

BANG!

KIEGÉSZÍTŐ PAKLIK

- Mindig, amikor egy hatás egy „BANG!” vagy egy „Nem talált!” lap kijátszását kéri, akkor egy valódi „BANG!” vagy „Nem talált!” kártyát kell kijátszani. Ha nincs melléírva, hogy **lap**, akkor bármilyen, „BANG!”-nek vagy „Nem talált!”-nak számító kártya is megfelel.
- **Az eldobott** „Bang!” lapok nem számítanak a körönkénti egy „BANG!” kijátszásának.
- Ha egy lapon a „köre elején” szerepel, akkor azt jelenti, hogy a lap hatása ezelőtt érvényesül, mielőtt a játékos bármilyen akciót hajtana végre.
- Egy hatás, amit a körödben hajthatsz végre, többször is használható, ha semmi nem korlátozza.

AZ ÁRNYAK VÖLGYE

Tartozékok: 8 karakterkártya, 16 játékkártya. Keverjétek össze a karakterkártyákat az alapjáték karaktereivel, a játékkártyákat az alapjáték lapjaival.

Fekete Virág: Használhatsz egy treff lapot „Bang!” lapként. Ez hozzáadódik a körönkénti egy „Bang!” kijátszáshoz.

Colorado Bill: A „Nem talált!” kártya, a „Hordó” és Jourdonnais képessége nem használható a képessége ellen.

Villámkezü: Ez nem számít „Bang!” kijátszásának.

Evelyn Shebang: A játékosnak el kell döntenie, mielőtt húzna, hogy 0, 1 vagy 2 kártyát szeretne.

Henry Block: A kártyát csak a „Bang!” végrehajtása után húzzák el (vagy dobják el előled). Ez a képesség hatással van Jesse Jamesre és Pat Brennanra, de nincs hatással az automatikus képességekre (pl.: El Gringo).

Mick Defender: Ez a képesség akkor is érvényes, ha a lap több játékosra is hat (Gatling, Indiánok), de a „Nem talált!” kártya nem védi meg a többi játékost.

Célpont: A megtámadott játékosnak egy „Nem talált!” kártyába kerül kivédeni a támadást.

Vérdíj: Addig marad játékban, amíg egy lap hatása el nem távolítja (pl.: Pánik!).

Szökés: Ez a képesség akkor is érvényes, ha a lap több játékosra is hat (Gatling, Indiánok).

Sortűz: „Bang!” kijátszásának számít.

A második „Bang!” kötelező, és akkor is megtörténik, ha az első sikertelen volt.

Szellem (2x): A szellem minden szempontból játékban levőnek számít, de nincs életpontja. A köröd végén minden kézben levő kártyát el kell dobnia. Ha a szellem kikerül a játékból, a játékos újra kiesik.

Végső harc: Kijátszható akkor is, ha már csak 2 játékos van játékban, de mindig csak a saját körödben.

LeMat: „Bang!” kijátszásának számít, tehát csak egy játszható ki körönként.

Csörgőkígyó: Játékban marad azután is, hogy sebést okozott. A végrehajtási sorrend: Dinamit > Börtön > Csörgőkígyó.

Megmentve! Kivédhető vele magadnak okozott sebész.

LeMat: A legnagyobb elérhető távolság 2, de 1 távolságra is használható.

Tornádó: Ha nincs a kezében lap, akkor is húzhatsz 2-t.

VADNYUGATI SHOW

Tartozékok: 10 „Vadnyugati show” kártya, 8 karakterkártya.

Keverjétek össze a karakterkártyákat az alapjáték karaktereivel. Rakjátok félre a „Vadnyugati show” lapot. Keverjétek meg a többi lapot, elkülönítve az alapjáték lapjaitól. Ezután a félrerakott lapot rakjátok a kialakított pakli aljára, és helyezétek azt az asztal közepére. A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, az alábbi változtatásokkal: ha egy játékos „Postakocsi” vagy „Wells Fargo” kártyát játszik ki, akkor húzza fel a Vadnyugati show pakli legfelső lapját, és olvassa fel. A lap hatása addig marad érvényben, amíg egy újabb „Postakocsi” vagy „Wells Fargo” kártyát játszottok ki. Kivétel: a „Vadnyugati show” lap hatása a játék végéig érvényben marad.

Flint Westwood: A játékos választja ki, hogy melyik kártyát adja a kezéből. Ha olyan játékosal cserél, akinek csak 1 lapja van, akkor csak 1 lapot kap.

Gregory Deck: Csak az alapjáték karakterei közül húzhat. A következő köre elején el kell döntenie, hogy megtartja vagy lecseréli a karaktereket. Ha lecseréli őket, akkor mindkettőt el kell cserélnie. A képesség a játék elején is érvényesül.

