

INDICE



BANG! 1 Dodge City 13 Gold Rush 18
Wild West Show 24 The Valley of Shadows 25
High Noon + A Fistful of Cards 27
Armed & Dangerous 28 The Great Train Robbery 34

BANG!

BANG! è un gioco di sparatorie, in puro stile "Spaghetti Western", fra un gruppo di Fuorilegge e lo Sceriffo, che è l'obiettivo primario dei banditi. Lo Sceriffo è aiutato dai suoi Vice in incognito, ma c'è anche un Rinnegato che persegue i propri scopi! In BANG! hai uno di questi ruoli, e interpreti un personaggio ispirato alle più famose celebrità del West!

CONTENUTO

7 ruoli: 1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge, 1 Rinnegato



80 carte da gioco



16 personaggi



7 carte extra



7 carte riassuntive



1 candelotto



30 pallottole di legno



7 plance doppio strato

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore ha un suo preciso obiettivo:



Sceriffo: il suo compito è di eliminare tutti i Fuorilegge e il Rinnegato, riportando così l'ordine in città.



Fuorilegge: vogliono eliminare lo Sceriffo, ma non hanno scrupoli a eliminarsi l'un l'altro per incassare le taglie sulle loro teste!



Vice: aiutano e proteggono lo Sceriffo, e perseguono i suoi stessi obiettivi, anche a costo della loro vita!



Rinnegato: vuole diventare il nuovo Sceriffo; il suo compito è di rimanere l'ultimo personaggio in gioco.

PREPARAZIONE

(Prima della prima partita rimuovete con cura i segnalini dalle fustelle.)

Ogni giocatore prende **una plancia** (usatele davanti a voi per tenere il ruolo, il personaggio, l'arma e le pallottole).

A seconda del numero di giocatori, prendete i seguenti **ruoli**:

- 4 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 2 Fuorilegge
- 5 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 2 Fuorilegge, 1 Vice
- 6 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 3 Fuorilegge, 1 Vice
- 7 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 3 Fuorilegge, 2 Vice

Mescolateli e distribuitene uno, **coperto**, a ciascun giocatore.

Lo **Sceriffo rivela** la propria carta e la tiene **scoperta**.

Tutti gli altri guardano la propria carta ma mantengono **segreto** il loro ruolo.

Mischiate i **personaggi** e distribuitene uno, **scoperto**, a ciascun giocatore. Ognuno annuncia il nome del proprio personaggio, e ne illustra le abilità. Ciascuno prende tante **pallottole** quante ne sono indicate sul personaggio.

Lo **Sceriffo** gioca tutta la partita con una **pallottola in più**: se la sua carta personaggio riporta 3 pallottole, è come se a tutti gli effetti ne avesse 4; se ce ne sono 4, lo Sceriffo gioca con 5.

Riponete ruoli, plance, personaggi e pallottole non utilizzate nella scatola.



Mischiate **il mazzo di gioco**. Ciascun giocatore riceve una mano di tante carte coperte quante sono le proprie pallottole. Le restanti carte formano il mazzo da cui pescare. Lasciate spazio per la pila degli scarti.

Nota: per le vostre prime partite potete giocare una versione semplificata del gioco rimuovendo dal mazzo, prima di iniziare, le carte con il simbolo di un libro.



I PERSONAGGI

In **BANG!** hai un personaggio del Far West ('personaggio' e 'giocatore' sono usati indifferentemente nelle regole) con speciali abilità che ti rendono unico.

Cominci il gioco con un certo numero di **pallottole**; queste rappresentano i tuoi **punti vita**, cioè quanti colpi puoi subire prima di essere **eliminato dal gioco**. Inoltre le pallottole indicano il **numero massimo di carte** che puoi tenere in mano alla **fine** del tuo turno.

Esempio. Jesse Jones ha 4 punti vita: può essere quindi ferito per quattro volte prima di essere eliminato. Jesse può tenere in mano fino a quattro carte alla fine del proprio turno. Se nel corso della partita Jesse scende a 3 punti vita, può tenere in mano al massimo tre carte alla fine del proprio turno. Ma niente paura: i punti vita possono essere recuperati!

IL GIOCO

Lo Sceriffo inizia. Si gioca a turno in senso orario. Ogni turno è diviso in tre fasi:

1. pescare due carte;
2. giocare carte;
3. scartare le carte in eccesso.

1. PESCARE DUE CARTE

Pesca le prime due carte dalla cima del mazzo. Quando il mazzo finisce, rimischia gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

2. GIOCARE CARTE

Puoi giocare carte a tuo vantaggio, o contro gli altri, cercando di eliminare gli avversari. Puoi giocare carte solo durante il tuo turno (eccezione: *Birra* e *Mancato!*, vedi oltre). Non sei obbligato a giocare carte in questa fase. Puoi giocare quante carte vuoi; hai solo **3 limiti**:

- puoi giocare solo **1 carta BANG!** per turno;
(si applica solo alle carte **BANG!** e non alle carte col simbolo ~~XS~~)
- puoi avere in gioco solo **1 copia di ogni carta**;
(una carta è la copia di un'altra se ha lo stesso nome)
- puoi avere in gioco solo **1 arma**.
(quando giochi una nuova arma, scarta sempre la precedente)

Esempio. Se hai in gioco un Barile, non puoi metterne in gioco un altro, perché avresti due copie della stessa carta (cioè due carte con lo stesso nome).

Ci sono due tipi di carte: le **carte a bordo marrone** (= gioca e scarta) e le **carte a bordo blu** (= armi e altri oggetti).

Le carte a **bordo marrone** le giochi mettendole direttamente negli scarti e applicando l'effetto descritto dal testo o dai simboli (illustrati in dettaglio nei prossimi paragrafi).

Le carte a **bordo blu** invece le giochi mettendole scoperte sul tavolo davanti a te (eccezione: *Prigione*). Le carte blu davanti a te sono dette quindi "in gioco". Il loro effetto dura fino a che esse non sono rimosse in qualche modo (ad es. con *Cat Balou*), o si verifica una condizione speciale (ad es. nel caso di *Dinamite*). Non c'è limite alle carte che puoi avere in gioco davanti a te, purché, come detto, non abbiano lo stesso nome.



3. SCARTARE LE CARTE IN ECCESSO

Finita la seconda fase, scarta dalla tua mano eventuali carte in eccesso. Ricorda che il **numero massimo di carte** che puoi avere in mano, alla **fine del tuo turno**, è pari ai **tui punti vita correnti** (cioè alle tue pallottole). A questo punto il turno è finito e il gioco prosegue in senso orario.

LA DISTANZA FRA I GIOCATORI

La distanza tra due giocatori è il **numero minimo di posti** che intercorrono fra essi, contando in senso orario o antiorario, come nella figura a lato.

La distanza è importante, perché tutte le carte con il **simbolo di un mirino** ne tengono conto.

Normalmente puoi raggiungere solo bersagli

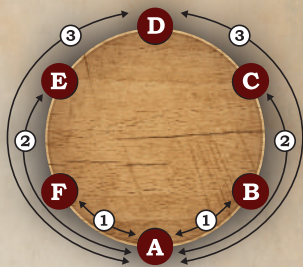
(cioè giocatori o altre carte) a **distanza 1**:

nota infatti l'1 nel mirino della *Colt .45* sulla tua plancia.

Quando un giocatore viene eliminato non

viene più conteggiato nella distanza, quindi può

capitare che alcuni giocatori si "avvicinino" a causa dell'eliminazione di un altro.



ELIMINAZIONE DI UN PERSONAGGIO

Quando **perdi l'ultimo punto vita**, se non giochi subito una *Birra* (vedi oltre) **sei eliminato** e la tua partita termina! In questo caso, **mostra a tutti il tuo ruolo** e scarta le carte che hai in mano e quelle in gioco davanti a te.

PENALITÀ E RICOMPENSA

- Se lo **Sceriffo elimina personalmente un Vice**, lo Sceriffo deve scartare tutte le carte che ha in mano e quelle in gioco davanti a sé.
- **Chiunque elimini un Fuorilegge** (anche un altro Fuorilegge!) ha diritto a pescare subito una ricompensa di 3 carte dal mazzo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- a) viene eliminato lo Sceriffo.** Se è rimasto vivo solo il Rinnegato, egli vince; altrimenti vincono i Fuorilegge;
- b) vengono eliminati tutti i Fuorilegge e il Rinnegato.** La vittoria spetta allo Sceriffo e ai suoi Vice.

Esempio 1. Vengono eliminati tutti i Fuorilegge ma il Rinnegato è ancora vivo. In questo caso la partita prosegue. Il Rinnegato dovrà vedersela a questo punto anche con i Vice ancora vivi che cercheranno di eliminarlo proteggendo lo Sceriffo!

Esempio 2. Viene eliminato lo Sceriffo ma tutti i Fuorilegge sono eliminati, e il Rinnegato e un Vice sono ancora vivi. La partita termina con la vittoria dei Fuorilegge, che hanno raggiunto il loro scopo a costo della loro stessa vita!

PIÙ PARTITE DI SEGUITO

Se giocate più partite una di seguito all'altra, chi è rimasto vivo può decidere di mantenere lo stesso personaggio (ma non le sue carte!) anche per la partita successiva, mentre i giocatori eliminati devono pescarne uno nuovo. Per dare la possibilità a tutti di ricoprire il ruolo di Sceriffo, si può decidere prima di iniziare di far "girare" tale ruolo fra i giocatori di partita in partita, assegnando gli altri ruoli a caso.

LE CARTE



ARMI

Inizi il gioco con una pistola **Colt .45**, che **non è rappresentata da alcuna carta**, ma è disegnata sulla plancia. Con la **Colt .45 puoi colpire solo bersagli a distanza 1**, cioè solo i giocatori immediatamente alla tua destra o alla tua sinistra. Per colpire bersagli a distanza maggiore di 1, devi giocare un'arma più potente, mettendola **sopra** la **Colt .45**.



Le armi hanno bordo blu senza fori, illustrazione in bianco e nero e un numero nel mirino, come quella in figura. Questo numero indica la **massima distanza di fuoco raggiungibile**. L'arma giocata sostituisce la **Colt .45** finché non viene rimossa in qualche modo. Anche se stanno sulla plancia, infatti, le armi possono essere rubate (ad es. con *Panico!*) o fatte scartare (ad es. con *Cat Balou*). L'unica arma che non puoi mai perdere è la vecchia e fedele **Colt .45**! Puoi avere in gioco **una sola arma** per volta: devi **scartare** l'arma che hai in gioco ogni volta che ne giochi una nuova.

Attenzione: le armi non cambiano la distanza tra i giocatori, ma indicano solo la gittata di fuoco.



