

BANG!®

Un gioco scoppettante 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

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



- 16 personaggi;



- 7 carte riassuntive;



- 80 carte da gioco;



- 30 pallottole;



- 7 plance;



- queste regole.

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 perseguitano 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** (usatela 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 )
- 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.

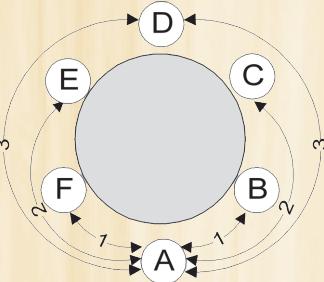


3. Scartare le carte in eccesso

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 **tuoi 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' 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 ricompense

- 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.

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

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 **quale distanza** si trova quel giocatore; e
- 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**!

I SIMBOLI SULLE CARTA

Ogni carta riporta uno o più simboli.



Vale un **BANG!**:
togli 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**,

SULLE CARTE

simboli che specificano il suo effetto.

oppure puoi sceglierne 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. **E 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.



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!*

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" da "un giocatore a distanza 1".

Ricorda che questa distanza non è modificata dalle armi, ma solo da carte tipo *Mustang* e/o *Mirino*.



7

Indiani!

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



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 a 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 **scozipre 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 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 *Dynamite* 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 annullare il colpo.



Kit Carlson (4 punti vita): 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 (4 punti vita): 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 (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 a cui è visto di 2.



Pedro Ramirez (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), può pescare la prima carta dalla 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 a cui vede gli 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 annullare le sue carte *BANG!* servono 2 *Mancato!*. L'effetto del *Barile*, se attivato con successo, corrisponde solo ad 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 in mano e in gioco.
Willy The Kid (4 punti vita): nel suo turno può usare un numero qualsiasi di carte *BANG!* Queste possono essere usate anche contro giocatori diversi.



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



Un ringraziamento a tutti i play-tester, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. L'autore desidera ringraziare anche i soci del Circolo Scacchistico Civitavecchiese "Luigi Valentini" per il loro incessante aiuto ed entusiasmo.

Ideazione: Emiliano Sciarra

Sviluppo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Illustrazioni: Alessandro Pierangelini

Art Direction: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



BANG!® - Quarta edizione

Copyright © MMII-MMXII

daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna, 24

I-06132 Perugia, Italy

Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com



Lucca Games 2002:

- Best Italian Game



Origins awards 2003:

- Best Traditional Card Game

- Best Card Design

Seguici su:



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



BANG! Game System™

Dal 2002, c'è uno sceriffo nuovo in città... BANG! è il gioco di carte western più venduto del mondo, grazie ai meccanismi originali introdotti con il BANG! Game System:

- la distanza tra i giocatori diventa parte del gioco
- diversi personaggi si combinano in partite sempre diverse
- gli obiettivi diversi per i vari giocatori e i ruoli segreti creano squadre imprevedibili
- il concetto di "estrarre!" e le diverse tipologie danno profondità all'uso delle carte

Più di mezzo milione di cowboy non possono essersi sbagliati!



BANG! - DODGE CITY™

La nuova edizione della prima imperdibile espansione per BANG!, comprende:

- Nuovi personaggi e abilità del tutto originali!
- Le nuove carte a bordo verde, che introducono ulteriori utilizzi del mazzo!
- Un ulteriore meccanismo di uso delle carte!
- I ruoli per giocare anche con 8 giocatori!
- Le regole speciali per 3 giocatori!