

BANG!®

Társasjáték 4–7 személy részére, 8 éves kortól

A **BANG!** igazi westernjáték, amelyben egy csapat ravasz bandita és egy elszánt seriff küzd egymással. A seriffet inkognitóban dolgozó seriffhelyettesek segítik, de feltűnik a színen egy renegát is, aki saját céljai eléréséhez ki akarja használni a harcoló feleket!

A **BANG!** kártyajátékban minden játékos egy-egy vadnyugati személy szerepét öltheti magára.

TARTOZÉKOK

Összesen 110 db kártya négyféle típusban (más-más hátlappal):

• 7 db szerepkártya: 1 seriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita, 1 renegát;

• 16 db karakterkártya;

• 7 db játékgépdlet;

• 30 db töltény;

• 80 db játékkártya;

• 7 db játékosábla;

• játékszabály.

A JÁTÉK CÉLJA

Mindegyik játékos más-más cél vezérel.



Seriff:

leszámolni a banditákkal és a renegáttal a törvény nevében.



Banditák:

le akarják löni a seriffet, de jutalom fejében nem restek egymásra sem kezét emelni!



Seriffhelyettesek:

a seriffet és a törvényt segítik és védik, akár életük árán is.



Renegát:

a seriff helyére pályázó szerencsevadász; célja a játékban utolsóként életben maradni.



KÉSZÜLJ FEL!

(Az első játék előtt óvatosan távolítsuk el a történykártyákat a kartonkeretből!)

A játékosok maguk elé vesznek egy-egy **játékosablát** (erre kerül a szerepkártya, a karakterkártya, a fegyverek és a törtények).

Vegyünk elő a játékosok számának megfelelő számú **szerepkártyát**, a következő elosztásban:

4 játékos esetén:	1 serif, 1 renegát, 2 bandita
5 játékos esetén:	1 serif, 1 renegát, 2 bandita, 1 serifhelyettes
6 játékos esetén:	1 serif, 1 renegát, 3 bandita, 1 serifhelyettes
7 játékos esetén:	1 serif, 1 renegát, 3 bandita, 2 serifhelyettes

Keverjük meg a szerepkártyákat, és osszuk **képpel lefelé fordítva** egyet-egyet mindegyik játékosnak!

A serif fedje fel kilétét, és fordítsa a lapját **képpel felfelé!** A többi játékos nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban!**

Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszuk egyet-egyet mindegyik játékosnak, **képpel felfelé!** A játékosok ekkor bemondják a karakterük nevét, és felolvassák a képességeiket. Mindegyik játékos a karakterkártyán feltüntetett számú történyt kap, kivéve a **seriffet**, aki eggyel többet; ha a karakterkártya szerint három járna neki, összesen négy illeti meg; ha négy járna, öttel játszik. Tegyük vissza a maradék szerepkártyákat, játékosablakat, történyeket és karakterkártyákat a dobozba!



Keverjük meg a **játékkártyákat**, és osszuk minden egyes játékosnak annyit, ahány történye van! Helyezzük a maradék játékkártyákat lefelé fordítva az asztal közepére; a játék során ebből a pakliból fogunk húzni. Hagyjunk helyet a dobópakli számára!

Megjegyzés: az első néhány játék alkalmával célszerű lehet egyszerűsített változatot játszani úgy, hogy a játék kezdete előtt eltávolítjuk a pakliból az összes könyvszimbólummal megjelölt lapot.

KARAKTEREK

Mindegyik westernhősnek van valamilyen különleges képessége, amely egyedivé teszi. A karakterkártya jobb szélén lévő kis sárga **törtények** száma jelzi, hány **életponttal** kezdi valaki a játékot, vagyis hányszor kell eltalálni ahhoz, hogy **kiessen a játékból**. Továbbá a játékosnál lévő törtények száma mutatja meg, **hány lap** maradhat a kezében a köre végén (a kézben tartott kártyákra vonatkozó megengedett lapszám).