Volcanic: con questa arma puoi giocare un numero qualsiasi di carte **BANG!** nel tuo turno. Queste possono essere dirette allo stesso giocatore oppure a giocatori differenti, ma solo a distanza 1.



BANG! E MANCATO!

La carta **BANG!** è il modo principale per togliere un punto vita a un giocatore. Se vuoi giocare una carta **BANG!** per togliere un punto vita a un giocatore, devi verificare:

- a) a quale distanza** si trova quel giocatore; e
- b) se la tua arma raggiunge** almeno tale distanza di fuoco.

Esempio 1. Nella figura della distanza, supponiamo che Andrea (A) voglia sparare a Carlo (C). Normalmente Carlo si trova a distanza 2, quindi ad Andrea serve un'arma capace di raggiungere tale distanza: una Schofield, una Remington, una Rev. Carabine o un Winchester andrebbero bene, ma non una Volcanic o la Colt .45. Se Andrea avesse però in gioco un Mirino, vedrebbe Carlo a distanza 1 e potrebbe sparargli con qualunque arma. Se a sua volta Carlo avesse in gioco un Mustang, sarebbe visto da Andrea a distanza 2.

Esempio 2. Se Daniela (D) avesse in gioco un Mustang sarebbe vista da Andrea a distanza 4: solo un'arma capace di raggiungere almeno distanza 4 potrebbe consentire ad Andrea di spararle.



Quando sei colpito da un **BANG!** puoi giocare subito, quindi **fuori dal tuo turno**, un *Mancato!* per annullare il colpo; se non lo fai, **perdi un punto vita** (scarta una pallottola). Le pallottole scartate vanno a costituire una riserva in mezzo al tavolo. Quando finisci i punti vita **sei eliminato dal gioco** (a meno che non giochi immediatamente una *Birra*, vedi paragrafo seguente). Puoi annullare solo i **BANG!** diretti a te, non quelli diretti agli altri. La carta **BANG!** è comunque scartata, anche se annullata.



BIRRA

Questa carta ti fa **recuperare un punto vita** (prendi una pallottola dalla riserva). **Non puoi mai avere più punti vita di quelli con cui hai iniziato!** Non puoi giocare la *Birra* per far recuperare punti vita a un altro giocatore.

Puoi giocare la *Birra* in due modi:

- normalmente, durante il tuo turno;
- fuori turno, ma **solo se hai appena ricevuto un colpo fatale**, cioè un colpo che ti toglierebbe l'ultimo punto vita (e non se vieni semplicemente ferito).

La *Birra* **non ha più nessun effetto** se rimangono solo **2 personaggi** in gioco; in altre parole, se giochi la *Birra* non recuperi alcun punto vita.

Esempio. Hai ancora 2 punti vita, e ne perdi 3 a causa dell'esplosione di una Dinamite. Se giochi due Birre rimani a 1 punto vita ($2-3+2=1$), mentre non ti salvi giocando una sola Birra, che ti fa recuperare 1 solo punto vita. Rimarresti a zero!



SALOON

Le carte con due righe di simboli divise da una linea hanno due effetti simultanei, uno per riga.

Qui i simboli indicano “recuperano un punto vita” “tutti gli altri giocatori” e poi, sulla riga seguente: “recupera un punto vita” (poiché non è specificato nient'altro, quest'ultimo effetto si applica solo a chi gioca la carta).

L'effetto complessivo è che **tutti i giocatori in gioco recuperano un punto vita**.

Non puoi giocare il Saloon fuori turno quando stai per perdere l'ultimo punto vita: il *Saloon* non è una *Birra*!



DILIGENZA E WELLS FARGO

I simboli indicano: “Pesca due carte” (**tre** con *Wells Fargo*) dalla cima del mazzo.



EMPORIO

Prendi dal mazzo tante carte quanti sono i giocatori ancora in gioco, e disponile scoperte sul tavolo. Partendo da te e procedendo in senso orario, ognuno sceglie una carta e la aggiunge alla propria mano.



PANICO!

“Pesca una carta” a “un giocatore a distanza 1”. Ricorda che questa distanza non è modificata dalle armi, ma solo da carte tipo *Mustang* e/o *Mirino*.



CAT BALOU

“Fai scartare una carta” a “un qualsiasi giocatore”, indipendentemente dalla distanza.



GATLING

La Gatling spara un “BANG!” a “tutti gli altri giocatori”, indipendentemente dalla distanza. Anche se la Gatling causa un BANG! a tutti gli altri, essa **non è una carta BANG!** Al tuo turno puoi giocare quante Gatling vuoi, ma sempre una sola carta *BANG!*



INDIANI!

Ogni giocatore (eccetto chi gioca gli *Indiani!*) **sceglie** se rispondere scartando una carta *BANG!*, o perdere un punto vita. Contro gli *Indiani!* non sono ammessi *Mancato!* o l'uso del *Barile*.

Trovi una spiegazione più dettagliata de “I simboli sulle carte” a pagina 10.



DUELLO

Ti permette di sfidare un giocatore qualsiasi (guardandolo dritto negli occhi!) indipendentemente dalla distanza. L'avversario **sceglie se** rispondere scartando una carta **BANG!**. Se lo fa, tocca a te scegliere se scartare una carta **BANG!**, e così via: il primo dei due che non scarta una carta **BANG!** **perde un punto vita**, e il duello termina. Durante il *Duello* non sono ammessi *Mancato!* o l'uso del *Barile*. Il *Duello* non è una carta **BANG!**. Le carte **BANG!** scartate durante il *Duello* non contano per il limite di giocare una sola carta **BANG!** per turno.



MUSTANG

Quando hai in gioco un *Mustang* **sei visto dagli altri a una distanza aumentata di 1**. Tu invece continui a vedere gli altri alla distanza normale.

Esempio. Nella figura della distanza, se Andrea (A) avesse in gioco un cavallo Mustang, Beatrice (B) e Filippo (F) lo vedrebbero a distanza 2, Carlo (C) ed Emanuela (E) a distanza 3, Daniela (D) a distanza 4, mentre Andrea continuerebbe a vedere gli altri alla distanza normale.



MIRINO

Quando hai in gioco un *Mirino* **vedi gli altri giocatori a una distanza diminuita di 1**. Gli altri invece continuano a vederti alla distanza normale. Distanze inferiori a 1 sono considerate uguali a 1.

Esempio. Nella figura della distanza, se Andrea (A) avesse in gioco un Mirino, vedrebbe Beatrice (B) e Filippo (F) a distanza 1, Carlo (C) ed Emanuela (E) a distanza 1, Daniela (D) a distanza 2, mentre Andrea continuerebbe a essere visto alla distanza normale.

ESTRARRE!

Alcune carte (*Barile*, *Prigione* e *Dinamite*) hanno i semi e i valori del poker accanto al segno di uguale e poi a quello del loro effetto. Questo significa che per ottenere l'effetto indicato dopo l'uguale, devi prima **“estrarre!”**, cioè **scoprire la prima carta del mazzo, mettendola negli scarti**. Se la carta scoperta ha nell'angolo in basso il seme (e l'eventuale valore) specificato, allora si ha l'effetto indicato. Altrimenti non si ha nessun effetto.

Se è indicato un intervallo di carte particolare, deve uscire una carta all'interno di quell'intervallo, compresi gli estremi.

La sequenza dei valori è:

2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K - A.





BARILE

Questa carta ti consente di “estrarre!” quando sei il bersaglio di un **BANG!**:

- se esce Cuori sei *Mancato!* (come se avessi giocato un *Mancato!*);
- in caso contrario, non succede niente.

Esempio. Supponiamo che tu abbia il Barile in gioco e sia il bersaglio di un BANG!. Scopri la prima carta del mazzo e la metti negli scarti: è un 4 di Cuori! Annulli quindi automaticamente il BANG!, essendo riuscito nell’“estrarre!”. Se non esce una carta di Cuori, il Barile non ha effetto: hai comunque ancora la possibilità di giocare un Mancato! per annullare il BANG!



PRIGIONE

Gioca questa carta davanti a un giocatore a scelta (indipendentemente dalla distanza): lo metti in prigione!

Se sei in prigione, per prima cosa al tuo turno devi “estrarre!”:

- se esce Cuori evadi: scarta la *Prigione*, e gioca il tuo turno normalmente;
- in caso contrario, scarta la *Prigione* e salta il turno.

Per il resto non cambia nulla: se sei in prigione resti un possibile bersaglio di **BANG!** e puoi difenderti usando carte in risposta, come *Mancato!* e *Birra*, se necessario. **La Prigione non può essere giocata contro lo Sceriffo.**



DINAMITE

Gioca la *Dinamite* mettendola davanti a te, dove resterà innocua per un intero giro. Quando inizi il tuo prossimo turno, e hai quindi la *Dinamite* già in gioco, prima ancora di pescare devi “estrarre!”:

- se esce una carta tra il 2 ed il 9 di Picche, la *Dinamite* esplode! Scartala e perdi 3 punti vita;
- in caso contrario, passa la *Dinamite* al giocatore alla tua sinistra (il quale all’inizio del proprio turno farà a sua volta lo stesso controllo, ecc.).

I giocatori continuano a passarsi la *Dinamite*, finché essa esplode, con gli effetti descritti, o viene presa o scartata da un *Panico!* o da *Cat Balou*. Se la *Dinamite* è in gioco assieme alla *Prigione*, va verificata per prima la *Dinamite*. Se perdi punti vita (o esci dal gioco!) a causa dell’esplosione della *Dinamite*, questi danni non si considerano causati da alcun giocatore.

I SIMBOLI SULLE CARTE

Ogni carta riporta uno o più simboli che specificano il suo effetto.



Vale un **BANG!**: toglie 1 punto vita.



Vale un **Mancato!**: annulla l'effetto di .



Recupera un punto vita. Se non è specificato altrimenti, solo chi gioca questa carta beneficia dell'effetto.



Pesca una carta. Se è specificato 'un qualsiasi giocatore' (vedi simbolo relativo), puoi pescare dalla sua **mano** una carta **a caso**, oppure puoi **scegliere** una delle carte che ha **in gioco** di fronte a sé. Se non è specificato nient'altro, pesca dal mazzo. In ogni caso, **aggiungi le carte pescate alla tua mano**.



Fai scartare una carta. Puoi obbligare 'un qualsiasi giocatore' (vedi simbolo relativo) a scartare una carta **a caso** dalla **mano**, oppure puoi **scegliere** una fra quelle che ha **in gioco** di fronte a sé e fargliela scartare.



Specifica che l'effetto si applica a 'un qualsiasi giocatore' a scelta, indipendentemente dalla distanza.



Specifica che l'effetto si applica a 'tutti gli altri giocatori', indipendentemente dalla distanza. È **escluso** chi gioca questa carta.



