



# BONNIE & CLYDE

LOVE & DEATH



ALEXANDRE WEISS - UIANNEY CARVALHO

Yeast  
Games



## HISTORIA

Bonnie and Clyde, Love and Death (B&C) es un juego en solitario o en dúo en el cual revives a la célebre pareja de atracadores de bancos Bonnie Parker y Clyde Barrow. Al volante de vehículos de la época, entre atracos y tiroteos, hay que mantenerse unidos para escapar de la policía que no dará tregua.

Es un juego que se desarrolla en un contexto histórico pero que hemos idealizado a través de clichés cinematográficos. No se trata de reescribir la historia, nuestros héroes van a morir, más bien, se trata de escoger la manera en la que ésta termina.



## INDICE

<b>MATERIAL</b>			<b>P.3</b>
<b>PREPARACIÓN DE LA PARTIDA</b>			<b>P.7</b>
Imagen inicial	p.6		
<b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>			<b>P.7</b>
Turnos de juego	p.8-9		
<b>REGLAS GENERALES</b>			<b>P.9</b>
Mazos	p.9	Prioridades	p.10-11
Cartas de la huida	p.10	Sitios, bancos y escondites	p.12-13
<b>ACCIONES Y RESOLUCIONES</b>			<b>P.14</b>
Ganar o perder recursos	p.14	Ignorar, comprar, atracar	p.14
Cartas de resolución	p.15	Tiroteos y víctimas	p.16
Policía	p.16		
<b>BONNIE AND CLYDE</b>			<b>P.17</b>
Personajes	p.17	Vehículos	p.17
<b>REGLAS AVANZADAS</b>			<b>P.18</b>
Se busca	p.18	Runs y experiencia	p.19
Modo solo o en dúo	p.20	Clima	p.21
<b>ANEXOS</b>			<b>P.21</b>
<b>DIFICULTAD, VICTORIAS Y LOGROS</b>			<b>P.24</b>

# MATERIAL

## Tablero de persecución (x1)



## Tablero de escondites (x1)



## Tablero « Se busca » (x1)

## Tablero de armería



## Mini cartas de armas


(x9)

## Marcadores de madera

(x29)

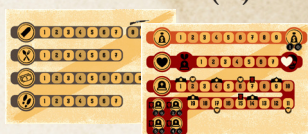
## TABLERO DE PERSECUCIÓN (X1)

Tablero principal, representa la persecución entre B&C y la policía según un sistema de posiciones relativas.

Cada vez que B&C encuentran un icono de tiempo , avanzan o retroceden el número de casillas correspondientes, sin sobrepasar nunca la casilla « 9 ». (cf.p.11+18).

Cada amanecer la policía avanza el número de casillas definido por su velocidad. No puede salirse del tablero ni rebasar a B&C. (cf. p.9+17).

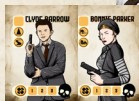
## Tablero de recursos (x2)



## Losetas de vehículos (x5)



## Cartas (x87)



Si B&C tienen que avanzar más allá de la casilla « 9 », en su lugar, la policía retrocede del número de casillas correspondientes. Siendo la casilla « 1 » la más lejana en la cual la policía puede ser posicionada.

## TABLERO DE ESCONDITES (X1)





Este tablero sirve para la fase II/A/ Noche y permite a B&C descansar. Dependiendo de cada situación (explicadas a continuación): B&C podrán ya sea, alquilar una habitación para pasar la noche (recuadro amarillo que se paga en

dólares), descubrir un escondite (recuadro naranja que se paga en pistas), dormir al aire libre (recuadro rojo, gratuito) o bien, dormir en la granja romántica (bajo ciertas condiciones = victoria).

Una vez pagado el coste o cumplidas las condiciones, resuelve los efectos indicados a la derecha del recuadro correspondiente.

## TABLERO DE RECURSOS (X2)

### TABLERO DE RECURSOS, COLOR GRIS.

Se utiliza para contar las municiones , los alimentos , los dólares  y las pistas . Para llevar la cuenta mueve los marcadores negros en función de las ganancias o el uso de los recursos.




Este tablero tiene dos particularidades:

- Una separación del recuadro de las municiones. Indica que el máximo de municiones que puedes tener es de 7. En caso de que hayas comprado el arma "Remington model 11 Shotgun" entonces esta capacidad aumenta a 9.


- A la derecha del recuadro dólares, encontrarás un segundo icono de dólares indicando un "10". Esto significa que puedes tener más de 10\$. Cuando alcances el "10", deja el marcador encima y toma otro para indicar las unidades adicionales que puedas seguir obteniendo.

### TABLERO DE RECURSOS, COLOR ROJO.


El segundo tablero de recursos, de color rojo, sirve para contar los


botines , el amor , las víctimas  y las víctimas policiales que realizan B&C durante su huida mortal.


- La pista de los botines representa *Black Lake*, el escondite desmaterializado de B&C. Es aquí donde se lleva la cuenta del o los botín (es) que depositas durante la fase II/B/Amanecer. Cabe decir que los botines tienen un segundo icono al lado derecho con el indicador "10" que funciona de la misma manera que los dólares del otro tablero de recursos.

- La casilla victoria  sustituye a la casilla "8" del indicador amor. Hay que alcanzar y permanecer en esta casilla "8" para obtener la victoria.

- La pista de víctimas tiene varios niveles de lectura. Coloca un marcador y avánzalo por cada víctima que realices. Cada vez que encuentres un icono, debes resolverlo.

- Los  indican la activación de un nuevo tipo de policía (cf. p.16) y los niveles de dificultad para saber que recuento de policía seguir.

- Los  te hacen perder un amor en el indicador correspondiente.

- Los  están reservados para la regla especial "Se busca (Wanted)".

Cuando llegues a "20", deja el primer marcador encima y toma un segundo marcador para indicar las víctimas adicionales que pudieras hacer. Cuando llegues a "10" con el segundo marcador, mueve el primer marcador de "20" a "30"; cuando

llegues a “20” con el segundo marcador, mueve el primero a “40”, y enseguida comienza de “0” con el segundo marcador.

- La lista de víctimas policiales permite llevar la cuenta de los tipos de policía eliminadas por B&C, lo cual facilita el conteo de algunas estrellas en las victorias.

### **TABLERO DE LA ARMERIA (X1) Y MINI CARTAS DE ARMAS (X8)**

Tablero donde se encuentra el montón de cartas y las armas disponibles (mini cartas).

