



BONNIE & CLYDE

LOVE & DEATH



ALEXANDRE WEISS - UIANNEY CARVALHO





HISTÒRIA

Bonnie and Clyde, Love and Death (B&C) és un joc solitari o per a dues persones en el qual revius a la cèlebre parella d'atracadors de bancs Bonnie Parker i Clyde Barrow, així com a altres membres de la banda Barrow. Al volant de vehicles de l'època, entre atracaments i tirotejos, serà important mantenir-se units per tal d'escapar de la policia, que no donarà treva.

És un joc que es desenvolupa en un context històric, però que hem idealitzat a través de clixés cinematogràfics. No es tracta de reescriure la història -doncs els nostres herois moriran- si no més aviat es tracta d'escollir la manera en com aquesta acaba.



ÍNDEX

MATERIAL			P.3
PREPARACIÓ DE LA PARTIDA			P.7
Imatge inicial	p.6		
DESENVOLUPAMENT DEL JOC			P.7
Torns de joc	p.8-9		
REGLES GENERALS			P.9
Pilas	p.9	Prioritats	p.10-11
Cartes de la fugida	p.10	Llocs, bancs i amagatalls	p.12-13
ACCIONS I RESOLUCIONS			P.14
Guanyar o perdre recursos	p.14	Ignorar, comprar, atracar	p.14
Cartes de resolució	p.15	Tiroteigs i víctimes	p.16
Policia	p.16		
BONNIE AND CLYDE			P.17
Personatges	p.17	Vehicles	p.17
REGLES AVANÇADES			P.18
Es busca	p.18	Corregudes i experiència	p.19
Mode sol o en duo	p.20	Clima	p.21
ANEXOS			P.21
DIFICULTAT, VICTÒRIES I ÈXITS			P.24

MATERIAL

Tauell de persecució (x1)



Tauell d'amagatalls (x1)



Tauell «Vius o Morts» (x1)

Tauell d'armeria



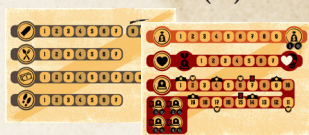
Mini cartes d'armes

(x9)

Marcadors de fusta

(x29)

Tauell de recursos (x2)



Llosetes de vehicles (x5)



Cartes (x87)



TAULELL DE PERSECUCIÓ (X1)

És el taulell principal, representa la persecució entre B&C i la policia segons un sistema de posicions relatives.

Cada vegada que B&C es troben amb una icona de temps ⌚, avancen o retrocedeixen el nombre de caselles corresponents, sense arribar a sobrepassar en cap cas la casella «9». (pàg. 11+18).

A l'alba la policia avança el nombre de caselles definit per la seva velocitat. No pot sortir del taulell ni sobrepassar a B&C. (pàg. 9+17).

B&C no poden avançar més enllà de la casella «9», en el seu lloc, la policia ha de retrocedir el nombre de caselles corresponents. La casella «1» és la més llunyana on la policia pot ser ubicada.

TAULELL D'AMAGATALLS (X1)





Aquest taulell serveix per a la fase II/A/Nit i permet a B&C descansar. En funció de cada situació (explicades a continuació): B&C poden llogar una habitació per a passar la nit (requadre groc que es paga en dòlars), descobrir un amagatall (requadre taronja que es paga amb pistes), dormir a l'aire lliure

(requadre vermell, gratuït), o bé dormir a la granja romàntica (sota certes circumstàncies = victòria).

Una vegada es paga el cost o quan s'han complert les condicions, es resolen els efectes indicats a la dreta del requadre corresponent.

TAULELL DE RECURSOS (X2)

TAULELL DE RECURSOS, COLOR GRIS.




S'utilitza per a comptar les municions , els aliments , els dòlars  i les pistes . Per tal de portar el compte mou els marcadors negres en funció dels guanys o de l'ús dels recursos.

Aquest taulell té dos particularitats:


- Una separació del requadre de les municions. Indica que el màxim de municions que pots tenir és de 7. En cas que hagin de comprar l'arma "Remington model 11 Shotgun" llavors augmenta la capacitat a 9.

- A la dreta del requadre de dòlars trobaràs un segona icona de dòlars indicada amb un "10", això vol dir que pots tenir més de 10\$. Quan arribis al "10" deixa el marcador a sobre i agafa un altre comptador per indicar les unitats addicionals que puguis seguir obtenint.


TAULELL DE RECURSOS, COLOR ROJO.


El segon taulell de recursos, de color vermell, serveix per a comptar els botins , l'amor , les víctimes  i les víctimes policials que realitzen B&C durant la seva fugida mortal.


- La pista dels botins representa Black Lake, l'amagatall desmaterialitzat de B&C. És aquí on es porta el compte dels botins que es disposen durant la fase II/B/A l'alba. Els botins tenen una segona icona al costat dret amb l'indicador "10" que funciona de la mateixa manera que els dòlars de l'altre taulell de recursos.

- La casella victòria  substitueix a la casella "8" de l'indicador amor. Per a guanyar, s'ha d'arribar i mantenir-se en aquesta casella.

- La pista de víctimes té diversos nivells de lectura. Situa un marcador i avança'l per cada víctima que duguis a terme. Cada vegada que trobis una icona, has de resoldre'l.

- Els  indiquen l'activació de nous tipus de policia (pàg. 16 i els nivells de dificultat per saber quin recompte de policia seguir).

- Els  et fan perdre un amor a l'indicador corresponent.

- Els  estan reservats per a la regla especial "Es busca (Wanted)".

Quan arribis a "20", deixa el primer marcador a sobre i agafa un segon marcador per indicar les víctimes addicionals que hagin pogut fer. Quan arribis a "10" amb el segon marcador, mou el primer marcador de "20" a "30"; quan arribis a "20" amb el segon marcador, mou el primer a "40" i mou automàticament al "0" el segon marcador.

- La llista de víctimes policials permet portar el compte dels diversos tipus de policia eliminats per B&C, fet que facilita el recompte d'algunes estrelles a les victòries.

TAULELL D'ARMERIA (X1) Y MINI CARTES D'ARMES (X8)

Taulell on es troba la pila de cartes i armes disponibles (mini cartes).

