





A BANG! A párbaj a klasszikus BANG!® játék alapjaira épülő kártyajáték. A törvény emberei végre szemtől szemben találkozhatnak a törvényen kívüliekkel.

Eljött a végső leszámolás ideje, itt bizony rövid időn belül komoly tűzpárbajokra kerül sor – tele meglepetésekkel! Mindkét játékos egyszerre két-két cowboyt irányít: egyet elől, szemtől szemben ellenfelével, és egyet hátvédként.

Csak szereplőid körültekintő pozicionálásával és tulajdonságaik legjobb kihasználásával reménykedhetsz a győzelemben – ami akkor jön el, ha ellenfeled összes karaktere végre fűbe harapott!

A doboz tartalma



- ★ 80 játékkártya, két pakliba válogatva: 40 lap a törvény emberének  és 40 lap a törvényen kívülinek 

- ★ 24 szereplőkártya: 12 törvényisztelő és 12 törvényen kívüli



- ★ 1 Előkészületek és 4 Összefoglaló kártya



- ★ 2 db aktív szereplő-jelző: egy a törvény emberének és egy a törvényen kívülinek



- ★ 20 db töltény alakú életpontjelző

- ★ ez a játékszabály

A játék célja

Mindkét játékos egy-egy cowboyokból álló csoportot irányít – egyikük a törvény embereit, másikuk a törvényen kívüliek csoportját (egyszerre csak két szereplőt). Egy játékos a két éppen játékban lévő szereplője közül az egyiket mindig előtérben tartja, ez lesz az „**aktív szereplője**”, a másik pedig a „**hátvédje**”.

A klasszikus BANG! kártyajátékból átvett szabályokkal és kártyákkal, illetve szereplőitek jól megtervezett pozicionálásával arra törekedtek majd, hogy ellenfeletek összes szereplőjét eltegyétek láb alól: amikor egy szereplő kikerül a játékból, új szereplő veszi át a helyét.

Mindkét játékos egyedi, az ő oldala számára kialakított paklival kezdi a játékot, mely nagymértékben különbözik ellenfele paklijától. Viszont mindkét játékos egy közös dobópakliba dobja majd kijátszott és eldobott kártyáit. Ezeket az eldobott lapokat később újakeverik, egy új, közös húzópaklit alkotva. Így a játék során lehetőséged lesz szert tenni akár az ellenfeled paklijából származó kártyákra is! Aki elsőként teszi el láb alól ellenfele összes szereplőjét, megnyeri a játékot!

Előkészületek

(Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a jelzőket a keretükből!)

Az egyik játékos a törvény embereként, a másik játékos törvényen kívüliként játszik. Az „Előkészületek” kártyát használhatjátok segédletként az előkészületekhez. Tartsátok az összefoglaló lapokat kéznél.

- * Keverd meg képpel lefelé a saját oldaladhoz tartozó **12 szereplőkártyát**, majd **húzz fel közülük véletlenszerűen 4 lapot!** (Dönthettek úgy, hogy több lapot is felhúztok, ha hosszabb játékot szeretnétek.) A megmaradt szereplőkártyákat tedd vissza a dobozba. A felhúzott szereplőkártyákat nézd meg, majd keverd meg őket képpel lefelé fordítva, és helyezd magad mellé egy pakliba, ez lesz a „tartalékok”.
- * Húzd fel a tartalékokból a **legfelső 2 szereplőkártyát!** Válaszd ki a két lap közül, hogy melyik kezdje az **aktív szereplődként** a játékot! Ha mindketten választottatok, egyszerre fedjétek fel a kiválasztott szereplőtöket! Helyezzétek magatok elé az asztalra, tegyétek rá az aktív szereplő-jelzőt. Ezután egyszerre fedjétek fel másik szereplőtöket is, és helyezzétek az aktív szereplőtök mellé! Ez lesz a hátvédetek.
- * Tegyéél minden szereplőkártyára annyi **történyjelzőt**, amennyi fel van tüntetve a kártya jobb felső sarkában!
- * Keverd meg 40 lapból álló **kártyapaklidat**, majd azt is tedd képpel lefordítva magad elé! Ezután húzz fel belőle a szerepednek megfelelő mennyiségű kártyát: a törvény embere **4 lappal**, a törvényen kívüli **5 lappal** kezdi a játékot.



A szereplők



Amikor egy szereplő játékba kerül, a jobb felső sarokban lévő számnak megfelelő mennyiségű számú életponttal (= töltényjelző) kezd. Ez a szám azt is meghatározza, hogy maximálisan hány életpontja lehet az adott szereplőnek. Amikor egy szereplő az utolsó életpontját is elveszíti, kikerül a játékból, és helyét egy új szereplő veszi át a tartalékból. Minden szereplő csak akkor tudja használni különleges képességét, ha életben van – így képessége már nem aktiválódhat, amikor elveszíti utolsó életpontját.

Példa: minden alkalommal, amikor Dalon Ranger életpontot veszít, felhúzhatsz egy kártyát. Viszont utolsó életpontja elvesztésekor már nem húzhatsz kártyát, hiszen Dalon hamarabb hal meg (kerül ki a játékból), mint hogy te kártyát húzhatnál.

A játék menete

A törvény embere kezdi a játékot. A játékosok felváltva kerülnek sorra. Minden játékos aktív köre a következő fázisokból épül fel:

1. Laphúzás
2. Kártyák kijátszása, aktívszereplő-jelző mozgatása
3. Lapok eldobása (és a kör vége)

1. LAPHÚZÁS

Húzd fel a paklid legfelső **2 lapját!**

Amíg el nem fogy a paklid, mindig a saját pakliból húzol, innen fedsz fel kártyákat stb. Amikor a paklid elfogyott, keverd újra a dobópaklit (melyben mind a te, mind az ellenfeled dobott kártyái ott vannak,) ezzel kialakítva egy új, **közös húzópaklit**. Innentől kezdve ez lesz a te paklid, innen húzol. Ellenfeled továbbra is a saját pakliját használja.