### **TABLERO “SE BUSCA” (X1)**

Tablero que sirve para llevar la cuenta de los efectos de la recompensa puesta sobre la cabeza de B&C (reglas opcionales).

### **LOSETAS VEHÍCULOS (X5)**

Los vehículos son indispensables y B&C no podrán desplazarse por ningún otro medio.

### **CARTAS (X87)**

Las cartas de los personajes (x2)

Las cartas de policía (x3 doble cara)

Las cartas carreteras (x12) y carreteras rurales (x15) dan ritmo al juego.

Las cartas aldea (x8), pequeñas ciudades (x8) y ciudades (x8) son las escalas que B&C encuentran en su camino.

Las cartas de destino (x12) resuelven las acciones.

Las cartas souvenir (x18) determinan los sucesos desafortunados.

### **FICHAS DE MADERA**

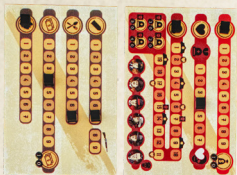
Los círculos de madera representan los vehículos de B&C y de la policía; los cubos oscuros sirven de marcadores para todos los indicadores del juego; los cubos amarillos sirven de botín para colocarlos en las losetas de los vehículos; los cubos rojos sirven para localizar los encuentros con los cazarrecompensas (*cf. Se busca, p.18-19*).

### **BLACK LAKE (ESCONDITE)**

Black Lake no está materializado. Para llegar allí y depositar un botín, hay que gastar 1 Gasolina durante la fase “El amanecer”. De esta manera aumentas el indicador botín en los tableros de recursos.



# PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA DE DIFICULTAD FÁCIL.



## **PREPARACIÓN DE LA PARTIDA**

La imagen contigua es un ejemplo de una partida en modo “clásico”.

Coloca el tablero de persecución (horizontal) delante de ti, luego a su derecha el tablero de escondites (vertical). Coloca los dos tableros de recursos a la izquierda, el de las municiones arriba y para terminar coloca el tablero de la armería por encima del tablero de los recursos.

Separa y mezcla todos los paquetes de cartas (excepto el de la policía y los vehículos). Coloca las mini cartas sobre la armería y voltea 3 en los espacios correspondientes. Coloca los dos mazos de carreteras encima del tablero de persecución; los tres mazos de ciudades a la derecha del tablero de escondites; coloca delante de ti un coche Ford A (1927) y las cartas de Bonnie & Clyde alrededor del vehículo. Coloca los vehículos restantes a tu derecha al alcance de tu mano y la policía cerca de las cartas Carretera.

Coloca los cubos oscuros en las casillas correspondientes de los tableros de recursos siguiendo las instrucciones de la última página del libro de reglas; los distintos indicadores del vehículo al máximo; así como en el icono PV de las cartas personajes.

Coloca el círculo negro que representa el vehículo de B&C en la casilla “3” de la pista de persecución. La policía no empieza en el tablero de juego y solo aparecerá hasta que B&C hayan cobrado su primera víctima. Coloca entonces, el círculo azul que la representa junto al tablero de persecución.

Roba la primera carta Carretera rural (es

“gratuita”, no gastes gasolina) y con ella comienzas la partida (pasa directamente a la resolución de la fase I/A).

### **¡COMIENZA LA PARTIDA!**

*Para las distintas condiciones de inicio de partida, los otros modos de juego y las reglas opcionales, sigue las instrucciones específicas dadas al final del libro de reglas (cf. p.24).*

## **DESARROLLO DEL JUEGO**

Una partida de Bonnie and Clyde, Love and Death consiste en una sucesión de turnos y dura hasta que se cumplen las condiciones de Victoria o se active una de derrota. Cada turno representa un día y se desarrolla en dos partes principales: I) Road Trip y II) La Escala.

### **VICTORIA**


Se gana la partida cuando se cumplen las condiciones de victoria determinadas por la dificultad o el logro elegido. Por ejemplo, para la victoria fácil es necesario haber depositado 2 botines en el escondite (Black Lake), tener el indicador de amor al máximo y pasar la noche en la granja romántica.

### **DERROTA**

Hay varias condiciones que pueden llevar a la derrota: que Bonnie o Clyde se quede sin puntos de vida, que el indicador de amor caiga a 0 (lo que significa la separación y por consiguiente el final de su aventura), o bien, que los personajes tengan que perder una munición cuando ya no les queda ninguna (representa que mueren en un tiroteo).

## I/ROAD TRIP

Cette partie est divisée en deux phases : A/Le matin et B/L'après-midi.

Esta parte se divide en dos fases: A/ la mañana y B/ la tarde. En ambas fases, si no puedes robar una carta Carretera por falta de gasolina, entonces el vehículo se estropea y hay que realizar inmediatamente un atraco cutre .



### A/LA MAÑANA (MORNING)

Según el tipo de Carretera, de bifurcación o el tipo de salida elegida el día anterior por la tarde, B&C gastan un galón de gasolina para robar una carta de Carretera o una de Carretera rural. Luego, se resuelve la carta comenzando de abajo hacia arriba, decidiendo qué actitud tomar frente a cada parada (iconos).

-Si bifurcan hacia una aldea, una pequeña ciudad o una ciudad, salen de la carretera y se resuelve la nueva carta sin cambiar de fase. Luego, una vez resuelta, pasan a la siguiente fase (I/B La tarde) robando el tipo de carretera indicado.

- Si bifurcan hacia otra carretera, pasan a la fase siguiente (I/B La tarde) robando el tipo de carretera indicado.

- Si llegan al final de la carretera, pasan a la fase siguiente (I/B La tarde) y continúan en el mismo tipo de carretera.



### B/LA TARDE (AFTERNOON)

B&C gastan un galón de gasolina para robar una carta Carretera o

Carretera rural. Luego, se resuelve la fase de la misma manera que por la mañana, a diferencia de:

Cuando termines la resolución de la Carretera o Carretera rural; o que termines la resolución de la aldea, la pequeña ciudad o la ciudad que hubieras visitado; o tomes una bifurcación hacia una nueva Carretera o Carretera rural; o te detengas en un sitio de interés para pasar la noche; entonces, pasa inmediatamente a la parte II/ La escala.

## II/LA ESCALA

Esta parte se divide en dos fases, A/ la noche y B/el amanecer. Estas fases consisten en una serie de acciones rápidas que deben realizarse en orden.



