



BANG!



LA PALLOTTOLA!

Un gioco di carte di... grosso calibro!

Fin da quando tutto è cominciato, i Fuorilegge danno la caccia allo Sceriffo. Lo Sceriffo dà la caccia ai Fuorilegge. Il Rinnegato trama nell'ombra, pronto a schierarsi da una parte o dall'altra... Chi sarà lo spietato Fuorilegge, che non aspetta altro che far fuori lo Sceriffo? Per scoprirlo, bisogna prendere le carte...

A un certo punto, sotto il sole cocente di un Mezzogiorno di Fuoco, eventi inaspettati hanno spostato i pistoleri tra sparatorie e città fantasma.

La frontiera si è allargata fino alla città dei bisonti, Dodge City, fiorente e pericolosa: qui si scontrano nuovi personaggi che agiscono in maniera imprevedibile.

E quando il gioco si fa duro, non resta che giocare tutto Per un Pugno di Carte... assolutamente diverse.

Come se non bastasse, a volte da rifugi segreti spuntano pistoleri ancora più strani, davvero difficili da catturare.

Oggi, finalmente, lo Sceriffo ha deciso di chiudere la questione a modo suo. Con una pallottola col nome sopra.

*Questo nome è **BANG!***

Questa edizione speciale contiene tutte le carte di **BANG!** uscite fino a oggi, e anche di più!

- **BANG!** - Il gioco di carte western più famoso del mondo
- **Mezzogiorno di Fuoco** - La prima espansione, a tiratura limitata
- **Dodge City** - Nuove carte e personaggi, per giocare anche in 8
- **Per un Pugno di Carte** - Un'altra edizione limitata, realizzata col contributo di giocatori di tutto il mondo

Inoltre...

- **UNCLE WILL** I tre personaggi speciali distribuiti gratuitamente agli appassionati
- **JOHNNY KISCH**
- **CLAUS "THE SAINT"**

- **NUOVA IDENTITÀ** Le due carte extra per **Mezzogiorno di Fuoco**
- **MANETTE**

...e altri regali:

- due carte personalizzabili e la **STELLA DA SCERIFFO!**

BANG!

Un gioco scoppiettante per 4-7 giocatori da 8 anni in su

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

- 103 carte divise in tre tipi riconoscibili dal dorso:
 - 7 carte ruolo: 1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge, 1 Rinnegato;
 - 16 carte personaggio, che sul retro mostrano delle pallottole;
 - 80 carte da gioco;
- 7 carte riepilogative dei simboli, per i giocatori alle prime armi.

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.



Fuorilegge: vogliono eliminare lo Sceriffo, ma non hanno scrupoli ad 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

Prendete un numero di carte ruolo pari al numero dei giocatori, divise in questa maniera:

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

Mescolatele e distribuitene una, **coperta**, 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 un'altra carta personaggio, scelta tra quelle avanzate, la mette a faccia in giù, e con la sua carta personaggio la copre parzialmente: il dorso della carta deve mostrare chiaramente tante pallottole quante ne sono indicate sulla carta personaggio. Nel corso del gioco, la carta di dorso verrà man mano ricoperta con quella del personaggio per indicare che egli è stato ferito.

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 le carte (ruoli e personaggi) non utilizzate nella scatola.

Mischiate le 80 carte del mazzo da gioco. Ciascun giocatore riceve una mano di tante carte coperte quante sono le pallottole del suo personaggio. Le carte avanzate vanno collocate a faccia in giù in mezzo al tavolo, a costituire il mazzo da cui pescare. Lasciate spazio per la pila degli scarti. Date anche una carta riepilogativa a ogni giocatore.

***Nota:** per le vostre prime partite potete giocare una versione semplificata dal 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 con speciali caratteristiche che ti rendono unico. Accanto alla figura di ciascun personaggio c'è una serie di **pallottole**, che rappresentano i tuoi **punti vita** iniziali, 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. Inoltre Jesse può tenere in mano fino a quattro carte alla fine del proprio turno.*

Nella figura Jesse ha perso però già 1 punto vita, come la carta sottostante ci mostra: ancora tre ferite e sarà eliminato! Inoltre Jesse può, con tre punti vita, tenere in mano al massimo tre carte alla fine del proprio turno.