Specifica che l'effetto si applica a un qualsiasi giocatore a scelta, purché sia a distanza raggiungibile.



Specifica che l'effetto si applica a un qualsiasi giocatore entro la distanza indicata dal numero. Questa distanza può essere modificata da *Mustang* e *Mirino*, però non tiene conto delle armi in gioco.

IN BREVE

- Ogni carta con il simbolo di **Mancato!**  può essere usata per annullare gli effetti di una carta con il simbolo **BANG!** .
- Puoi giocare una sola carta **BANG!** per turno, ma non c'è limite alle carte che riportano il simbolo .
- Non puoi avere due carte con lo stesso nome in gioco davanti a te.
- Puoi avere una sola arma per volta, e in mancanza di un'arma migliore, hai sempre a disposizione una *Colt .45*.
- Le armi non cambiano la distanza tra i giocatori, ma rappresentano solo la gittata di fuoco.
- Quando restano solo due giocatori in gioco la *Birra* non ha più effetto.
- Se stai perdendo l'ultimo punto vita, puoi giocare una *Birra* per evitare di essere eliminato, ma non il *Saloon*.

CURIOSITÀ

Puoi tenere anche traccia dei tuoi punti vita usando una seconda carta personaggio, a faccia in giù, coprendo e scoprendo le pallottole con il tuo personaggio, come nella figura a lato. Così è più facile portare **BANG!** sempre con te per giocarlo ovunque ti trovi!

Jesse Jones con tre punti vita



I PERSONAGGI



Bart Cassidy: ogni volta che perde un punto vita, pesca immediatamente una carta dal mazzo.



Black Jack: nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1) mostra a tutti la seconda carta che pesca. Se è Cuori o Quadri, pesca una carta in più (senza farla vedere).



Calamity Janet: può usare i *Mancato!* come se fossero carte *BANG!*, e viceversa. Se usa un *Mancato!* come *BANG!*, non può giocare un'altra carta *BANG!* nello stesso turno (a meno che non abbia una *Volcanic* in gioco).



El Gringo: ogni volta che perde un punto vita a causa di una carta giocata da un giocatore, pesca una carta a caso dalla mano di quel giocatore (una per ogni punto vita perso). Se quel giocatore non ha carte in mano -peccato!- non pesca. Ricordate che i danni da *Dinamite* non si considerano causati da un giocatore.



Jesse Jones: nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), può pescare la prima carta a caso dalla mano di un giocatore qualsiasi, invece che dal mazzo. Poi pesca la seconda carta dal mazzo.



Jourdonnais: è come se avesse sempre in gioco un *Barile*; può cioè “estrarre!” quando è il bersaglio di un *BANG!*, e con Cuori è mancato. Un eventuale

Barile reale in gioco si somma alla sua abilità naturale, consentendogli di tentare per due volte di annullare il colpo.



Kit Carlson: nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), guarda le prime 3 carte del mazzo: sceglie le due che pesca, e rimette coperta in cima al mazzo quella che avanza.



Lucky Duke: ogni volta che deve “estrarre!”, scopre le prime 2 carte dal mazzo e sceglie il risultato che preferisce, scartando poi entrambe le carte.



Paul Regret: è come se avesse sempre in gioco un *Mustang*; è visto cioè subito dagli altri a una distanza aumentata di 1. Un eventuale *Mustang* reale in gioco si somma alla sua abilità naturale, aumentando in totale la distanza a cui è visto di 2.



Pedro Ramirez: nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), può pescare la prima carta dalla cima della pila degli scarti, invece che dal mazzo. Poi pesca la seconda carta dal mazzo.



Rose Doolan: è come se avesse sempre in gioco un *Mirino*; vede cioè subito gli altri ad una distanza diminuita di 1. Un eventuale *Mirino* reale in gioco si somma alla sua abilità naturale, diminuendo in totale la distanza a cui vede gli altri di 2.



Sid Ketchum: in qualunque momento può scartare 2 carte dalla propria mano per recuperare 1 punto vita. Se vuole e gli è possibile, può anche usare più volte di seguito quest'abilità. Ricordate che non si possono mai avere più punti vita di quelli iniziali.



Slab the Killer: per annullare le sue carte *BANG!* servono 2 *Mancato!*. L'effetto del *Barile*, se attivato con successo, corrisponde solo ad 1 *Mancato!*.



Suzy Lafayette: non appena rimane senza carte in mano, pesca immediatamente una carta dal mazzo.



Vulture Sam: non appena un personaggio è eliminato, Sam prende in mano tutte le carte che quel personaggio aveva in mano e in gioco.



Willy The Kid: nel suo turno può usare un numero qualsiasi di carte *BANG!* Queste possono essere usate anche contro giocatori diversi.

BANG! IL CANDELOTTO

Per una partita scoppiettante utilizza questa variante ESPLOSIVA!

Questa variante introduce il candelotto.

Le regole rimangono quelle di **BANG!**, con le seguenti aggiunte.

Al termine della preparazione, lo Sceriffo prende il candelotto e lo mette di fronte a sé. Se nella mano iniziale di un giocatore c'è la carta *Dinamite*, quel giocatore pesca una carta in sostituzione e rimescola la *Dinamite* nel mazzo.

Durante il tuo turno, ogni volta che **ferisci** un giocatore tramite una carta *BANG!* prendi il candelotto, ovunque sia, e mettilo davanti a te.

Quando peschi la carta *Dinamite* (anche a causa di un "estrarre!") **devi** mostrarla e metterla in gioco **di fronte al giocatore che ha il candelotto**. In questo caso la *Dinamite* non conta come carta pescata o estratta. Pesca o "estrai" una nuova carta al posto della *Dinamite*.

Da questo momento la *Dinamite* segue le normali regole di gioco.

Quando la *Dinamite* esce dal gioco (perché esplode o viene scartata) rimescolala subito nel mazzo. Se per un qualunque motivo devi prendere in mano la *Dinamite* che è in gioco (ad es. se giochi *Panico!*), mettila subito davanti al giocatore in possesso del candelotto, anziché in mano.





Dodge City: una città popolosa, caotica, fiorente e... pericolosa. I suoi saloon sono leggendari, come le personalità che vi transitano. Attirati dall'improvvisa ricchezza della città, qui si accalcano i peggiori elementi dei dintorni, e le sparatorie sono all'ordine del giorno. Far rispettare la legge è un compito solo per gli Sceriffi più coraggiosi. Siete pronti a visitare il "Boot Hill" più famoso del West?

CONTENUTO

- 15 personaggi



- 8 ruoli



- 40 carte da gioco



- 1 carta riassuntiva



- 2 carte extra



- 4 pallottole di legno



- 1 plancia doppio strato



Dodge City è un'espansione per il gioco **BANG!**.

In questa espansione vengono introdotti 15 nuovi personaggi (da mescolare a quelli originali) e 40 nuove carte (da mescolare a quelle del gioco base). Inoltre, sono presenti 8 carte ruolo e 1 riassuntiva, 1 plancia e pallottole in più per poter giocare la partita con otto giocatori. Le regole rimangono quelle di **BANG!**, con le seguenti aggiunte.

CARTE A BORDO VERDE

Alcune delle carte aggiuntive hanno un **bordo verde**. Gioca queste carte di fronte a te, scoperte, come le carte a bordo blu. Per ottenere l'effetto illustrato, prendi la carta davanti a te e **scartala**. Tuttavia, **non puoi usare le carte a bordo verde nello stesso turno in cui le giochi**.

Ogni carta a bordo verde, come le altre del gioco base, riporta i simboli che spiegano il suo effetto. Puoi usare fuori turno solo le carte col simbolo di *Mancato!* 

Le carte a bordo verde davanti ai giocatori sono "in gioco", e possono essere rimosse tramite *Cat Balou*, *Panico!*, *Can Can*, ecc., proprio come le carte blu. Nota che se prendi una carta verde con *Panico!* o *Rag Time* non puoi usarla subito: devi infatti prima prendere la carta in mano e giocarla di fronte a te, e poi attendere il prossimo turno per poterla usare.



Esempio 1. Giochi di fronte a te un Sombreiro.

Già dal turno del prossimo giocatore, puoi scartare questa carta per ottenere l'effetto di un Mancato! 



Esempio 2. Giochi di fronte a te una Derringer.

Durante uno dei tuoi prossimi turni, se hai ancora la carta davanti a te, puoi scegliere di scartarla per causare un BANG!  a un giocatore a distanza 1, e pescare anche una carta dal mazzo.

IL SIMBOLO "IN PIÙ SCARTA UNA CARTA"

Alcune carte riportano questo nuovo simbolo, seguito dal segno di uguale e da altri simboli. Per ottenere l'effetto illustrato dopo l'uguale, devi giocare la carta e **scartare in più dalla mano** un'altra carta a tua scelta.





Esempio 3. Giochi una Rissa, mettendola negli scarti e scartando dalla mano un'altra carta a tua scelta. Fai scartare a ogni giocatore una carta in gioco o in mano, a tua scelta (per ogni giocatore puoi scegliere in modo differente).



Esempio 4. Giochi una Tequila, scartando anche un'altra carta. Fai recuperare un punto vita a un giocatore qualsiasi (anche a te stesso, se vuoi).

ALTRE CARTE

Ci sono anche carte uguali a quelle del gioco base: queste devono essere aggiunte al mazzo perché la proporzione tra le varie carte sia rispettata. Alcune carte combinano in modo diverso simboli già esistenti. Segui semplicemente il significato dei simboli per ottenere il loro effetto.

In generale, ricorda che:

- ogni carta con il simbolo di *Mancato!*  può essere usata per annullare gli effetti di una carta con il simbolo *BANG!* .
- quando stai perdendo l'ultimo punto vita, puoi giocare **solo** una *Birra* per evitare di essere eliminato. Non puoi giocare altre carte che fanno guadagnare un punto vita come *Saloon*, *Borraccia*, *Tequila*, *Whisky*.
- puoi giocare **una sola carta** *BANG!* **per turno**, ma non c'è limite alle carte che riportano il simbolo .
- se la *Dinamite* non esplode, passala al primo giocatore alla tua sinistra che non abbia già un'altra *Dinamite* in gioco (nessuno può avere davanti a sé due carte uguali).



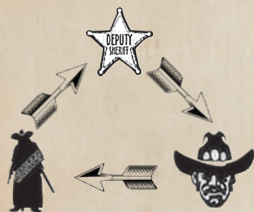
Esempio 5. In risposta a un Pugno, giochi la Schivata: eviti quindi il colpo, e peschi una carta dal mazzo.