### A/LA NOCHE

Cada noche, B&C deben encontrar un escondite donde dormir. Para esto existen tres opciones.

- Si un sitio de interés (Cabin camp, Motel u Hotel) está representado en la carta escala (aldea, pequeña ciudad o ciudad) o en la carta carretera en la que se encuentran, entonces pueden pasar la noche pagando el coste indicado en dólares (o bien, realizando un atraco). Resuelve los efectos presentes en el recuadro naranja correspondiente del tablero de escondites.

Ten en cuenta que, en el caso de una carretera, lo que haya después del escondite donde duermen desaparecerá y B&C reanudarán su huida en una nueva carretera por la mañana. De la misma manera, en una ciudad no podrás hacer otra cosa más que retomar la carretera por la mañana.



- Existen escondites que no están materializados en las cartas de juego y que hay que “descubrir”. Para esto, hay que pagar el coste con la otra “moneda” del juego: las pistas. Consulta el tablero correspondiente para conocer estos escondites cuya resolución se encuentra en los recuadros marrones.


Si tienes suficientes pistas para encontrar un escondite, entonces B&C pueden pasar la noche allí pagando el coste. Resuelve los efectos indicados a la derecha del recuadro marrón.

- Si no puedes o no quieres realizar ninguna de las dos opciones anteriores, entonces B&C pueden hacer una acampada libre. Resuelve los efectos. Ten en cuenta que esta opción está ilustrada en el recuadro rojo y siempre está disponible sea cual sea la situación.

Pasar a la parte II/B/El amanecer.

## **B/EL AMANECEER**

El amanecer es la fase donde se activa la policía y las primeras acciones de B&C. Respeta estrictamente el siguiente orden:

1. La policía avanza en la pista de persecución. Consulta el número de iconos  en la carta de policía después avanza el círculo azul del número de casillas correspondientes (1 casilla por icono visible) y de ser necesario de una casilla más si B&C llevan al menos un botín en su vehículo.

Si la policía se encuentra en la misma casilla que B&C, entonces estalla un tiroteo y hay que resolver los efectos de un enfrentamiento con la policía. (Solo puede haber un tiroteo al amanecer, y la policía nunca puede rebasar a B&C).

2. Decide si deseas conservar el mismo vehículo o atracar para obtener uno nuevo.

Si no cambias de vehículo, aplica el bonus de amor de ser el caso. (Cf. Vehículos p.17-18).

De lo contrario, debes materializar un pagando las pistas necesarias que se indican en la loseta del vehículo correspondiente.

Ten en cuenta que el vehículo debe ser diferente que el anterior.


3. Decide si depositas tu(s) botín(es) en el escondite (Black Lake) gastando 1 galón de gasolina.


4. *(Opcional)* Si estás intentando obtener ciertos logros o estrellas, es ahora que debes contar los días que han pasado. Ten en cuenta que también puedes contarlos solo por diversión.

## **REGLAS GENERALES**

### **MAZO DE CARTAS**

Cuando ya no quedan más cartas en un mazo, coge las cartas del descarte, barájalas y haz un nuevo montón.

Cuando te encuentres con este icono , roba y resuelve la carta correspondiente. (Cf. p.15).

Cuando te encuentres con el icono , sustituye la carta indicada en la iconografía dentro del icono por una nueva carta del mismo tipo que robas.

## LA PRIORIDAD

Como se indica, la regla de cambio de nivel de policía anula la regla de la muerte de la policía. Esto significa que cuando eliminas una policía pero que se cambia de tipo de policía al mismo tiempo, entonces la nueva policía se coloca inmediatamente en la casilla "1" y avanzará normalmente al siguiente amanecer, ignorando de esta manera la regla de la policía eliminada que indica que su "sustituta" solo llega al siguiente amanecer partiendo de la casilla (imaginaria) "0".

Cambiar de tipo de policía no impide terminar la resolución de la secuencia de iconos en la carta policía que se está resolviendo en ese momento.


Lo único que interrumpe temporalmente la resolución de una secuencia de iconos es un icono que te indica robar una carta souvenir. En todos los demás casos, agrega si es necesario la nueva resolución al final de la resolución que se está llevando a cabo.

## CARTAS DE LA HUIDA

### CARTAS CARRETERA Y CARRETERA RURAL

Para robar una carta Carretera, hay que gastar 1 galón de gasolina. Debes voltearla y resolver cada parada, una tras otra, comenzando por la parte inferior. Ten en cuenta que todo lo que dejas atrás ya no existe.

Las paradas pueden ser de diferentes tipos:

*Los souvenir*  que cruzas en tu camino sin que los puedas evitar, (no cuentan como una parada en el conteo del tiempo).

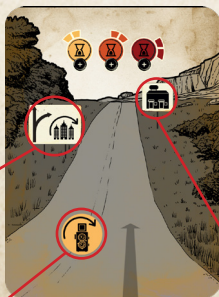
*Las pistas y el amor* simbolizan las observaciones y momentos compartidos durante una parada.

*Las señales* que indican un sitio de interés. Puedes optar por detenerte para atracar o comprar (cuenta como una parada en el conteo del tiempo) o bien puedes seguir tu camino (no cuenta como una parada).

Ejemplo:

*Esta es una bifurcación. Sal de la carretera, roba y resuelve la carta indicada (aquí una ciudad). No cuenta como una parada, pero anula el bonus de tiempo.*

*Aquí, ninguna opción, roba y resuelve una carta Souvenir (no cuenta como una parada).*



*Si decides parar en un sitio de interés de descanso, tu carta se detiene inmediatamente y no obtienes el bonus de tiempo; (no se puede descansar durante la mañana).*

*Las bifurcaciones* **I** que te permiten salir de la Carretera y robar:

- Ya sea una carta aldea, pequeña ciudad o ciudad (se resuelve).


- O una carta Carretera o carretera rural (pasar a la siguiente fase).

Si continúas hasta el final de la Carretera, gana el posible bonus de tiempo.

Cada bonus de tiempo permite avanzar tu vehículo de una casilla en la pista de persecución según las siguientes reglas:

Los bonus de tiempo se clasifican en tres colores en función de la velocidad de cada vehículo. Amarillo es la velocidad más lenta, rojo la más rápida (cf p.17).