***Nota:** come già detto ogni giocatore interpreta un personaggio; i due termini saranno usati indifferentemente nella spiegazione delle regole.*



IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Lo Sceriffo inizia. 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!*). 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**;
- puoi avere in gioco solo **1 copia di ogni carta**;
- puoi avere in gioco solo **1 arma**.

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*): da quel momento esse sono 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. *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 tuoi **punti vita correnti** (quelli indicati dalla carta sotto quella del personaggio). A questo punto il turno è finito e il gioco prosegue in senso orario.

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 ricompense

- Se lo **Sceriffo elimina personalmente un Vice**, lo Sceriffo deve scartare 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 non appena 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 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!

Nuova partita

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 pescare 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 casualmente gli altri ruoli.

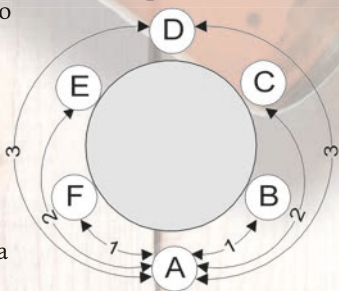
Ora che avete familiarità con le regole, andiamo a conoscere le carte di BANG!

LE CARTE

Premessa: 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 in figura.

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**. 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.

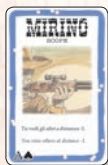


Due particolari carte cambiano la distanza tra giocatori:



Mustang: quando hai in gioco questa carta sei visto dagli altri ad una distanza aumentata di 1. Tu continui però a vedere gli altri alla distanza normale.

Nella figura precedente, se A avesse in gioco un cavallo Mustang, B e F lo vedrebbero a distanza 2, C ed E a distanza 3, D a distanza 4, mentre A continuerebbe a vedere gli altri alla distanza normale.



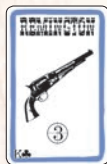
Mirino: quando hai in gioco un Mirino vedi gli altri giocatori ad una distanza diminuita di 1. Gli altri invece continuano a vederti alla distanza normale.

Distanze inferiori a 1 sono considerate uguali a 1.

Nella figura precedente, se A avesse in gioco un Mirino, vedrebbe B e F a distanza 1, C ed E a distanza 1, D a distanza 2, mentre A continuerebbe ad essere visto alla distanza normale.

Armi

Inizi il gioco con una pistola **Colt .45**, che **non è rappresentata da alcuna carta**. 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. 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. Puoi avere in gioco una sola arma per volta: devi scartare l'arma che hai



in gioco ogni volta che ne giochi una nuova. Ricorda che ogni volta che non hai nessuna arma in gioco, stai in realtà impugnando una Colt .45.

Volcanic: con questa arma puoi giocare un numero qualsiasi di carte **BANG!** nel tuo turno. Possono essere dirette allo stesso giocatore oppure a bersagli 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 A voglia sparare a C. Normalmente C si trova a distanza 2, quindi ad A 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 A avesse però in gioco un Mirino, vedrebbe C a distanza 1 e potrebbe sparargli con qualunque arma. Se a sua volta C avesse in gioco un Mustang, sarebbe visto da A a distanza 2.

Esempio 2. Se D avesse un Mustang sarebbe visto da A a distanza 4: solo un'arma capace di raggiungere almeno distanza 4 consentirebbe ad A di sparargli.

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** (fai scorrere la carta personaggio a nascondere una pallottola della carta sottostante). 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**, ossia fa scorrere la carta personaggio in modo da scoprire una pallottola in più. **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 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 giocandone una sola, che ti fa recuperare 1 solo punto vita. Rimarresti a zero!

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.

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!

