

Las cartas Sorpresa

Las cartas Sorpresa tienen un efecto inmediato: ¡solo se pueden usar una vez durante la partida, tras lo cual se descartan!

A menos que se especifique lo contrario, se pueden jugar en cualquier momento.



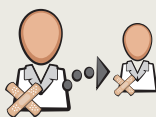
Ambulance (*Ambulancia*):



Puede quitar una de tus Heridas. Además, todos los demás jugadores pueden, en su turno, ofrecerte una carta de su botín, boca arriba, para que les cures una de sus Heridas. Eso sí, eres libre de aceptar o no.

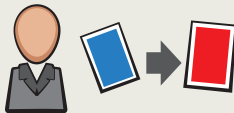
Nota: no se puede jugar esta carta si acabas de morir.

Crazy Bullet (*Rebote loco*):



Cuando infliges una Herida con un Bang!, infliges otra al siguiente jugador a la izquierda de tu objetivo que no esté tumbado.

Fake Click (*Click falso*):



Cuando muestres tu carta de Bala, puedes jugar tu Click como un Bang!

Backstab (*Puñalada*):



Aunque estés tumbado, puedes utilizar tu carta de Bang!

Coup d'État (*Cambio de jefe*):



Antes de que el Padrino utilice su privilegio (pedirle a otro jugador que cambie de objetivo), coge la ficha de Padrino.

Give Me That! (*¡Dame eso!*):



Cuando un jugador elige una carta de Botín, puedes optar por cogerla tú en lugar de dejarle a él que se la lleve.

I'll Be Back! (*¡Volveré!*):



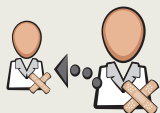
Al comienzo de una fase de reparto, levanta de nuevo a tu Personaje (si estaba tumbado o herido) para tomar parte en el reparto.

Imitator (*Imitador*):



Cuando un jugador es eliminado del juego, coge su carta de Poder.

Magic Bullet (*Bala mágica*):



Cuando infliges una Herida con un Bang!, infliges otra al siguiente jugador a la derecha de tu objetivo que no esté tumbado.

Manipulation (*Manipulación*):



Durante el reparto de Botín, decide la distribución de las cartas de Botín y da permiso (o no) al Padrino para entrar en la Caja Fuerte.

Nota: si dejas que el Padrino entre en la Caja Fuerte, este será libre de elegir la carta de Botín de su elección.

Recycler (*Reciclador*):



Después de que un jugador haya utilizado carta Sorpresa, puedes reclamar esta y utilizarla a partir del siguiente turno.

Seduction (*Seducción*):



Después de que el Padrino haya utilizado su privilegio (que pedir a otro jugador que cambie de objetivo), obliga a todos los jugadores que se te estén apuntando a que fijen su objetivo sobre otro(s) jugador(es) de tu elección.

Small Gun (*Pistola pequeña*):



Al principio del turno, coge la Small Gun (pistola pequeña) en tu otra mano. A continuación apunta a dos jugadores diferentes. Si juegas una carta Bang! se aplica a las dos armas. Sin embargo, cuando la Small Gun inflige una herida se devuelve a la caja.

Smoke Grenade (*Bomba de Humo*):



En cualquier momento del juego, pero antes del inicio del reparto, baraja y coloca boca abajo todas las cartas de Botín de este turno. El resto del turno se desarrolla de la forma habitual.

Take That! (*¡Trágate esa!*):



Una vez aplicadas las Heridas, tumba el Personaje de un jugador adyacente a ti sin infligirle ninguna Herida: este no podrá participar en el reparto de Botín.

Untouchable's Creed (*Intocable*):



Al comienzo de una ronda, descarta un Click para no participar en la fase de ¡Manos Arriba! Entrás de nuevo en la partida en la fase de reparto del botín.