Solo puedes obtener el bonus de tiempo si la velocidad de tu vehículo es superior o igual al color del bonus tiempo. Ejemplo: un vehículo naranja como el Ford B18 Roadster (1932) puede obtener el bonus tiempo amarillo y naranja, pero en ningún caso el rojo.

- Los bonus de tiempo  están sujetos a la regla de las paradas. La primera parada es gratis, la segunda anula el

Ejemplo:


*Frente a este icono, puedes ya sea hacer una parada para ganar los bonus o bien continuar tu camino. (El corazón negro con fondo amarillo indicado en la carretera funciona de la misma manera).*



*Este es un sitio de interés. Puedes detenerte y realizar una sola acción (atracar o comprar). Puedes también ignorar este sitio y continuar tu camino. En caso de atraco, roba una carta Destino y gírala del lado «Atraco difícil», resuélvela y después gana +2 alimentos.*

bonus de tiempo rojo y la tercera anula el bonus de tiempo naranja. El bonus de tiempo amarillo siempre está disponible.

Una vez contados estos bonus de tiempo, si es por la mañana puedes pasar a la siguiente fase de la tarde. Si es por la tarde, pasa a la parte II/A/ la noche y memoriza el tipo de carretera indicado para la fase de la mañana siguiente.

**CARTAS ALDEA** . **PEQUEÑA CIUDAD**  **y CIUDAD** .

Cuando robas una carta aldea, pequeña ciudad o ciudad, debes comenzar a resolverla por el recuadro de entrada de la ciudad en la parte inferior. Luego, puedes llevar a cabo una sola acción (atracar, comprar o ignorar) por icono en la ciudad. El orden no es importante salvo por dos iconos:

- Un posible sitio de interés de descanso. Cuando decidas pararte ahí, pasa a la parte II/A/La noche (únicamente por la tarde; ya no podrás realizar ninguna otra acción en esta ciudad, excepto usar la salida).

Ejemplo:

Salida de la ciudad, continúa obligatoriamente sobre el mismo tipo de carretera indicado.

Esto es un Motel.  
Si es por la tarde,  
puedes atrcarlo para  
dormir.

Esto es una tienda  
de comestibles. Pude-  
s atrcarla para  
ganar +1 en alimen-  
tos. Podrías haber  
pagado (1\$ por uni-  
dad) o no ir.



Podrías haber  
pagado, u optar por  
otro medio para  
dormir. (atraco  
difícil).

Entrada de la ciu-  
dad, antes que nada,  
resuelve estos iconos.

Esto es un banco,  
solo puedes atra-  
carlo o ignorarlo.  
Si lo atracas, roba  
una carta Destino y resuélvela del  
lado correspondiente.









- La salida de la ciudad, que te lleva a la fase mañana/tarde siguiente. Si es por la tarde, pasa a la parte II/A La noche y recuerda el tipo de carretera indicado en la salida.



## SITIOS DE INTERÉS, LOS BANCOS Y LOS ESCONDITES







### SITIOS DE INTERÉS

Existen varios tipos de sitios de interés que funcionan según esta regla general: cuando encuentras uno, tienes tres opciones: atracar, comprar o ignorar. Si ignoras el sitio, no pasa nada. Si estuvieras en una Carretera, esto no cuenta como una parada.



Estos sitios de interés pueden clasificarse según las reglas de atracos a los que están sujetos.

LAS TIENDAS DE COMESTIBLES  permiten comprar tantos alimentos como quieras pagar en  (proporción 1:1). Si quieres atracar una tienda de comestibles, roba una carta destino y resuelve los iconos del lado . Si sobrevives, ganas uno más en . Si te encuentras en una ciudad o si ves este icono  junto al de la tienda de comestibles, entonces roba una carta destino, pero resuelve los iconos del lado . Si sobrevives, ganas además  .

LAS GASOLINERAS  funcionan de la misma manera, pero con .

LOS GARAJES  Y LOS MÉDICOS  funcionan de la misma manera, con la excepción de que si obtienes un icono  o  en la carta destino de la resolución del atraco, entonces, eliminas al mecánico o al médico que ya no podrá atenderte. En este caso, no ganas el o los bonus adicionales como en la tienda de comestibles, por ejemplo. Por supuesto, si no obtienes uno de estos dos iconos en la carta destino, entonces el doctor/mecánico te atiende/repára de 1  o 1  (“2” si se trata de un atraco difícil).



LAS ARMERÍAS  permiten abastecerse en municiones y adquirir armas más eficaces. Ya que cuando te detienes en una armería, puedes comprar o atracar las municiones, como cualquier otro recurso. Si decides comprar municiones, también puedes comprar una o varias armas, su coste en  está indicado en las cartas.

Cada vez que elijas realizar la acción atracar o comprar en una armería, tienes que retirar el arma que queda más abajo y deslizar las otras hacia abajo. Luego, completa robando una o varias cartas.

No hay un límite en la cantidad de armas que transportas, pero solo puedes utilizar una por personaje durante el mismo atraco. Durante un atraco, la decisión de utilizar tus armas se toma únicamente después de haber consultado la resolución del atraco.

Ten en cuenta que no es necesario comprar armas para llevar a cabo los atracos. Puesto que, desde el inicio del juego, B&C poseen armas no materializadas en el juego, son armas comunes que les permiten realizar atracos y participar en tiroteos.


## BANCOS

Cuando te encuentras con un BANCO tienes únicamente dos opciones: atracar o ignorar. Si decides atracar, entonces roba una carta de destino y resuelve el lado del banco. De lo contrario, no pasa nada.


## LOS ESCONDITES

Existen escondites materializados en las cartas y otros que no lo están. Se clasifican en tres tipos:

- ESCONDITES MATERIALIZADOS en las cartas carretera y ciudades. Se trata de los “Cabin Camp, Motel y Hotel”.

Se puede pagar la noche (en ) , atracando o bien ignorar. Si pagas la noche o si sobrevives al atraco, entonces puedes resolver los iconos de la parte derecha del recuadro. Ten en cuenta que no hay bonus si duermes en un escondite después de un atraco difícil con respecto a un atraco normal.

Recuerda que, si te encuentras con un sitio de este tipo por la mañana, debes ignorarlo.

- ESCONDITES DESMATERIALISADOS que no se encuentran en ninguna parte, pero están disponibles dondequiera. Para materializarlos, hay que pagar en . Son lugares potenciales que

“aparecen” dónde te encuentras si pagas el coste. Se trata de Workers camp, House y Abandoned house.

