



BANG!

KOCKAJÁTÉK



A játék tartalma



- 5 dobókocka
- 8 szerepkártya: 1 sheriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita, 2 renegát

- 16 karakterkártya
(eltérő különleges képességekkel és életerővel)

- 6 összefoglalókártya
(a kockákon lévő szimbólumok magyarázatával)

- 9 nyílvessző lapka

- Töltény lapkák az életerő jelzésére
(25 db 1-es és 15 db 3-as értékű)

- Szabálykönyv

A játék célja

Minden játékoszt más-más cél vezérel, a szerepkártyájától függően:

- **Seriff:** le kell számolnia a banditákkal és a renegátkkal
- **Banditák:** le akarják lőni a seriffeit
- **Seriffhelyettesek:** a seriffeit segítik és védkik
- **Renegát:** célja a játékban utolsóként életben maradni

Előkészületek

1. Vegyük elő a játékosok számának megfelelő számú **karakterkártyát**, a következő elosztásban:

3 játékos esetén: lásd a speciális szabályokat később

4 játékos esetén: 1 sheriff, 1 renegát, 2 bandita

5 játékos esetén: 1 sheriff, 1 renegát, 2 bandita, 1 seriffhelyettes

6 játékos esetén: 1 sheriff, 1 renegát, 3 bandita, 1 seriffhelyettes

7 játékos esetén: 1 sheriff, 1 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes

8 játékos esetén: 1 sheriff, 2 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes

Keverjük meg a szerepkártyákat, és osszunk képpel lefelé fordítva egyet-egyet minden játékosnak!

2. A **sheriff fedje fel kilétét**, és forditsa a lapját **képpel felfelé**! A többi játékos nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban**!

3. Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszunk egyet-egyet minden játékosnak, **képpel felfelé**! A játékosok ekkor beomndják karakterük nevét, és felolvassák képességeiket. minden karakternek egyedi, csak rá jellemző különleges képessége van.

4. Mindegyik játékos a karakterkártyán feltüntetett számú **töltényt** kap, **kivéve a seriffeit, aki kettővel többet**. Ezek a töltények jelölik a **karakterek életerejét**, vagyis hogy hány lövést bírnak ki, mielőtt kiesnének. A maradék töltényeket tegyétek az asztal közepére.

5. Tegyük a magunk mellé az **összefoglalókártyákat**. Ha kérdés merülne fel játék közben valamelyik dobással kapcsolatban, ezen választ találunk rá.

6. Tegyük a kilenc **nyílvessző lapkát** az asztal közepére.

7. A maradék szerep- és karakterkártyákat tegyük vissza a dobozba.

8. A sheriff vegye magához az öt **dobókockát**, és kezdje el a játékot!

A játék menete

A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben következnek egymás után. A soron következő játékos a következőket teszi:

- Dob az öt dobókockával
- Ezután döntethet úgy, hogy a kockák közül egyet vagy többet újradob. Legfeljebb két újradobása lehet. Ha harmadszor is dob, akkor olyan kockát is újradobhat, amelyet az első dobás után nem dobott újra. A harmadik dobás eredményét el kell fogadnia.
- Ha nem tud vagy nem akar többször dobni, akkor végrehajtja a dobókockákon lévő hasatosakat.
- Ezután köre véget ér, és a következő játékos kerül sorra.

Fontos: a dobott **Dinamitok nem dobhatók újra** (lásd később).

Megjegyzés: a dobott **Nyílvesszőket azonnal végre kell hajtani** minden dobás után (lásd később).

Töltények és Nyílvesszők

Hacsak a karakterünk képessége nem mond mást, a szerzett töltényeket és nyílvesszőket az asztal közepéről kell elvennünk. Az elveszett töltények és nyílvesszők szintén az asztal közepére kerülnek vissza.

A háromtöltényes jelzök bármikor felválthatók három darab egytöltényes jelzőre és fordítva.

A dobókockák

A kockákon hatfélé szimbólum található. minden egyes szimbólumnak más-más hatása van. minden kocka hatását végre kell hajtani, a következő sorrendben:



1. Nyílvessző: ezt a szimbólumot nem a kör végén, hanem a dobása után **azonnal kell végrehajtani**. minden dobott nyílvesszőért el kell venni az asztal közepéről egy nyílvessző jelzöt, amit aztán magunk elé kell tennünk. Ha az utolsó nyílvesszőt is elvettük, az indiánok támadnak, **minden játékos elveszít annyi életerőt, amennyi nyílvessző van** éppen előtte. Az indiánok támadása után mindenki visszateszi az összes nála lévő nyílvesszőt az asztal közepére, a kör pedig folytatódik.



