gostariam de fazer um agradecimento especial a Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel, Dernian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipp, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini e Ü-Säxle.

www.mundogalapagos.com.br

Para dúvidas, comentários ou sugestões: atendimento@mundogalapagos.com.br