#### ESCONDITOS DESMATERIALIZADOS ESPECÍFICOS


La acampada libre (Wild camping) es gratis y está disponible en cualquier lugar todo el tiempo. Es la solución por defecto cuando ninguna otra opción es posible o deseada.


La granja romántica (Romantic Farm) es una de las condiciones de final de partida y solo estará disponible si las otras condiciones de victoria están reunidas (cf. P.24) y si tienes suficientes pistas para materializarla.

Ten en cuenta que bajo ninguna circunstancia puedes materializar ninguno de estos sitios por la mañana.

## ACCIONES Y RESOLUCIONES

### **GANAR Y PERDER RECURSOS**

Cuando te encuentras con un icono amarillo con fondo negro acompañado de , entonces pierdes una unidad del recurso indicado. Ajusta tu tablero de recursos.

Cuando te encuentras con un icono negro con fondo amarillo acompañado de , entonces, ganas una unidad del recurso indicado. Ajusta tu tablero de recursos.

### **IGNORAR. COMPRAR Y ATRACAR**

#### **IGNORAR**

No pasa nada, no cuenta como una parada.

#### **COMPRAR**


Puedes decidir comprar lo que se vende en el sitio de interés que estás visitando. Todo cuesta 1 unidad = 1\$ (sin ningún límite de cantidades de lo que puedas pagar).

Las armas en la armería son una excepción, pero las municiones cuestan 1\$.

#### **ATRACAR**




#### ATRACO NORMAL

Puedes decidir atracar cualquier sitio de interés. En la mayoría de los casos, roba una carta de destino y resuelve el atraco del lado  y gana una unidad de lo que estás atracando.




#### ATRACO DIFÍCIL

Si atracas un sitio que posee este icono o si llevas a cabo un atraco en una ciudad, entonces roba una carta de destino y resuelve el atraco del lado  y gana dos unidades de lo que estás atracando.



#### ATRACO A BANCOS

Roba una carta de destino, resuelve el atraco del lado . Recuerda, el botón ganado se coloca en la casilla correspondiente disponible de tu vehículo.

## ATRACO CUTRE

Si tu vehículo se destruye, si te quedas sin gasolina o si ya no tienes galones para robar una carta de carretera, entonces, debes conseguir un nuevo vehículo. Si no estás en la fase II/B El amanecer, o si no cuentas con suficientes pistas para robar un coche (o bien no quieres usarlas), entonces, debes realizar un atraco cutre.

Toma un Ford A (1927) y pierdes:



## CARTAS DE RESOLUCIÓN

### CARTA SOUVENIR

Cuando tengas que robar una carta souvenir, inmediatamente debes resolverla.


Si la carta muestra un “?” se trata de un souvenir “azar”. Estos souvenirs reducen la dificultad de la partida.

Para resolver este souvenir, debes escoger lo que pierdes entre las tres opciones disponibles. Ten en cuenta que debes escoger de preferencia un recurso que tengas. Si no tienes ninguno de los tres recursos, entonces la carta no tiene efecto.

De lo contrario, se trata de un souvenir normal y debes resolver los efectos respetando la iconografía.

Puedes decidir invertir los efectos del souvenir gastando 2 pistas.

## CASOS PARTICULARES :

- Para las cartas souvenir que tienen un icono “accidente”, tienes que robar una carta de destino y resolver el lado “accidente”  (gris).

- Invertir el tiroteo te hace ganar una o dos municiones, pero no influye en el número de víctimas (ni positiva ni negativamente).

- Invertir un accidente repara completamente tu vehículo. Recuerda que debes decidir si invertir o no el accidente ANTES de robar la carta accidente.

Ejemplo:

*Perder 1 Amor o ...*



*...gastar 2 Pistas para ganar 1 Amor.*

### CARTA DE DESTINO

Las cartas de “destino” permiten resolver los atracos normales, difíciles y de bancos, así como los accidentes. Cuando robas una, colócala del lado que te interesa frente a ti y resuelve todos los iconos.



## TIROTEOS Y VÍCTIMAS

Los tiroteos siguen una regla simple:



Cuando realizas una o varias víctimas, debes ajustar el indicador de víctimas en el tablero de recursos rojo.

Este indicador tiene tres iconos diferentes que se activan cuando el marcador les alcanza:

- Indicador Amor -1

Para una mejor lectura, no hemos puesto el debajo del icono pero es una pérdida de 1 en Amor.

- Indicador Se busca (Wanted) +1

Únicamente si estas utilizando la regla opcional “Se busca” (cf. p.18).

- Nivel de policía +1

Los enfrentamientos con la policía son específicos y se detallan en la parte referente a la policía.

## POLICÍA

Las fuerzas policiales representan la amenaza de fin de partida para B&C. Aparecen a partir de la primera víctima de B&C y se quedan hasta el final.

## Indicador de víctimas



## Víctimas policiales

Cada uno posee un nivel de policía de color amarillo y posiblemente un nivel de policía de color rojo. Según el nivel de dificultad, debes utilizar la secuencia numérica del color correspondiente.

Este nivel de policía representa el tipo de policía que persigue a B&C. Cada vez que se alcanza el símbolo en el indicador de víctimas, la policía en curso detiene su persecución y es remplazada por una policía del nivel correspondiente.

Esta nueva policía aparece en la casilla 1 del tablero de persecución.

Nivel de policía  
amarillo

Nivel de policía  
rojo



1er encuentro

2do encuentro


Herido

Muerto



*Por ejemplo, cuando B&C realizan su 9º víctima, el detective aparece con el nivel de policía amarillo, mientras que el Texas Ranger con el nivel de policía rojo.*

### **PERSECUCIÓN POLICIAL**

En cada amanecer, la policía avanza el número de casillas indicado en su carta (una casilla por icono ). Si llevas uno o varios botín (es) en tu vehículo, la policía avanza una casilla adicional.

### **ENFRENTAMIENTOS CON LA POLICÍA**


Si la policía alcanza la misma casilla que B&C (avanzando o si B&C retroceden), entonces estalla un tiroteo con la policía. Resuelve todos los iconos de la primera línea de la policía. Si B&C sobreviven, coloca un cubo en la casilla 1 de la policía, lo que indica que la has herido.


Luego, en caso de un nuevo enfrentamiento, haz lo mismo con la siguiente línea.