TAULELL "VIUS O MORTS" (X1)

Aquest taulell serveix per a portar el compte dels efectes de la recompensa posada sobre els caps de B&C (regles opcionals).

LLOSETES DE VEHICLES (X5)

Els vehicles són indispensables, B&C no poden desplaçar-se per cap altre mitjà.

CARTES (X87)

Les cartes dels personatges (x2)

Les cartes de policia (x3 doble cara)

Les cartes carreteres (x12) i carreteres rurals (x15) donen ritme al joc.

Les cartes poble (x8), petites ciutats (x8) i ciutats (x8) són les escales que B&C troben en el seu camí.

Les cartes de destí (x12) resolen les accions.

Les cartes souvenir (x18) determinen els esdeveniments desafortunats.

FITXES DE FUSTA

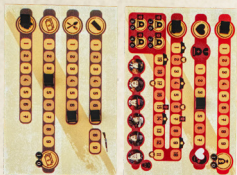
Els cercles de fusta representen els vehicles de B&C i de la policia; els cubs foscos serveixen de marcadors per a tots els indicadors del joc; els cubs grocs serveixen de botí per col·locar-los a les rajoles dels vehicles; els cubs vermells serveixen per localitzar els encontres amb els caçadors de recompenses (*cf. Se busca, p.18-19*).

BLACK LAKE (AMAGATALL)

Black Lake no està materialitzat. Per arribar-hi i dipositar un botí, cal gastar 1 Gasolina durant la fase "L'alba". D'aquesta manera augmentes l'indicador botí en els taulells de recursos.



PREPARACIÓ D'UNA PARTIDA DE DIFICULTAT FÀCIL.



PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

La imatge adjacent és un exemple d'una partida en el mode «clàssic».

Situa el taulell de persecució (horitzontal) davant teu, després a la seva dreta el taulell d'amagatalls (vertical). Situa els dos taulells de recursos a l'esquerra, el de municions al capdamunt i per acabar el taulell de l'armeria per sobre dels recursos.

Separa i baralla tots els paquets de cartes (excepte el de policia i el de vehicles). Col·loca les mini cartes sobre l'armeria i mostra les 3 primeres als espais corresponents. Posa també les dues piles de carreteres sobre el taulell de persecució, a la dreta del taulell d'amagatalls les tres piles de ciutats; situa davant teu un cotxe Ford A (1927) i les cartes de Bonnie & Clyde al costat del vehicle. Finalment, col·loca els vehicles restants a la teva dreta i la policia a prop de les cartes de Carretera.

Situa els cubs foscos a les caselles corresponents dels taulells de recursos seguint les instruccions de l'última pàgina del llibre de regles; els diversos indicadors del vehicle al màxim; així com el marcador PV de les cartes de personatge.

Posa el cercle negre que representa el vehicle de B&C a la casella "3" del taulell de persecució. La policia no comença sobre el taulell de joc i només apareixerà quan B&C s'hagin cobrat la seva primera víctima. En aquest moment situa el cercle blau que la representa adjacent al taulell de persecució.

Roba la primera carta Camí rural, és gratuïta i amb ella comences la partida (passa directament a la resolució de la fase I/A).

¡COMENÇA LA PARTIDA!

Per a les altres condicions d'inici de partida, modalitats de joc i regles opcionals, segueix les instruccions específiques al final del llibre d'instruccions (pàg.24).

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

En una partida de Bonnie and Clyde, Love and Death els torns s'aniran succeint i no acabarà fins que es compleixin les condicions de Victòria o s'activi una condició de derrota. Cada torn representa un dia i es desenvolupa en dues parts principals: I) Road Trip i II) L'Escala.


VICTÒRIA

Els jugadors i jugadores guanyen la partida si compleixen les condicions de victòria determinades per la dificultat i l'assoliment escollit. Per a la victòria fàcil és necessari obtenir: 2 botins a l'amagatall (Black Lake), l'indicador d'amor al màxim i passar la nit en una granja romàntica.

DERROTA

Diverses condicions et poden portar a la derrota: un dels dos personatges es queda sense punts de vida, l'indicador d'amor cau a 0 (això significa la seva separació i el final de la seva aventura), els personatges es veuen immersos en un tiroteig sense tenir més municions per disparar (això significa que moren al tiroteig).

I/ROAD TRIP

Aquesta part es divideix en dues fases: A/ el matí i B/ la tarda. En ambdues fases, si no pots robar una carta de Carretera per falta de benzina, s'espantarà el vehicle i s'haurà de realitzar immediatament un *atracament matusser* .

A/EL MATÍ (MORNING)

Segons el tipus de Carretera, de bifurcació o el tipus de sortida escollida el dia anterior, B&C gasten un galó de benzina per robar una carta de Carretera o una de Camí rural. Després, es resol la carta començant d'avall a dalt, decidint quina actitud prendre davant de cada parada (icones).

- Si es bifurquen cap a un poblet, una ciutat petita o una ciutat, surten de la carretera i es resol la nova carta sense canviar de fase. Posteriorment, una vegada resolta, es passa a la següent fase (I/A La tarda) robant el tipus de carretera indicat.

- Si es bifurquen cap a una altra carretera, es passa a la següent fase (I/A La tarda) robant el tipus de carretera indicat.

- Si arriben al final de la carretera, passen a la següent fase (I/A La tarda) i continuen en el mateix tipus de carretera.

B/LA TARDA (AFTERNOON)

B&C gasten un galó de benzina per robar una carta Carretera o Camí rural.

Després es resol la fase de la mateixa manera que al matí, a excepció de:

Si resolten per complet la Carretera o Camí rural; o si acaben la resolució del poblet, la ciutat petita o la ciutat que hagin visitat; o si han pres una bifurcació cap a una nova Carretera o Camí rural; o si paren en un lloc d'interès per passar la nit; llavors es passa immediatament a la part II/ L'escala.

II/L'ESCALA

Aquesta part es divideix en dues fases, A/ la nit i B/ a l'alba. Aquestes fases consisteixen en una sèrie d'accions ràpides que s'han de realitzar de forma ordenada.

A/LA NIT

Cada nit, B&C han de trobar un amagatall on passar la nit, hi ha tres opcions.