REGOLE PER 8 GIOCATORI

Nella confezione sono compresi 8 ruoli (1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge e 2 Rinnegati) che rimpiazzano quelli del gioco base, più una plancia e qualche pallottola aggiuntiva per permetterti di giocare anche in otto. Per giocare in 8 distribuisce, come di consueto, un ruolo coperto a ciascun giocatore. Ciascuno dei due Rinnegati gioca per sé e vince se rimane l'ultimo personaggio in vita. Pertanto, se si arriva allo Sceriffo solo contro i due Rinnegati e lo Sceriffo viene eliminato per primo, la vittoria è dei Fuorilegge!

REGOLE SPECIALI PER 3 GIOCATORI

Prendi le carte ruolo di Vice, Fuorilegge e Rinnegato e dante a caso una a ogni giocatore, lasciandole però **scoperte** sul tavolo. Ognuno conosce il ruolo degli altri.



Ogni ruolo ha un obiettivo diverso:

- il **Vice** deve eliminare il Rinnegato;
- il **Rinnegato** deve eliminare il Fuorilegge;
- il **Fuorilegge** deve eliminare il Vice.

Il flusso del gioco è identico al gioco originale. Il Vice inizia.

Vinci non appena raggiungi il tuo obiettivo, purché tu abbia **eliminato di persona** il tuo bersaglio: ad esempio, come Vice devi eliminare di persona il Rinnegato. Se il colpo fatale viene dato dall'altro giocatore, l'obiettivo per entrambi i sopravvissuti diventa quello di rimanere l'ultimo personaggio in vita. Per esempio, se il Rinnegato viene eliminato dal Fuorilegge anziché dal Vice, il Vice non ha ancora vinto: per farlo deve eliminare anche il Fuorilegge (che a sua volta deve eliminare il Vice...).

In ogni caso, quando elimini un altro giocatore, indipendentemente dai ruoli, peschi subito 3 carte dal mazzo.

Non essendoci lo Sceriffo, la *Prigione* può essere giocata su chiunque.

Al solito, la *Birra* non ha effetto se rimanete solo in due.

I NUOVI PERSONAGGI



Apache Kid: le carte marroni di **Quadri** giocate dagli avversari non hanno alcun effetto su di lui. Durante il *Duello* la sua abilità non funziona.



Belle Star: nel suo turno, le carte in gioco di fronte agli altri giocatori non hanno effetto. Questo si applica sia alle carte con bordo blu, sia a quelle con bordo verde.



Bill Noface: nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), ne pesca una, più 1 carta per ogni ferita che ha. Pertanto, se non ha ferite pesca 1 carta; con una ferita ne pesca 2; con due ferite ne pesca 3 e così via.



Chuck Wengam: nel suo turno può scegliere di perdere 1 punto vita per pescare 2 carte dal mazzo. Se vuole, può anche usare più volte di seguito quest'abilità, ma non può scegliere di perdere in questo modo l'ultimo punto vita.



Doc Holyday: nel suo turno può scartare una sola volta due carte qualsiasi per ottenere l'effetto di un *BANG!* (su un avversario a distanza raggiungibile). Tale effetto non conta nel limite di una carta *BANG!* per turno. Per sparare ad *Apache Kid* in questo modo basta che una delle due carte non sia di Quadri.



Elena Fuente: può usare una carta qualsiasi dalla mano come un *Mancato!*.



Greg Digger: ogni volta che un altro personaggio è eliminato, recupera 2 punti vita. Al solito, non può guadagnare più punti vita di quelli con cui inizia.



Herb Hunter: ogni volta che un altro personaggio è eliminato, pesca 2 carte dal mazzo. Se elimina un Fuorilegge personalmente, dunque, pesca in totale 5 carte



José Delgado: nel suo turno può scartare una carta blu dalla mano per pescare 2 carte dal mazzo. Se vuole e gli è possibile, può usare fino a **due volte** quest'abilità.



Molly Stark: ogni volta che gioca o scarta volontariamente una carta fuori turno dalla mano (per esempio *Mancato!*, *Birra*, oppure *BANG!* in risposta agli *Indiani!*), pesca subito un'altra carta dal mazzo. Mentre risponde a un *Duello*, però, non pesca: solo **al termine** del *Duello* pesca tante carte quanti *BANG!* ha scartato. Carte scartate a causa di carte quali *Cat Balou*, *Panico!*, *Rissa* o *Can Can* **non** sono scartate volontariamente!



Pat Brennan: nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), sceglie se pescare le consuete due carte dal mazzo o, in alternativa, prendere **una** carta (e solo questa) in gioco e aggiungerla alla propria mano. La carta in gioco può essere di fronte ad un giocatore qualsiasi, e può essere sia a bordo blu che a bordo verde.



Pixie Pete: nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), ne pesca 3 invece di 2.



Sean Mallory: alla fine del suo turno (fase 3) può tenere in mano fino a 10 carte. Non deve scartare se ha meno punti vita.



Tequila Joe: ogni volta che gioca una *Birra*, recupera 2 punti vita anziché 1. Con *Saloon*, *Tequila*, *Borraccia* recupera solo 1 punto vita.



Vera Custer: all'inizio del suo turno, prima di pescare, indica un altro personaggio ancora in gioco. Fino al suo prossimo turno ha la stessa abilità di quel personaggio.



*Una cascata di pepite d'oro è la ricompensa per il pistolero più abile!
Guadagna nuovi e straordinari equipaggiamenti che ti aiuteranno nella corsa, ma presta
attenzione ai nuovissimi pistolero ombra... hanno un solo scopo: farti fuori!
Riuscirai a galoppare per primo fino al fiume più ricco?*

CONTENUTO

- 24 equipaggiamenti



- 1 ruolo "Rinnegato ombra"
(da usare solo con la variante "I pistolero ombra").



- 8 personaggi



- 30 pepite d'oro



GLI EQUIPAGGIAMENTI

All'inizio della partita mescola gli equipaggiamenti in un mazzetto a parte, poi mettilo un po' distante dal mazzo di gioco. Pesca i primi tre equipaggiamenti, e mettili in una fila a faccia in su.

Metti le pepite d'oro in un mucchietto al centro del tavolo. Inizii il gioco senza né equipaggiamenti né pepite d'oro in tuo possesso.

Il gioco si svolge come in **BANG!** tranne che per quanto segue.

Ogni volta che fai perdere un punto vita a un altro giocatore in qualunque modo (con **BANG!**, **Indiani!**, **Duello**, ecc.), **prendi una pepita d'oro** dal mucchietto (se non ce ne sono più, usa altri segnalini). Se fai perdere punti vita a più giocatori con la stessa carta, prendi una pepita per ogni ferita che hai causato. Tieni le pepite che prendi di fronte a te, ben visibili a tutti.

*Esempio. In una partita con cinque giocatori, giochi una Gatling (un **BANG!** a ciascun altro giocatore). Antonio risponde con un Mancato!, mentre Beatrice, Carlo e Davide subiscono il colpo. Prendi tre pepite dal mucchietto.*

Durante la fase 2 del tuo turno, hai queste tre **possibilità aggiuntive**:



1. Comprare uno o più equipaggiamenti

Puoi pagare il numero di pepite indicate su uno dei tre equipaggiamenti scoperti in fila per prendere quell'equipaggiamento. Se l'equipaggiamento ha il bordo marrone, applicane subito l'effetto e poi scartalo. Se l'equipaggiamento ha il bordo nero, tienilo scoperto di fronte a te.

Esempio. Paghi 2 delle tue pepite e prendi un Complice, lo usi come fosse Cat Balou, e lo scarti. Poi paghi altre 2 pepite e prendi il Ferro di Cavallo: lo metti davanti a te e puoi usarlo ogni volta che devi "estrarre!".



2. Scartare uno o più equipaggiamenti di altri

Puoi scartare un equipaggiamento di un altro giocatore pagandone il costo **più una pepita**. Il proprietario dell'equipaggiamento non può opporsi a questa azione.

Esempio. Scarti il Ferro di Cavallo di Antonio pagando 3 pepite (2, il costo del Ferro di Cavallo, più 1). Poi scarti anche il Talismano di Beatrice, pagando 4 pepite (3, il costo del Talismano, più 1).



3. Giocare una o più Birre per prendere pepite

Puoi giocare **una carta Birra** dalla mano per prendere **1 pepita** dal mucchietto. Puoi giocare quante *Birre* vuoi in questo modo. Ovviamente in questo caso la *Birra* non fa recuperare nessun punto vita! Puoi giocare *Birre* per prendere pepite anche quando sono rimasti solo due giocatori. Non puoi giocare altre carte con effetti simili (tipo *Saloon*) per prendere pepite.

Esempio. Hai 2 Birre in mano. Ne giochi una per recuperare un punto vita, e l'altra per prendere 1 pepita dal mucchietto.

Non c'è limite al numero di equipaggiamenti che puoi comprare o scartare in un turno, né a quelli che puoi avere di fronte a te. Ma ricorda: non puoi mai avere in gioco due carte con lo stesso nome - questo vale anche per gli equipaggiamenti. Gli equipaggiamenti comprati sono subito rimpiazzati pescandone altri dal mazzetto. Le pepite che paghi (sia per comprare, sia per scartare) tornano sempre nel mucchietto centrale.

Gli equipaggiamenti non possono essere oggetto di Panico! o Cat Balou, né di altre carte del set base e delle espansioni, né di abilità di personaggi. **L'unico modo per scartare un equipaggiamento è di pagarne il costo più una pepita.**

Quando sei eliminato, anche i tuoi equipaggiamenti sono scartati. Quando scarti gli equipaggiamenti mettili sempre in fondo al loro mazzetto **a faccia in su**. (Le abilità di personaggi come Vulture Sam non funzionano con gli equipaggiamenti.) Quando, pescando un equipaggiamento, scopri una carta a faccia in su, allora rimischia tutto il mazzetto e mettilo, stavolta a faccia in giù, come nuovo mazzetto da cui pescare.

VARIANTE DI GIOCO: I PISTOLERI OMBRA

Con questa variante, non sei mai eliminato definitivamente dal gioco! (Puoi usare questa variante anche senza GOLD RUSH, ma ricorda che i personaggi di questa espansione sono specificamente bilanciati per il gioco con i pistoleri ombra.)

Quando arrivi a zero punti vita e sei eliminato, esci dal gioco solo temporaneamente. Tutte le regole relative all'eliminazione rimangono valide: scarta tutte le carte che hai in mano e in gioco (compresi eventuali equipaggiamenti), rivela il tuo ruolo e verifica le condizioni di vittoria. Se ad esempio eri un fuorilegge, chi ti ha eliminato pesca la ricompensa di tre carte, ecc. **Mantieni però le tue pepite d'oro, se ne hai.**

Ad ogni tuo prossimo turno (in altre parole, ogni volta che dovrebbe toccare a te, se tu fossi ancora in gioco), **torni in gioco temporaneamente come "pistolero ombra"**: rispettivamente come "Vice Sceriffo ombra", "Fuorilegge ombra" o "Rinnegato ombra".