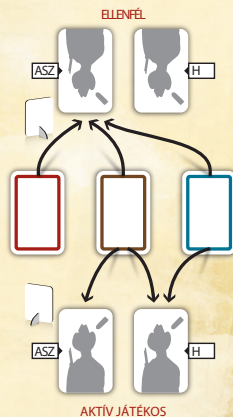
Ha a te paklid később fogy el, mint az ellenfeledé, nem kell még egyszer újakeverni a dobópaklit. Innentől kezdve mindkettőtök számára a közös húzópakli lesz a „saját pakli”. Ha a közös pakli is elfogy, ismét keverjétek újra a dobott lapokat, ezzel újra kialakítva egy közös húzópaklit, és így tovább, a játék végéig.

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA, AKTÍVSZEREPLŐ-JELZŐ MOZGATÁSA

A kézben tartott lapjaidat felhasználhatod ellenfeled szereplőinek megtámadására, gyengítésére vagy épp saját szereplőd védelmére és erősítésére. Akárhány kártyát kijátszhatsz a saját köröd során (nullát is), a következő szabályok betartásával:

- * **Körönként csak egy BANG! kártyát (piros keretű) játszhatsz ki, és azzal csak ellenfeled aktív szereplőjét célozhatod meg.** (Ellenfeled hátvédje mindig háttérben van, „nem látod őt”.)
- * **Akárhány akciókártyát (barna keretű) játszhatsz, amelyekkel bármely szereplőt (akár sajátot is) megcélozhatsz, kivéve ellenfeled hátvédjét.**
- * **A felszerelésekártyákat (kék keretű) csak saját hátvédre vagy ellenfeled aktív szereplőjére játszhatod ki.** (Saját hátvéded a háttérben segít a felszerelésekkel, míg az ellenfelednek mindig csak az előtérben lévő szereplője „látható”.)


További információkért lásd a játékszabály „A kártyák” fejezetét.



Saját köröd során **egyszer, bármikor** átrakhatsz az aktívszereplő-jelződet aktív szereplődről a hátvédre. Ezzel szereplőd helyet cserélnék: az eddigi hátvéded lesz az aktív szereplőd, az eddigi aktív szereplőd pedig háttérbe vonul, ezzel hátvédvé válva (ám az egyszerűség kedvéért a kártyák maguk nem mozognak – csak a rajtuk lévő jelző). Ezt a köröd során **bármikor** megetheted, viszont csak **egyszer!** Jól fontold meg, mikor melyik szereplődöt tartod előtérben, hiszen **csak az aktív szereplőd képessége és az órá kijátszott kártyák érvényesülnek!**



Hátvéded képessége és a rá kijátszott kártyák soha nem érvényesülnek, két kivétellel:

- * **Ha szerepel rajtuk a  szimbólum.** Az ezzel a szimbólummal ellátott kártyák és szereplők képessége **mindig aktív**, akkor is, ha ez egy hátvédén van (például Az Idegen képessége akkor is érvényes, ha ő épp a hátvédén van, és a „Pánik” kártya is minden köröd elején érvényesül, függetlenül attól, hogy épp melyik szereplőd aktív stb.).
- * **Ha a hátvédéd a célpontja egy kártyának vagy képességnek.** (Ilyen például az „Indiánok!” kártya, Jack Ransome képessége stb.) Ilyen esetben hátvédéd „felébred”, képessége és a hozzá rendelt kártyák ideiglenesen életbe lépnek, majd miután reagált, szereplőd „visszaalszik”, képessége és a hozzá tartozó kártyák újra érvényüket veszítik. (Pl. egy hátvédéd használhatja a saját „Hordó” kártyáját, ha ellenfeled egy „Winchester” kártyával célozza.) Erre az időszakra az aktív szereplőd inaktívvá válik, majd, miután hátvédéd reagált, aktív szereplőd újra aktív lesz. Ne feledd, hogy hacsak egy kártya vagy képesség szövege nem írja külön, nem célozhatod meg ellenfeled hátvédét!

Fontos! Ha már csak egy szereplőd van játékban, akkor az egyszerre lesz aktív szereplőd és hátvédéd! (Lásd a játékszabály „Szereplők kiiktatása” fejezetét.)

3. LAPOK ELDOBÁSA (ÉS A KÖR VÉGE)


A második fázis után, ha **több lap van a kezekben, mint ahány életpontja van az éppen aktív szereplődnek**, addig kell lapokat eldobnod, amíg pontosan annyi lap nem lesz a kezekben, mint ahány életpontja éppen van aktív szereplődnek. Az eldobott lapokat mindig képpel fölfelé fordítva, egy közös dobópakliba kell dobnotok.

Kivétel: ha aktív szereplődnek már csak 1 életpontja van, akkor tarthatsz 2 lapot a kezekben.

Ezután köröd véget ér, és ellenfeled megkezdheti saját körét.



A kártyapakliban háromféle lapot találsz: **akciókártyákat** (barna keretszín), **felszereléskártyákat** (kék keretszín) és **BANG!** kártyákat (piros keretszín).