- Si un lloc d'interès (Cabin camp, Motel o Hotel) està representat a la carta escala (poblet, ciutat petita o ciutat) o bé a la carta Carretera on es trobin en aquell moment. En aquest cas poden passar la nit pagant el preu en dòlars (o atracant). Es resolten els efectes presents al requadre taronja corresponent del taulell d'amagatalls.

És important assenyalar que, en el cas d'una Carretera, el que es troba després del lloc d'interès on dormin B&C desapareix, ja que al matí següent reempedran la seva fugida en una nova carretera. De la mateixa manera, en una ciutat no podràs fer altra cosa que reprendre la carretera al matí següent.


- Hi ha amagatalls que no estan materialitzats a les cartes de jocs i s'han de "descobrir". Per a fer aquesta acció s'ha de pagar el cost amb l'altra moneda del joc: les pistes. Consulta els requadres marrons del taulell corresponent per a conèixer com es resolen aquests amagatalls. Si tens suficients Pistes per trobar i pagar un amagatall, llavors B&C poden passar la nit. Es resolen els efectes de l'acció indicats al requadre marró.

- Si no poden o no volen realitzar les accions anteriors. En aquest cas poden fer una acampada salvatge. Es resolen els efectes de l'acció. Tingues present que aquesta opció està il·lustrada al requadre vermell i sempre està disponible sigui quina sigui la situació.

Un cop escollida l'acció, es passa a la part II/ A l'alba.

B/A L'ALBA

L'alba és la fase on es resol la policia i les primeres accions de B&C. És important respectar l'ordre següent:

1. La policia avança al taulell de persecució. Consulta el nombre d'icones  a la carta de policia i després avança el cercle blau el nombre de caselles corresponents (1 casella per icone visible) i, donat el cas, una casella extra si B&C porten almenys un botí al seu vehicle.

Si la policia es troba a la mateixa casella que B&C, llavors comença un tiroteig i s'han de resoldre els seus efectes. (Només hi podrà haver un tiroteig a l'alba, i la policia mai podrà avançar a B&C).

2. Decideix si vols conservar el mateix vehicle o atracar i obtenir-ne un de nou.

Si no canvies de vehicle aplica el bonus d'amor donar el cas (*pàg 17-18*).

En cas contrari has d'agafar-ne un pagant les pistes necessàries que s'indiquen a la lloseta del vehicle corresponent.

Tingues en compte que el vehicle ha de ser diferent de l'anterior.


3. Decideix si deposites els teus botins a l'amagatall (Black Lake) gastant 1 galó de benzina.


4. (*Opcional*) Si estàs intentant obtenir certes fites o estrelles és en aquest moment on has de comptar els dies que han passat. Tingues en compte que també els pots comptar només per diversió.

NORMES GENERALS

PILA DE CARTES

Quan ja no quedin més cartes a una pila, baralla les cartes descartades i crea una nova pila.

Quan et trobis amb aquesta icona , roba i resol la carta corresponent. (*pàg. p.15*).

Quan et trobis amb l'icona , canvia la carta indicada dins la iconografia per una nova carta del mateix tipus que robes.

LA PRIORITAT

Tal i com s'indica, la norma de canvi de nivell de policia anula la norma de la mort de la policia. Això significa que si elimines una policia que al mateix temps canvia de tipus, la nova policia es col·loca immediata-

ment a la casella “1” i avançarà de forma normal a l'alba següent. Ignorant d'aquesta manera la norma on la “sustituta” de la policia eliminada només arriba a l'alba següent començant de la casella (imatgèria) “0”.

Canviar el tipus de policia no afecta a la resolució de la seqüència de les icones de la carta policia que s'està resolent en aquest moment.

L'únic fet que interromp temporalment la resolució d'una seqüència d'icones és aquell que t'indica robar una carta souvenir. En la resta de casos afegeix, si és necessari, la nova resolució al final de la resolució que s'està duent a terme.

CARTES DE LA FUGIDA

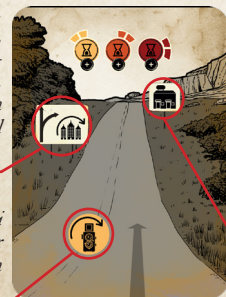
CARTES CARRETERA ▲ Y CAMÍ RURAL S

Per robar una carta Carretera, s'ha de gastar 1 galó de benzina; resoldre cada parada, una rere l'altra començant per la part inferior. Sigues conscient que tot el que deixis

Exemple:

Això és una bifurcació. Surts de la carretera, roba i resol la carta indicada (aquí, una ciutat). No compta com una parada, però anul·la el bonus de temps.

Aquí, cap opeió, roba i resol la carta Souvenir (no compta com una parada).



enrere ja no existeix.

Les parades poden ser de diferent tipus:

Els souvenirs 🗝️ amb els que et creuis al teu camí sense que els puguis evitar (no compten com una parada en el comptatge del temps).

Les pistes i l'amor representen observacions que es poden obtenir fent una parada.

Els senyals ens indiquen un lloc d'interès on pots decidir aturar-te (compta com una parada en el comptatge de temps) per atracar o comprar. També pots decidir seguir el teu camí, en aquest cas no compta com una parada).

Les bifurcacions ⚡ et permeten sortir de la Carretera i robar:

- Ja sigui una carta de poblet, ciutat petita o ciutat (es resol).

- O bé una carta Carretera o camí rural (passar a la fase B/La tarda).

Si continúes fins al final de la Carretera,


Si decideixes parar en un lloc d'interès de descans, la teva carta s'atura immediatament i no obtens bonus de temps; (no es pot descansar durant el matí).

guanyes un bonus de temps.

Cada bonus de temps et permet avançar el teu vehicle d'una casella del taulell de persecució segons les següents normes:

Els bonus de temps es classifiquen en tres colors en funció de la velocitat de cada vehicle. Groc és la velocitat més lenta i vermell la més ràpida (pàg. 17)

Només pots obtenir el bonus de temps si la velocitat del teu vehicle és igual o superior al color del bonus temps. Exemple: un vehicle taronja com el Ford B18 Roadster (1932) pot obtenir el bonus groc i taronja, però en cap cas el vermell.