Da pistolero ombra hai zero punti vita. Peschi 2 carte, giochi il turno normalmente, e poi esci di nuovo dal gioco. Durante il tuo turno giochi come se fossi vivo, con le tue abilità. Non puoi però perdere o guadagnare punti vita (gli effetti di carte di questo tipo vengono ignorati dai pistoleri ombra). Al termine del tuo turno esci di nuovo dal gioco, e scarti tutte le carte che hai in mano e di fronte a te (compresi eventuali equipaggiamenti). Attenzione però: i pistoleri ombra non sono considerati "personaggi in gioco" che vengono eliminati, quindi questa volta le abilità che si attivano all'eliminazione di un personaggio non hanno luogo.

Quando non è il tuo turno, sei a tutti gli effetti fuori dal gioco. Le tue abilità non funzionano, non vieni contato nella distanza, né considerato per carte tipo *Emporio*, *Dinamite*, ecc.

Le pepite d'oro fanno eccezione: le mantieni da turno a turno, e puoi accumularne delle altre. Nel tuo turno puoi spendere le tue pepite per comprare o scartare equipaggiamenti. Nota però che gli equipaggiamenti a bordo nero davanti a te sono poi scartati, come le tue altre carte, a fine turno.

Importante: se restano in gioco solo lo Sceriffo e il Rinnegato, allora tutti i pistoleri ombra escono definitivamente dal gioco.



IL RINNEGATO OMBRA

Una regola speciale si applica al Rinnegato ombra. Egli gioca di volta in volta con la squadra più debole. Conta il numero degli **altri Ruoli scoperti**, cioè di giocatori eliminati, più lo Sceriffo: **il Rinnegato ombra gioca con la squadra che ha più carte Ruolo scoperte. In caso di parità, gioca con i Fuorilegge.**

Non appena il Rinnegato viene eliminato e diventa ombra, prende la carta ruolo “Rinnegato ombra” e la tiene scoperta di fronte a sé. All’inizio di ogni suo turno, dopo aver determinato la propria squadra, il Rinnegato ombra gira la carta ruolo sul lato appropriato (Vice Sceriffo ombra, oppure Fuorilegge ombra). Da questo momento in poi vince con la nuova squadra cui appartiene. Il nuovo ruolo del Rinnegato resta fino al suo prossimo turno, anche se la situazione nel frattempo cambia. Il Rinnegato ombra non torna più al suo ruolo originale di Rinnegato. La carta “Rinnegato ombra” non va inclusa nel conteggio per determinare la squadra.

Esempio. Se è stato eliminato solo il Rinnegato, l'unica altra carta Ruolo scoperta è quella dello Sceriffo, quindi il Rinnegato ombra gioca con la Legge (cioè da Vice Sceriffo ombra). Se poi viene eliminato un Fuorilegge, il Rinnegato ombra al suo prossimo turno inizia a giocare invece come Fuorilegge ombra (c'è un caso di parità perché le carte Ruolo scoperte sono Sceriffo e un Fuorilegge, quindi gioca coi Fuorilegge). Se a un certo punto viene eliminato anche un Vice, torna a giocare con lo Sceriffo (infatti i Ruoli scoperti sarebbero: Sceriffo, Vice e Fuorilegge, quindi 2-1). E così via.

NOTE

- La *Dinamite* va sempre passata in senso orario al primo giocatore ancora in gioco (ignora i pistolero ombra);
- quando sei eliminato come pistolero ombra, anche i tuoi equipaggiamenti sono scartati, ma non finiscono in mano a *Vulture Sam*;
- al termine del turno da pistolero ombra, le carte scartate non vengono pescate da *Vulture Sam*; analogamente, se giochi con l'espansione **BANG! Dodge City**, neanche le abilità di *Greg Digger* e *Herb Hunter* si attivano.

EQUIPAGGIAMENTI



Bottiglia: malgrado abbia gli stessi effetti, **non è** una carta *Panico!*, una *Birra* o un *BANG!*. Il *BANG!* che consente di sparare non conta per il limite di un *BANG!* a turno.



Calumet: non funziona durante il *Duello*.



Complice: malgrado abbia gli stessi effetti, **non è** una carta *Emporio*, un *Duello* o *Cat Balou*.



Ferro di cavallo: tutte le carte usate per l' "estrarre!" sono scartate.



Ricercato: le 2 carte e la pepita sono in aggiunta ad altri effetti (es. se è un fuorilegge si pescano $3 + 2 = 5$ carte e 1 pepita – se lo Sceriffo elimina un Vice ricercato, pesca prima di scartare le carte, ma tiene le pepite). La pepita si aggiunge a quella che prendi per aver tolto l'ultimo punto vita al ricercato.



Rum: esempio: "estrai!"



e *guadagni 3 punti vita*. Tutte le carte "estratte" sono scartate.



Setaccio: per tenere traccia del numero di carte che peschi col Setaccio, metti le pepite che paghi per pescare sul Setaccio stesso, e poi scartale tutte insieme a fine turno.



Stivali: non funziona quando si perde l'ultimo punto vita.



Talismano: la pepita si prende sempre dal mucchio, mai dal giocatore che eventualmente ti ha ferito. Non funziona quando si perde l'ultimo punto vita.



Zaino: può anche essere usato fuori turno quando stai per perdere l'ultimo punto vita.

PERSONAGGI



Don Bell: alla fine del turno extra non estrae di nuovo.



Dutch Will: la carta che scarta deve essere una delle due che ha pescato nella propria fase 1, a scelta.



Jacky Murieta: può sparare più *BANG!* extra per turno, finché vuole e ha pepite. Non deve giocare carte per usare questa abilità.



Josh McCloud: solo nel suo turno. Se pesca un equipaggiamento nero che già possiede, lo scarta.



Madam Yto: non importa che la *Birra* sia stata giocata per il punto vita o per prendere una pepita. Non importa chi gioca la *Birra*, valgono anche quelle giocate da Madam Yto. L'abilità non funziona se qualcuno usa altre carte simili come *Whisky* o *Bottiglia* come *Birra*.



Pretty Luzena: può comprare più di un equipaggiamento per turno, ma uno solo con costo diminuito di 1. Se usa l'abilità su un equipaggiamento che costa 1, lo prende gratis.



Raddie Snake: per tenere traccia del numero di carte che peschi, metti le pepite che paghi sulla carta, e poi scartale tutte insieme a fine turno.



Simeon Picos: la pepita si prende dal mucchio, non dal giocatore che eventualmente l'ha ferito.



WILD WEST SHOW



Contenuto: 8 personaggi, 10 carte da gioco.

Le carte di *Wild West Show* riportano questo simbolo.

Aggiungi i nuovi personaggi a quelli originali di **BANG!** Prima di iniziare, rimuovi la carta intitolata *Wild West Show* e mescola le altre carte "Wild West Show" coperte, in un mazzetto separato dalle carte da gioco. Poi aggiungi *Wild West Show* in fondo al mazzetto (detto **WWS**), e mettilo al centro del tavolo. Il gioco procede come al solito, con la seguente modifica: quando giochi *Diligenza* o *Wells Fargo*, prendi il mazzetto **WWS** e mettilo davanti a te. Poi gira la prima carta, e leggi a voce alta il suo effetto. Quell'effetto è ora valido per tutti, e continua finché non viene giocata una nuova *Diligenza* o *Wells Fargo*. Chi gioca la successiva *Diligenza* o *Wells Fargo* prende il mazzetto **WWS**, gira una nuova carta che sostituisce la precedente, e via di seguito. La carta precedente viene tolta dal gioco.

Eccezione: una volta scoperta, la carta *Wild West Show* resta in gioco fino alla fine della partita e non viene più sostituita.

PERSONAGGI



Flint Westwood: la carta dalla tua mano è a scelta, non a caso. Se il giocatore bersaglio ha una sola carta, ne ricevi solo una.



Gregory Deck: i personaggi validi sono solo quelli del gioco base. Al tuo prossimo turno, puoi decidere di tenere i personaggi pescati oppure cambiarli. Se decidi di cambiarli, devi cambiarli entrambi. Questa abilità si applica anche a inizio partita.



John Pain: la carta presa così non può essere usata subito; devi attendere che finisca l'effetto precedente. Ad



esempio, se è una *Birra* e perdi contestualmente l'ultimo punto vita, non puoi giocarla.



Lee Van Kliff: la carta a bordo marrone può essere anche un altro **BANG!** Puoi ripetere una sola volta ciascun effetto. Se ripeti l'effetto di *Diligenza* o *Wells Fargo*, la carta **WWS** cambia solo la prima volta. Ripetere l'effetto conta come una carta giocata, se in gioco c'è *Miss Susanna*.

Teren Kill: se l'«estrarre!» fallisce, non puoi giocare una *Birra* per salvarti.

NUOVE CARTE



Camposanto: i giocatori rientrano in gioco in modo definitivo. Quindi restano in gioco anche dopo che il *Camposanto* termina il suo effetto, se sono ancora vivi.



Darling Valentine: i giocatori poi pescano anche le solite 2 carte dal mazzo.



Dorothy Rage: se il giocatore che obblighi non ha quella carta, deve mostrare la mano. Se ce l'ha, deve giocarla come se fosse lui di turno, anche per il calcolo della distanza. Sei tu però a scegliere eventuali bersagli.



Lady Rosa del Texas: porta con te tutte le tue carte, la plancia, e tutto il resto!



Miss Susanna: non si applica a chi salta il turno per la *Prigione*.



Regolamento di conti: Big Spencer può usare i *BANG!* come *Mancato!* e Lee Van Kliff può scartare una qualsiasi carta per usare la sua abilità.



Wild West Show: è come se tutti avessero l'obiettivo del Rinnegato, ma i veri ruoli restano gli stessi (lo Sceriffo non può andare in Prigione, e chi elimina un Fuorilegge pesca 3 carte). Se lo Sceriffo è eliminato, si prosegue. La vittoria è individuale.

THE VALLEY OF SHADOWS



Contenuto: 8 personaggi, 16 carte da gioco.

Le carte di The Valley of Shadows riportano questo simbolo.

In questa espansione trovi 8 nuovi personaggi (da mescolare a quelli originali) e 16 nuove carte da gioco (da mescolare a quelle del gioco base). Quando un effetto richiede una carta *BANG!* o *Mancato!* (es.: Colorado Bill, Mick Defender, *Taglia*, ecc.), devi usare proprio una **carta BANG!** o *Mancato!* o una carta che conta come **carta BANG!** o *Mancato!* (ad es. *LeMat*, *Calamity Janet*, ecc., ma non *Gatling*, *Sventagliata*, ecc.).