Példa. Jesse Jonesnak 4 életpontja van: akkor esik ki a játékból, miután négyszer eltalálták. Ugyanakkor szintén négy lap maradhat a kezében minden körben, miután befejezte az akcióit. Ha a játék során Jesse elveszít egy életpontot, három életpontja marad, és csak három lapot tarthat meg. De semmi vesz! Az életpontok visszanyerhetők!

A JÁTÉK MENETE

A seriff kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben következnek egymás után. A soron következő játékos köre a következő három fázisból áll, ebben a sorrendben:

1. Húz két lapot;
2. Kijátszik kézből tetszőleges számú lapot;
3. Eldob annyi lapot, hogy legfeljebb a megengedett lapszámnak megfelelő számú kártyája maradjon (nem lehet több lap a kezében, mint ahány tölténye van).

1. HÚZÁS

A játékos felhúzza a húzópakli legfelső két lapját. Ha a kártyák elfognak, készítünk új paklit úgy, hogy az eldobott lapokat újrakeverjük!

2. LAPOK KIJÁTSZÁSA

A soron lévő játékos kijátszhat lapokat a kezéből (kivétel: *Nem talált!*, illetve *Sör* lapok, lásd lentebb!). A játékos tetszőleges számú lapot játszhat ki – de dönthet úgy is, hogy egy lapot sem játszik ki. A lapok kijátszásakor **három feltételnek** kell eleget tenni:

- egy körben csak **egyetlen BANG!** lapot játszhat ki (*de más* ✖ *szimbólummal ellátottból* – pl. *Gatling* – bármennyit)!
- egy **adott kártyából** csak egyet tehet maga elé (*két lap azonos, ha nevük megegyezik!*)
- egyszerre csak **egy fegyvert** tehet le maga elé (*ha új fegyverre akarunk váltani, el kell dobnunk a régit!*)

Példa: aki egyszer már letett egy Hordó lapot, nem tehet le másikat, mivel akkor két ugyanolyan lap lenne előtte.

A kártyalapoknak alapvetően két csoportjuk van: **barna szegélyűek** (amit kijátszunk és rögtön utána eldobunk) és **kék szegélyűek** (fegyverek és egyéb kellekek).

A barna szegélyű kártyalapokat kijátszáskor a dobott lapok közé tesszük, és végrehajtjuk a kártyalapon szövegesen vagy szimbólumokkal jelzett hatását (lásd a „Kártyák” részben).

A kék szegélyű kártyalapokat a játékosok maguk elé teszik (kivétel: *Börtön*). A játékosok előtt található lapok hatása mindaddig érvényes, ameddig játékban vannak, azaz amíg a játékos el nem dobja önszántából, vagy ellenfele által kijátszott kártya hatására (pl. egy *Cat Balou* lap kijátszásával), vagy egy különleges esemény hatására meg nem szűnik (pl. *Dinamit*). A játékosok előtt tetszőleges számú lap lehet, azzal a megszorítással, hogy nem lehet közöttük két azonos nevű lap.

3. LAPOK ELDOBÁSA

Amint a soron lévő játékos nem akar vagy nem tud több lapot kijátszani, a játékosnak el kell dobnia annyi lapot, hogy a kezében legfeljebb annyi kártya maradjon, ahány tölténye van. Ne feledjük, a kézben tartott kártyákra vonatkozó **megengedett lapszám** a kör végén a töltények (életpontok) aktuális számával egyenlő! Amikor a soron lévő játékos befejezte a körét, a tőle balra ülő játékos következik.



A JÁTÉKOSOK KÖZTI TÁVOLSÁG



Két játékos közti távolság annyi, ahány hellyel odébb ül az egyik játékos a másikhoz viszonyítva. A két irány közül az számít, amerre ez a távolság kisebb, függetlenül attól, hogy az óramutató járásával megegyező vagy ellenkező irányban számítjuk-e. (Például az ábrán – lásd a következő oldalon – a szomszédos játékosok távolsága 1.) A játékosok közti távolság nagyon fontos a játék során, mivel ezt az összes célkereszttel megjelölt kártyánál figyelembe kell venni. Alapesetben csak azok a célpontok elérhetők egy játékos számára, melyek **1 távolságra** vannak, vagyis a közvetlen szomszédok (lásd pl. a játékostáblán ábrázolt 45-ös coltot!). Nem számít bele a távolságba olyan játékos, aki kiesett. Az egyes játékosok közelebb kerülhetnek egymáshoz, ha kiesik valaki.