- * **Akciókártyák:** amikor kijátszol egy akciókártyát, helyezd azt képpel fölfelé a közös dobópakli tetejére, majd azonnal hajtsd végre a kártyára írt akciót! Ez a hatás azonnal érvényesül. Ne feledd, hogy hacsak a kártya vagy egy szereplő képessége nem jogosít fel rá, ellenfeled hátvédjére nem játszhat ki akciókártyákat!
- * **Felszerelésekártyák:** ezeket a kártyákat képpel felfelé, az asztalra kell kijátszani. Ezeket csak a **saját hátvédedre vagy ellenfeled aktív szereplőjére** játszhatod ki. Ezek a kártyák játékban maradnak, hatásuk folyamatosan érvényesül. Az egyszerűbb átláthatóság érdekében a bal kéz felől eső szereplőd felszerelésekártyáit a szereplőkártyától balra, egy sorban, a jobb oldali szereplőd felszerelésekártyáit az adott szereplőkártyától jobbra helyezd el. Így biztosan nem fogjátok összekeverni, melyik felszerelés melyik szereplőhöz tartozik. Azokat a felszerelésekártyákat, amelyeken a  szimbólum látható (pl. „Csörgőkígyó”, „Dinamit”, „Pánik” stb.) ne a szereplőkártya mellé, hanem fölé helyezd kijátszás után, így jobban szem előtt maradnak. Ezeknek a kártyáknak a hatása folyamatosan érvényesül, függetlenül a szereplő helyzetétől.






Ha olyan felszerelésekártyát játszol ki, amelynek a nevével megegyező felszerelés már van az adott szereplőnél, dobd el a régi felszerelésekártyát, és tedd a helyére az új lapot. Más, „hivatalos” útja nincs a felszerelésekártyák eldobásának, bár vannak akciókártyák, melyek feljogosítanak erre. (Például a „Lopás” akciókártya.) Amikor az aktív szereplő hátvédvé válik vagy fordítva, a felszerelésük nem cserél gazdát!

- * **BANG! kártyák:** ezekre a kártyákra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az **akciókártyákra**, két kivétellel: **egy körben csak egyet játszhat ki.** (adódhatnak lehetőségek a korlát átlépésére, például a „Fegyvertáska” **felszerelésekártya**.) **BANG! kártyát csak ellenfeled aktív szereplőjére játszhat ki.** (Vannak kártyák, amelyek érvénytelenítik ezt a szabályt, például a „Winchester” BANG! kártya.)




TALÁLAT ÉS KITÉRÉS

A  szimbólummal ellátott kártyákat „találatkártyáknak” nevezzük – elsődlegesen ezekkel a kártyákkal tudod csökkenteni ellenfeled szereplőinek életpontjait. Hacsak egy kártya vagy képesség nem enged más, ezekkel a kártyákkal alapvetően csak ellenfeled aktív szereplőjét tudod célózni. Egy  kártya 1 találatot okoz ellenfelednek, hacsak a kártya szövege más nem mond. A **BANG!** kártya találatkártya, de vannak más találatkártyák is (például a „Kés”), amelyek képesek találatra, de bizonyos szereplők különleges tulajdonsága is segíthet ebben. Amikor egy találatkártyával megcélzod ellenfeled szereplőjét, ő megpróbálhatja elkerülni azt, a következőképpen:

- * azonnal kijátszik egy „kitérés” kártyát, vagyis olyat, amelynek a közepén szerepel a  szimbólum. (Például „Nem talált!”, „Visszatámadás”);

vagy



- * sikeresen használja egy olyan, már a szereplőnél lévő **felszerelésekártyáját**, amelyen szerepel a  szimbólum (pl. „Hordó”, „Kalap” stb.);



vagy

- * bizonyos esetekben a szereplő különleges képességének használatával (pl. Sid Curry vagy Annie Oakey).

Minden találat után, ami elől a célpont nem tudott kitérni, a **megcélzott szereplő elveszít 1 életpontot** (ekkor a sérülést szenvedő szereplő egyik töltényjelzőjét vissza kell tenni az asztal közepére). Ha ezzel a célba vett szereplő az utolsó életpontját is elveszítette, kiesett a játékból. (Lásd „Szereplők kiiktatása”).

Összefoglalva:





- * A **BANG!** kártya piros keretszínű kártya. Ebből a kártyatípusból csak egyet játszhat ki körönként. Egy **BANG!** kártya találatkártya (szerepel rajta ) szimbólum), de lehet más hatása is.
- * **Találatkártyának** nevezzük minden olyan kártyát, melyen szerepel a  szimbólum. A találatkártya lehet egyben **BANG!** kártya is, de vannak egyéb találatkártyák is. (Például a „Kés”.) Körönként több találatkártyát is kijátszhat, de csak egy lehet közülük **BANG!** kártya.






Megjegyzés: azok a szimbólumok, melyek egy kártyán nincsenek bekarikázva, (például  vagy ) , nem minősülnek találat-, vagy kitérés-kártyának, ezért közvetlenül nem is játszhatók ki találat- vagy kitérés-kártyaként. Például nem játszhatod ki találatkártyaként a „Távcsöves puska” vagy „Visszatámadás” kártyát, és nem térhetsz ki egy „Colt” kártya elől egy „Derringer” vagy „Karabély” segítségével.