Si es la última línea de la policía, los oficiales están eliminados. Una nueva policía del mismo nivel reaparecerá el próximo amanecer, comenzando su movimiento en la casilla ficticia "0". A menos que durante el mismo enfrentamiento superes un nivel de policía. (*Cf. Prioridades p. 10*).

## **BONNIE Y CLYDE**

### **PERSONAJES**

Encarnas a Bonnie Parker y Clyde Barrow. Son tus personajes. Poseen puntos de Vida (PV ) y una com-

petencia (inclusive varias en el modo opcional "Runs y campaña"). Cada vez que pierdes PV-1 () , tú escoges cuál de los dos personajes sufrirá el efecto de los PV.

El único caso en el que B&C pierden simultanea y obligatoriamente un  es cuando ya no quedan más alimentos y deben consumir uno.


B&C tienen cada uno una competencia indicada en su carta de personaje:  
BONNIE PARKER : Permite reemplazar una carta aldea o pequeña ciudad robando una nueva carta. 1x por partida.


CLYDE BARROW : Permite reemplazar una carta carretera o carretera rural robando una nueva carta. 1x por partida.




*Obsérvese que el anverso de Bonnie y Clyde es una ilustración inspirada en fotos históricas y el reverso es una interpretación libre resultado del imaginario de los gánsteres.*

### **VEHÍCULOS**

Los vehículos ocupan una posición central en el juego y B&C siempre deben tener uno para avanzar. Cada vehículo cuenta con características propias que permiten diferentes estrategias.

LES GALONES DE GASOLINA  si caes a 0, ya no podrás robar una carta de carretera, pero podrás terminar la que ya hayas comenzado.

A partir del nivel difícil (*cf. p.24*), cuando pierdes  y ya no te queda más, significa que te has quedado sin combustible. Realiza un atraco cutre.

LA CARROCERÍA:  si caes a 0, tu vehículo queda inservible, pierdes  , y no puedes hacer nada salvo conseguir un nuevo vehículo.

Si es durante la tarde y puedes pasar a la noche donde te encuentras, no tienes que realizar inmediatamente un atraco cutre, puedes esperar el amanecer y robar un vehículo con tus pistas.

LA VELOCIDAD: te permite ganar los bonus de tiempo del color de tu vehículo y de los colores inferiores (Rojo>Naranja>Amarillo).

EL COSTE EN PISTAS: para robar el vehículo durante la fase II/B El amanecer (cabe señalar que cuando se obtiene un nuevo vehículo, los indicadores de Gasolina y Carrocería se ponen al máximo).

EL AMOR: que ganas si conservas el mismo vehículo durante la fase II/B


El amanecer.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: que tienen condiciones de uso particulares.

Estas características especiales se describen en la ayuda iconográfica de juego.

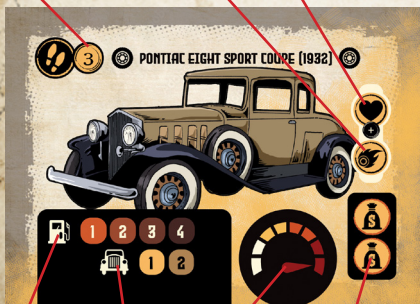
## REGLAS AVANZADAS

### SE BUSCA (WANTED) (REGLA AVANZADA)

Coloca tu loseta “Se busca” cerca de los tableros de recursos y pon un marcador sobre el “0” del indicador “Se busca”. Cada vez que robes un botín o que te encuentres con el símbolo , aumenta tu indicador de “1” y aplica inmediatamente los efectos.

En ocasiones, los efectos te llevarán a colocar un marcador rojo “Encuentro” que representa a los

*Costo del vehículo Especial Bono de Amor*



*Galones de gasolina*

*Carrocería*



*Velocidad Botines*


*Habilidad*



*Puntos de vida*

*Muerte*

poco profesionales amantes de las recompensas que te estarán esperando en el camino. Si te encuentras con uno, para vencerlo y descartarlo debes: ya sea , o bien . Si no puedes realizar ninguna, entonces es la derrota.


Aquí una explicación de los efectos indicados acerca del indicador .

**0, 1 y 2 :** Nada.

**3 :** Ya no pierdes tiempo en los atracos cutres y pon un marcador “Encuentro” en el montón de las cartas ciudad.

**4 :** La policía ya no puede ir a la casilla 1 y en su lugar, se coloca en la casilla 2 y pon un marcador “Encuentro” en la casilla de persecución correspondiente al número de víctimas que han realizado B&C.

**5 :** Reemplazar los Ford 1 (1927) por Ford B (1928) para los atracos cutres y pon un marcador “Encuentro” en el montón de cartas Carretera en el que no estás.

**6 :** Médicos y mecánicos curan y reparan de “1” gratuitamente (tienes que pagar si quieres que te curen adicionalmente, sin reducción). Por cada tiroteo con la policía, gasta una  adicional y pon un marcador “Encuentro” en la casilla de persecución que está a +2 casillas de dónde se encuentra la policía.

**7 :** Las condiciones para encontrar un “house” cambian, (sigue siendo posible utilizar las condiciones normales del tablero de escondites). Pon un marcador “Encuentro” en la casilla de B&C -2 y uno en la casilla de B&C +2.

«+» Cada vez que deba aumentarse de un punto el Wanted más allá de “7”, entonces, se pone un marcador “Encuentro” en 1D66 (tirar 1D6, uno para las decenas y el otro para las unidades):

11-12- Aldea; 13-14- Pequeña ciudad; 15-16- Ciudad.

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

31-35- carta policía; 36- carta policía (2 cubes).

41-43- Carretera rural; 44-45- Carretera; 46 : ambas carreteras.

51-52- mazo Souvenir; 53-54- mazo Destino ; 55-56- armería.

61-62- dormir afuera; 63-escondites \$ ; 64- escondites pistas ; 65-66- Black Lake ((escondite de botines).

## RUNS ET EXPERIENCIA (OPCIONAL)

El modo “runs y experiencia” se inspira un poco del concepto de “die and retry” (morir y reintentar) ampliamente conocido en el mundo de los videojuegos. El objetivo es morir, acumular fuerzas e intentar batir el récord de botines.

De esta manera, puedes ganar experiencia a medida que vayas obteniendo victorias con la finalidad de mejorar tus personajes, tus vehículos y tu arsenal de inicio. Con un objetivo simple: hacer que tu escondite de botines de Black Lake sea el lugar más rico de los Estados Unidos de América.