KIESÉS

Ha egy játékos az utolsó életpontját is elveszíti, kiesik, és befejezi a játékot, hacsak rögtön ki nem tud játszani egy *Sőr* lapot (lásd lentebb). Ha valaki a játékban kiesik, meg kell mutatnia a **szerepkártyáját**, és el kell dobnia a kezében és az előtte játékban lévő összes lapot!

JUTALMAK ÉS BÜNTETÉSEK

- Ha a **seriff** lelő egy seriffhelyettest és az kiesik, a seriffnek el kell dobnia a kezében és az előtte játékban lévő összes lapot!
- Ha egy **játékos lelő egy banditát, és az kiesik** (még akkor is, ha az, aki lelőtte, maga is bandita!), húzhat a pakliból három jutalomkártyát!

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- a) *A seriff meghal*: ekkor, ha a renegát az **egyetlen túlélő**, ő nyert. Ellenkező esetben a banditák nyertek.
- b) *Az összes bandita és a renegát is meghal*: a seriff és a seriffhelyettesek nyertek.

1. példa: az összes bandita meghalt, de a renegát még életben van. Ebben az esetben a játék folytatódik. A renegátnak egyedül kell szembeszállnia a seriffel és helyetteseivel.

2. példa: a seriff meghalt, de az összes bandita is elesett, és csak a seriff helyettesek és a renegát maradt életben. A játék a banditák győzelmével ér véget! Életük árán ugyan, de elérték céljukat!

FOLYTONOS JÁTÉK

Ha egymás után többször játszunk, a befejezett játék végén „életben maradt” játékosok, ha kívánják, dönthetnek a karakterük megtartása mellett (a kezükben és az előttük játékban lévő lapjaikat azonban ekkor is el kell dobniuk!); a kiesett játékosok új karaktert húznak.

Ha mindegyik játékosnak lehetőséget akarunk biztosítani arra, hogy seriff lehessen, a játék kezdete előtt dönthetünk úgy, hogy játékról játékra más-más kapja a seriff szerepét, miközben a többi szerepet továbbra is véletlenszerűen osztjuk ki.

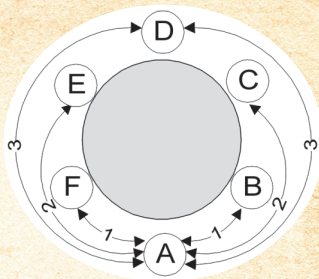
Miután megismerkedtünk a szabályokkal, lássuk a BANG! lapjait közelebbről!

A KÁRTYÁK

FEGYVEREK

A játékot mindenki egy 45-ös colttal kezdi. A coltot nem kártyalap képviseli, hanem a játékos tábla jelöli. A 45-ös colttal csak azokat a **célpontokat** érhetjük el, melyek **távolsága 1**, tehát csak a tőlünk közvetlenül jobbra, illetve balra lévő játékosokat. Ahhoz, hogy olyan célpontokat is elérhessünk, melyek távolsága nagyobb, mint 1, erősebb fegyvert kell kijátsszanunk: helyezük a 45-ös coltra a játékos táblán! A fegyver

kártyák a kék szegélyűkről, a fekete-fehér illusztrációról ismerhetők fel, és szerepel rajtuk egy célkeresztbe írt szám (lásd a képet!), mely a fegyver **hatótávolságát** jelzi. A 45-ös coltot a játékban lévő fegyver addig helyettesíti, amíg valami nem semlegesíti. A játékos táblára helyezett fegyverek is ellophatók (pl. a *Pánik!*) kártya kijátzásával, illetve semlegesíthetőek (pl. a *Cat Balou*-val). Egyedül a jó öreg 45-ös coltot nem lehet elveszteni soha! Egy játékosnak egyszerre csak **egy fegyverre** lehet játszékban: ha a meglévőt újra akarjuk cserélni, el kell dobnunk a régi!