FELFEDÉS




Ha egy kártya szövege arra utasít, hogy fedj fel egy kártyát, fordítsd fel a húzópakli legfelső lapját, és helyezd képpel felfelé, a közös dobópakli tetejére! Ezt követően nézd meg a kártya jobb felső sarkában látható szimbólumot! Ha a szimbólum megegyezik azzal, amelyet a kártya felfedésére utasító lap kért, akkor a kártya hatása életbe lép. Ha a szimbólum nem egyezik meg veled, nem történik semmi. A kártyák sarkában négyféle szimbólumot találsz:



SZIMBÓLUM NÉV	GYAKORISÁG
 Hordó	4-ből 1 kártya (25%)
 Kígyó	4-ből 1 kártya (25%)
 Dinamit	8-ből 1 kártya (12,5%)
 Patkó	8-ből 3 kártya (37,5%)

Példa: aktív szereplőd rendelkezik a „Hordó” felszerelőkártyával. Ez lehetőséget biztosít arra, hogy minden alkalommal, amikor ellenfeled egy  hatással célozza ezt a szereplőt, felfedj egy kártyát: ha a felfedett kártyán a  szimbólum található, sikerült kitérned a támadás elől. Ellenfeled kijátszik aktív szereplőd ellen egy „Colt” kártyát. Ezért használod a „Hordó” adta lehetőséget, és felfeded a paklid legfelső lapját. Sajnos a felfedett lap jobb felső sarkában a  szimbólum szerepel. Balszerencse – így a „Hordó” nem nyújt menedéket, de még mindig kijátszhatod  kártyát, hogy elkerüld a támadást. Ha a felfedett kártyán a  szimbólum szerepelt volna, a támadást sikeresen elkerülte volna.

ÚJRATÖLTÉS

Azok a kártyák, amelyek az  szimbólum szerepel, alkalmasak újratöltésre. Ezeket a kártyákat a rajtuk lévő szöveg végrehajtása helyett eldobhatod, és húzhatod helyettük egy új kártyát a pakliból. **Fontos! Csak akkor tölthetsz újra egy kártyát, ha neked és/vagy ellenfelednek már csak 1 szereplője van életben!** Amíg ez a feltétel nem teljesül, a  szimbólumot hagyjátok figyelmen kívül! Az aktív szereplődhez kijátszott felszerelőkártyákat is újratöltheted, ha szerepel rajtuk a  szimbólum, ám a hátvéded felszerelőkártyáit nem.

„KÖRÖD KEZDETÉN” AKTIVÁLT LAPOK

Azok a felszerelőkártyák, amelyek a „köröd kezdetén” szöveg szerepel, még a húzópaklid legfelső 2 lapjának felhúzása előtt lépnek életbe. Ha egyszerre több ilyen lap is játékban van előtted, kövesd a következő sorrendet: Dinamit >> Csörgőkígyó >> Pánik.

HÚZZ/DOBJ EL „VÉLETLENSZERŰEN”

Amikor egy kártya arra utasít, hogy „véletlenszerűen” húzz vagy dobj el egy kártyát ellenfeled kezéből, akkor a kártyák hátlapját megnézheted, így meg tudod különböztetni a törvény embere és a törvényen kívüli paklijából származó lapokat.



PÁRHUZAMOS TÖRTÉNÉSEK

Amikor egy kártya vagy képesség hatása egyszerre több szereplőt céloz meg (például „Gatling”, „Indiánok!”), vagy több történés lép egyszerre életbe, mindig a következő sorrendben kerülnek sorra a szereplők:

1. A te aktív szereplőd (Kivéve az „Indiánok!” és „Gatling” akciókártyák esetén – ezek nincsenek hatással a te aktív szereplődre);
2. Ellenfeled aktív szereplője;
3. A te hátvéded (ha van még 2 szereplőd);
4. Ellenfeled hátvédje (ha van még legalább 2 szereplője).

Amikor egyszerre több szereplő veszíti el az utolsó életpontját, mindig hajtsátok végre az utoljára kijátszott kártya teljes hatását (a fenti sorrendben), mielőtt folytatnátok a szereplők kiiktatásával (ld. „Szereplők kiiktatása”).

Példa: az aktív szereplőd Dalon Ranger, hátvéded Annie Oakey. Ellenfelednek már csak egy szereplője van, Sid Curry. Az utolsó kézben tartott lapod egy „Gatling”, ezt ki is játszod. Ez után a következő történik:

- * Dalon Ranger, az aktív szereplőd az első, akire hatással lenne a kártya, de a „Gatling” nem célozza a te aktív szereplődöt, így vele nem történik semmi.
- * Ezután ellenfeled aktív szereplője, Sid Curry következik. Ellenfeled használja is Sid Curry képességét: felhúzza a húzópaklid legfelső lapját, és a közös dobópaklira helyezi azt. A kártyán egy  szimbólum szerepel, így sikeresen kitér a támadás elől, sőt rálő a te aktív szereplődre. (Ezt azonban nem hajtjátok még végre, mert még nem végeztetek a „Gatling” kártya végrehajtásával.)
- * Ezután hátvéded, Annie Oakey következik. Neki már csak 1 életpontja van. Mivel megcélozta egy  kártya, használhatná a képességét, de mivel nem maradt lap a kezében, utolsó életpontját is elveszítette, és kiesett a játékból.
- * Ellenfeled hátvédje lenne a „Gatling” utolsó célpontja, de mivel ellenfelednek már csak egy szereplője van játékban, egy szereplőt nem céloz meg egyszerre kétszer ugyanaz a kártya.

Ekkor a „Gatling” kártya hatása véget ért. Ez után jönnek azok a történések, amelyekket a „Gatling” kiváltott. Követve a „Szereplők kiiktatása” fejezet lépéseit, eldobod Annie Oakey felszerelésekártyáit, húzol 2 lapot, és Annie helyére felcsapod a következő szereplőkártyát a tartalékból. Végül Sid Curry rálő Dalon Rangerre, ami elől az újonnan felhúzott 2 lappal még megpróbálhatsz kitérni.

