

I PERSONAGGI LEGGENDARI



Black Jack: ai fini della somma dei valori, le figure J, Q, K valgono 10 e l'asso vale 11. Se fai 21, puoi ancora rivelare un'altra carta prima di pescarle tutte.



El Gringo: si attiva anche quando perdi un punto vita per un'Impresa rivendicata. In questo caso, pesca solo una carta dal giocatore che ti ha ferito.



Jourdonnais: l'abilità si usa anche contro *Cat Balou*, *Gatling*, *Indiani*, *Panico*, ecc.



Lucky Duke: non funziona con le abilità dei personaggi (ad es. *Jourdonnais*), ma funziona anche quando un qualsiasi giocatore deve “estrarre!” a causa di una carta. Se ciò avviene nel tuo turno, pesca la carta scelta per l’“estrarre!” solo dopo che è terminato l'effetto che l'ha causato.



Paul Regret: la leggenda *Rose Doolan* ignora la distanza (e quindi ti vede a distanza 1).



Rose Doolan: vale sia per le carte (*Mirino*, *Mustang*, ecc.), sia per le abilità dei personaggi (ad esempio *Paul Regret*).



Sid Ketchum: non devi usare una carta *BANG!* per sparare il *BANG!* gratis. Non importa come hai recuperato il punto vita (con l'abilità, con una *Birra* o altro).



Slab the Killer: se cerchi di far perdere l'ultimo punto vita a un giocatore (con un *BANG!* o rivendicando un'Impresa), quel giocatore può comunque giocare una *Birra* per restare in gioco (al solito, tranne che in due giocatori).



Vulture Sam: resti in gioco senza segnalini Fama, quindi non puoi diventare di nuovo Leggenda. Da Sceriffo, non recuperi il punto vita extra dato dal ruolo.



Willy The Kid: non devi usare una carta *BANG!* per sparare il *BANG!* gratis. Puoi scegliere di sparare il *BANG!* gratis o di rivendicare un'Impresa, mai entrambe le cose.

LE IMPRESE



Il treno per Yooma: può essere compiuta (o rivendicata) anche grazie agli effetti “estrarre!” che avvengono prima della fase di pesca, ad es. quelli di *Dinamite* e di *Prigione*.



In buona compagnia: le due carte devono essere giocate e/o scartate una di seguito all'altra. Se per prima cosa giochi una carta, risolvine gli effetti e le eventuali risposte prima di scartare l'altra carta. *Calamity Janet* può far valere qualsiasi carta come se fosse una carta *BANG!* o *Mancato!*



La frontiera: puoi compiere questa Impresa anche se la tua mano è di zero carte durante il tuo turno. *Suzy Lafayette* può compiere questa Impresa prima di pescare grazie alla sua abilità.



La pista dell'Oregon: per compiere questa impresa devi pescare una carta in meno; se hai un'abilità che coinvolge la prima carta che peschi (ad es.: *Jesse Jones*), la perdi per quel turno. *Kit Carlson* non leggendario guarda 3 carte ma ne sceglie solo una da pescare.



L'ultimo eroe: non puoi compierla o rivendicarla scartando la *Dinamite* o la *Prigione* prima di pescare.



L'urlo di Wilhelm: se un giocatore a distanza 1 da te ha un *Mustang*, e puoi colpirlo, l'Impresa si considera compiuta (o rivendicata). *Rose Doolan* deve comunque bersagliare un giocatore a distanza 2 o più per attivare l'effetto.

ALTRE MODIFICHE ALLE REGOLE BASE

- Quando un giocatore rimane con 1 punto vita, può restare con 2 carte in mano anziché 1.

- Quando sei in *Prigione*, scegli solo **una** di queste due opzioni:

A “estrai” come da regolamento base

oppure

B scarta una carta di Cuori dalla mano per scartare la *Prigione* e giocare il tuo turno.