PERSONAGGI



Black Flower: puoi usare una qualunque carta di fiori come *BANG!* in aggiunta al singolo *BANG!* per turno.



Colorado Bill: carte come *Mancato!* o *Barile* o l'abilità di Jourdonnais non possono essere usate.



Der Spot-Burst Ringer: la carta *BANG!* non conta per il limite di una carta *BANG!* a turno.



Evelyn Shebang: devi scegliere se pescare 0, 1 o 2 carte prima di pescare (non puoi pescare una carta, guardarla, e poi scegliere di "sparare" la seguente).



Henry Block: la carta è pescata (o scartata) solo dopo che il *BANG!* automatico è stato risolto. Funziona ad es. contro Jesse Jones e Pat Brennan, ma non contro abilità automatiche tipo quella di El Gringo.



Mick Defender: l'abilità funziona anche contro carte che coinvolgono più giocatori (*Gatling*, *Indiani*, ecc.). Il *Mancato!* previene gli effetti solo per te, non per gli altri.

NUOVE CARTE



Fantasma (2x): un fantasma è in gioco a tutti gli effetti ma non ha punti vita; quindi, alla fine del turno, scarta tutte le carte in mano. Se la carta *Fantasma* viene tolta, il fantasma esce di nuovo dal gioco.



Fuga: funziona anche su carte che coinvolgono più giocatori (*Gatling*, *Indiani*, ecc.).



LeMat: la carta giocata vale come carta *BANG!*, quindi ne puoi giocare comunque solo 1.



Mira: è comunque sufficiente 1 solo *Mancato!* per evitare il colpo.



Salvo! puoi anche prevenire un danno inferto da te.



Serpente a sonagli: resta in gioco anche dopo aver fatto danno.

L'ordine di controllo è: *Dynamite* > *Prigione* > *Serpente a sonagli*.



Sventagliata: conta come il tuo unico *BANG!* del turno. Il *BANG!* secondario è obbligatorio ed è sparato anche se il primo viene annullato.



Taglia: resta in gioco finché non viene rimossa in qualche modo (*Panico!*, ecc.).



Tomahawk: la massima distanza raggiungibile è 2, ma può essere usato anche a distanza 1.



Tornado: se non hai in mano carte da scartare, peschi comunque 2 carte.



Ultimo giro: può essere giocato quando si resta in 2, ma mai fuori turno.



Contenuto: 13 carte High Noon e 15 carte A Fistful of Cards.

Queste due espansioni, originariamente pubblicate in confezioni separate, sono oggi presentate assieme perché hanno le stesse regole.

High Noon (*Mezzogiorno di Fuoco*) e **A Fistful of Cards** (*Per un Pugno di Carte*) sono due espansioni per **BANG!** (riconoscibili dal dorso differente e dal colore del bordo) che usano entrambe le stesse regole.

Il gioco si svolge come in **BANG!**, tranne che per quanto segue. Lo Sceriffo sceglie rispettivamente la prima o la seconda tra queste due espansioni, mischia a parte queste carte, coperte, e mette la carta *Mezzogiorno di Fuoco* (*Per un Pugno di Carte*, se state usando la seconda espansione) in cima. Poi ribalta tutto il mazzetto mettendolo **scoperto** accanto a sé, in modo che *Mezzogiorno di Fuoco* (o *Per un Pugno di Carte*, rispettivamente) risulti l'ultima carta. Dal secondo giro di gioco in poi lo Sceriffo, prima di iniziare il proprio turno, prende dal mazzetto la carta in cima (avendo cura che sul mazzo resti visibile solo la carta seguente), la legge ad alta voce e la pone al centro del tavolo a formare una pila.

Questa carta in cima alla pila nel centro del tavolo è ora in gioco, e i giocatori dovranno seguire i suoi effetti, fino a quando essa non sarà coperta da una nuova carta.

L'ultima carta del mazzetto, *Mezzogiorno di Fuoco* o *Per un Pugno di Carte*, resta in gioco e ha effetto **fino a fine partita**.

Potete usare insieme queste due espansioni in questo modo: lo Sceriffo mette da parte *Mezzogiorno di Fuoco* e *Per un Pugno di Carte*; mischia assieme le restanti carte, coperte, e ne pesca casualmente dodici (di più se volete una partita più lunga). Mette **in cima** al mazzetto una carta a caso tra le due messe da parte, e ripone nella scatola tutte le altre. Poi **ribalta** il mazzetto mettendolo **scoperto** accanto a sé.

NOTA ALLE CARTE

“All’inizio del turno” significa che la carta ha effetto prima di ogni altra azione. Per *Rimbalzo* e *Roulette Russa*, può essere usata qualsiasi carta con il simbolo di *Mancato!* 



*Armati e pericolosi: così si presentano i nuovi pistoleri arrivati in città, pronti allo scontro.
 Per non parlare del carico di nuove merci appena consegnato.
 Contiene tante sorprese: armi letali, oggetti potenti e munizioni micidiali...
 le carte Dangerous! Il loro uso però è limitato nel tempo,
 e se non sarai veloce ad approfittarne, i tuoi nemici lo saranno senz'altro!*

CONTENUTO

- 28 carte da gioco:
 - 13 carte Dangerous: 9 oggetti e 4 armi
 - 9 nuove carte a bordo marrone
 - 6 carte del set base



- 8 personaggi



- 32 segnalini Carica



In questa espansione vengono introdotti 8 nuovi personaggi (da mescolare a quelli originali) e 28 nuove carte (da mescolare a quelle del gioco base). Tieni i segnalini Carica  al centro del tavolo in una "riserva" comune: a meno che una carta dica diversamente, quando devi prendere delle cariche, prendile dalla riserva, e quando le devi scartare o spendere, restituiscile alla riserva. Durante il gioco i segnalini Carica si tengono sulle carte Dangerous e sul proprio personaggio, e servono ad attivare le carte Dangerous, le abilità di alcuni personaggi, e ad aumentare l'effetto di alcune carte potenziabili, come vedremo di seguito. Le regole rimangono quelle di **BANG!**, con le seguenti aggiunte.

LE CARTE DANGEROUS

Le carte Dangerous, hanno bordo **arancione**, e si comportano esattamente come le carte a bordo blu (= armi e altri oggetti), ma con le seguenti aggiunte.



• **Giocare una carta Dangerous.** Quando metti una carta Dangerous in gioco davanti a te (eccezione: *Bomba* può essere giocata su chiunque), che sia un oggetto o un'arma, aggiungi su di essa 3 .

• **Usare una carta Dangerous.** Per usare una tua carta Dangerous in gioco, devi prima pagare scartando dalla carta il numero di  indicati (vedi figura). Se li scarti, ottieni l'effetto descritto sulla carta. Se non ci sono abbastanza  sulla carta, l'effetto non può essere usato.



ES.: PAG. 2

• **Esaurire una carta Dangerous.** Non appena una carta Dangerous in gioco non ha più  su di sé, scartala subito.

• **Ricaricare una carta Dangerous** (o il proprio personaggio). Ci sono due modi per aggiungere  a una carta Dangerous in gioco, o al proprio personaggio.

1. Giocare una carta a bordo blu. Ogni volta che giochi una carta a bordo blu, puoi aggiungere 1  su una tua carta Dangerous in gioco o sul tuo personaggio (vedi anche *I personaggi*). Vale anche quando giochi una carta a bordo blu su un altro giocatore (ad es.: *Prigione*), ma non quando ne ricevi una (ad es.: *Dinamite*).

2. Scartare una carta dalla mano a fine turno. Ogni volta che nella tua fase 3 devi scartare una o più carte dalla mano (cioè quando il numero di carte in mano supera quello dei punti vita correnti) puoi aggiungere 1  per ogni carta così scartata su una tua carta Dangerous in gioco o sul tuo personaggio. Ricorda che in questa fase non puoi scartare volontariamente carte dalla mano! Nota che le cariche che aggiungi in questa fase non possono essere utilizzate ora, poiché la fase 3 conclude il turno.

Ogni carta Dangerous può avere su di sé un massimo di 4 : eventuali cariche da aggiungere in più oltre la 4a vengono ignorate. Lo stesso limite vale anche per i personaggi.



Se al momento di giocare una carta Dangerous non ci sono abbastanza  nella riserva per giocarla (di norma 3), la carta **non può essere giocata**.

Dal momento che si comportano come le carte a bordo blu, le carte Dangerous in gioco possono essere scartate giocando *Cat Balou*, ecc. Nota che se giochi un *Panico!* su una carta Dangerous in gioco, la prendi in mano senza le cariche che sono su di essa, che tornano alla riserva (se poi metti in gioco la stessa carta, mettili sopra i 3  come al solito).

I  sulle carte non possono essere bersaglio di carte o effetti a meno che non sia esplicitamente scritto.

LE ARMI DANGEROUS

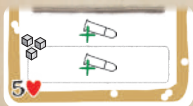
Queste carte Dangerous sono armi a tutti gli effetti: hanno bordo arancione (anziché blu) senza fori, illustrazione in bianco e nero e un numero nel mirino. Sostituiscono e sono sostituite da ogni altra arma. Come le armi a bordo blu, ti consentono di giocare una carta **BANG!** dalla mano fino alla distanza raggiungibile, ma ogni arma Dangerous ha anche un effetto speciale che puoi attivare se spendi i  **richiesti contestualmente alla carta BANG!** che giochi (e prima che l'avversario possa rispondere, ad es. giocando *Mancato!*).



Nota bene: l'effetto speciale può essere attivato solo quando giochi carte *BANG!* vere e proprie, e non carte simili come *Gatling*, *Flintlock*, *Colpo rapido*, ecc.

LE CARTE POTENZIABILI (E ALTRE CARTE)

Le carte potenziabili sono carte a bordo marrone (= gioca e scarta) il cui effetto può essere incrementato spendendo il numero di  indicato. I  che spendi per il potenziamento possono essere presi da qualunque tua carta Dangerous in gioco e/o dal tuo personaggio, in qualsiasi combinazione. Ricorda che se spendi l'ultimo  di una carta Dangerous, questa va scartata. Potenziare una carta è sempre facoltativo. Puoi usare un potenziamento più volte se vuoi e ti è possibile: la scelta va fatta quando giochi la carta, prima di verificarne l'effetto.



Esempio: il *Cicchetto* fa recuperare 1 punto vita e per ogni 3  spesi un ulteriore punto vita; spendendo 6  quando giochi la carta, recuperi un totale di 3 punti vita. Se spendi 0 , recuperi 1 solo punto vita.