Szereplők kiiktatása






Amikor egy szereplőd az utolsó életpontját is elveszíti, kiesik a játékból. Ekkor a következő lépéseket hajtsd végre:


- * a szereplő kártyáját tedd vissza a játék dobozába;
- * a szereplőhöz kijátszott összes felszerelésekártyát tedd át a közös dobópaklira;
- * húzz 2 lapot a húzópakliból (miután a szereplőt kiejtő lap hatását teljesen végrehajtottátok);
- * húzd fel a tartalékból lévő legfelső szereplőkártyát, tedd az eltávolított szereplőkártya helyére, annyi töltényjelzővel, amennyi az új szereplőkártyán látható. Az aktív szereplő-jelzőt ne mozgasd! Ha a kiesett szereplő az aktív szereplőd volt, az új szereplőd lesz az új aktív szereplőd. Ha a kiesett szereplő a hátvéded volt, az új szereplőd is hátvédként lép játékba. Ha nincs a tartalékból több szereplőkártya, akkor a másik, életben maradt szereplőd lesz mostantól egyszerre az aktív szereplőd és hátvéded. Ha a kiesett szereplőd volt az utolsó élő szereplőd, rossz hírünk van. Elveszítetted a játékot!

A kártyákról részletesen

A kártya neve után a zárójelben két szám látható: hány darab van a lapból a törvény emberének paklijában/ a törvényen kívüli paklijában. Ezt követi a kártya részletes leírása.

Az arany szabály: ha a kártya szövege ellentmond a játékszabálynak, mindig a kártya hatása érvényesül.


Minden  kártya (és általánosságban minden  szimbólum) elől ki lehet térni  kártyával (és általánosságban  szimbólummal). Viszont ha egy kártya szövege „1 életpont elvesztéséről” beszél, az nem elkerülhető (például a  szimbólummal).

Amikor egy kártya vagy képesség azt írja, hogy „a szereplő egy  célpontja”, akkor ez a hatás automatikus, és a normális szabályok szerint lehet kitérni előle.





Bank (1/0): A húzás fázisban egygel több lapot húzz fel.




Colt (1/5): .





Csörgőkígyó (0/1):  Köröd elején fedd fel a paklid legfelső kártyáját!

Ha a jobb felső sarokban látható szimbólum  , szereplőd elveszít 1 életpontot. A „Dinamit” kártyával ellentétben, ez a kártya nem cserél gazdát: addig marad játékban, amíg a szereplő, aki elé kijátszották, el nem veszíti utolsó életpontját vagy a lapot el nem távolítják a játékból (pl. „Lopás” akciókártyával).



Derringer (4/0):  Ellenfeled bármilyen lap eldobásával kitérhet a támadás elől. A Derringer nem BANG! kártya. Kivédhető a „Hordó”, Annie Oakey képességével vagy akár a „Visszatámadás” akciókártyával is.







Dinamit (0/1):  Csak a hátvédekre játszhatod ki. A köröd kezdetén fedd fel a pakli legfelső lapját. Ha a felfedett kártyán szerepel a  szimbólum, a dinamit felrobban, és dinamittal rendelkező szereplő elveszít 3 életpontot.

Ha a dinamit nem robbant fel, akkor a dinamitkártya átkerül ellenfeled hátvédje elé. Amikor ez után az ellenfeledre kerül a sor, ő is felfed egy kártyát, és ellenőrzi, hogy felrobbant-e a dinamit, és így, tovább, amíg a dinamit fel nem robban, vagy a kártya valamilyen más úton el nem hagyja a játékot (pl. „Lopás” akciókártyával).



Fegyvertáska (1/1): Ha aktív szereplődé a fegyvertáska, akkor a köröd során akárhány BANG! kártyát kijátszhatsz! (Vagyis amíg a fegyvertáska az aktív szereplődénél van, a kijátszott BANG! kártyáidat egyáltalán nem vesszük figyelembe az egy körben kijátszható BANG! kártyák számára vonatkozó korlátozás kapcsán.) Ha a fegyvertászás szereplőddel kijátszol egy vagy több BANG! kártyát, majd átmozgató az aktív szereplő-jelződöt, az új aktív szereplőddel kijátszhatsz még egy BANG! kártyát, hiszen a fegyvertáskával kijátszott BANG! kártyák nem számítotak bele a korlátozásba.



Gatling (1/0):  Az aktív szereplődön kívül minden játékban lévő szereplőre rálősz. Minden egyes szereplő kapcsán a tulajdonosnak döntenie kell, hogy kijátszik egy  kártyát, valamilyen más  hatással kerül el a találatot, vagy elveszít 1 életpontot. A „Hordó” és „Kalap” kártyák használhatók a kitéréshez. Azon szereplők képességei is működnek, amelyek  hatásra reagálnak. Ilyen például Delon Ranger és Alan Pinkertoon. A Gatling nem BANG! kártya.



Gyorstüzelő (2/0): Célpontod annyi találatot szenved el, ahány darab felszerelőkártya van kijátszva az adott szereplőhöz. Minden egyes találatot külön-külön kell elkerülnie. Ha a célpontnál van „Hordó” kártya, akkor minden egyes találatot megpróbálhat azzal elkerülni. Ha a „Gyorstüzelés” kártyát Tex Killer játssza ki, minden egyes találatot plusz egy kártyával kell elkerülnie a célpontnak. Nem célozhatod meg ezzel ellenfeled hátvédét, kivéve Jack Ransome használatával vagy „Távcsöves puska” kártyával.



Hordó (1/1): Minden alkalommal, amikor olyan szereplő a célpontja egy -nak, akinek van „Hordó” felszerelőkártyája (még akkor is, ha Alan Pinkertoon, egy „Gatling” vagy „Kés” célpontja, és akkor is, ha éppen hátvéd), felfedheted a pakli legfelső lapját. Ha a felfedett lapon a szimbólum szerepel, sikeresen kitértél a támadás elől. Ha más szimbólum szerepelt a felfedett kártyán, ez után még játszhat ki kártyát vagy használhatod a szereplőhöz kijátszott „Kalap” kártyát. Ha a támadó Tex Killer, akkor egy sikeres hordóhasználat után szűkséged lesz még egy lap eldobására a sikeres kitéréshez.