Fontos: a fegyverek nem változtatják meg a játékosok közötti távolságot! A fegyverek lőtávolsága kizárólag a **BANG!** kártyákkal leadott lövésekre vonatkozik, vagyis arra, hogy az adott fegyverrel legfeljebb milyen távol lévő játékosok vehetők célba.

Gyorstüzelő – akinél e kártya játékban van, tetszőleges számú **BANG!** kártyát kijátszhat. Ezek a **BANG!** kártyák egymás után azonos vagy különböző célpontok ellen is felhasználhatók, de csak akkor, ha azok távolsága nem nagyobb mint 1.



BANG! és Nem talált!

A **BANG!** kártyákkal leadott lövés a legfőbb módja annak, hogy csökkentjük a többi játékos életpontjainak számát. Ha lövést akarunk leadni egy **BANG!** kártyával, először állapítsuk meg:

- a) a megelőzni kívánt játékos **távolságát** (figyelem: ezt a játékban lévő kártyák mindkét fél részéről befolyásolhatják!),
- b) hogy így a **játékos belül van-e a fegyverünk lőtávolságán**.

1. példa A távolságot a következő példával tudjuk szemléltetni. Tegyük fel, hogy Ani (A) egy **BANG!** kártyát kijátssza lövést akar leadni Karezsrre (C)! Karezs távolsága Anitól alapesetben 2, ezért

Aninak a következő fegyverek egyikére van szüksége a lövéshez: Schofield, Remington, Karabély vagy Winchester, de nem használhat Gyorstüzelőt vagy 45-ös coltot! Ha Aninak van Távcsőve a játékban, akkor Karezs távolságát 1-nek látja, ezért így rá bármilyen fegyverrel tüzelhet. Csakhogy, ha közben Karezsnek van Musztángja játékban, a két kártya hatása összegződik, és Ani továbbra is 2-nek látja Karezs távolságát.

2. példa Ha Daninak (D) van Musztángja játékban, Ani (A) az ő a távolságát 4-nek látja: hogy rálöblessen Danira, 4-es lőtávolságú fegyverre van szüksége.



Ha lövést adnak le ránk egy **BANG! lappal**, a találatot rögtön kivédhetjük egy **Nem talált!** lappal – annak ellenére, hogy ilyenkor természetesen nem mi vagyunk soron! Ha nem tudjuk a találatot elhárítani, **elvesztünk egy életpontot** (le kell vennünk egy töltenyt a játékosablánkról!). Akinek ezután nem marad több töltenye, vagyis elveszti az utolsó életpontját is, kiesik a játékból – hacsak rögtön ki nem játszik egy **Sör** lapot. Egy játékos csak a rá leadott lövéseket hárrhatja el. A kijátzott **BANG!** kártyát akkor is el kell dobni, ha a hatását kivédték.



A KÁRTYÁKON TALÁLHATÓ SZIMBÓLUMOK

A kártyákon egy vagy több szimbólum szerepel, melyek a kártyák hatását, illetve hatásait jelzik.



BANG! – elvesztesz egy életpontot.



Nem talált!
– Semlegesíti a **BANG!** hatását.



Visszaad egy életpontot. Csak a lapot kijátzó játékosra érvényes, ha a lap vagy egyéb szabály nem utasít másként.



Laphúzás. Ha a kártyán a bármely játékosra utaló jel található (lásd a lehetséges jeleket lentebb!), akkor húzhatunk véletlenszerűen egy lapot a megfelelő játékos kezéből vagy választhatunk egyet az előtte kiterített lapokból. Ha nincs játékosra utaló jel, húzzunk a pakli tetejéről. A kártya minden esetben a kézben tartott lapjaink közé kerül.



Lapdobás kikényszerítése. A kártyán feltüntetett jelek által meghatározott játékosok közül (lásd a lehetséges jeleket lentebb!) arra kényszeríthetünk egy játékos, hogy

eldobjon a kezéből egy általunk véletlenszerűen kiválasztott lapot, vagy eldobhatunk egyet az előtte játékban lévő lapok közül.



