



A játék tartalma

- 2 csehőkocka (ezek hátterszíne eltér az alapjáték kockáitól, így könnyű megkülönböztetni őket)



- 22 kártya
- * 8 karakter



- * 9 különleges szerepkártya:
1 Sheriff, 3 Seriffhelyettes,
3 Bandita, 2 Renegát



- * 1 különleges „Szellem Renegát” kártya

- * 1 Szellem



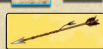
- * 3 új összefoglaló-kártya



- 7 szellemlapka



- 1 Törzsfőnök nyilvesszólapka



- Tölténylapkákat az életerő jelzésére (3 db 1-es, 1 db 3-as értékű)



- Szabálykönyv

Előkészületek

A **vén csehő** öt kiegészítő modult tartalmaz, amelyek külön-külön és együttesen is, bármilyen kombinációban hozzáadhatók a **BANG! Kockajátékhoz** az izgalom fokozásáért.

A játékban az alapjáték szabályait kel követnünk az alábbi eltérésekkel.

1-es modul: A Nagyszájú és a Nyúl szívű

A két új csehőkocka, a Nagyszájú és a Nyúl szívű is az asztal közepére kerül az alapkockákkal. Minden játékos a kör elején eldöntheti, hogy az alapjáték kockái közül egyet *lecserél-e* ezen kockák egyikére. Ezután ugyanúgy *öt kockával* dob a körében. A csehőkockákkal dobni sosem kötelező, és ha a játékos a csere mellett döntött, akkor a kör összes dobásához az elején kiválasztott kockákat kell használnia. Amikor legközelebb rá kerül a sor, ismét eldöntheti, szeretne-e cserélni.

A csehőkockákon új szimbólumok találhatók:



A soron lévő játékos bárki elől (saját magát is beleértve) egy nyilvesszót visszaszerez az asztal közepére, amely nem lehet a Törzsfőnök nyilvesszója (2-es modul). Ezt a szabályt az esetlegesen dobott nyilvesszókockák értékelése után kell alkalmazni. Ezután a kockával ismét lehet dobni (mint a nyilvesszókockákkal).



A játékos azonnal veszít egy életerőpontot. Ezt a szabályt a Törött nyilvesszó kiértékelése után kell alkalmazni. Ezután ismét lehet dobni a kockával (mint a nyilvesszókockákkal).



A dupla szimbólumokat úgy kell értelmezni, mintha a nekik megfelelő szimpla szimbólumot kétszer dobtuk volna. Minden eredményt külön kell értékelni: például a dupla Sör lehetővé teszi, hogy akár két játékos is visszanyerjen 1-1 életpontot. A Gatling körönként csak egyszer hozható működésbe.



A csehőkockák használatával a hatások következő sorrendben érvényesülnek:

1. Nyilvesszó
2. Törött nyilvesszó
3. Töltény
4. Dinamit
5. A) Célkereszt „1” és dupla Célkereszt „1”
B) Célkereszt „2” és dupla Célkereszt „2”
6. Sör és dupla Sör
7. Gatling és dupla Gatling

Ezek a változások már szerepelnek az új összefoglaló-kártyákon.

2-es modul: A Törzsfőnök nyilvesszója



A játék elején a Törzsfőnök nyilvesszója az asztal közepére kerül a többi nyilvesszólappal. Ez a lapka **két** hagyományos nyilvesszólapát ér.

Amikor egy játékosnak az asztal közepéről nyilvesszót kell elvennie, dönthet úgy, hogy a Törzsfőnök nyilvesszóját veszi el **egyetlen** hagyományos nyilvesszó helyett. Bár a Törzsfőnök nyilvesszója két nyilvesszólapát ér, elvétele **egyetlen** dobás hatását váltja csak ki.

Amikor az indiánok támadnak, a Törzsfőnök nyilvesszóját birtokló játékos a lapka után két életpontot veszít egy helyett, **kivéve, ha egyedülként birtokolja** a legtöbb nyilvesszót (a döntetlen nem számít); ebben az esetben egyetlen életpontot sem veszít a támadás során.

Példa: Márton dobott egy nyilvesszót, és felveszi az asztal közepéről az utolsó lapkát: az indiánok támadnak! Minden játékos megszámlálja a nála lévő nyilvesszókat: Mártonnak 2, Barbarának 4 van, a Törzsfőnök nyilvesszóját kétfőnek számolva, Vilinek 1 és Janinak 3. Barbarának több nyilvesszója van, mint bármelyik másik játékosnak, ezért nem veszít egyetlen életpontot sem. Ezután mindenki visszateszi a nyilvesszókat az asztal közepére.