Cada tipo de victoria o de logro otorga un cierto número de puntos de experiencia (xp) :

Victoria fácil (xp+1)

Victoria normal (xp+2)

Victoria difícil (xp+3)

Victoria en modo *hardcore* (xp+4)

Para no desequilibrar el juego cuando consigas más de 5xp en el mismo nivel de dificultad, debes pasar al siguiente nivel para tu próxima partida.

### **Las modificaciones de inicio son las siguientes:**

Elija dos nombres de personajes e inscribalos en los espacios correspondientes de la ficha de experiencia que puede descargar siguiendo el código QR en la parte trasera de la caja.

Comienza la partida sin ninguna competencia. Pon a disposición los siguientes vehículos: el Ford A (1927) delante de ti; los Ford B18 Roadster (1932), el Chevrolet AE Independence, el Pontiac Eight Sport Coupé (1932), el Ford V8-48 Fordor Sedan (1935) que puedes robar al amanecer.

Juega una partida normalmente, luego una vez terminada y los xp contados, puedes utilizarlos para:

- Comprar competencias (xp variable, *cf. p.22*)
- Mejorar tus vehículos hacia la cara XP (xp2).
- Poseer un arma al inicio de la partida (xp = costo en \$, máximo 1 por personaje).
- Aumentar tus PV (xp 3, máximo +1 por personaje).
- Añade una carta souvenir “azar” a tu mazo (las mismas que quitas al aumentar el nivel de dificultad).

### **MODO INFINITO**

Si juegas en modo infinito (*cf.p.24*), en lugar de utilizar las reglas de “Runs y experiencia”, usa las siguientes:

- Gana (xp1) cada dos botines depositados en el Black Lake.
- Durante la fase II/B/ El amanecer, puedes utilizar tus xp para mejorarte.
- No conservas tus xp de una partida a la otra.

### **JUEGO EN SOLITARIO O EN DÚO**

B&C está diseñado para ser jugado en solitario o en dúo siguiendo las mismas reglas. Si juegas en pareja, cada quien puede elegir su personaje para facilitar la inmersión, pero esto no afecta en nada a las reglas.

Además, existen varias maneras de jugar a B&C:

El modo CLÁSICO, donde varías el nivel de dificultad según tus ganas y tu entrenamiento.

El modo DESAFÍO, donde debes conseguir los distintos logros que te proponemos (*cf.p.24*)

El modo RUNS Y EXPERIENCIA donde irás ganando experiencia con cada partida con la finalidad de mejorar tus personajes, tus armas y tu entorno.


## JUEGO EN DÚO (OPCIONAL)

Te proponemos una regla opcional para darle más emoción a las partidas en dúo. Gestionen las fases y decidan cada uno su turno sin ponerse de acuerdo, si tu pareja lo quiere, puede cambiar tu decisión por el precio de -1 en amor.



## CLIMA

Contar los iconos consecutivos al final del día te permite determinar el clima del día siguiente. Para esto, deberás consultar en la ayuda del juego “clima” que indica los modificadores que surtirán efecto al final de la fase “El amanecer” siguiente.

Aquí tienes una explicación detallada:


- 2 [lluvia] : Lluvia. Coste de los escondites aumenta de +1 .




- 3 [lluvia] : Tempestad. Coste de los escondites aumenta de +1 .

 -1 ;  

- 2 [nubes] : Buen tiempo. Ningún efecto.

- 3 [nubes] : Dust Bowl. Robar una carta accidente; ; pasar directamente a la fase “la Tarde”.

- 2 [soles] : Golpe de calor. .

- 3 [soles] : Canícula. ;  ; los atracos difíciles se consideran como atracos normales.

Si obtienes varias modificaciones meteorológicas en un mismo turno, se anulan entre sí y el clima no cambia. Resuelve nuevamente los efectos del clima del día anterior.

## ANEXOS

### ARMAS

A continuación, la explicación de los efectos de las armas. Recuerda, estas armas únicamente se pueden comprar en \$ y no robándolas.

- **30-06 Browning Automatic Rifles**: Convierte un atraco difícil en normal pero utiliza una munición adicional.

- **Col.38 et Colt M1911** : PV+1 y permite Reemplazar una carta souvenir una vez por partida.

- **Knife** : Durante un tiroteo (un solo icono) permite ahorrar una munición pero sufres PV-1 además de la resolución normal del tiroteo.

- **M1917 Enfield** : Te permite eliminar a un policía durante el primer encuentro, resuelve únicamente la línea 1 del encuentro. Atención, los dos últimos policías son inmunes a esta arma.

- **Grenade MK1** : Durante un multi tiroteo (más de un icono) te permite ahorrar una munición pero sufres -1 amor además de la resolución normal del tiroteo.

- **Remington Model 11 Shotgun** : te permite Reemplazar una carta destino una vez por partida, aumenta la capacidad de las reservas de municiones (no te hace ganar +2 municiones), indicador Se busca +1.

- **Thompson M1921** : Te permite ganar +1\$ durante un atraco a un banco.

- **S&W N°3 Schofield** : [PV]+1 te permite volver a robar una carta destino una vez por partida.

## LAS COMPETENCIAS

Hay dos formas de utilizar esta lista de competencias.

Puedes crear tu propia pareja de héroes y atribuir a cada uno una competencia, lo que sin duda modificará tu manera de jugar y encontrarás la que mejor se adapte a ti.

La otra forma de jugar es con la regla opcional « runs y experiencias ». Puedes descargar e imprimir las fichas de personajes siguiendo el código QR al reverso de la caja.

En ambos casos, estas competencias tienen un número limitado de utilizations (usa un cubo como recordatorio) o condiciones específicas de uso.

**Trotamundos (xp1)** : Reemplaza una carta Carretera o carretera rural por otra. Roba una nueva carta, 1x por partida.

**Urbanita (xp1)** : Reemplaza una carta pequeña ciudad o Ciudad, 1x por partida.

**Conducción (xp2)** : Permite realizar dos escalas gratuitas por Carretera en lugar de una.

**Orientación (xp1)** : Reemplaza una carta de carretera rural o una aldea, 1x por partida.

**Campestre (xp1)** : Reemplaza una carta aldea, 2x por partida.

**Romanticismo (xp3)** : Comienza con +2 en el indicador de Amor / No pierde Amor en la acampada libre.

**Francotirador (xp3)** : Permite ganar los tiroteos contra la policía utilizando una munición menos.

**Tratamientos (xp2)** : Permite curar a tu compañero, 2x por partida, PV+1.

**Hobo (xp1)** : Ha trabajado con los hobos y, por lo tanto, conoce sus costumbres y campamentos, lo que permite a B&C obtener su hospitalidad de manera gratuita (noche sin modificador), 1x por partida.