E jellel ellátott kártya hatása a távolságtól függetlenül bármelyik általunk kiválasztott játékosra alkalmazható.



E jellel ellátott kártya hatása minden más játékosra vonatkozik, tehát a lapot kijátzó játékoson kívül mindenkire, függetlenül a távolságtól.



E jellel ellátott kártya hatása bármelyik játékosra alkalmazható, feltéve, hogy elérhető távolságon belül van.



E jellel ellátott kártya hatása bármelyik játékosra alkalmazható a célkeresztben szereplő távolságon belül. Figyelem! A Musztáng és a Távcső megváltoztathatja ezt a távolságot, de a játékban lévő fegyver nem – annak lőtávolsága kizárólag a **BANG!** kártyákkal



Sör

Ezzel a kártyával **vi sszanyerhetünk** egy életpontot – húzzunk egy töltenyt a halomból! Több életpontra nem tehetünk szert annál, mint amennyivel a játék kezdetén rendelkezünk!

A **Sörrel** más játékosokon nem segíthetünk!

A **Sör** lapot kétféleképpen játszhatjuk ki:

- szokványos módon, ha éppen mi vagyunk soron,
- soron kívül, de csak akkor, ha halálos lövést kapunk, tehát, ha a találat hatására utolsó életpontunkat is elveszítjük. (Egyszerű találatnál nem alkalmazható!)

A Sörnek nincs hatása, ha már csak **2 szereplő** maradt játékban, tehát ilyenkor hiába játszunk ki egy Sör lapot, nem kapunk vissza életpontot.

Példa Aninak (A) két életpontja maradt, és egy Dinamittól három életpontnyi sérülést szenved. Ha kijátszik 2 Sör kártyát, életben marad 1 életponttal (2-3+2), de kiesik, ha csak egy Sört játszik ki, mert a visszanyert 1 életponttal még mindig csak nullán áll!

Kocsmá

Azoknál a kártyáknál, melyek két sorban tartalmaznak jeleket, a külön sorokban feltüntetett hatások egyszerre érvényesülnek. Így a felső sor első jele értelmében „visszanyer egy életpontot”, a második jel szerinti „az összes többi játékos”, míg a következő sorban „visszanyer egy életpontot” (alapértelmezés szerint a lapot kijátszó játékos). Összhatásként tehát **mindegyik játékos visszanyer egy életpontot**.

A Kocsmá nem játszható ki körön kívül, még akkor sem, ha halálos lövést kapunk. A Kocsmá nem Sör!



Postakocsi és Wells Fargo

A jelek értelmében: „Húzz két lapot!” (Wells Fargo esetén **hármat**) a pakli tetejéről!

Szatócsbolt

Fordítsunk fel a pakli tetejéről annyit lapot, ahány szereplő még játékban van. A lapot kijátszó játékoskal kezdve és az óra járásával megegyező irányban haladva mindegyik játékos válasszon magának egy lapot, és vegye kézbe.



Pánik!

A jelek értelmében: „Húzz egy lapot!”, mégpedig „egy olyan játékostól, melynek távolsága 1”! Ne feledjük, a fegyverek lőtávolsága nem változtatja meg két játékos távolságát, kizárólag a *Musztáng* és a *Távcső* kártyák képesek erre!

Cat Balou

A lapot kijátszó játékos által kijelölt „bármely játékos” arra kényszerül, hogy „eldobjon egy lapot”, függetlenül a távolságtól (lásd: „Lapdobás kikényszerítése”, előző oldal).





Gatling

Gatling hatására egy-egy „BANG!” éri „az összes többi játékost”, függetlenül a távolságtól. Hatása ellenére a lap **nem számít BANG!** kártyának, vagyis az éppen soron lévő játékos tetszőleges számú Gatlinget kijátszhat, míg csupán egyetlen BANG! lapot.

Indiánok!

A lapot kijátszó játékos kivételével minden játékos elveszít egy életpontot, kivéve, ha eldob egy BANG! lapot. A Mellé!, illetve Hordó kártyák hatástalanok ebben az esetben.



