



# BANG!

## KOCKAJÁTÉK



### A játék tartalma

- 5 dobókocka
- 8 szerepkártya: 1 seriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita, 2 renegát
- 16 karakterkártya (eltérő különleges képességekkel és életerővel)
- 6 összefoglaló kártya (a kockákon lévő szimbólumok magyarázatával)
- 9 nyilvesszólapka
- Tölténykorongok az életerő jelzésére (25 db 1-es és 15 db 3-as értékű)
- Ez a játékszabály

### A játék célja

Minden játékost más-más cél vezérel, a szerepkártyájától függően:

- **Seriff:** le kell számolnia a banditákkal és a renegátokkal;
- **Banditák:** le kell lőniük a seriffet;
- **Seriffhelyettesek:** a seriffet kell segíteniük és védeniük;
- **Renegát:** célja a játékban utolsóként életben maradni.

### Előkészületek

1. Vegyük a kezünkbe a játékosok számának megfelelő számú **szerepkártyát**, a következő elosztásban:

- 3 játékos esetén: lásd a speciális szabályokat később;
- 4 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita;
- 5 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita, 1 seriffhelyettes;
- 6 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 1 seriffhelyettes;
- 7 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes;
- 8 játékos esetén: 1 seriff, 2 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes.

Keverjük meg a szerepkártyákat, és osszunk képpel lefelé fordítva egyet-egyet minden játékosnak!

2. A **seriff fedje fel kilétét**, és fordítsa a lapját **képpel felfelé!** A többi játékos is nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban!**
3. Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszunk egyet-egyet minden játékosnak, **képpel felfelé!** A játékosok ekkor bemonadják karakterük nevét, és felolvassák a képességüket. Minden karakternek egyedi, csak rá jellemző különleges képessége van.
4. Mindegyik játékos a karakterkártyán feltüntetett számú **töltényt** kap, **kivéve a seriffet**, aki **kettővel többet**. Ezek a töltények jelölik a **karakterek életerejét**, vagyis hogy hány lövést bírnak ki, mielőtt kiesnének. A maradék töltényeket tegyék az asztal közepére.
5. Tegyük magunk mellé az **összefoglaló kártyákat**. Ha kérdés merülne fel játék közben valamelyik dobással kapcsolatban, ezen választ találunk rá.
6. Tegyük a kilenc **nyilvesszólapkát** az asztal közepére.
7. A maradék szerep- és karakterkártyákat tegyük vissza a dobozba.
8. A seriff vegye magához az öt **dobókockát**, és kezdje el a játékot!

### A játék menete

A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben követik egymást. A soron következő játékos az alábbiakat teszi:

- Dob az öt dobókockával.
- Ezután dönthet úgy, hogy a kockák közül egyet vagy többet újradob. Legfeljebb két újradobása lehet. Ha harmadszor is dob, akkor olyan kockát is **újradobhat**, amelyet az első dobás után nem dobott újra. A harmadik dobás eredményét el **kell** fogadnia.
- Ha nem tud vagy nem akar többször dobni, akkor végrehajtja a dobókockákon jelzett hatásokat.
- Ezután a játékos köre véget ér, és a tőle balra ülő játékos kerül sorra.

**Fontos:** a dobott **Dinamitok nem dobhatók újra** (lásd később).

**Megjegyzés:** a dobott **Nyilvesszőket azonnal végre kell hajtani** minden dobás után (lásd alább).

### Töltények és Nyilvesszők

Hacsak a karakterünk képessége nem mond mást, a szerzett töltényeket és nyilvesszőket az asztal közepéről kell elvennünk. Az elvesztett töltények és nyilvesszők szintén az asztal közepére kerülnek vissza.

A háromtöltényes jelzők bármikor felválthatók három darab egytöltényes jelzőre és fordítva.

### A dobókockák

A kockákon hatféle szimbólum található. Minden egyes szimbólumnak más-más hatása van. Minden kocka hatását végre **kell** hajtani, az alábbi sorrendben. **Tilos** kihagyni bármelyik dobott kocka hatását!



**1. Nyilvessző:** ezt a szimbólumot nem a kör végén, hanem a dobása után **azonnal kell végrehajtani**. Minden dobott Nyilvesszőért el kell venni az asztal közepéről egy nyilvesszólapkát, amit aztán magunk elé kell tennünk. Ha az utolsó nyilvesszólapkát is elvettük, akkor az indiánok támadnak, és **minden** játékos **elveszt annyi életerőt, amennyi nyilvesszólapka van** éppen előtte. Az indiánok támadása után mindenki visszateszi az összes nála lévő nyilvesszólapkát az asztal közepére, a játékos köre pedig folytatódik.



**2. Dinamit:** ezt a kockát **nem dobhatod újra!** Ha **három** vagy több Dinamit gyűlik össze előtted, köröd azonnal véget ér, és vesztesz egy életerőpontot. A többi kockád hatása ettől még érvényesül.



**3A. Célkereszt** ①: válassz egy **közvetlenül melletted** balra vagy jobbra ülő játékost. Ez a játékos veszít egy életerőpontot.