Indiánok! (1/1): Aktív szereplődön kívül minden szereplő sorsáról dönt a tulajdonosa: vagy eldob egy kártyát, vagy a szereplője veszít 1 életpontot. (Akármilyen kártyát eldobhatsz, amin szerepel a szimbólum, pl. „Derringer” vagy „Kés”, viszont amin nem szerepel, azt nem, pl. „Visszatámadás”.)



Kalap (1/1): Eldobhatod ezt a kártyát a szereplőd mellől (nem a kezedből!), hogy így a szereplőd sikeresen kitérjen egy találat elől. Akár Annie Oakley képessége ellen is használható.



Karabély (2/1): Ha célpontod sikeresen kitér a támadás elől, azonnal eldobhatsz egy olyan felszerelőkártyát, mely vagy a saját vagy az ellenfeled aktív szereplőjéhez van kijátszva.



Kés (0/3): Ez nem BANG! kártya.



Kocsmá (1/0): Válassz ki (ellenfeled hátvédje kivételével) egy szereplőt! A kiválasztott szereplőnek azonnal 3 életpontja lesz, függetlenül attól, mennyi volt előtte. Tehát például ha eddig 5 életpontja volt, most elveszít 2 életpontot, ha 2 életpontja volt, most kap 1 életpontot. Ha 3 életpontja van, semmi nem történik.



Kulacs (4/1): Átmozgathatod a saját vagy ellenfeled aktív szereplő-jelzőjét (a megfelelő játékos hátvédjére). Nem játszhatod ki olyan játékosra, akinek már csak egy szereplője van életben.



Lopás (0/4): Választhatsz: vagy véletlenszerűen húzol egy lapot ellenfeled kezéből, vagy eldobsz egy (általad választott) kijátszott kártyát az asztalról. Nem dobhatsz el olyan kártyát, ami ellenfeled hátvédjéhez van kijátszva.

Ha ellenfeled kezéből húztál, az elhúzott lapot akár rögtön ki is játszhatod. Ha Jack Ransome az aktív szereplőd, akár ellenfeled hátvédjétől is lophatsz.



Nem talált! (5/7):



Pánik (1/0): A köröd elején ez a szereplő helyet cserél a játékos másik szereplőjével: ha eddig hátvéd volt, most aktív szereplő lesz és fordítva. Ha a játékosnak már csak egy szereplője van életben, ennek a kártyának nincs hatása.



Párbaj (1/1): Ellenfeled eldobhat egy kártyát. Ha ő dobott, te is dobhatsz egyet. Ha te is eldobtál, ellenfeled újra eldobhat egyet, és így tovább. Egyik játékosnak sem kötelező kártyát dobnia. 1 életet veszít annak a játékosnak

az aktív szereplője, aki nem tud vagy nem akar ☼ kártyát dobni. Egy párbaj során nem játszhat ki olyan kártyát, amely nem ☼ (pl. „Választűz”). Kijátszható például a „Gatling”, „Derringer”, „Kés”, „Gyorstüzelés”, de használható Annie Oakey képességét is. A párbaj során az eldobott lapok szövegét ne vegyétek figyelembe.



Peacemaker (2/0): ☼ Ha a célpontod sikeresen kitér a támadás elől, ellenfelednek el kell dobnia egy általa választott kártyáját a kezéből. Ha nincs a kezében egy kártya sem, nem kell kártyát dobnia.



Postakocsi (2/1): Húzz 3 lapot, válassz ki közülük 2-t, azokat tartsd meg, a megmaradt kártyát pedig dobd el!



Remington (0/2): ☼ Ha a célpontod sikeresen kitér a támadás elől, felhúzhatsz egy kártyát a pakliból.



Schofield (0/2): ☼ Ha célpontod sikeresen kitér a támadás elől, aktív szereplőd visszanyer 1 életpontot. Ne feledd, hogy egy szereplőnek soha nem lehet több életpontja a szereplőkártyája jobb felső sarkába nyomtatott számnál! Ha ellenfeled egy „Visszatámadás” kártyával tér ki a támadásod elől, akkor először érvényesül a Schofield hatása, csak utána a visszatámadásé.

Így visszanyerhetsz egy életpontot, mielőtt érvényesülne a visszatámadás.



Shotgun (2/2): ☼ Ha célpontod sikeresen kitér a támadás elől, átmozgathatod akár a saját, akár az ellenfeled aktív szereplő-jelzőjét.



Sör (0/1): Aktív játékosod és hátvéded visszanyer egy-egy életpontot (vedd el a töltényeket középről). Egy szereplőnek soha nem lehet több életpontja, mint ahány életponttal belépett a játékba! *Megjegyzés: a klasszikus BANG!*

kártyajátékkal ellentétben a „Sör” kártyát csak a saját körödben játszhatod ki!



Szatócsbolt (1/1): Fordíts fel két lapot mindkét pakliból vagy négy lapot a közös pakliból, ha már csak egy pakli van játékban. Felváltva vegyétek magatokhoz a felfordított kártyákat. A választást az a játékos kezdi, aki kijátszotta a szatócsboltot. (Mindig 4 lapot fordítsatok fel, akkor is, ha már csak 3 vagy 2 szereplő van életben!)



Tanítónő (2/0): Felveheted kezedbe (az ellenfeled hátvédjéhez kijátszott kártyákon kívül) bármelyik felszerelésekártyát. Nem húzhatsz kártyát ellenfeled kezéből – egy asztalra kijátszott felszerelésekártyát kell kezedbe venedd.