Párbaj

Ezzel a kártyával (mélyen a szemébe nézve!) kihívunk bármely játékost, függetlenül a távolságtól. A kihívott játékos ekkor **dobhat** egy BANG! kártyát (annak ellenére, hogy nem ő van soron!). Ha így tesz, a kihívó is dobhat egyet, aztán újra a kihívott játékos, és így tovább. Aki elsőként nem tud eldobni BANG! lapot, elveszít egy életpontot, és ezzel a párbaj véget ér. A párbaj során sem a Nem talált!, sem a Hordó lapok nem vehetők igénybe. A Párbaj kártya nem BANG! lap, vagyis a párbaj során eldobott BANG! lapokra nem érvényes az „egyszerre csak egy BANG!” korlátozás.



Musztáng

Ha van valakinél egy Musztáng lap játékban, akkor őt a többi játékos eggyel távolabb látja – a játékos azonban továbbra is a megszokott távolságban látja a többiekét.

Vessünk egy pillantást a távolságot magyarázó ábrára (5. oldal)!

Ha Aninak (A) játékban van egy Musztáng lapja, Béla (B) és Feri (F) az Anitól való távolságát 2-nek látja, Karesz (C) és Emma (E) 3-nak, Dani (D) pedig 4-nek, míg Ani mindenkit az eredeti távolságban lát.



Távcső

Ha játékban van valakinél egy Távcső, ő az összes többi játékost eggyel közelebb látja, míg az ő távolsága a többiek számára változatlan marad. Az 1-nél kisebb távolságokat 1-nek kell tekinteni. Ha Aninak (A) van Távcsőve játékban, Béla (B) és Feri (F) távolságát 1-nek látja, Kareszét (C) és Emmáét (E) szintén 1-nek, Daniét (D) 2-nek, míg Anit a többi játékos továbbra is szokványos távolságban észleli.



„Húzás”

Egyes kártyákon (Hordó, Börtön, Dinamit) kártyaszint és/vagy számot meghatározó jel található, utána egy egyenlőségjel, aztán a megfelelő hatás. Ha egy játékos egy ilyen kártyát használ, „húznia” kell, vagyis **felcsapja a pakli legfelső lapját, és ellenőrzi a lap bal alsó sarkában lévő szimbólumot, majd eldobja**. Ha a felfordított lap színe kór, káró, pikk, treff, és a száma megfelel az egyenlőségjel



előtt álló feltételnek, akkor a „húzás” sikeres volt, és az egyenlőségjel után álló hatás érvénybe lép. (Magának a húzott lapnak a hatását ilyenkor mindig figyelmen kívül kell hagyni!) Ellenkező esetben semmi sem történik: nem volt szerencsénk. Ha a feltételként a kártyaszínek egy „től-ig” tartománya szerepel, akkor a húzott lapnak – a színt is figyelembe véve – bele kell esnie a tartományba. A kártyákon a következő értékek szerepelhetnek: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



Hordó

Ha egy **BANG!** kártyával lövést adnak le ránk, a *Hordó* lappal lehetőségünk nyílik húzni egy lapot:

- ha kört húzunk, a golyó célt téveszt (mintha *Nem talált!* lapot ütöttünk volna fel);
- ellenkező esetben a lövés – ha nem védi a játékos *Nem talált!* lappal – talál.

Példa: Kareszt (C) Ani (A) BANG! lappal megcélozza, de Karesznek van Hordója játékban; ezzel lehetősége nyílik egy sikeres húzással a BANG hatását elhárítani. Karesz tehát felüti a pakli tetején lévő lapot, és kiteszi az eldobott kártyák tetejére: kör

4-es. Sikeresen felhasználta a Hordó adta lehetőséget, és kivédte a találatot.

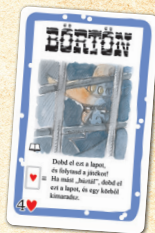
Ha a felütött lap más színű, a Hordó hatástalan marad, de Karesznek még mindig van lehetősége a BANG! célzást egy Nem talált!-tal kivédeni.