**3B. Célkereszt** ②: válassz egy játékost, **aki pontosan kettő távolságra** ül tőled balra vagy jobbra. Ez a játékos veszít egy életerőpontot. Ha már csak kettő vagy három játékos van játékban, akkor Célkereszt ① -nek számít.

**Fontos:** az ① -es és a ② -es Célkereszt hatása egy időben jön létre. Amikor a távolságokat számoljuk, hagyjuk **figyelmen kívül** a már kiesett játékosokat.



**4. Sör:** válaszd ki bármelyik játékost! Ez a játékos gyógyul egy életerőpontot. Akár saját magadat is választhatod. **Soha** senkinek nem lehet több életerőpontja, mint amennyivel a játékot kezdte.

Ha olyan játékost választasz, akinek az összes életerőpontja megvan, a Sör kárba vész.



**5. Gatling:** ha három vagy több Gatlinget dobsz, lóhatsz a Gatlinggéppuskával. Ekkor **rajtad kívül minden** játékos elveszt egy életerőpontot, te pedig eldobhatod az összes nálad lévő nyilvesszólapkát.

**Példa:** A seriffnek 6 életerőpontja és 1 nyilvesszólapkája van. Dob: . Először el kell vennie két nyilvesszólapkát, ám mivel már csak egy van az asztal közepén, ezt veszi el, és az indiánok azonnal támadnak. Minden játékos elveszt annyi életerőpontot, ahány nyilvesszólapka van nála: a seriff két életerőpontot veszít. Ezután mindenki visszateszi az asztal közepére a nála lévő nyilvesszólapkákat, majd a seriff elveszi második nyilvesszólapkáját (így közepén már csak nyolc marad). Ezzel a seriffnek most 4 életerőpontja és 1 nyilvesszólapkája van. A Dinamitot nem lehet újradobni, és a seriff úgy dönt, hogy megtartja az ① -t, csak a -t dobja újra. Ezúttal -t dob. Úgy dönt, jó móka lenne elsűtni a Gatlinget, így hát megtartja a -t, és a -t, valamint az előző dobás után megtartott ① -t dobja újra. Az új dobás eredménye: ②. Mivel megvolt a két újradobása, a seriff nem dobhat többször. A végeredmény a következő: ②. Rá kell lőnie valakire, aki pontosan kettő távolságra található tőle, majd a Gatling miatt a seriffen kívül mindenki veszít egy életerőpontot, a seriff pedig eldobhatja a nála lévő nyilvesszólapkát. A kör végén így 4 életerőpontja és 0 nyilvesszólapkája van.

### Az életerőpontok elfognak – egy játékos kiesik

Ha elvesztet az utolsó életerőpontodat is, kiestél a játékból. Mutasd meg a szerepkártyádat a többieknek, a nálad lévő nyilvesszólapkákat pedig tedd vissza az asztal közepére. Ha kiestél, a játék hátralévő részében már nem veszel részt. De ha a csapattársaid győznek, te is győztél!

### A játék vége

A játék **azonnal** véget ér, ha:

- a) **A seriff kiesik** a játékból. Ha ekkor már **csak** a Renegát **van életben**, akkor ő a győztes, egyébként a Banditák nyerték a játékot.
- b) **Minden Bandita és Renegát kiesik a játékból.** A seriff és a seriffhelyettesek győztek.

**Megjegyzés:** nyolcszemélyes játék során mindkét Renegát egyedül van, és csak akkor győzhet, ha ő az utolsó túlélő. Így ha a végjáték során már csak a Seriff és két Renegát van játékban, és a Seriff hal meg közülük először, akkor a Banditák győztek!

**Példa:** az összes Bandita kiesett már, de a Renegát még játékban van. A játék folytatódik, és a Renegátnak egyedül kell felvennie a harcot a Seriffel és helyetteseivel.

**Példa:** a Seriff kiesik, az összes Bandita pedig már korábban kiesett, már csak egy Seriffhelyettes és egy Renegát maradt játékban. A játék ilyenkor azonnal véget ér a Banditák győzelmével. Elérték céljukat, még az életük árán is!

**Példa:** minden játékos egyszerre esik ki. Ilyenkor a Banditák győznek.

### Speciális szabályok 3 játékos esetén

Keverjétek össze a következő három szerepkártyát: Seriffhelyettes, Bandita, Renegát. Osszatok ki mindenkinek egyet képpel felfelé, így mindenki látja mindenkinek a szerepét. Minden játékos célját a szerepe határozza meg:

- a **Seriffhelyettesnek** a Renegátot kell kiejtenie;
- a **Renegátnak** a Banditát kell kiejtenie;
- a **Banditának** a Seriffhelyettest kell kiejtenie.