Távcsöves puska (1/1): ☼ Ellenfeled hátvédjét is megcélozhatod ☼ kártyákkal. Ez a kártya nincs hatással más kártyákra (például „Lopás”, „Párbaj”).



Visszatámadás (1/0): ☼ Ha ezzel sikeresen kitértél a támadás elől, akkor ellenfeled azonnal célpontja lesz egy találatnak. Ha Tex Killer támadt rád, olyankor csak abban az esetben érvényesül ennek a kártyának a képessége, ha sikeresen ki tudtál játszani még egy kártyát.




Winchester (2/0): ☼ Kijátszhatod ellenfeled hátvédje ellen is, függetlenül attól, hogy aktív szereplőd rendelkezik-e „Távcsöves puska” kártyával.



Zsebóra (0/2): ☼ Minden alkalommal, amikor ellenfeled mozgatja az aktív szereplő-jelzőjét (akkor is, ha ezt a „Pánik” felszerelésekártya vagy egy „Kulacs” akciókártya miatt teszi,) húzz egy lapot! Ha ellenfelednek már csak 1 szereplője maradt életben, a kártyának nincs hatása.

A törvény emberei




Alan Pinkerton: Minden alkalommal, amikor elveszít egy életpontot (kivéve, ha utolsó életpontját veszítette el), ellenfeled aktív szereplője egy  célpontjává válik. Ez a képesség akkor is aktiválódik, ha hátvédként van játékban, és életet veszít egy „Indiánok!” vagy „Gatling” kártya hatására.



Annie Oakey: Kijátszhat sz találatkártyákat támadások elkerülésére, a „Nem talált!” kártyákat „Colt” kártyaként. (Ebben az esetben a „Nem talált!” kártya BANG! kártyának minősül.)





Bart Masterson:  Ha bárkinek „kártyát kell felfednie”, két kártyát húzzatok fel, helyezétek a dobott pakli tetejére, és te döntheted el, melyik kártya jobb felső sarkában látható szimbólumot kell figyelembe vennemek.



Bill Tightman: Amíg ő az aktív szereplőd, minden alkalommal, amikor egy másik szereplő kiesik a játékból, húzhatsz 2 lapot. Így ha a hátvédett esett ki, 4 lapot húzhatsz: 2 lapot a kiesett szereplődért és 2 lapot Bill Tightman képessége után.




Buffalo Bell:  Ez a szereplő veszíthet életpontot a másik szereplőd helyett (nemcsak a  kártyák, de akár egy „Indiánok!” vagy „Gatling” kártya, Sid Curry vagy Tom Thorn képessége hatására is.) Nem használható ezt a képességet, ha már csak 1 életpontja van. Nem próbálhatsz meg ezzel a szereplővel kitérni egy olyan

támadás előtt, amivel a másik szereplődöt célozzák. Csak életet veszíthetsz helyette.



Dalon Ranger: Minden alkalommal, amikor ez a szereplő ellenfeled hatására életpontot veszít (kivéve, amikor utolsó életpontját veszíti el), húzhatsz egy kártyát a pakliból.




Az Idegen:  Köröd során eggyel több BANG! kártyát játszhat ki.





Jango: Minden alkalommal, amikor ellenfeled mozgatja aktív szereplő-jelzőjét, húzhatsz egy lapot a pakliból. Ha ellenfelednek már csak egy szereplője van életben, Jango képessége hatástalan.



Pat Garret: Minden húzás fázisodban képpel felfordítva húzd fel a második lapodat! Ha a kártya jobb felső sarkában látható szimbólum , húzhatsz egy harmadik lapot is, de ezt már ellenfeled paklijából. Ez nem számít „felfedésnek” (tehát nem kombinálható pl. Bart Masterson képességével). Ha ellenfeled saját paklija már elfogyott, a közös pakliból húzd a harmadik lapodat.



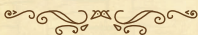
Tex Killer: Amíg ő az aktív szereplőd, a kijátszott BANG! kártyák előtt ellenfelednek nem elég egy  hatást érvényesítenie, el kell mellé dobni még egy (bármilyen) kártyát, hogy kitérhessen a támadás előtt. Ez a képesség nem működik olyan  kártyákkal, amelyek nem BANG! kártyák (pl. „Gatling”, „Derringer”).



Wild Bill: Minden alkalommal, amikor ellenfeled elhúz vagy eldobat egy kártyát a kezedből vagy mellőle, akkor ellenfeled aktív szereplője automatikusan egy ☀️ célpontjává válik.



Wyatt Ear: Minden alkalommal, amikor ellenfeled egyik szereplője sikeresen kitér egy ☀️ hatásod elől, húzhatsz egy lapot. (Ez nemcsak ☀️ kártyákkal működik, hanem minden ☀️ hatással, pl. „Visszatámadás”).



Törvényen kívüli szereplők



Babe Leroy: Körönként egyszer, ha nincs lap a kezekben, húzhatsz 2 lapot! Akár azt is megtetheted, hogy ha nem ő az aktív szereplőd, kijátszod minden lapodat, ezután átmozgatód az aktív szereplő-jelződet Babe Leroyra, majd használod a képességét. Viszont ha pl. már csak egy „Kulacs” van a kezekben, Babe Leroy az aktív szereplőd, és kijátszod a „Kulacs” kártyát, már nem használhatod a képességét, mert a „Kulacs” kijátszása után már a hátvédéd lesz.