Ci sono anche carte uguali a quelle del gioco base: queste devono essere aggiunte al mazzo perché la proporzione tra le varie carte sia rispettata. Alcune carte combinano in modo diverso simboli già esistenti. Segui semplicemente il significato dei simboli per ottenere il loro effetto.

In generale, ricorda che:

- ogni carta con il simbolo di *Mancato!*  può essere usata per annullare gli effetti di una carta con il simbolo *BANG!* .
- quando stai perdendo l'ultimo punto vita, puoi giocare **solo** una *Birra* per evitare di essere eliminato. Non puoi giocare fuori turno altre carte con effetti simili come *Saloon*, *Cicchetto*, *Fusto di Birra*.
- puoi giocare **una sola carta BANG!** per turno, ma non c'è limite alle carte che riportano il simbolo .

I PERSONAGGI

I  che attivano l'abilità di alcuni personaggi possono essere presi, oltre che dal personaggio stesso, dalle tue carte Dangerous in gioco (al solito solo nel tuo turno, a meno che non sia specificato diversamente, es.: Al Preacher). Ricorda che ogni personaggio può avere al massimo 4  su di sé.



Al Preacher: può essere attivato fuori turno. Puoi pescare solo 1 carta per ogni carta a bordo blu o arancione giocata, anche se puoi spendere più di 2  per volta. Si può attivare solo prima che venga giocata un'altra carta dopo quella a bordo blu o arancione.



Bass Greeves: puoi aggiungere i 2  su una tua unica carta Dangerous o sul personaggio stesso, ma non su due carte diverse (una per carta).



Bloody Mary: non vale per carte che non sono carte BANG! vere e proprie, come ad es. *Flintlock*, *Colpo rapido*, *Gatling*, ecc.



Frankie Canton: il  che sposti può essere preso da una qualsiasi carta Dangerous in gioco, tua o di un altro giocatore, o da un altro personaggio. Si applica comunque il limite di 4 . Se prendi l'ultimo  da una carta Dangerous, va scartato come al solito.



Julie Cutter: il BANG! è solo 1 anche se perdi più punti vita assieme, è automatico (non è necessario giocare una carta BANG!), non tiene conto della distanza e può essere annullato al solito con *Mancato!*, *Barile*, *Cassa*, ecc.



Mexicali Kid: il BANG! è "extra", quindi non conta nel limite di 1 carta BANG! a turno, e non è necessario giocare alcuna carta BANG!. Il colpo può essere annullato al solito con *Mancato!*, *Barile*, *Cassa*, ecc.; arriva fino alla distanza dell'arma che hai in gioco, ma non attiva gli effetti di un'arma Dangerous. Non funziona fuori turno (contro *Indiani!*, *Freccia*, *Duello*, ecc.)



Ms. Abigail: non vale sulle carte che hanno effetto su tutti, come ad es. *Indiani!*



Red Ringo: lo spostamento va fatto in un'unica mossa. Puoi scegliere anche due carte diverse, e mettere 1  su ciascuna. Non puoi spostare  dalle carte Dangerous a Red Ringo.

LE CARTE



Asso nella manica.



Bandoliera: puoi giocare 1 carta **BANG!** extra che segue le usuali regole di distanza, può attivare l'effetto di un'arma *Dangerous*, ecc.



Big Fifty: annulla i possibili effetti di *Mustang*, *Barile*, ecc., l'abilità di Julie Cutter, ecc.



Bomba: puoi giocarla davanti a qualunque giocatore (al solito mettilci sopra 3 ).

All'inizio del tuo turno, se la *Bomba* è davanti a te, “estrail”: se esce  o , passa la *Bomba* a un altro giocatore a tua scelta (il quale all'inizio del proprio turno farà lo stesso controllo, ecc.). Se esce  o , scarta 2  dalla *Bomba*. Se i  finiscono, la *Bomba* esplode! Scartala e perdi 2 punti vita. La *Bomba* non esplode se viene rimossa in un altro modo (con *Cat Balou*, *Frusta*, *Panico!*, *Squaw*, ecc.), ma lo fa se ad esempio i  finiscono con *Ruggine*. Se hai in gioco *Dinamite* e/o *Prigione*, va controllata dopo di esse.



Buntline Special: non importa se il colpo è stato annullato con la carta *Mancato!*, con *Barile*, ecc.



Campanile: vale solo per la prossima carta che giochi, ma può essere usato più volte per turno. Funziona, ad es., contro chi ha *Mustang* in gioco.



Carovana.



Cassa: se hai anche il *Barile* in gioco, scegli tu l'ordine in cui usare le carte, se necessario.



Cespuglio: un “estrarre!” appena effettuato va ripetuto e il risultato ignorato. Può essere usato anche su un tuo “estrarre!”, e persino fuori turno. Puoi farlo ripetere ancora spendendo ulteriori .



Cicchetto: a differenza della *Birra* non può essere usato fuori turno.



Colpo rapido: non è una carta **BANG!**, quindi non rientra nel limite di 1 a turno, e non attiva gli effetti speciali delle armi *Dangerous*. Potenziabile: i bersagli devono essere tutti diversi e a distanza raggiungibile.



Doppia canna: il **BANG!** di  non può essere annullato neanche usando *Barile*, ecc.



Flintlock: non è una carta **BANG!**, quindi non rientra nel limite di una a turno. Non attiva gli effetti speciali delle armi *Dangerous*. Potenziabile: quando il colpo viene annullato (non importa se con *Mancato!*, *Barile*, ecc.) puoi spendere 2  per riprendere questa carta in mano (e giocarla subito dopo, se vuoi).



Freccia: il giocatore bersaglio sceglie se scartare una carta **BANG!** o perdere 1 punto vita. Non si può rispondere con effetti simili, tipo *Flintlock* o *Gatling*. Potenziabile: i bersagli devono essere tutti diversi.



Frusta: vale solo per le carte in gioco, non per quelle in mano. Vale a prescindere dalla distanza.



Fusto di birra: a differenza della Birra non può essere usato fuori turno.



Già la testa!



Grimaldello: vale solo per le carte in mano, non per quelle in gioco. Vale indipendentemente dalla distanza.



Ricarica: prendi 3  dalla riserva e mettili sulle tue carte Dangerous e/o sul tuo personaggio, nella combinazione che preferisci. Ricorda che una carta non può mai avere più di 4 .



Ruggine: ogni altro giocatore toglie 1  da ciascuna carta Dangerous che ha in gioco e dal proprio personaggio. Metti tutti i  così rimossi sul tuo personaggio, fino al limite di 4, e scarta quelle in eccesso.



Squaw: vale indipendentemente dalla distanza.



Thunderer: vale a prescindere che il colpo sia andato a segno o meno, e la carta *BANG!* va ripresa prima che il giocatore bersaglio risponda (con *Mancato!* o altro).

NOTE SUI PERSONAGGI DEL GIOCO BASE

Jourdonnais. L'abilità può essere usata per evitare gli effetti della *Flintlock*, nonché contro Mexicali Kid.

Lucky Duke. Con il *Cespuglio* ripete per intero il suo “estrarre!”, quindi mostra di nuovo due carte e sceglie il risultato.



Il treno sta arrivando in città e i Fuorilegge sono pronti a mettere le loro sporche mani sul prezioso carico. Ma la Legge farà di tutto perché il convoglio arrivi alla stazione senza intoppi. Assalterai il treno con il resto della banda, o lo difenderai a tutti i costi? Tutti in carrozza!

CONTENUTO E PREPARAZIONE

• 41 carte:

• 16 carte Vagone



• 16 nuove carte da gioco:
12 a bordo marrone
4 a bordo blu



• 1 carta Locomotiva
(fronte: *Ironhorse*,
retro: *Leland*)



• 8 personaggi



• 13 tessere Stazione



• 1 tessera extra
personalizzabile



Questa espansione introduce **8 nuovi personaggi** (da mescolare a quelli originali) e **16 nuove carte da gioco** (da mescolare a quelle del gioco base).



Mescola il **mazzo delle carte Vagone** a faccia in giù e ponilo al centro del tavolo. Poi mescola le **13 tessere Stazione** a faccia in giù e mettile in fila accanto al mazzo dei vagoni. Rivela tante tessere Stazione quanto il numero di giocatori e mettile sul tavolo a formare una fila. Metti la carta Locomotiva sotto alla prima stazione a sinistra, scegliendo a caso il lato a faccia in su. Colloca a sinistra della locomotiva 3 vagoni, pescati dal mazzo.

Durante la partita alcuni vagoni saranno accoppiati alle tessere Stazione. Quando il treno avanza, gli accoppiamenti cambiano. Per esempio, nella figura precedente, la locomotiva è accoppiata alla stazione *Boom Town*. Le regole rimangono quelle di **BANG!**, con le seguenti aggiunte.

MUOVERE IL TRENO

All'inizio di ogni turno dello **Sceriffo**, la locomotiva avanza di una stazione verso destra, fino alla prossima tessera, "trascinando" con sé i vagoni. Ad esempio, quando lo Sceriffo comincia il suo primo turno, la situazione sarà simile all'esempio qui a destra.



PRENDERE VAGONI DAL TRENO

Una sola volta durante il tuo turno puoi pagare il **costo** mostrato su una tessera Stazione per prendere il vagone accoppiato a essa. Nell'esempio qui sopra, per prendere il vagone *Caboose*, devi pagare il costo mostrato sulla stazione *Boom Town*. Gli altri vagoni non possono essere presi perché non sono ancora accoppiati a una tessera Stazione. Per pagare il costo, scarta le carte richieste, dalla tua mano e/o da quelle che hai in gioco di fronte a te. Quando è mostrata una specifica carta, devi scartare **esattamente** quella carta, non un'altra con un effetto simile (o identico).

Nota: non puoi prendere la locomotiva per alcun motivo.

Prima di prendere un vagone, puoi **far avanzare il treno di 1 stazione gratis**:

fai avanzare la locomotiva fino alla prossima stazione e muovi tutti i vagoni con essa. Far avanzare il treno non è obbligatorio. Tuttavia, se scegli di far avanzare il treno in questo modo, poi **DEVI pagare il costo mostrato su una delle stazioni e prendere il vagone corrispondente**. Nota: puoi giocare carte aggiuntive o effetti che fanno avanzare il treno, prima o dopo aver svolto questa azione (es. *Zippy Roy*), ma non durante. A meno che non sia indicato diversamente, **metti il vagone che hai preso in gioco davanti a te**. Se un

vagone viene preso, gli altri vagoni in coda (se ce ne sono) si avvicinano a riempire lo spazio lasciato vuoto (1), e un nuovo vagone pescato dal mazzo viene aggiunto in coda al treno (2). (Vedi esempio a destra, dopo che è stato preso il vagone *Caboose*.)