- Els bonus de temps  estan subjectes a la norma de les parades. La primera és gratuïta, la segona anul·la el bonus de temps vermell i la tercera anul·la el bonus de temps taronja. El bonus de temps groc sempre està disponible.

Una vegada comptats aquests bonus de temps, si és el matí pots passar a la següent fase de la tarda. Si estàs a la tarda, passa a la part II/A/ La Nit i memoritza el tipus de carretera indicat per a la fase del matí següent.

Exemple:

Davant d'aquesta icona, pots fer una parada per tal de recuperar els bonus o per seguir el teu camí. (El cor negre amb fons groc de la carretera funciona de la mateixa manera).



Aquest és un lloc d'interès, pots aturar-te i realitzar una sola acció (atracar o comprar). Pots ignorar aquest lloc i continuar el teu camí. En cas d'atracament, roba una carta de Destinació, volteja-la del costat i resol·la, després guanya +2 d'aliments.

CARTES POBLET CIUTAT PETITA I CIUTAT .

Quan robes una carta de poblet, ciutat petita o ciutat, l'has de començar a resoldre pel requadre d'entrada de la ciutat situat a la part inferior. Després d'això, pots realitzar una sola acció (atracar, comprar o ignorar) per cada icona que hi ha a la carta. En aquest cas, l'ordre de resolució no és important, amb les següents excepcions:

- Un possible lloc d'interès de descans. Quan decideixis aturar-te aquí, passa directament a la part II/A La Nit. Aquesta opció només la pots fer si estàs a la tarda; ja no podràs dur a terme cap altra acció en aquesta ciutat, tret d'utilitzar la sortida.

- La sortida de la ciutat. Aquesta et porta a la fase de matí/tarda següent. Si estàs a la tarda, passa a la part II/A La Nit i recorda el tipus de carretera que s'indica a l'icona de sortida.

Exemple:

Sortida de la ciutat, continua obligatòriament sobre el mateix tipus de carretera indicat.

Això és un Motel. Si és a la tarda, pots atracar-lo per a dormir.

Això és una botiga de comestibles. Pots atracar-la per guanyar +1 d'aliments. Podries haver pagat (1\$ per unitat) o no anar.



Podries haver pagat, o optar per qualsevol altre mitjà per a dormir. (atracament difícil).

Entrada de la ciutat, abans que res, resol aquestes icones.




Això és un banc, només pots atracar-lo o ignorar-lo. Si l'atraques, robes una carta de Destinació i resol els seus efectes del costat corresponent.






LLOCS D'INTERÈS, BANCS I AMAGATALLS



LLOCS D'INTERÈS





Hi ha diversos llocs d'interès que funcionen segons aquesta norma general: quan trobes un tens tres opcions: atracar, comprar o ignorar. Si decideixes ignorar el lloc no passa res, i si ho fas en una Carretera, aquesta decisió no compta com una parada.



Aquests llocs d'interès poden classificar-se segons les normes d'atracament als quals estan subjectes.

LES BOTIGUES DE COMESTIBLES  permeten comprar tants aliments com vulguis pagar en  (ràtio 1:1). Si vols atracar una botiga de comestibles, roba una carta de destinació i resol les icones del costat . Si sobreviu,



guanyes un punt més de . Si et trobes en una ciutat o si veus aquest icona  adjacent al de la botiga de comestibles, llavors roba una carta de destinació, resolent les icones del costat . Si sobreviu, guanyes un extra de  .

LES BENZINERES  funcionen de la mateixa manera, però amb .

ELS GARATGES  I ELS METGES  funcionen de la mateixa manera, amb l'excepció que si obtens una icona  o  a la carta de destinació de la resolució de l'atracament, has d'eliminar el mecànic o metge que ja no podrà atendre't. En aquest cas no guanyes les bonificacions addicionals com per exemple a la tenda de

comestibles. Per descomptat, si no obtens un d'aquestes dues icones a la carta de destinació, el doctor / mecànic t'atén / repara de 1  o 1  ("2" si es tracta d'un atracament difícil).



LES ARMERIES  permet abastir-se de municions i obtenir armes més eficaçes. Quan t'atures a una armeria pots comprar o atracar les municions, com qualsevol altre recurs. Si escullis comprar municions, també pots comprar una o diverses armes, el seu cost en  està indicat a les cartes.

Cada vegada que escullis realitzar l'acció d'atracar o comprar en una armeria, has de retirar l'arma que queda a sota i moure les altres cap avall. Després completa robant una o diverses cartes.

No hi ha límit en la quantitat d'armes que transportis, però només es pot utilitzar una per personatge en el mateix atracament. Durant l'atracament, la decisió d'utilitzar les teves armes es pren únicament després d'haver consultat la resolució de l'atracament.

Recorda que no és necessari comprar armes per a poder fer un atracament, ja que des de l'inici del joc B&C tenen armes no materialitzades en el joc, són armes comunes que els permeten cometre atracaments i participar de tirotejos.


BANCS

Quan et trobis amb un Banc únicament tens dues opcions: atracar-lo o ignorar-lo. Si decideixes atracar-lo has de robar una carta de destinació i resoldre el costat del banc. En cas contrari, no passa res.


AMAGATALLS

Existeixen amagatalls materialitzats a les cartes i d'altres que no ho estan. Es classifiquen en tres tipus:

- AMAGATALLS MATERIALITZATS a les cartes de carretera i ciutats. Es tracta dels "Cabin Camp, Motel i Hotel".

Es pot pagar la nit (en ) , atracar-lo o ignorar-lo. Si pagues la nit o sobrevis a l'atracament pots resoldre les icones de la part dreta del requadre. Recorda que no hi ha bonificacions si dorms en un amagatall després d'un atracament difícil respecte d'un atracament normal.

Si et trobes amb un lloc d'aquest tipus al matí, has d'ignorar-lo.

- AMAGATALLS DESMATERIALITZATS que no es troben enlloc, però estan disponibles on sigui. Per a materialitzar-los s'ha de pagar . Són llocs potencials que "apareixen" on et trobes si pagues el cost. Es tracta del Workers camp, House i Abandoned house.

- AMAGATALLS DESMATERIALITZATS ESPECÍFICS.