Bull Anderson: Amikor egy szereplő kiesik a játékból, elhúzhatsz legfeljebb 2 lapot ellenfeled kezéből és/vagy a kieső szereplő felszerelőkártyái közül. Tehát vagy 2 lapot húzol ellenfeledtől, vagy 1 lapot húzol ellenfeledtől és 1-et a kieső szereplő felszerelőkártyái közül, vagy 2 lapot a kieső szereplő felszerelőkártyái közül. Ha a te szereplőd esik ki, a saját kezedből húzni nem tudsz. Egy szereplő kiesése után a laphúzás mindig az ő képességének használata után történik. Tehát ha ellenfeled szereplője esik ki a játékból, és ellenfeled kezében nem maradt lap, nem húzhatsz a kezéből, hiába fog ő két lapot húzni a szereplője kiesése után.



Cattle Katie: Körönként egyszer eldobhatsz egy Cattle

Katie-hez kijátszott, nem ☹️ felszerelőkártyát. Ezután húzhatsz két lapot a pakliból. Miután nem használhatod ezt a képességet ☹️ kártyára, nem szabadulhatsz meg ilyen úton egy „Csörgőkígyó”, „Dinamit” vagy „Pánik” kártyától.



A Dalton fivérek: Húzás fázisodban kettő helyett három lapot húzhatsz. Ha még egy „Bank” kártya is ki van játszva a Dalton fivérekhez, négy kártyát húzhatsz.






Jack Ransome: Bármely szereplőhöz játszhatsz ki kártyákat. Így játszhatsz ki felszerelőkártyát Jack Ransome-ra akkor is, ha épp ő az aktív szereplőd, támadhatod BANG!, „Párbaj”, „Lopás”, „Kés” vagy éppen „Tanítónő” kártyával ellenfeled hátvédét, de még „Dinamit” kártyát is bármely szereplőhöz rakhatsz.



Pearl Hat: Körönként egyszer eldobhatod egy választott kártyádat a kezedből, hogy végrehajtsd a lap dobása előtt a közös dobópakli tetején lévő akciókártya hatását. Csak akciókártya hatását hajthatod végre, így ha a dobópakli legfelső lapja egy BANG! vagy felszerelőkártya, nem használhatod ezt a képességet. Nem használhatod ezt a

képességet egy „Nem talált!” vagy „Visszatámadás” kártya végrehajtására. Olyan akciókártyát is végrehajthatsz, mely nem kijátszva, hanem eldobva lett. (Például újratöltés miatt.)



Sid Curry: Minden alkalommal, amikor ez a szereplő egy  célpontjává válik, felfedheted ellenfeled paklijának legfelső lapját. (Ha ellenfelednek nincs már saját paklija, a közös húzópakliból fedj fel lapot!) Ha a kártya jobb felső sarkában található szimbólum egy , kitértél a támadás elől, ráadásul a támadó szereplő egy  célpontjává válik. Ha „Hordó” kártyával is rendelkezik, eldöntheted, hogy előbb a „Hordó”-val, vagy a képességével próbálsz elkerülni a támadást.




Slim Poet: Mindig, amikor ellenfeled hatására elveszít egy életpontot, (kivéve, ha ez volt az utolsó életpontja,) véletlenszerűen eldobhatsz egy kártyát ellenfeled kezéből. Ez a képesség nem lép életbe egy „Csörgőágyú” vagy „Dinamit” hatására történő életpontvesztéstől. Fontos, hogy a képesség csak egy kijátszott kártya vagy képesség után történő életpontvesztés hatására aktiválódik. (Így például nem aktiválódik egy általad kijátszott „Indiánok!” vagy „Gatling” miatt.)




Soundance Kid: Körönként egyszer eldobhatod egy kézben tartott lapodat, hogy ezután felhúzz két kártyát:

egyét ellenfeled paklijából, egyet a saját pakliból. Ha valamelyikőtök paklija már elfogyott, a közös pakliból húzz. Ha mindkettőtök paklija elfogyott már, mindkét lapot a közös pakliból húzd! Miután felhúztad a két lapot, az egyiket dobd el a közös dobópakli tetejére, a másikat pedig tartsd meg!



Toco Ramirez: Bármelyik kézben tartott lapodat kijátszhatod „Colt” kártyaként (ez ilyenkor BANG! lapnak számít). Ha például egy „Derringer” kártyát játszol ki „Colt” kártyaként, akkor ellenfeled szereplője nem térhet ki bármilyen lap eldobásával, csak  hatással. Viszont ekkor a „Derringer” kártyád BANG! kártyának számított.



Tom Thorn: Minden alkalommal, amikor ez a szereplő aktív szereplődévé válik (tehát amikor a jelzőt rámozgatod), ellenfeled hátvédje egy  célpontjává lesz. Ez a képesség nem aktiválódik, ha már csak ez az egyetlen életben maradt szereplőd, és akkor sem, ha egy kiesett szereplőd helyére kerülve, játékba lépéskor lesz aktív szereplő. Viszont ha ellenfelednek már csak egy szereplője van életben, a képesség ugyanúgy működik!



West Harding: Amíg West Harding az aktív szereplőd, akárhány BANG! kártyát kijátszhatsz a köröd során.

Játékkötlet: Emiliano Sciarra Fejlesztés: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illusztrációk: Rossana Berretta Magyar fordítás: Trásy Zsolt



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

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



A szerző köszönetet mond az alább sorolt összes játékesztelőnek, akik hozzásegítettek a játék létrejöttéhez: saját tesztelő csapata (Stefano „Fefo” Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, David Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Alarico Oliva és Federico Marini), Christian Zoli, Paolo Carducci és „Macerata” csoportja, Alessandro Virgini, Matteo Rosati és „Ravacciano” csoportjuk, (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco, és Riccardo Pinzi), Marco Perilli, Roberto Perilli és csoportjuk (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Melania Gabrielli, Gusman, Lisa Drovandi, és Maria Strano), Martin Blazko, és Enrico Gandolfo.
Külön köszönet: Martino Chiacchiera, Andrés J. Voicu.