3-as modul: Különleges szerepek

Ezek a szerepek véletlenszerűen is sorsolhatók a játékosok számától függően, az alapjátékban meghatározott eloszlás szerint. Az izgalom fokozásáért akár össze is lehet keverni az alap és a különleges szerepkártyákat, amelyekből a játékosok véletlenszerűen húznak. Így senki nem fogja tudni, hány különleges szerep kerül a játékba és melyek azok.

A különleges szerepek képességét játékonként egyszer lehet használni. A különleges szerepkártyákat a rajtuk meghatározott körülmények esetén lehet felfedni (a seriffet kivéve, akiről a játék elejétől tudni, hogy kicsoda), ezután követni kell a kártyán szereplő utasításokat. Ha a játékos élt a szerepe nyújtotta különleges képességével, a kártyája felfordítva marad – attól fogva mindenki tudja, ki is ő valójában!

„A MEDVE” – SERIFF

Kettő helyett **három** extra töltényt kapsz a játék elején.

„A JÓ” – SERIFFHELYETTES

A köröd elején fedd fel a kártyát! Te leszel az új seriff és az előző seriff lesz a helyettes. Mindkét játékos aktuális életpontjaival folytatja a játékot, de kicserélik a szerepkártyáikat. Az új seriff nem kap extra töltényeket – a maximális életerője ugyanannyi, mint a karakteréé. A régi seriff elveszíti a két extra töltény birtoklásának lehetőségét. Maximális életpontja megegyezik a karakterével, de az aktuális életpontjait nem kell csökkenteni a csere miatt.

„A DOKI” – SERIFFHELYETTES

Bármely dobás után felfedheted a kártyád. Az egyik kockát fordítsd neked tetsző oldalára, még mielőtt az eredeti dobás hatása létrejönne. Ezt a képességet a saját és más játékos dobása után is használhatod.

„A BÍRÓ” – SERIFFHELYETTES

Felfedheted a kártyád azután, hogy egy másik játékos felfedi az övét. Ezzel érvénytelenítetted annak hatását, amely a játék során később sem használható.

„A SZERENCSEJÁTEKOS” – BANDITA

Bármely játékos utolsó dobása után felfedheted a kártyád. A játékosnak minden kockájával újra kell dobnia, és az új dobás hatásai érvényesülnek. Az utolsó dobás összes eredményét **hagyj figyelmen kívül**. A kockákat is újra kell dobni.

„A ROSSZ” – BANDITA

Felfedheted a kártyád, amikor valamelyik játékos életerőpontot győgyluna. A játékos nem kapja meg az életerőpontot.

Ha a győgylás  dobás hatására történne, nem dobhatod újra és nem adhatod át másik játékosnak.

„A CSÚF” – BANDITA

A köröd elején felfedheted a kártyád. Cseréld meg két játékos begyűjtött nyilvesszőit.

Az egyik választott játékos lehetsz te magad is.

„AZ ÖRDÖG JOBB KEZE” – RENEGÁT

A köröd végén felfedheted a kártyád. Ismét te következ.

„AZ ÖRDÖG BAL KEZE” – RENEGÁT

Felfedheted ezt a kártyát, amikor valamelyik játékos épp kiesne. A játékos 2 életerőponttal játékban marad, és eldobhatja a nála lévő nyilvesszőket.

Akkor is felfedheted a kártyát, ha épp te esnél ki.

4-es modul: Új szereplők különítménye

Az új karaktereket össze lehet keverni az eredeti játék karaktereivel. Fontos, hogy egyes karakterek csak bizonyos modulok használatakor tudnak igazán érvényesülni. Ha egy modul nincs játékban, az abból előnyt kovácsoló karaktert is ki kell hagyni.



JOSÉ DELGADO (7)

A Nagyszájút kocka cseréje nélkül is használhatja (így a játékos hat kockával dobhat).

Ha a játékos a Nagyszájú használata mellett dönt, 6 kockával dob; ha a Nyúlszívűt szeretné használni, akkor csak 5-tel. Nem használhatja egyszerre a Nyúlszívűt és a Nagyszájút.



TEQUILA JOE (7)

A Nyúlszívűt kocka cseréje nélkül is használhatja (így a játékos hat kockával dobhat).

Ha a játékos a Nyúlszívű használata mellett dönt, 6 kockával dob; ha a Nagyszájút szeretné használni, akkor csak 5-tel. Nem használhatja egyszerre a Nyúlszívűt és a Nagyszájút.



APACHE KID (9)

 dobás esetén elveheti a Törzsfőnök nyilvesszőjét egy másik játékosról.



BILL NOFACE (9)

A  hatását csak az utolsó dobás után kell figyelembe venni.

Az utolsó dobás nem feltétlenül a harmadik, hamarabb is meg lehet állni.