L'acampada lliure (Wild camping) és gratuïta i està disponible en qualsevol lloc tot el temps. És la solució per defecte quan cap altra opció és possible o desitjada.


La granja romàntica (Romantic Farm) és una de les condicions de final de partida i només estarà disponible si es reuneixen les altres condicions de victòria (pàg. 24) i si tens suficients pistes per a materialitzar-la.

Recorda que sota cap circumstància pots materialitzar cap d'aquests llocs al matí.

ACCIONS I RESOLUCIONS

GUANYAR I PERDRE RECURSOS

Quan et trobis amb una icona groga amb el fons negre acompanyat de , perds una unitat del recurs indicat tot ajustant el teu taulell de recursos.

Quan et trobis amb una icona negra amb el fons groc acompanyat de , guanyes una unitat del recurs indicat tot ajustant el teu taulell de recursos.

IGNORAR, COMPRAR I ATRACAR

IGNORAR

No passa res, no compta com una parada.

COMPRAR


Pots decidir comprar el que es ven en un lloc d'interès que estiguis visitant. Tot costa 1 unitat = 1\$ (pots comprar tot el que vulguis, sempre que tinguis els diners necessaris)

Les armes de l'armeria són una excepció, però no així les municions, que també costen 1\$

ATRACAR




ATRACAMENT NORMAL

Pots decidir atracar qualsevol lloc d'interès. En la majoria dels casos, roba una carta de destinació i resol l'atrancament del costat  Guanyes una unitat d'allò que estàs atracant.




ATRACAMENT DIFÍCIL

Si atraques un lloc que té aquest icona (o si portes a terme un atrancament en una ciutat), llavors roba una carta de destinació i resol l'atrancament del costat  Guanyes dues unitats del que estiguis atracant.



ATRACAMENT A BANCs

Roba una carta de destinació i resol l'atrancament del costat  El botí que guanyis es col·loca a la casella corresponent del teu vehicle.



ATRACAMENT MATUSSER

Si el teu vehicle ha quedat destruït, si et quedes sense benzina o ja no tens galons per robar una carta de Carretera, has d'aconseguir un nou vehicle. Si no estàs a la fase II/B A l'alba; o si no tens suficients pistes per robar un cotxe (o no les vols fer servir), llavors has de realitzar un atrancament matusser.

Agafa un Ford A (1927) i resol:



CARTES DE RESOLUCIÓ

CARTES SOUVENIRS

Quan hakis de robar una carta de souvenir l'has de resoldre immediatament.


Si la carta conté un «» es tracta d'un souvenir "a l'atzar". Aquests souvenirs redueixen la dificultat de la partida.

Per a resoldre aquests souvenirs, has d'escollir el que perds entre les tres opcions disponibles. Recorda que preferentment has d'escollir un recurs que tinguis disponible. Si no tens cap dels tres recursos la carta no té efecte.

En cas contrari, es tracta d'un souvenir normal i has de resoldre els efectes respectant la iconografia.

Pots decidir invertir els efectes del souvenir gastant 2 pistes.

CASOS PARTICULARS:

- Per a les cartes souvenir amb l'icona "accident" has de robar una carta de destinació i resoldre el costat "accident"  (gris).

--Invertir el tiroteig et fa guanyar una o dues municions, però no influeix de cap manera amb el nombre de víctimes.

-Invertir un accident repara completament el teu vehicle. Recorda que has de decidir si invertir o no l'accident ABANS de robar la carta accident.

CARTES DE DESTINACIÓ

Les cartes de destinació permeten resoldre els atracaments normals, els difícils, de bancs i els accidents. Quan robes una carta d'aquest tipus, situa-la

del costat que t'interessi davant teu i resol les icones.

TIROTEJOS I VÍCTIMES

Els tirotejos segueixen una regla senzilla:

$$\text{🔫} = \text{👤} + \text{👤}$$

Quan realitzes una o diverses víctimes, has d'ajustar l'indicador de víctimes al taulell de recursos vermell.


Aquest indicador té tres icones diferents que s'activen quan el marcador hi arriba:



Exemple:

Perdre 1 Amor o ...



...gastar 2 Pistes per a guanyar 1 Amor.

-  Indicador Amor -1

Per a una millor lectura, no hem posat el  'sota de l'icone  però es produeix una pèrdua d'1 en Amor.

Atracament al banc

Atracament normal



Atracament difícil

Accident



- Indicador «Vius o Morts» (Wanted) +1

Úniament si estas utilitzant la regla opcional “Vius o morts” (pàg. p.18).

- Nivell de policia +1

Els enfrontaments amb la policia són específics i s'expliquen a la part referent a la policia.

POLICIA

La policia representa l'amenaça de finalitzar la partida per a B&C. Apareixen a partir de la primera victima i es queden fins al final.

Cada personatge posseeix un nivell de policia de color groc i possiblement un nivell de policia de color vermell. Segons el nivell de dificultat, has d'utilitzar la seqüència numèrica del color corresponent.

Aquest nivell de policia representa el tipus de policia que persegueix B&C. Cada vegada que s'arriba a un símbol al marcador de víctimes, la policia actual atura la seva persecució i és substituïda per una policia del nivell corresponent que apareix a la casella 1 de la pista de persecució.

Indicador de víctimes



Víctimes policials

Per exemple, quan B&C realitzen la seva 9a víctima el detectiu apareix amb el nivell de policia groc mentre que el Texas Ranger ho fa amb el nivell de policia vermell.

PERSECUCIÓ POLICIAL

Cada vegada que arriba l'alba, la policia avança el nombre de caselles indicat a la seva carta, una casella per icona . Si portes un o diversos botins al teu vehicle, la policia avança una casella addicional.

Nivell de policia groc

Nivell de policia vermell

Movimiento



1a topada

2a topada

Ferit

Mort

ENFRONTAMENT AMB LA POLICIA

Si la policia arriba a la mateixa casella que B&C (ja sigui pel seu avenç com pel retrocés de B&C), llavors esclata un tiroteig amb la policia. Resol tots les icones de la primera línia de la policia. Si B&C sobreviuen, col·loca un cub a la casella 1 de la policia, fet que indica que l'has ferit.



Després, en cas d'un nou enfrontament, fes el mateix però amb la següent línia.


