



A játék tartalma

- 2 fekete párbajkocka



- 45 kártya

- * 8 új karakter

- * 2 új segédletkártya

- * 6 zombi segédletkártya

- * 18 dühkártya

- * 11 temetőkártya

- * 15 párbajsérülés-jelző

(3× , 5× , 5× , 2× )

- Ez a szabálykönyv



Előkészületek

Az **Élve vagy élőholtan** a *Bang! Kockajáték* kiegészítője, amely öt különböző modult tartalmaz. Minden modul akár önmagában is az alapjátékhoz adható, de a még izgalmasabb játszámához a modulok akár kombinálhatók is!

A játék a *Bang! Kockajáték* alapszabályait követi, az alábbi eltérésekkel:

1-es modul – Szemtől szemben

Megjegyzés: az 1-es modul nem játszható a 2-es modul nélkül

Cseréljétek ki az alapjáték kockái közül kettőt az új **párbajkockákra**. A lecserélt kockákra nem lesz szükség, tegyétek azokat vissza a dobozba.

Keverjétek össze a **párbajsérülés-jelzőket** és a **dühkártyákat**, és alkossatok külön kupacokat belőlük képpel lefelé.

A körödben a három alapkockával és a két párbajkockával kell dobnod. A régi és új szimbólumok végrehajtási sorrendje a következő:

 Nyilvessző

 Dinamit

 Whiskys üveg: kapsz 1 életpontot (más játékosnak nem adható). Dobj el egy párbajsérülés-jelzőt; ha nem tudsz jelzőt eldobni, húzz egy dühkártyát.

 Célkereszt „1”

 Célkereszt „2”

 Sör

 Gatling

 Párbaj (lásd lejjebb)

Párbaj

Minden dobott  szimbólumért adj át egy párbajkockát egy általad választott játékosnak.

A kihívott játékosnak dobni kell ezzel a párbajkockával:

- Ha **nem** -t **dob**, elveszít 1 életpontot, és húznia kell 1 párbajsérülés-jelzőt. A dobott szimbólumnak nincs hatása.
- Ha -t **dob**, visszaadja a párbajkockát neked. Dobnod kell ezzel a párbajkockával, remélve, hogy az  lesz, és így tovább.

Vagyis az első játékos, akinek nem sikerül

-t dobni, elveszíti a párbajt, és viselnie kell a következményeket: elveszít 1 életpontot, és húznia kell egy párbajsérülés-jelzőt. A párbajokat egyesével, egymás után kell végrehajtani.

A párbajok sorrendjét a soron lévő játékos határozza meg. Egy körben egy játékosnak csak egy párbajkockát adhatsz.

Párbajsérülés-jelzők

Ha párbajsérülés-jelzőt kell húznod, vegyél el egyet a kupac tetejéről, és tedd képpel felfelé magad elé. Ha olyan szimbólumot sikerül húznod, amilyened már van, szerencsés flótás vagy: keverd vissza az újonnan húzott jelzőt a kupacba, és ne húzz helyette másikat!

A körödben minden előtted lévő párbajsérülés-jelző hatástalanítja egy megtartott, azonos szimbólummal rendelkező kockádat. Például egy  jelző kiüti egy  kockádat, nem hatástalanítja azonban azt a  kockát, amit még újradobsz. A  kivétel: ezek nem ütik ki egy kockádat, hanem egy további dobott  szimbólumnak számítanak!

A köröd végén keverd vissza az előtted lévő párbajsérülés-jelzőket a kupacba függetlenül attól, hogy hatástalanították-e egy kockádat vagy sem!

Dühkártyák

Lásd a 2-es modul szabályait!

2-es modul – Két töltény bőven elég

Megjegyzés: a 2-es modul akár az 1-es modul nélkül is játszható.