Alcuni vagoni hanno un effetto permanente che rimane attivo finché il vagone resta davanti a te. Altri vagoni invece devono essere scartati dal gioco per attivarne l'effetto. Quando un vagone viene scartato, rimettilo in fondo al suo mazzo. **I vagoni sono considerati carte a bordo blu per tutti gli effetti di gioco**, quindi possono essere bersaglio di *Panico!*, di *Cat Balou*, e di altre carte o effetti che bersagliano le carte a bordo blu (salvo specificato diversamente), ma non possono essere mai presi in mano: se per una qualsiasi ragione devi prendere un vagone in mano, invece mettilo in gioco davanti a te.

IL CAPOLINEA

Appena la locomotiva viene mossa oltre l'ultima stazione (nel nostro esempio, a destra di *Tombrock*), il treno raggiunge il **capolinea**. Dopo aver eventualmente pagato e preso un vagone, risolvi l'effetto mostrato sulla locomotiva, partendo dal giocatore di turno e proseguendo in senso orario. Dopo aver risolto l'effetto, rimescola **tutte** le tessere Stazione e crea una nuova fila, dopodiché rimescola tutti i vagoni del treno con quelli del mazzo e crea un nuovo treno come visto nella preparazione. Gira la locomotiva in modo che mostri l'altro lato (*Ironhorse* se era su *Leland*, o viceversa).



Un treno è di solito formato dalla locomotiva e da 3 vagoni. Se non ci sono abbastanza vagoni per creare un nuovo treno completo, usa tutti quelli disponibili. Se non ce ne sono affatto, la locomotiva parte senza vagoni (anche se in seguito se ne potranno aggiungere altri). Aggiungi i vagoni in coda al treno non appena vengono scartati, finché non ce ne sono 3.

LE LOCOMOTIVE



Ironhorse: ogni giocatore, incluso colui che ha attivato l'effetto, è bersaglio di un *BANG!* Nessun giocatore è responsabile dell'eventuale perdita di punti vita. Se tutti i giocatori vengono eliminati allo stesso tempo, i Fuorilegge vincono.



Leland: svolgi l'effetto dell'*Emporio*, cominciando dal giocatore di turno e procedendo in senso orario.

I VAGONI



Circus Wagon: gli altri giocatori scartano una carta, in senso orario, a partire dal giocatore alla tua sinistra.



Express Car: non puoi svolgere un altro turno extra dopo quello ottenuto da questo effetto, anche se riesci a giocare di nuovo *Express Car*.



GhostCar: giocabile su un qualsiasi giocatore, anche se già eliminato, te compreso. Non può essere giocato sullo Sceriffo. Se quel giocatore è/viene eliminato, invece ritorna/resta in gioco, senza punti vita. Non può guadagnare né perdere punti vita, e viene considerato un personaggio in gioco per tutti gli effetti (condizioni di vittoria, distanza tra giocatori, abilità dei personaggi, ecc.). Non avendo punti vita, deve scartare la sua intera mano alla fine del turno, ma può tenere qualsiasi carta in gioco di fronte a sé, incluso *Ghost Car*. Tuttavia, è eliminato dal gioco non appena *Ghost Car* viene scartato: nessuna ricompensa viene assegnata in questo caso se il giocatore è un Fuorilegge, e le abilità dei personaggi (ad es. *Vulture Sam*) non si attivano.



Lounge Car: i vagoni che peschi non contano per il normale limite di acquisizione di 1 vagone per turno. Se sei lo Sceriffo e peschi *Ghost Car*, devi darlo a un altro giocatore.



Lumber Flatcar: gioca su un qualsiasi giocatore (compreso te). Finché questa carta è in gioco, quel giocatore vede gli altri giocatori a distanza aumentata di 1.



Private Car: questo effetto non ti protegge da *Gatling*, *Knife Revolver*, l'abilità di *Evan Babbit*, e così via.



Sleeper Car: puoi anche usare l'effetto una volta per turno con *Indiani!*, *Duello*, ecc.

LE STAZIONI



Boom Town: scarta una carta **BANG!**



Catico: scarta *Cat Balou* oppure *Panico!*



Creepy Creek: scarta una carta di picche.



Crown's Hole: scarta una *Birra*.



Deathwood: scarta una carta a bordo blu.



Dodgetown: scarta una carta *Mancato!*



Fort Wroth: scarta una carta di valore 10, J, Q, K o A.



Frisco: scarta una carta di fiori.



Miner's Oath: scarta una carta di quadri.



San Tafe: scarta una carta di cuori.



Tombrock: perdi 1 punto vita (tranne l'ultimo).



Yooma: scarta una carta di valore tra 2 e 9 compresi.



Virginia Town: scarta due carte qualsiasi.

LE ALTRE CARTE



A tutto vapore: muovi il treno fino al capolinea, poi scegli se ignorare o se risolvere due volte l'effetto della locomotiva (che vale per tutti i giocatori). Nel secondo caso, risolvi l'effetto per tutti una prima volta, e poi una seconda.



Cassaforte: ricorda che non puoi giocare la carta che peschi in questo turno. Peschi 1 carta anche se sei in *Prigione*.



Knife Revolver: non puoi usarla durante un *Duello* o contro *Indiani*!



Mappa: prima di pescare carte nella tua Fase 1, guarda le prime 2 carte del mazzo: puoi scartarne una. Questo avviene dopo tutti gli effetti di "Estrarre!" di *Dinamite*, *Prigione*, ecc. e prima di tutte le abilità dei personaggi.



Most Wanted: se tutti i giocatori sono eliminati insieme, i Fuorilegge vincono.



Per un pelo!: se hai *Mancato!* un'abilità o un effetto senza che sia stata effettivamente giocata una carta (ad es. *Ironhorse* che arriva al capolinea), non puoi usare *Per un pelo!* per pescare una carta. Se usi questa carta contro *Knife Revolver*, puoi prenderlo soltanto se non torna nella mano del suo proprietario originale.



Prossima fermata: pesca la carta prima di risolvere eventuali effetti del capolinea.



Rapina al treno: scegli un giocatore bersaglio. Quel giocatore deve scegliere uno dei due effetti per ogni carta di fronte a sé (può scegliere diversamente per ogni carta). Se sceglie un *BANG!*, può schivarlo come se fosse un normale *BANG!* (ad es. giocando un *Mancato!*). Ogni *BANG!* viene risolto a sé.



Rimborso: quando un altro giocatore pesca o scarta una tua carta (dalla tua mano o in gioco davanti a te), tranne questa, pesca una carta. Non funziona contro *Rapina al treno*.



Sacco di soldi: non puoi giocare questa carta quando non è il tuo turno.



Scambio: se prendi una nuova arma, scarta l'eventuale arma che hai in gioco. Ricordati che non puoi avere in gioco due carte con lo stesso nome. Se prendi *Ghost Car* in questo modo, il precedente proprietario esce subito dal gioco, se era eliminato. Da Sceriffo non puoi scambiare *Ghost Car* o *Prigione*. Nota che le carte che formano il treno non sono considerate "in gioco" e quindi non possono essere scambiate.



Serbatoio: non puoi far avanzare il treno prima di prendere il vagone. Questo vagone non conta per il normale limite di 1 vagone per turno.

I PERSONAGGI



Benny Brawler: devi pagare ogni vagone che prendi con questa abilità. Tuttavia, durante il tuo turno, puoi far avanzare il treno gratuitamente soltanto una volta.



Evan Babbit: la carta che scarti deve essere dello stesso seme della carta *BANG!* che ti sta bersagliando. Il giocatore che sceglie come nuovo bersaglio deve trovarsi a distanza 1 da te. Non puoi scegliere il giocatore che ha giocato la carta *BANG!* come nuovo bersaglio. Se sono rimasti solo 2 giocatori in gioco, non puoi attivare questa abilità. Chi ha giocato la carta *BANG!* resta il responsabile degli effetti che ne derivano.



Jimmy Texas: alla fine del tuo turno (dopo aver scartato le carte in eccesso) pesca una carta. Non puoi giocarla nello stesso turno in cui l'hai pescata. Questa abilità funziona anche se sei in *Prigione*.



Manuelita: pesca 2 carte appena la locomotiva raggiunge il capolinea, prima di risolverne gli effetti.



Sancho: puoi far avanzare il treno prima di prendere il vagone. Questo vagone **conta** nel normale limite di un vagone per turno.



Shade O'Connor: se il treno raggiunge il capolinea, prima di risolverne gli effetti, scarta e pesca una carta.



Sgt. Blaze: quando bersagli più giocatori attraverso una carta o un effetto, puoi escluderne uno. Se usi questa abilità con un *Emporio*, rivela una carta in meno del numero di giocatori: il giocatore escluso non pesca. Questa abilità funziona anche con gli effetti del capolinea se avvengono durante il tuo turno.



Zippy Roy: con questa abilità puoi solo far avanzare il treno. Non ti dà diritto a prendere un vagone extra.

NOTE SUI PERSONAGGI DEL GIOCO BASE

Vulture Sam: quando un giocatore viene eliminato, prendi i suoi vagoni e mettili immediatamente in gioco di fronte a te.

COME RIPORRE I CONTENUTI NELLA SCATOLA



- A** Candelotto di dinamite
- B** BANG! Expansion Pack
- C** BANG! Dodge City
- D** BANG!
- E** BANG! The Great Train Robbery
- F** BANG! Armed & Dangerous
- G** BANG! Gold Rush
- H** Contenuti extra
- I** Regolamento e proiettili in legno

Questo gioco non è una rappresentazione storica ma solo un omaggio al genere cinematografico Western all'italiana.

RICONOSCIMENTI

BANG!® – Un gioco spaghetti western

Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Illustrazioni: Alessandro Pierangelini
Art Direction: Stefano De Fazi



Lucca Games 2002:
 - Miglior gioco originale



Origins awards 2003:
 - Best Traditional Card Game
 - Best Card Design

BANG! Dodge City™

Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Illustrazioni: Alex Pierangelini, Alberto Bontempi

BANG! Gold Rush™

Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrazioni: eridan

BANG! Expansion Pack™

Ideazione: Emiliano Sciarra
Illustrazioni: Alberto Bontempi, Toni Cittadini, eridan, et al.

BANG! Armed & Dangerous™

Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Roberto Corbelli
Illustrazioni: Stefano Landini
Colori: Andrea Izzo

BANG! The Great Train Robbery™

Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrazioni: Stefano Landini
Colori: Andrea Izzo



Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.
 Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgames.com - info@dvgiochi.com



Copyright © MMXXIII
 daVinci Editrice S.r.l.
 Via S. Penna 24, 06132 Perugia
 Tutti i diritti riservati.