Ideazione: Emiliano Sciarra Illustrazioni: Cristiana Leone
Sviluppo: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Corsini
Graphic design: Matteo Brustenghi

L'autore desidera ringraziare Stefano "Feto" Cultrera, Giordano Di Pietro, Dario De Fazi, Alarico Oliva, Dario Ferrera, Federico Giagnorio e il suo gruppo "kigogo Project", Liborio Ciulla, Simone Franzese, Cesare Boriosi e il gruppo "Macrotricio", Filippo Fasano e il gruppo "Saloon Comix", Yousef Yousif e il gruppo "Tuscany CawBoyz", Alessandro Virgini e il suo gruppo; Massimo Susto e il gruppo "Boardgame e non solo", Eleonora Rossetti e il gruppo "Gli Stregoni Sornioni", Roberto Gallanti, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Nadia Ramuscello, Sergio Pace.

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



BANG!® Legends™
Copyright © MMXXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia IT
Tutti i diritti riservati.



Nel vecchio West circolano un sacco di dicerie, voci di avventure epiche e storie che si tramandano al calar della sera. Si narra di eroi, di malviventi e di angoli di deserto dimenticati. **BANG! Legends** è un'espansione che ti permette di impersonare una versione “leggendaria” dei classici personaggi di BANG!: scopri le loro nuove abilità letali. Ma attenzione: solo completando Imprese uniche (o vantandoti di averlo fatto!) potrai entrare nella leggenda!

“Qui siamo nel West, dove se la leggenda diventa realtà, vince la leggenda.”
(M. Scott, “L'uomo che sparò a Liberty Valance”)

CONTENUTO E PREPARAZIONE



16 Personaggi
leggendari
(carte extra-large: lato
normale **A**, lato leggendario **B**)



16 carte
extra-large
Impresa



35 segnalini Fama,
in 7 forme
e colori diversi

Queste regole

Questa espansione introduce **16 personaggi leggendari** (da sostituire a quelli del gioco base).

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

Mescola il mazzo delle carte Impresa e mettilo coperto al centro del tavolo, accanto al mazzo di gioco. **Rivela una carta Impresa** e mettila scoperta sul tavolo. Mescola i personaggi leggendari, poi danno uno a ogni giocatore, prendendolo dal fondo del mazzo (per non vedere quale). Ogni giocatore pone il proprio personaggio di fronte a sé sul lato normale. Dai a ciascun giocatore un set di **5 segnalini Fama** dello stesso colore. Rimetti i personaggi e i segnalini non usati nella scatola. Ogni giocatore riceve una **mano iniziale di 4 carte** dal mazzo di gioco, **indipendentemente da quante pallottole ha** (incluso lo Sceriffo). Il sesto e il settimo giocatore, se presenti, iniziano invece con 5 carte.

COMPIERE UN'IMPRESA

Durante il tuo turno puoi compiere **una** delle Imprese in gioco. Per **compiere** un'Impresa devi eseguire quanto indicato sulla carta. Se non specificato diversamente, puoi svolgere le azioni descritte soltanto nel tuo turno, dopo la fase di pesca. Dopo aver compiuto un'Impresa, metti 2 tuoi segnalini Fama su di essa (se ne hai solo uno, metterne uno). Puoi compiere (o vantare, vedi di seguito) ciascuna Impresa in gioco **una sola volta**.

Il simbolo Crocevia

Normalmente per compiere un'Impresa bisogna seguire le consuete regole di gioco: se la richiesta è di “scartare una carta” puoi farlo solo se e quando il regolamento lo consente, non a tuo piacere.

Tuttavia, se un'Impresa mostra il simbolo Crocevia qui a destra, allora le azioni indicate possono essere svolte **liberamente sulle proprie carte**, persino quando non sarebbe permesso dalle normali regole.

Esempio. L'Impresa Collo di bottiglia richiede di scartare una Birra, cosa che normalmente non potresti fare (neanche se hai più carte in mano dei tuoi punti vita). Tuttavia l'Impresa mostra il simbolo Crocevia quindi, se vuoi, per compierla puoi scartare una Birra dalla mano, senza alcun effetto.



Esempio. Willy the Kid gioca Cat Balou e fa scartare una carta a caso dalla mano di Vulture Sam. La carta scartata è un'arma. Willy the Kid ne approfitta per compiere l'Impresa Cinquanta pistole, che si trova in gioco, e che richiede di prendere, di scartare o di far scartare un'arma. Mette così due dei suoi segnalini Fama su quella carta Impresa. Se Vulture Sam o Willy the Kid avessero avuto un'arma in gioco davanti a loro, allora Cat Balou avrebbe potuto essere usata per scartare una di quelle armi, per compiere l'Impresa.