Keverjétek meg a dühkártyákat, és alkossatok belőlük képpel lefelé húzópaklit. Minden olyan kör végén, amelyben bármilyen módon (pl. Célkereszt, Dinamit, Indian nyilvessző stb.) **legalább 2 életpontot elveszítetted**, húznod kell egy dühkártyát. Akkor is kell egy dühkártyát húznod, ha a körödben dobtl és megtartottál egy -t, és nincs párbajsérülés-jelződ, amit eldobhatnál (lásd az 1-es modult). A dühkártyáidat tartsd magad előtt képpel lefelé a **következő** köröd kezdetéig (bármikor megnézheted őket). A következő köröd elején fedd fel az összes dühkártyádat. A kártyákon látható szimbólumok mind hozzáadódnak a kockadobásod eredményéhez. A nyilvesszők hatása a kártyák felfedésekor azonnal létrejön. A köröd végén dobd el az összes felfedett dühkártyádat. Ha a körödben húztál újabb dühkártyákat, azok a következő köröd elejéig képpel lefelé maradnak. Ha a dühkártyák húzópaklija elfogyott, keverjétek újra az eldobott dühkártyákat!

3-as modul – Az új banda

Az új karaktereket keverjétek a már meglévők közé. Minden új karakter új képességgel rendelkezik. Közülük néhány az új modulokhoz kapcsolódik, őket csak akkor használjátok, ha az adott modullal játszottok.



BELLE STAR (8)

Minden kockadobásod után egy  kockádat átforgathatsz  oldalára (kivéve, ha legalább három -t dobtl).



CHUCK WENGAM (8)

Körönként egyszer elkötheted egy életpontodat, hogy az egyik kockádat egy általad választott oldalára fordítsd (kivéve egy -t, ha legalább hármat dobtl).

**GREG DIGGER (7)**

Minden dobásodat kétszer használhatod.

**HERB HUNTER (8)**

Ha a körödben egy másik játékos 2 vagy több életpontot veszít, húznia kell egy párbajsérülés-jelzőt.

**PAT BRENNAN (8)**

A köröd elején áttehetsz egy dühkártyát egy játékos elől egy másik játékos elé.
Akár saját magadat is választhatod.

**PIXIE PETE (9)**

Minden egyes alkalommal, amikor dühkártyát kell húznod, húzz kettőt, és válassz, melyiket tartod meg.
Amelyik kártyát nem választottad, azt keverd vissza a húzópakliba!

**GYÓGYÍTÓ SAM (7)**

Amikor -t használsz, választhatsz egy játékos, aki kap egy életpontot.
Akár saját magadat is választhatod. Amikor a párbaj során visszalösz, ez a képesség nem lép életbe; csak akkor gyógyítasz, amikor a körödben valakit kihúsz párbajra.

**SEAN MALLORY (8)**

A körödben egyszer újradobhatsz egy párbajkockát.
Ezt a képességet csak a saját körödben használhatod, akkor nem, amikor más játékos hív ki téged párbajra.

4-es modul – Élve vagy élőholtan?

(csak 4 vagy több játékos esetén)

Keverjétek meg a **temetőkártyákat**, és képpel felfelé tegyétek őket egy külön pakliba.

- Ha kiesel a játékból, fedd fel a szerepkártyádat, és tedd a nyílvevőidet, a dühkártyáidat, a párbajsérülés-jelzőidet és a karakterkártyádat az asztal közepére. Szokás szerint a távolságok számításánál téged már nem kell figyelembe venni. Az aktuális kör végén azonban (akkor is, ha ez nem a te köröd) **húzz egy temetőkártyát**, és fedd fel azt. Minden további köröd elején húzz egy új temetőkártyát.

- Ha az általad húzott kártyán:

Egy kéz sincs: ebben körben nincs járvány, függetlenül minden más tényezőtől. A kártyát a köröd végén keverd vissza a temetőkártyák húzópaklijába!



Egy vagy két zombikéz van: a kártya képpel felfelé fordítva az asztal közepén marad.