Si és l'última línia de la policia, llavors queda eliminada i una nova policia del mateix nivell que l'anterior reapareix al proper trenc d'alba, començant el seu moviment a la casella fictícia «0».

Tret que durant el mateix enfrontament superis un nivell de policia (pàg. 10 Prioritats).

BONNIE & CLYDE

PERSONATGES

Encarnes a Bonnie Parler i Clyde Barrow. Són els teus personatges. Tenen punts de vida (PV ) i una habilitat (o més d'una en el mode opcional Runs i Campanya. Cada vegada que perds PV-1 , escull quin dels dos personatges rep l'efecte als PV.

L'únic cas en el qual ambdós personatges perden de forma simultània un  és quan ja no queden més aliments i els hi toca consumir un.

B&C tenen cadascú una habilitat indicada a la seva carta de personatge:

BONNIE PARKER : Permet substituir una carta de poblet o ciutat petita robant una nova carta. 1 cop a la partida.


CLYDE BARROW : Permet substituir una carta carretera o camí rural robant una nova carta. 1 cop a la partida.


Observa que l'anvers de Bonnie i Clyde és una il·lustració inspirada en fotos històriques i el revers és una interpretació lliure resultat de l'imaginari dels gàngsters.



VEHICLES

Els vehicles ocupen una posició central al joc i B&C sempre han de tenir un per tal d'avançar. Cada vehicle té unes característiques pròpies que permeten diferents estratègies, segons el moment de la partida.

Les característiques principals són:

ELS GALONS DE BENZINA:  si caus a 0, ja no podràs trobar una carta de Carretera però podràs acabar la que hagis començat.

A partir del nivell difícil (pàg. 24) quan perds benzina  i no pots fer res tret de aconseguir un nou vehicle.

LA CARROSSERIA:  si caus a 0, el teu vehicle que inutilitzable, perds  i no pots fer res tret de aconseguir un nou vehicle.

Si és durant la tarda pots passar la nit on et trobis, no cal que cometis un atracament matusser de forma immediata, pots esperar a l'alba i robar un

vehicle amb les teves pistes.

LA VELOCITAT: et permet guanyar les bonificacions de temps del color del teu vehicle i dels colors inferiors. (vermell > taronja > groc).


EL COST EN PISTES: per robar el vehicle durant la fase II/B A l'alba (s'ha d'assenyalar que quan s'obté un nou vehicle, els indicadors de Benzina i Carrosseria es posen al màxim).



L'AMOR: que es guanya sempre que es conservi el mateix vehicle durant la fase II/B A l'alba.

CARACTERÍSTQUES ESPECIALS: que tenen condicions d'ús particulars. Aquestes característiques especials es descriuen amb l'ajuda de la iconografia del joc.

NORMES AVANÇADES

VIUS O MORTS «WANTED» (NORMA AVANÇADA)

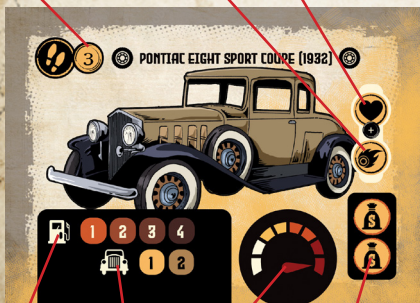
Situa la teva lloseta «Vius o Morts» a prop dels taulells de recursos i posa un marcadore sobre el «0» de l'indicador «Vius o Morts». Cada vegada que robis un botí o que et trobis amb el símbol , augmenta el teu indicador «1» i immediatament aplica els efectes corresponents.

De vegades els efectes et portaran a col·locar un marcadore vermell «Topada» que representa als poc professionals amants de les recompenses que t'estaran esperant al llarg del camí. Quan t'hi trobis, per guanyar i descartar-lo, hauràs de gastar una , o bé patir una . Si no pots, hauràs perdut.

Cost del vehicle

Especial

Bonus Amor



Galons de benzina

Carrosseria

Velocitat

Botins

Habilitat



Punts de vida Mort


Aquí tens un exemple dels efectes al voltant de l'indicador .

0, 1 y 2 : No passa res.

3 : Ja no perds temps en atracaments matussers; Posa un marcador "Topada" a la pila de cartes ciutat.

4 : La policia ja no pot anar a la casella
1. En el seu lloc es col·loca a la casella
2. Posa un marcador "Topada" a la casella de persecució corresponent al nombre de víctimes que han realitzat B&C.

5 : Reemplaça els Ford 1 (1927) per Ford B (1928) per als atracaments matussers. Posa un marcador "Topada" a la pila de cartes Carretera on no hi siguis.

6 : Metges i mecànics curen i reparen de "1" gratuïtament (has de pagar si vols ser curat addicionalment, sense reducció). Cada tiroteig amb la policia, hauràs de gastar una  addicional i posa un marcador "Topada" a la casella de persecució que està a +2 caselles d'on es troba la policia.

7 : Les condicions per trobar un "house" canvien, segueix sent possible utilitzar les condicions normals del taulell d'amagatalls. Posa un marcador "Topada" a la casella de B&C -2 i un a la casella de B&C +2.

«+» : Cada vegada que s'hagi d'augmentar en un punt l'indicador Wanted més enllà de "7", es posa un marcador "Emboscada" a 1D66 (llençar 2D7, un per a les desenes i l'altre per a les unitats):

11-12- Poblet; 13-14 Ciutat petita; 15-16 Ciutat

21-22- casella B&C -3; 23-25- casella B&C +3; 26- casella B&C

31-35- carta policia; 36- carta policia (2 cubs)

41-43- Camí rural; 44-45- Carretera; 46: ambdues carreteres

51-52- pila Souvenir; 53-54- pila Destinació; 55-56- armeria

61-62- dormir fora; 63-amagatalls \$; 64- amagatalls pistes; 65-66- Black Lake (amagatall de botins).

RUNS ET EXPERIENCIA (NORMA OPCIONAL)

El mode "runs i experiència" s'inspira en el concepte de "die and retry" (morir i reintentar) ampliament conegut al món dels videojocs. L'objectiu és morir, acumular forces i intentar batre els rècord de botins.