Börtön

Tegyük ezt a lapot bármelyik játékos elé, a távolságtól függetlenül: ezzel börtönbe zártuk! Ha valaki börtönben van, „húznia” kell (lásd: „Húzás”), amikor rá kerül a sor, még mielőtt elkezdene játszani:

- ha a játékos kört csap fel, kiszabadul a börtönből: eldobja a *Börtön* lapot, és játszhat az adott körben, mintha mi sem történt volna;
- ellenkező esetben eldobja a *Börtön* lapot, de az adott körben kimarad.

A börtönben lévő játékosokra lehetséges **BANG!** kártyával löni, és ha szükséges, soron kívül szintén alkalmazhatnak védőkártyákat (pl. *Nem talált!* vagy *Sör*). **A seriffet nem lehet börtönbe zárni!**



Dinamit

Helyezzük a lapot magunk elé: a *Dinamit* ott marad egy egész körön át. Amikor legközelebb sorra kerülünk (ekkor a *Dinamit* már játékban van előtünk), még a tulajdonképpeni játék elkezdése előtt húzunk kell (lásd: „Húzás”):

- ha pikket csapunk fel, 2 és 9 közti számmal, a *Dinamit* felrobban! Dobjuk el a lapot, és veszítünk 3 életpontot;
- ellenkező esetben adjuk át a *Dinamit* a tőlünk balra ülő játékosnak (ha majd rá kerül a sor, ő csap fel lapot, mielőtt elkezdene játszani, és így tovább), mi magunk pedig folytassuk

a játékot az első szakasszal! A játékosok addig adják tovább a *Dinamit* egymásnak, amíg az fel nem robban valahol a fent kifejtett hatással, vagy amíg valaki semlegesíti egy *Pánik!* vagy *Cat Balou* kártya kijátszásával. Ha valakinél a *Dinamit* és a *Börtön* egyszerre van játékban, először a *Dinamit* lapra kell „húznia!” Ha valaki egy *Dinamit* kártya hatására sérül meg (vagy éppen esik ki a játékból!), akkor sérülése nem számít másik játékos által okozott kárnak.

A KARAKTEREK



Bart Cassidy (4 életpont): valahányszor elveszt egy életpontot, rögtön húz egy lapot a pakliból.

Black Jack (4 életpont): amikor sorra kerül, és lapot húz, fel kell mutatnia a második húzott lapot – ha kőr vagy káró, húz egy további lapot (amit már nem kell felmutatnia).



Calamity Janet (4 életpont): a *BANG!* kártyákat használhatja *Nem talált!*-ként és fordítva. Ha azonban *Nem talált!*-ot használ *BANG!*-ként, több *BANG!*-et az adott körben már nem játszhat ki (hacsak nincs *Gyorstüzelője* játékban)!

El Gringo (3 életpont): valahányszor elveszít egy életpontot egy másik játékos által kijátszott kártya hatására, minden elvesztett életpont után húz egy tetszőleges lapot az őt megtámadó játékos kezéből. Ha nincs a játékos kezében kártya, a húzás elmarad! Ne feledjük, a *Dinamit* által okozott sérülések nem köthetők egyetlen játékoshoz sem!



Jesse Jones (4 életpont): amikor sorra kerül, és lapot húz, dönthet, hogy az első kártyát a pakliból húzza-e vagy bármelyik játékos kezéből, tetszőlegesen választva. A második lapot a pakliból kell húznia!

Jourdonnais (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Hordó* kártya; „húzhat”, ha lőnek rá egy *BANG!* kártyával, és ha kórt csap fel, a lövés célt téveszt. Ha van egy másik, igazi *Hordója* is játékban, mindkettőt használhatja, vagyis kétszer is van lehetősége húzni, mielőtt egy *Nem talált!* kártyához folyamodna.



Kit Carlson (4 életpont): amikor sorra kerül, megnézi a pakli felső három lapját, kiválaszt kettőt, a harmadikat pedig lefordítva visszateszi.