I SIMBOLI SULLE CARTE

Ogni carta riporta uno o più simboli che specificano il suo effetto. Carte con due righe di simboli hanno due effetti simultanei.



Vale un BANG! (vedi BANG! e Mancato!).



Vale un Mancato! (vedi BANG! e Mancato!).



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), si può pescare dalla sua **mano** una carta **a caso**, **oppure** si può **scegliere** una delle carte che ha **in gioco** di fronte a sé. Se non è specificato nient'altro, si pesca dal mazzo. In ogni caso, le carte pescate si aggiungono alla propria **mano**.



Fai scartare una carta. Si può obbligare ‘un qualsiasi giocatore’ (vedi simbolo relativo) a scartare una carta **a caso** dalla **mano**, **oppure** se ne può **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. **Nota:** questa distanza può essere modificata da *Mustang* e *Mirino*, però non tiene conto delle armi eventualmente in gioco.

Esempi.



Diligenza / Wells Fargo. I simboli indicano “pesca due carte” (tre con Wells Fargo) dalla cima del mazzo.



Panico! “Pesca una carta” da “un giocatore a distanza 1”.



Cat Balou. “Fai scartare una carta” a “un qualsiasi giocatore”.



Gatling. I simboli indicano un “BANG!” a “tutti gli altri giocatori”. **Nota:** anche se la Gatling causa un BANG! a tutti gli altri, essa **non** è una carta BANG!

Saloon. Ha due effetti simultanei. I simboli indicano "recuperano un punto vita" "tutti gli altri giocatori" e poi, sulla riga seguente: "recupera un punto vita" (poiché non è specificato niente altro, quest'ultimo effetto si applica solo a chi gioca questa carta). L'effetto totale è che tutti i giocatori in gioco recuperano un punto vita.



Le carte speciali



Le carte con il simbolo di un libro hanno effetti particolari. Gli effetti sono descritti solo brevemente sulle carte: di seguito trovate invece una spiegazione esauriente.



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* esplose! 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 esplose, con gli effetti descritti, o è presa o scartata da un *Panico!* o da *Cat Balou*. Se la *Dinamite* è in gioco assieme alla *Prigione*, va verificata 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.

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.



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.

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*.



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.

I PERSONAGGI



Bart Cassidy (4 punti vita): ogni volta che perde un punto vita, pesca immediatamente una carta dal mazzo.



Black Jack (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (3 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 mandare a vuoto in modo automatico il colpo.



Kit Carlson (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), guarda le prime 3 carte dal mazzo: sceglie le due che pesca, e rimette coperta in cima al mazzo quella che avanza.



Lucky Duke (4 punti vita): ogni volta che deve "estrarre!", gira le prime 2 carte dal mazzo e sceglie il risultato che preferisce, scartando poi entrambe le carte.



Paul Regret (3 punti vita): 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 dagli altri di 2.



Pedro Ramirez (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 dagli altri di 2.



Sid Ketchum (4 punti vita): 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 (4 punti vita): per evitare le sue carte *BANG!* servono 2 *Mancato!*. L'effetto del *Barile*, se attivato con successo, corrisponde solo a 1 *Mancato!*.



Suzy Lafayette (4 punti vita): non appena rimane senza carte in mano, pesca immediatamente una carta dal mazzo.



Vulture Sam (4 punti vita): non appena un personaggio è eliminato, Sam prende in mano tutte le carte che quel personaggio aveva, sia in gioco, sia in mano.



Willy The Kid (4 punti vita): nel suo turno può usare un numero qualsiasi di carte *BANG!*.



Un'espansione a prova di proiettile per **BANG!**

Dodge City: una città popolosa, caotica, fiorente e... pericolosa. I suoi saloon sono leggendari, come le personalità che vi transitano. Attratti 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

- 8 ruoli;
- 15 personaggi;
- 40 carte da gioco;
- 1 carta riassuntiva.

In questa espansione, identificata dal simbolo di un bisonte nell'angolo, 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, per poter giocare la partita con otto giocatori. Le regole rimangono quelle di **BANG!**, con le seguenti aggiunte.