ELENA FUENTE (7)

Minden alkalommal, amikor egy vagy több -t dob, a nyilvesszők egyikét odaadhatja egy szabadon választott játékosnak.



VERA CUSTER (7)

Minden alkalommal, amikor  vagy  hatására életerőpontot vesztené, 1-gyel kevesebb pontot veszít.

Például, ha valaki egyetlen  dobással talál el, nem veszít életet. Fontos, hogy a  dobás két  dobásnak számít.



DOC HOLYDAY (8)

Minden alkalommal, amikor három vagy több  és/vagy  szimbólumot sikerül felhasználnia, két életerőpontot is győgyl.

Fontos, hogy például a  dobás két  dobásnak számít.



MOLLY STARK (8)

Minden alkalommal, amikor egy játékos egy vagy több életerőpontot veszítene, dönthet úgy, hogy helyette ő maga veszítse el ezeket a pontokat.

Soha nem veszíthet több életerőpontot, mint amennyivel aktuálisan rendelkezik.

5-ös modul: A Szellem (csak 5 vagy több játékos esetén)

Az első játékos, aki kiesne (kivéve, ha a seriff lenne az), Szellemmé válik. (Ha egyszerre több játékos is kiesne egy körön belül, akkor a soron lévő játékosról számolva, az óramutató járása szerinti első kieső lesz a Szellem).

Szellemként a játékos a szerepkártyáját képpel felfelé maga előtt tartja, és még mindig van esélye a győzelemre, ha a csapata nyer. Ha a játékos Renegát volt, a különleges Szellem Renegát kártyát kapja meg, és a megfelelő oldalával felfelé maga elé teszi, és csatlakozik valamelyik oldalhoz az alábbiak szerint:

Játékosok száma	A Szellem Renegát új szerepe:
5	Bandita
6	Seriffhelyettes
7	Bandita
8	Seriffhelyettes

A játékos maga elé veszi a Szellem kártyát, és úgy teszi maga elé, hogy félig fedje a karakterkártyáját: a karaktere elveszíti minden képességét, és ha különleges szerepkártyák is játékban vannak, azok különleges képességét nem használhatja. Emellett magához veszi a **hét Szellemlapkát**.

A köre során a játékos csak **két alapkockával** dob (nem használhatja egyik csehókockát sem). A kockáit kétszer dobhatja újra, ahogy eddig. A dobás után kiválaszt **egy** kockát, és az értékének megfelelő lapkát odaadja egy szabadon választott másik játékosnak. Ha két kockán ugyanaz a szimbólum szerepel, a hatás is kétszeres: a Szellem a  lapkát is odaadja a kiválasztott játékosnak. A duplázó lapkát nem adhatja oda, ha a kockák értéke nem egyezik meg.

A lapkákat megkapó játékos következő köre elején az egyik kockáját (a -es lapkával két kockáját) a kapott lapkának megfelelően forgatja, és az első dobás során nem dob azzal a kockával (vagy kockákkal). Így az első dobásához csak négy (a -es lapkával három) kockát használhat, de a dobás után a beállított kockák hatása is érvényesül. Ha a játékos a csehókockák valamelyikét is használni szeretné, akkor csak olyan kockát cserélhet le, amellyikkel amúgy dobna. A második dobásától kezdve a Szellem által befolyásolt kockával is újra dobhat (kivéve, ha ), ami nem dobható újra).

A játékos a köre végén visszaadja a kapott lapká(ka)t a Szellemnek.

 és  dobás után a távolság számításakor a Szellemet nem szabad figyelembe venni.

Példa: Jani a Szellem Renegát a hétszemélyes játékban, ezért most Banditaként játszik tovább. A két kockáján egy  és egy  van. Úgy dönt, mindkettővel újra dob, az eredménye  és . Megtartja a  kockát, és ismét dob a  kockával: még egy ! Két nyilvesszőt adhat a seriff Barbarának: átadja a  és a  lapkákat. A következő körében Barbara két alapkockáját is  értékre forgatja, és csak három kockával dob. Ezután felveszi az első dobás alapján járó nyilvesszőket, majd most már az összes kockájával dobhat.



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



BANG!™ The Dice Game: Old Saloon
Copyright © MMXIII
Gyártó: da Vinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132
Perugia, Italy
Minden jog fenntartva!

Alapötlet: Michael Palm, Lukas Zach Fejlesztők: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Művészeti vezető: Riccardo Pierucini Illusztráció: Andrea Medri

Köszönjük minden tesztelőnek, a játékos közösségnek és minden játékosnak az értékes javaslatokat! A tervezők külön köszönetét érdemli: Alex, Allen, Andreas, Anke, Baib, Cristiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipp, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini és U-Säxle.

da Vinci Giochi:   