Lucky Duke (4 életpont): valahányszor egy kártya hatására „húznia” kell (lásd: „*Húzás*”), megfordítja a felső két lapot a pakliban, és tetszés szerint választhat közülük. Ezután mindkét lapot el kell dobnia!



Paul Regret (3 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Musztáng*; az összes többi játékos 1-gyel messzebről látja. Ha egy másik, valódi *Musztángja* is van játékban, mindkettőt igénybe veheti, vagyis a többiek 2-vel messzebről látják.

Pedro Ramirez (4 életpont): amikor sorra kerül, választhat, hogy az első kártyát az eldobott lapok vagy a pakli tetejéről húzza-e. A második lapot a pakli tetejéről kell húznia!





Rose Doolan (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Távcső*; az összes többi játékos 1-gyel közelebről látja. Ha egy másik, valódi *Távcsőve* is van játékban, mindkettőt igénybe veheti, vagyis a többieket 2-vel közelebről látja.

Sid Ketchum (4 életpont): bármikor visszaszerezhet egy életpontot úgy, hogy a kezében lévő lapok közül eldob kettőt. Ha módja van rá, egymás után többször is élhet ezzel a lehetőséggel. De ne feledjük: senkinek sem lehet több életpontja annál, mint ahánnyal a játékot kezd!



Slab the Killer (4 életpont): a többi játékosnak 2 *Nem talált!*-ot kell kijátszani ahhoz, hogy elhárítsák az általa leadott *BANG!* lövéseket. A *Hordó* hatása, ha sikerül érvényesíteni, csak egy *Nem talált!*-nak számít.

Suzy Lafayette (4 életpont): amint elfogytak a lapjai, húz egyet a pakli tetejéről.



Vulture Sam (4 életpont): valahányszor kiesik valaki a játékból, Sam megkapja a kieső játékos kezében és játékosabláján lévő lapokat, amelyeket a kezébe vehet.

Willy the Kid (4 életpont): ha sorra kerül, bármennyi *BANG!* kártyát kijátszhat.



RÖVIDEN

- Bármilyen *Nem talált!* jelet tartalmazó kártya felhasználható a *BANG!* jellel ellátott kártyák hatásának semlegesítésére.
- Egy körben mindenki csak egy *BANG!* kártyát használhat fel, de bármennyit olyan lapból, amelyen *BANG!* jel látható.
- Nem lehet előttünk két azonos nevű kártya.
- Egyszerre csak egy fegyverünk lehet játékban, de ha más nincs, mindig ott van kéznél a 45-ös colt.
- A fegyverek nem változtatják meg a játékosok közti távolságot, a lőtávolság kizárólag a *BANG!* kártyával leadott lövésekre vonatkozik.
- A Sörnek nincs hatása, ha már csak két szereplő van játékban.
- Ha az utolsó életpontunkat is elvesztettük, csak a Sör kártya kijátszására van mód, a Kocsma ilyenkor nem alkalmazható.

Hasznos tipp

Életpontjainkat számon tarthatjuk úgy is, ha a maradék karakterkártyák közül veszünk egyet, lefordítjuk, és mint a képen látható, változás esetén azon fedjük fel, illetve le karakterkártyánkkal a töltényeket (életpontokat). Így elég a *BANG!* játékhöz a kártyákat használni, ha kis helyen kell elférni.

Jesse Jones 3 életponttal.



Köszönjük az értékes tanácsokat az összes játékesztelőnek,
a játéklkluboknak és minden játékosnak! A szerző külön hálával tartozik
kítartó támogatásukért és lelkesedésükért a civitavecchiai
„Luigi Valentini” sakk-klub valamennyi tagjának.

Ötlet: Emiliano Sciarra
Fejlesztők: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Grafika: Alessandro Pierangelini
Művészeti vezető: Stefano De Fazi
Szabályok: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

A magyar fordításban közreműködött:
Erődi Gergely, Kohári Zsolt, Varga Ferenc és Molnár László (Lacxox)



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45. ■ www.gemker.hu ■ info@gemker.hu

P20210224

Gyártó: daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Italy – Minden jog fenntartva!
www.dvgiochi.com