John Pain: Az így húzott kártya hatása az előző hatás befejezése után használható. Például, ha az egy „Sör”, de elveszítod az utolsó életpontodat, akkor nem tudod használni.

Lee Van Kliff: A barna szegélyű lap lehet egy „Bang!” lap. Minden lap hatása egyszer ismételtető meg. Ha egy „Postakocsi” vagy „Wells Fargo” hatását duplázod meg, csak egy kártyát kell húzni a Vadnyugati show pakliból. A hatás megismétlése egy kártya kijátszásának számít, ha Miss Susanna a játékban van.

Teren Kill: Ha a húzás sikertelen volt, nem lehet „Sör” lapot kijátszani, hogy megmentsen.

Csontok kertje: A játékosok ezzel visszatérnek a játékba, addig, amíg újra kiesnek.

Darling Valentine: Ezután a játékosok felhúzzák a 2 lapjukat.

Dorothy Rage: Ha a játékosnak nincs a kezében a választott lap, meg kell mutatnia a kezében levő lapokat. Ha van, akkor úgy kell játszania, mintha a saját köre lenne (a célpontok távolságának szempontjából is). A lap célpontját az aktív játékos választja ki, még a lap kijátszása előtt.

Texas rózsája: minden lapodat, tábládat vidd magaddal!

Miss Susanna: „Börtön”-ben lévő játékosra nem hat.

Leszámolás: Big Spencer használhatja a „Bang!” kártyákat „Nem talált!”-ként. Lee Van Kliff bármilyen kártyát eldobhat, hogy használhassa a képességét.

Vadnyugati show: olyan, mintha minden játékosnak a renegát lenne a szerepe. Viszont a szerepek hatásai érvényben maradnak: a seriff nem kerülhet „Börtön”-be, a banditák lelővéseért jár a szokásos 3 kártya jutalom. Ha a seriff kiesik, a játék folytatódik, egészen addig, amíg egy játékos marad életben.

paklit, és helyezze magához közel, így a „Délidő” lap (vagy az „Egy maréknyi kártya”) lesz a pakli utolsó kártyája. A második körétől kezdve a seriff, mielőtt a körét végrehajtáná, felolvassa a pakli felső lapját, aztán az asztal közepére teszi azt (letakarva az előző körben odatett lapot). A középre kirakott lap hatásait a játékosoknak végre kell hajtaniuk, amíg egy másik lappal le nem lesz takarva. Az utolsó lap hatásai („Délidő” vagy „Egy maréknyi kártya”) a játék végéig érvényesek maradnak. A két kiegészítőt egyszerre is használhatod: a seriff rakja félre a „Délidő” és az „Egy maréknyi kártya” lapot, a többi keverje össze, és húzzon belőle 12-t (vagy többet, ha hosszabb játékot szeretnétek). Ezután véletlenül szerűen húzzon egyet a két félretett lap közül, és tegye a pakli tetejére, majd fordítsa meg a paklit, és tegye maga elé.

Szellemváros: a játékosoknak 0 életük van, nem szerezhetnek és veszíthetnek életpontot.

Meskál: a játékos addig húzhat, amíg helyesen tippel.

Tetszhalott: a játékos az első fázisban ugyanúgy húz 2 lapot, és addig marad játékban, amíg újra elfogy az életpontja.

Elhagyott bánya: ha nincs elég lap a dobópakliban, akkor a játékos a húzópakliból húz, és a köre végén a dobópakliba dob el lapokat.



A játék alkatrészei: 13 „Délidő” lap és 15 „Egy maréknyi kártya” lap.

A „Délidő” és az „Egy maréknyi kártya” két BANG! kiegészítő (a kártya hátulja és a szélének színe alapján elkülöníthető). A játék a BANG! alapjáték szabályai szerint zajlik, az alábbi változtatásokkal: a seriff kiválasztja az egyik kiegészítőt, majd félrerakja a „Délidő” lapot (vagy az „Egy maréknyi kártya” lapot, ha a második kiegészítőt választja), megkeveri a többi lapot, elkülönítve az alapjáték lapjaitól. Ezután a félrerakott lapot rakja a kialakított pakli tetejére. Ezután fordítsa meg ezt a

Szerző: Emiliano Sciarra

Illusztráció: Toni Cittadini, Eriadan,

Alberto Bontempi, et al.

BANG!® Az Árnyak völgye Copyright © MMXX

BANG!® Vadnyugati Show, Copyright © MMX

BANG!® Délidő, BANG!® Egy maréknyi

kártyáért, Copyright © MMXIV

Gyártó: daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna, 24

06132 Perugia

ITALY

www.dvgames.com

Importálja:

Gémker-Gémklub Ft.

1143 Budapest,

Stefánia út 45.

www.gemker.hu

info@gemker.hu