VANTARE UN'IMPRESA

Se durante il tuo turno **non hai compiuto** alcuna Impresa, a fine turno (anche se sei in *Prigione*) puoi invece **vantarne** una. Procedi come segue:

- 1 rivela una nuova Impresa dal mazzo;
- 2 se ora ci sono **più di 4 Imprese** scoperte, scarta in una pila apposita quella che ha sopra più segnalini Fama, e rimuovi dal gioco i segnalini (in caso di parità, scegli quale scartare);
- 3 poni un tuo segnalino Fama su una qualsiasi Impresa che non abbia tuoi segnalini Fama sopra, a prescindere da ciò che l'impresa richiede.

Ricorda che puoi compiere o vantare ciascuna Impresa rivelata **una sola volta**. Appena il mazzo di Imprese si esaurisce, rimischia quelle scartate per formare un nuovo mazzo.



Esempio. Durante il proprio turno, Vulture Sam non ha compiuto alcuna delle Imprese disponibili. Alla fine del turno, decide di vantare un'Impresa, quindi per prima cosa ne rivela una nuova dal mazzo ①. Dal momento che ora ci sono 5 Imprese scoperte, deve scartare quella con più segnalini Fama sopra: sia Ferito nell'orgoglio sia In buona compagnia hanno il maggior numero di segnalini, quindi deve decidere quale scartare, e sceglie Ferito nell'orgoglio ②. Poi sceglie di porre il suo segnalino Fama su una delle Imprese in gioco ③, che non ha già i suoi segnalini sopra.

DIVENTARE UNA LEGGENDA DEL WEST

In qualsiasi momento durante il tuo turno, se non hai più segnalini Fama davanti a te, **diventi una Leggenda!** Gira il tuo personaggio sul lato “legendario”: d'ora in poi, l'abilità descritta sulla carta sostituisce la precedente abilità del tuo personaggio.

Quando diventi una Leggenda, se hai meno di 3 punti vita, **torni immediatamente a 3 punti vita**.

Da Leggenda non puoi più compiere né vantare alcuna Impresa.

RIVENDICARE UN'IMPRESA

Se sei una Leggenda, nel tuo turno puoi **rivendicare** un'Impresa. Per farlo, come visto in “Compiere un'Impresa”, devi eseguire quanto indicato su una delle Imprese disponibili. Non puoi mettere segnalini Fama sulla carta (non ne hai!). Tuttavia, puoi far **perdere un punto vita (tranne l'ultimo) a una qualsiasi altra Leggenda** a tua scelta. La perdita del punto vita non è evitabile. L'effetto può bersagliare **solo un'altra Leggenda**, non un personaggio normale, ed è indipendente dalla distanza. Poi scarta l'Impresa (rimuovi dal gioco gli eventuali segnalini Fama sopra), e sostituiscila con una nuova pescata dal mazzo. Ricorda che appena il mazzo di Imprese si esaurisce, devi rimischiare quelle scartate per formare un nuovo mazzo.

Nota: perdere un punto vita tramite un'Impresa rivendicata significa essere feriti. Per tutti gli effetti di gioco questa perdita di punti vita conta come ferire un personaggio.



Esempio. La leggenda Willy the Kid spara un BANG! a un giocatore alla sua sinistra e uno alla sua destra, che subiscono il colpo senza mancarlo ①. Così facendo Willy ha rivendicato l'Impresa Gang del vecchio west, che richiede di ferire due o più giocatori nel proprio turno. Per questo può scegliere un giocatore cui far perdere un punto vita. Non può scegliere la leggenda Slab The Killer, perché ha un solo punto vita, e neanche Vulture Sam perché non è ancora una leggenda. Decide quindi di farlo perdere allo Sceriffo leggendario Jourdonnais, che ha 2 punti vita ②. Infine, Willy scarta Gang del vecchio west ③ e la rimpiazza con una nuova Impresa pescata dal mazzo ④.

IN SINTESI

	SEGNALINI FAMA DA COLLOCARE	NUOVE IMPRESE DA RIVELARE	MAX IMPRESE IN GIOCO
COMPIERE	2	0	4
VANTARE	1	1	4
RIVENDICARE	0 (Fai perdere un punto vita a un'altra Leggenda. Poi scarta l'impresa.)	1	4