D'aquesta manera jugar en el mode campanya aniràs guanyant experiència a mesura que vagis obtenint victòries. Això et servirà per millorar els teus personatges, vehicles i el teu arsenal inicial. L'objectiu és simple: fer del teu amagatall de botins de Black Lake el lloc més ric dels Estats Units d'Amèrica.

Cada tipus de victòria et dona un cert nombre de punts d'experiència (xp):

Victòria fàcil (xp1)

Victòria normal (xp2)

Victòria difícil (xp3)

Victòria *mode hardcore* (xp4)

Per tal de no desequilibrar el joc, quan obtens més de 5xp en un mateix nivell

de dificultat has de passar a un nivell superior per a la propera partida.

Les modificacions d'inici són les següents:

Escolliu dos noms de personatges i inscriviu-los als espais corresponents de la fitxa d'experiència que podeu descarregar seguint el codi QR al dors de la caixa.

Comença sense cap habilitat. Posa els següents vehicles: el Ford A (1927) davant teu; els Ford B18 Roadster (1932), el Chevrolet AE Independence, el Pontiac Eight Sport Coupé (1932), el Ford V8-48 Fordor Sedan (1935) com a vehicles que pots robar a l'alba.

Juga una partida de forma normal, un cop finalitzada i amb el recompte de xp, pots utilitzar-los per:

- Comprar habilitats (*xp variable, pàg 22*).
- Millorar els teus vehicles a la cara B (xp2).
- Tenir una arma a l'inici de la partida (xp= cost en \$, màxim 1 per personatge).
- Augmentar els teus PV (xp3, màxim +1 per personatge).
- Afegir una carta souvenir "a l'atzar" a la teva pila (les mateixes que treus en augmentar el nivell de dificultat).

MODE INFINIT

Si jugues en mode infinit (*pàg 24*) en lloc d'utilitzar les normes "Runs i experiència" utilitza les següents:

- Guanya (xp1) per cada dos botins amagats a Black Lake.
- Durant la fase II/B l'alba, pots utilitzar els teus xp per a millorar.

- No conserves els teus xp d'una partida a una altra.

JOC EN SOLITARI O EN DÚO

B&C està dissenyat per ser jugat en solitari o en duo seguint les mateixes normes. Si jugues en parella, cadascú pot escollir el seu personatge per a facilitar la immersió, però això no té afectació a la normes del joc.

A més, existeixen diverses maneres de jugar a B&C:

El mode CLÀSSIC, on el nivell de dificultat varia en funció de les teves victòries i entrenament.

El mode DESAFIAMENT, on has d'aconseguir els diversos objectius que et proposem (pàg 24).

El mode rUNS I EXPERIÈNCIA, on aniràs guanyant experiència amb cada partida amb la finalitat de millor els teus personatges, armes i entorn.


JOC EN DÚO (NORMA OPCIONAL)





Et proposem una norma opcional per donar-li més emoció a les partides en duo. Gestioneu alternativament les fases i decidiu; si hi ha desacord, tu o la teva parella podeu canviar l'acció i imposar la vostra decisió pel preu de -1 d'amor.

CLIMA

Comptar les icones de forma consecutiva al final del dia et permet determinar el clima de l'endemà. Per a fer-ho, hauràs de consultar a l'ajuda del joc "clima" que indica els modificadors que tindran efecte al final de la fase "A l'alba" següent.


Aquí tens una explicació detallada:




- 2 [pluja] : Pluja. Cost dels amagatalls augmenta + 1 .

- 3 [pluja] : Tempesta. Cost dels amagatalls augmenta + 1 ;  -1;  

- 2 [núvols] : Bon temps. Cap efecte.

- 3 [núvols] : Dust Bowl. Roba una carta d'accident; ; passa directament a la fase "La Tarda".

- 2 [sols] : Cop de calor. .

- 3 [sols] : Canícula. ;  ; els atracaments difícils es consideren atracaments normals.

Si obtens diverses modificacions meteorològiques en un mateix torn, s'anul·len entre si i el clima no canvia. Resol novament els efectes de clima del dia anterior.

ANNEXOS

ARMES

A continuació tens l'explicació dels efectes de les armes. Recorda que aquestes armes només es poden obtenir comprant-les en \$, no robant-les.

- **30-06 Browning Automatic Rifles**: Converteix un atracament difícil en un de normal, però utilitza una munició addicional.

- **Col.38 et Colt M1911** : PV+1 i permet canviar una carta souvenir una vegada per partida.

- **Knife** : Durant un tiroteig (una icona) permet estalviar una munició però pateixes PV -1 a més de la resolució

normal del tiroteig.

- **M1917 Enfield** : Et permet eliminar un policia durant la primera topada, resol únicament la línia 1 de la topada. Atenció, els dos últims policies són immunes a aquesta arma.

- **Grenade MK1** : Durant un tiroteig múltiple (més d'una icona) et permet estalviar una munició però pateixes -1 amor a més de la resolució normal del tiroteig.

- **Remington Model 11 Shotgun** : Et permet canviar una carta de destinació una vegada a la partida, augmenta la capacitat de les reserves de municions (no et fa guanyar +2 municions), indicador "Vius o Morts" +1.

- **Thompson M1921** : Et permet guanyar +1\$ durant l'atracament a un banc.

- **S&W N°3 Schofield** : [PV]+1 et permet tornar a robar una carta de destinació una vegada a la partida.

HABILITATS

Hi ha dos formes d'utilitzar aquesta llista d'habilitats:

Pots crear la teva pròpia parella d'herois i atribuir-li a cadascú una habilitat, el que sense dubte modificarà la teva forma de jugar i trobaràs la que millor s'adapti a tu.

L'altra forma de jugar és amb la norma opcional "runs i experiència". Pots descarregar i imprimir les fitxes de personatges seguint el codi QR al revers de la capsa.

En ambdós casos, aquestes habilitats tenen un nombre limitat d'usos (utilitza

un cub com a recordatori) o condicions específiques d'ús.

Rodamon (xp1) : Reemplaça una carta Carretera o camí rural per una altra. Roba una nova carta, 1x per partida.

Urbanita (xp1) : Reemplaça una carta de Ciutat petita o Ciutat, 1x per partida.

Conducció (xp2) : Permet realitzar dues escales gratuïtes per Carretera en lloc d'una.