Ha egy zombikezes kártya felfordítása után a látható zombikezek száma meghaladja a még életben lévő karakterek számát, zombijárvány tör ki. Ha a zombikezek száma nem haladja meg a még életben lévő játékosok számát, vagy ha kártyát húztál, a játék a szokott módon folytatódik. (Ne feledjétek, hogy a zombijárvány kitörése egyáltalán nem biztos – előfordulhat, hogy a járvány nem tör ki a játék végéig.)



Játékötlet: Michael Palm, Lukas Zach
Fordító: Kohári Zsolt
Művészeti vezető: Riccardo Pieruccini

Fejlesztők: Martino Chiacchiera,
Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Színező: Daniele Rudoni

Köszönet minden tesztelőnek, azok társasjátékos csapatainak és minden játékosnak az értékes javaslataikért. Kiemelt köszönet Andrea Gambelunghénak. Külön köszönetet érdemel: Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipo, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffer, Thilini és Ü-Säxle.

info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com

Mikor tör ki egy járvány?

- Ha a járványt előidéző kártya egy még játékban lévő játékos köre végén fordul fel, a járvány a következő játékos köre elején tör ki.
- Ha a járványt előidéző kártya egy már kiesett játékos köre elején fordul fel, a járvány kitör, ez a kiesett játékos pedig (zombiként) sorra kerül.

Zombijárvány

Amikor egy **zombijárvány kitör**, tegyék félre a temetőkártyákat, és minden már kiesett játékosból zombi lesz. Ha a renegát még életben van, belőle Zombimester lesz, ha már korábban kiesett, egyszerű zombiként tér vissza. A Zombimester megtartja karaktere életpontjait és képességét. Minden más zombi **annyi életerőpontot kap, amennyi játékos** még életben van (a Zombimestert is beleértve).

Különleges eset: nyolcszemélyes játék, két renegát: ha csak egy renegát van életben, ő lesz a Zombimester. Ha még mindkét renegát életben van, akkor a soron lévő játékoshoz (óramutató járása szerint) közelebb ülő renegát lesz a Zombimester, a másik renegát pedig a zombik ellen harcol majd.

Minden zombijátékos visszakerül a játékba, és a távolságok számításakor mostantól megint számítanak ők is. Vegyenek el egy zombi segédletkártyát, és játsszanak az általános szabályok szerint, az alábbi változtatásokkal:

- Csak három alapkockát használnak.
- Sem a sörtől, sem más gyógyító képességtől nem gyógyulnak.
- Nem szereznek sem párbajsérülés-jelzőket, sem dühkártyákat (ha használjátok ezeket a modulokat).

A járvány kitörése után minden kieső játékos végleg kiesik. A győzelmi feltételek a következőkre módosulnak:

- A zombik és mesterük nyernek, ha minden túlélővel végeznek.
- A túlélők nyernek, ha végeznek minden zombival és a mesterükkel is.
- Különleges eset:** ha minden játékos ugyanabban a körben hal meg (pl. indián támadás hatására), akkor a zombik nyernek.

5-ös modul – A vadnyugat öröksége

Ha több játszmat is játszotok egymás után, használhatjátok az alábbi szabályokat:

- Ha a seriff egy másik játékos keze által veszett oda, a következő játszmatában az lesz az új seriff, aki végzett vele.
- Ha a seriff túlélte a játszmat, ő nevezheti ki az új seriffet. Akár saját magát is választhatod. Azonban ha egy másik játékos választasz, eggyel több töltennyel kezded a játékot!
- Ha kiestél a játékból, a következő játszmatára kiválaszthatod a karakteredet a nem használt karakterek közül. Ha túlélte a játékot, a következő játékra megtarthatod a karaktered, vagy véletlenszerűen húzhatsz helyette egy újat; ekkor keverd vissza az előző karakteredet a pakliba.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu, info@gemker.hu



BANG! The Dice Game
–Undead or alive
Copyright © MMXIX
Gyártó: daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 - I-06073 Corciano (PG)
ITALY – All rights reserved.