A játék a megszokott szabályok szerint zajlik. A játékot a Seriffhelyettes kezdi. Azonnal győzől, amint **sikerül elérned a célokat, ha ellenfeled kiesését te okoztad** (vagyis pl. A Seriffhelyettesnek személyesen kell bevinnie az utolsó ütést a Renegátnak). Ha a másik játékos ejtette ki az ellenfeled, akkor a játék az utolsó túlélőig folytatódik. Így például ha a Bandita ejtette ki a Renegátot, akkor a Seriffhelyettes nem győzött: le kell győznie a Banditát, a Banditának pedig a Seriffhelyettest.



## A KARAKTEREK



### BART CASSIDY (8)

Ahelyett hogy életerőpontot vesztenél, elvehetsz egy nyílvevesszőlapkát (kivéve, ha indiánok vagy Dinamit miatt sérülsz).

**Nem használhatod** ezt a képességet, ha indiánok vagy Dinamit miatt sérülsz, csak ha ①, ② vagy Gatling okozza a sérülést. **Nem használhatod** ezt a képességet arra, hogy elvedd az asztal közepéről az utolsó nyílvevesszőlapkát.



### BLACK JACK (8)

Újradozhatod a ①-t is (kivéve, ha hármat vagy többet dobtál).

Ha egyszerre három vagy több Dinamitot dobssz (vagy nem dobtad újra a Dinamitot és összegyűlik három vagy több), akkor a normál szabályok szerint járj el (vége a köröknek, életerőpontot veszítesz stb.).



### CALAMITY JANET (8)

Használhatod az ①-es Célkeresztet ②-esként és fordítva.



### EL GRINGO (7)

Ha egy játékos miatt veszítesz egy vagy több életerőpontot, annak a játékosnak el kell vennie egy nyílvevesszőlapkát az asztal közepéről. **Az indiánok vagy a Dinamit miatt vesztett életerőpontok nem számítanak.**



### JESSE JONES (9)

Ha négy vagy kevesebb életerőpontod van, egy Sör elfogyasztásával nem egyet, hanem kettőt gyógyulsz. **Például, ha négy életerőpontod van, és két ①-ikont használsz, akkor négy életerőpontot gyógyulsz.**



### JOURDONNAIS (7)

Soha nem veszítesz egynél több életerőpontot az indiánok miatt.



### KIT CARLSON (7)

Minden általad dobott ④ szimbólumért eldobhatsz valaki elől egy nyílvevesszőlapkát. **Dönthetsz úgy, hogy a saját nyílvevesszőlapkádtól szabadulsz meg. Ha három ④-t dobssz, eldobod az összes saját nyílvevesszőlapkádat, és még hármat más(ok) elől. Természetesen rajtad kívül így is mindenki sérül egyet.**



### LUCKY DUKE (8)

Eggyel több újradozásod lehet. **A körökben mindent összevetve négyszer dobhatsz.**



### PAUL REGRET (9)

Soha nem veszítesz életerőpontot a Gatling miatt.



### PEDRO RAMIREZ (8)

Minden egyes alkalommal, amikor elveszítesz egy életerőpontot, eldobhatod egy nyílvevesszőlapkád. **Az életerőpontot akkor is elveszíted, ha ezt a képességet használod.**



### ROSE DOOLAN (9)

A Célkeresztekkel eggyel távolabbra lőhetsz. **Az ①-es Célkereszttel egy vagy kettő, míg a ②-es Célkereszttel kettő vagy három távolságra tudsz lőni.**



### SID KETCHUM (8)

Köröd elején egy általad választott játékos gyógyul egyet. **Saját magadat is választhatod.**



### SLAB THE KILLER (8)

Körönként egyszer egy ① ikonért megduplázhatod egy Célkereszt erősségét. **A megduplázott erősségű kocka kettőt sebez a választott játékoson. Ebben az esetben a ① ikon nem használható gyógyulásra.**



### SUZY LAFAYETTE (8)

Ha nem dobtál Célkeresztet, gyógyulsz két életerőpontot. **Ez a hatás csak a köröd végén érvényesül, nem az újradozások közben.**



### VULTURE SAM (9)

Minden egyes alkalommal, amikor valaki kiesik a játékból, gyógyulsz két életerőpontot.



### WILLY THE KID (8)

Már két ④ szimbólummal is használhatod a Gatlinget. **Csak egyszer lőhetsz a Gatlinggel egy körben, akkor is, ha négy vagy több ④ szimbólumod lenne.**

**Játékötlet:** Michael Palm, Lukas Zach

**Fejlesztők:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

**Művészeti vezető:** Riccardo Pieruccini

**Színezés:** Andrea Medri

**Design:** Lucia Roscini



Importálja:

GémKer-Gém klub Kft.

www.gemker.hu, info@gemker.hu



BANG!® The Dice Game  
Copyright © MMXIII  
Gyártó: daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna, 24 - 06132  
Perugia, Italy  
All rights reserved.

Köszönet minden tesztelőnek, azok társasjátékos csapatainak és minden játékosnak az értékes javaslataikért. Kiemelt köszönet Andrea Gambelunghénak. A tervezők külön köszönetet mondanak Alexnek, Arne-nak, Babsnek, Philippnek, Sebastiannak, Thilininek és Tomnak.