Orientació (xp1) : Reemplaça una carta de Camí rural o un poblet, 1x per partida.

Campestre (xp1) : Reemplaça una carta de poblet, 2x per partida.

Romanticisme (xp3) : Comença amb +2 a l'indicador d'Amor / No perds Amor a l'acampada salvatge.

Franc tirador (xp3) : Permet guanyar els tirotejos contra la policia utilitzant una munició menys.

Tractament (xp2) : Permet curar al teu company, 2x per partida, PV+1.

Hobo (xp1) : Ha treballat amb les hobs i, per tant, coneix els seus costums i campaments, la qual cosa permet a B&C obtenir la seva hospitalitat de manera gratuïta (nit sense modificador), 1x per partida.

Baralla (xp2) : Permet no matar (RIP) a una persona durant una baralla, 2x per partida.

Bluf (xp2) : Permet anul·lar un tiroteig en un atracament quan ja no tens més munició. Marxes com si res hagués passat, 2x per partida.

Mecànic (xp2) : Permet reparar el teu vehicle durant la nit (Carrosseria +1, PV -1).

Resistència (xp2) : Permet obtenir un PV addicional.

FITXES DESCARREGABLES

Seguint el codi QR al revers de la capsa (o demanant enllaç al servei postvenda) trobaràs les fitxes per jugar el mode "runs i experiència" i per a portar un registre de les teves fites.

També trobaràs possibles correccions i/o ajustaments realitzats al joc de forma posterior.

LES ESTRELLES

A l'última pàgina d'aquest llibre trobaràs junt amb les condicions d'inici de partida i de victòria un sistema d'estrelles i fites.

Les estrelles et permeten obtenir bonificacions a les teves victòries. Pots obtenir entre 0 i 5 en un tipus de dificultat (dues estrelles són contradictòries, per tant, no és possible obtenir 6 en una partida).

Les fites són desafiaments en forma d'obstacle que et proposem per a renovar el teu estil de joc.

No dubteu a compartir amb nosaltres les vostres idees, les retransmetrem i, eventualment, les provarem amb plaer!

WHICH SIDE?

Reviveu la lluita dels treballadors a la indústria tèxtil durant els grans incendis de l'hivern de 1910-1911 a Nova York.

És un joc històric de subsistència, cooperatiu, de col·locació de treballadors on tu ets l'obrer.

1-4 Jugadors, 120-180 min.



VERSÍO CATALANA

Versió Catalana per Viktor de Gall Negre, autor de «Okupa tu També»

Gràcies a tu pel teu suport i la teva feina



CRÉDITS

Autor : Alexandre Weiss

Il·lustrador : Vianney Carvalho



Edició : Yeast Games

Ensamblatge : Yeast Games

Distribució : Yeast Games



Peces de recanvi i problemes, contacta amb el servei postvenda:

yeastgames.sav@gmail.com



ÈTICA EN LA PRODUCCIÓ

Desenvolupem i produïm els nostres jocs de manera local (50 km del lloc d'assemblatge) de manera responsable i ecològica. Limitem al màxim la nostra petjada ecològica com a productors, sota aquesta òptica volem oferir-te la millor rejugabilitat possible. Així podràs trobar normes addicionals i opcionals que et permeten aprofundir en l'experiència lúdica que et proposem.

DIFICULTAT, VICTÒRIES I FITES

VICTÒRIA FACIL: s'han de complir les següents condicions: Indicador d'Amor al màxim; 2 botins a l'amagatall; passar la nit a la granja romàntica.

Condiciones de inicio: Mun 7; Alim 7; \$4; Amor 4; Policia groga.

Estrelles: Realitzar 9 víctimes; guanyar en menys de 10 dies; eliminar un policia local; sobreviure 10 nits; guanyar conduint un Ford Fordor Deluxe.

VICTÒRIA NORMAL: s'han de complir les següents condicions: Indicador d'Amor al màxim; 4 botins a l'amagatall; passar la nit a la granja romàntica.

Condiciones de inicio: Mun 7; Alim 5; \$3; Amor 3; Policia groga; retirar dos Souvenir «atzar» de la pila de cartes.

Estrelles: Realitzar 14 víctimes, guanyar en menys de 10 dies; eliminar un Shériff; eliminar un Detectiu; sobreviure 13 nits; guanyar conduint un Ford Fordor Deluxe.

VICTÒRIA DIFÍCIL: s'han de complir les següents condicions: Indicador Amor al màxim; 6 botins a l'amagatall, passar la nit a la granja romàntica.

Condiciones de inicio: Mun 7; Alim 5; \$3; Amor 3; Policia vermella; retirar quatre Souvenir de la pila de cartes.

Estrelles: Realitzar 20 víctimes; guanyar en menys de 10 dies; eliminar un Texas Ranger; sobreviure 16 nits; guanyar conduint un Ford Fordor Deluxe.

MODO Hardcore: s'han de complir les següents condicions: Indicador Amor al màxim; 8 botins a l'amagatall; passar la nit a la granja romàntica.

Condiciones de inicio: Mun 5; Alim 4; \$2; Amor 3; Policia vermella; retirar sis Souvenir de la pila de cartes.

Estrelles: Realitzar 30 víctimes; guanyar en menys de 10 dies; eliminar Frank Hamer; sobreviure 20 nits; guanyar conduint un Ford Fordor Deluxe.

MODE INFINITO: Es demana aconseguir el màxim nombre de botins a l'amagatall.

Condiciones de inicio: Mun 7; Alim 7; \$4; Amor 4; Policia groga.

FITES (ÚNICAMENT DISPONIBLES SI JUGUES SENSE KP)

Supervivència: Trencar el rècord de l'equip creatiu (X dies).

Morir de gana.

Ser assassinat per un comerciant al límit d'una carretera.

Ser assassinat per un metge quan ja no tens més municions.

Eliminar a Frank Hamer en tots els nivells de dificultat.

Petit burgès: guanyar sense haver realitzat mai una acampada salvatge ni anar al campament dels treballadors.

Proletari: conduir únicament un Ford A (1927) o un Ford B (1928).

Hobos: dormir únicament en acampada salvatge o en el campament dels treballadors.

Perill al volant: perdre tres vehicles en un accident.