**Pelea (xp2)** : Permite no eliminar (RIP) a una persona durante una pelea, 2x por partida.

**Bluf (xp2)** : Permite anular un tiroteo en un atraco cuando ya no tienes más municiones. Te marchas como si nada hubiera pasado, 2x por partida.

**Mecánico (xp2)** : Permite reparar tu vehículo durante la noche (Carrocería +1, PV -1).

**Resistencia (xp2)** : Permite obtener un PV adicional.

## FICHEROS PARA DESCARGAR

Seguindo el código QR al reverso de la caja (o pidiendo el enlace al servicio postventa) encontrarás fichas para jugar en modo ‘runs y experiencia’ y para llevar un registro de tus logros.

También encontrarás posibles correcciones y/o ajustes realizados posteriormente.



## LAS ESTRELLAS

En la última página de este libro encontrarás junto con las condiciones de inicio de partida y de victoria un sistema de estrellas y de logros.

Las estrellas te permiten obtener bonificaciones en tus victorias. Puedes obtener entre 0 y 5 en una dificultad dada (dos estrellas son contradictorias, por lo tanto, es imposible obtener 6 en una sola y misma partida).

Los logros son desafíos en forma de obstáculo que te proponemos para renovar tu estilo de juego.

No duden en compartírnos sus ideas, las retransmitiremos y, eventualmente, las probaremos con gusto!

## WHICH SIDE?

Revive la lucha de los trabajadores en la industria textil durante los grandes incendios del invierno de 1910-1911 en New York.

Es un juego histórico de subsistencia, cooperativo, de colocación de trabajadores donde tú eres el obrero.

1-4 Jugadores, 120-180 min.



## CRÉDITS

**Autor:** Alexandre Weiss

**Ilustrador:** Vianney Carvalho

**Versión española:**

Ana Gabriela Escarcia Castillo

**Edición:** Yeast Games

**Ensamblaje:** Yeast Games

**Distribución:** Yeast Games



**Piezas de repuesto y problemas, contacta con el servicio postventa:**

[yeastgames.sav@gmail.com](mailto:yeastgames.sav@gmail.com)



### ÉTICA EN NUESTRA PRODUCCIÓN

Desarrollamos y producimos nuestros juegos localmente en un radio de 50km en las Landas, Francia. Donde ensamblamos de manera responsable y ecológica: a mano, limitando de esta manera al máximo nuestra huella ecológica como productores.

### ÉTICA LÚDICA

Proponemos una experiencia lúdica a través de juegos profundos y originales que hacen hincapié en la inmersión y la temática, todo esto acompañado de mecánicas que están al servicio de la simulación. Bajo esta óptica queremos ofrecerte la mejor rejugabilidad posible, lejos de cualquier objetivo consumista.

## **DIFICULTAD, VICTORIAS Y LOGROS**

**VICTORIA FÁCIL:** Requiere que se cumplan las siguientes condiciones: Indicador de Amor al máximo; 2 Botines en el escondite; pasar la noche en la granja romántica.

**Condiciones de inicio:** Mun 7; Alim 7; \$4; Amor 4; Policía amarilla.

**Estrellas:** Realizar 9 víctimas; ganar en menos de 10 días; eliminar una policía local; sobrevivir 10 noches; ganar conduciendo un Ford Fordor Deluxe.

**VICTORIA NORMAL:** Requiere que se cumplan las siguientes condiciones: Indicador Amor al máximo; 4 Botines en el escondite; pasar la noche en la granja romántica.

**Condiciones de inicio:** Mun 7; Alim 5; \$3; Amor 3; Policía amarilla; retirar dos Souvenir «azar» del mazo de cartas.

**Estrellas:** Realizar 14 víctimas; ganar en menos de 10 días; eliminar un Sherif; Eliminar un Detective; sobrevivir 13 noches; ganar conduciendo un Ford Fordor Deluxe.

**VICTORIA DIFÍCIL:** Requiere que se cumplan las siguientes condiciones: Indicador Amor al máximo; 6 Botines en el escondite; pasar la noche en la granja romántica.

**Condiciones de inicio:** Mun 7; Alim 5; \$3; Amor 3; Policía roja; retirar cuatro Souvenir «azar» del mazo de cartas.

**Estrellas:** Realizar 20 víctimas; ganar en menos de 10 días; eliminar un Texas Ranger; sobrevivir 16 noches; ganar conduciendo un Ford Fordor Deluxe.

**MODO Hardcore:** Requiere que se cumplan las siguientes condiciones: Indicador

Amor al máximo; 8 Botines en el escondite; pasar la noche en la granja romántica.

**Condiciones de inicio:** Mun 5; Alim 4; \$2; Amor 3; Policía roja; retirar seis Souvenir «azar» del mazo de cartas.

**Estrellas:** Realizar 30 víctimas; ganar en menos de 10 días; eliminar Frank Hamer; sobrevivir 20 noches; ganar conduciendo un Ford Fordor Deluxe.

**MODE INFINITO:** Se requiere conseguir el máximo de botines en el escondite.

**Condiciones de inicio:** Mun 7; Alim 7; \$4; Amor 4; Policía amarilla.

### **LOGROS (ÚNICAMENTE DISPONIBLES SI JUEGAS SIN XP)**

**Supervivencia:** Romper el récord del equipo creativo (X días).

Morir de hambre.

Ser asesinado por un comerciante al borde de una carretera.

Ser asesinado por un médico cuando ya no tienes más municiones.

Eliminar a Frank Hamer en todos los niveles de dificultad.

**Pequeño burgués:** ganar sin nunca haber realizado una acampada libre ni haber ido al campamento de los trabajadores.

**Proletario:** conducir únicamente un Ford A (1927) o un Ford B (1928).

**Hobos:** dormir únicamente en acampada libre o en el campamento de los trabajadores.

**Peligro al volante:** perder tres vehículos en un accidente.