CARTE A BORDO VERDE

Alcune 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!*

Anche le carte verdi davanti ai giocatori sono "in gioco" e possono essere rimosse tramite *Cat Balou*, *Panico!*, *Can Can*, ecc., proprio come le carte blu. 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 Sombrero. 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 scartarla per causare un BANG! 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 diverso).

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

Nell'espansione sono incluse carte uguali a quelle del gioco base: queste devono essere aggiunte perché l'"equilibrio" del mazzo sia rispettato. Inoltre, ci sono carte che 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 esplose, 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.



IL GIOCO PER 8 GIOCATORI

Nella confezione sono compresi 8 ruoli, per permettervi di giocare anche in otto giocatori: 1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge e 2 Rinnegati. Distribuite, 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 con lo 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 danne a caso una ad 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 di 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 sono rimasti solo 2 giocatori.

I NUOVI PERSONAGGI



Apache Kid (3 punti vita): le carte di **Quadri** giocate dagli avversari non hanno alcun effetto su di lui. Durante il *Duello* la sua abilità non funziona.



Belle Star (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (3 punti vita): può usare una carta qualsiasi dalla mano come un *Mancato!*.



Greg Digger (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (3 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), ne pesca 3 invece di 2.



Sean Mallory (3 punti vita): alla fine del suo turno (fase 3) può tenere in mano fino a 10 carte.



Tequila Joe (4 punti vita): ogni volta che gioca una *Birra* recupera 2 punti vita anziché 1. Con *Saloon*, *Tequila*, *Borraccia* recupera solo 1 punto vita.



Vera Custer (3 punti vita): 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.

**HIGH
NOON**

**MEZZOGIORNO DI FUOCO
HIGH NOON**

**A
FISTFUL
OF
CARDS**

**PER UN PUGNO DI CARTE
A FISTFUL OF CARDS**

Nel selvaggio West, la lotta tra Fuorilegge e Sceriffo si è fatta particolarmente dura! I giocatori dovranno prepararsi all'arrivo del giudice, perderanno la testa per la corsa all'oro e... vedranno rianimarsi una città fantasma!

Contenuto: 15 carte per ciascuna espansione.

Mezzogiorno di Fuoco (High Noon) e Per un Pugno di Carte (A Fistful of Cards) sono due espansioni per **BANG!** – riconoscibili dal dorso differente e dal diverso 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 *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. Dal secondo giro 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 e la pone al centro del tavolo a formare una pila. Questa carta in cima alla pila è ora in gioco, e i giocatori dovranno seguire i suoi effetti, fino a quando essa non sarà coperta da una nuova carta.

“All’inizio del turno” significa che la carta ha effetto prima di ogni altra azione. L’ultima carta del mazzetto – *Mezzogiorno di Fuoco* o *Per un Pugno di Carte* – 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. **Ribalta** il mazzetto mettendolo **scoperto** accanto a sé.

BANG!® - La Pallottola™, II edizione:
BANG!® - IV ed.
DODGE CITY™ - III ed.
MEZZOGIORNO DI FUOCO™ - II ed.
PER UN PUGNO DI CARTE™ - II ed.

Ideazione: Emiliano Sciarra

Sviluppo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Illustrazioni: Alessandro Pierangelini, Toni Cittadini, Eriadan

Art Direction: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Un ringraziamento particolare a: Roberta Barletta, Annalisa Sciarra.



Copyright © MMLX
daVinci Editrice S.r.l.

Via Bozza, 8

I-06073 Corciano (PG), Italy

Servizio clienti
+39.075.6211323

Tariffa ordinaria

www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

Ideazione, sviluppo, design, illustrazioni, packaging, logo e nome BANG!, logo e nome dV GIOCHI, gli altri loghi e nomi sono tutti copyright, marchi o marchi commerciali registrati proprietà di daVinci Editrice S.r.l. Tutti i diritti riservati.