2. Dinamit: ezt a kockát **nem dobhatod újra**! Ha **három** vagy több dinamit gyúlik össze előtted, köröd azonnal véget ér, és vesztesz egy életerő pontot. A többi kockád hatása ettől még érvényesül.



3A. Célkeresztsz: "1": válassz egy **közvetlenül mellettes** balra vagy jobbra ülö játékest. Ez a játékos veszít egy életerőt.



3B. Célkeresztsz: "2": válassz egy játékest, **aki pontosan kettő távolságra** ül töled balra vagy jobbra. Ez a játékos veszít egy életerőt. Ha már csak kettő vagy három játékos van játékban, akkor Célkeresztsz 1-nek számít.

Fontos: az ①-es és a ②-es Célkeresztsz hatása ugyanakkor jön létre. Amikor a távolságokat számoljuk, hagyjuk **figyelmen kívül** a már kiesett játékosokat.



4. Sör: válassz ki bármelyik játékest! Ez a játékos gyógyul egy életerőpontot. Akár saját magadat is választhatod. **Soha** senkinék nem lehet több életerőpontja, mint amennyivel a játékot kezdte. Ha olyan játékosot választasz, akinek összes életereje megvan, a Sör kárba vész.



5. Gatling: ha három vagy több Gatling szimbólumot dobsz, löhetsz a Gatlinggel. Ekkor rajtag minden játékos elveszít egy életerőpontot, te pedig eldobhatod az összes nálad lévő nyílvesszőt.

Példa: A seriffeknek 6 életerőpontja és 1 nyílvessző jelzöje van. Dob: ③ ④ ⑤ ⑥ ① ② . Először el kell vennie két nyílvessző jelzöt, ám mivel már csak egy van az asztal közepén, ezt veszi el, és az indiánok azonnal támadnak. minden játékos elveszít annyi életerőpontot, ahány nyílvessző nála van: a seriff két életerőpontot veszít. Ezután mindenki visszateszi az asztal közepére a nála lévő nyílvesszőket, majd a seriff elveszi második nyílvessző jelzójét (így középen már csak nyolc marad). Így a seriffeknek 4 életerőpontja és 1 nyílvessző jelzöje van.

R A Dinamitot nem lehet újradobni, és a seriff úgy dönt, hogy a megtartja, ① csak a ② . Ezúttal ③ ④ ⑤ ⑥ dob. Úgy dönt, jó móka lenne elsiütni a Gatlinget, így hát megtartja a ③ ④ , és a ⑥ valamint az előző dobás után megtartott ① dob újra. Az új dobás eredménye: ② Mivel megvolt a két újradobása, a seriff nem dobhat többször. A végeredmény a következő: ③ ④ ⑤ ⑥ ② . Rá kell lönök valakire, aki pontosan kettő távolságra található tőle, majd a Gatling miatt a seriff mindenki veszít egy életerőpontot, a seriff pedig eldobhatja a nála lévő nyílvessző jelzöt. A kör végén így 4 életerőpontja és 0 nyílvessző jelzöje van.

Az életerőpontok elfogya - kiesés

Ha elveszted az utolsó életerőpontodat is, kiestél a játékból. Mutasd meg a szerepkártyádat a többieknek, a nálad lévő nyílvessző jelzöket pedig tess. vissza az asztal közepére. Ha kiestél, a játék hátralévő részében már nem veszel részt. Ha viszont a csapattársaid nyernek, te is nyertél!

A játék vége

A játék **azonnal** véget ér, ha:

- A **seriff kiesik** a játékból. Ha ekkor **már csak** a Renegát van életben, akkor ő a győztes, egyébként a Banditák nyerték a játékot.
- Minden Bandita és Renegát kiesik a játékból**. A seriff és a seriffhelyettesek nyertek.

Megjegyzés: nyolcszemélyes játék során minden Renegát egyedül van, és csak akkor nyerhet, ha ő az utolsó túlélő. Így ha a végjáték során már csak a Seriff és két Renegát van játékban, és a Seriff hal meg közülük először, akkor a Banditák nyernek.

Példa: az összes Bandita kiesett már, de a Renegát még játékban van. A játék folytatódik, és a Renegátnak egyedül kell felvennie a harcot a Seriffel és helyetteseivel.

Példa: a Seriff kiesik, az összes Bandita pedig már korábban kiesett, már csak egy Seriffhelyettes és egy Renegát maradt játékban. A játék ilyenkor azonnal véget ér a Banditák győzelmével. Elértek céljukat, még az élettük árán is!

Példa: minden játékos egyszerre esik ki. Ilyenkor a Banditák nyernek.

Speciális szabályok 3 játékos esetén

Keverjétek össze a következő három szerepkártyát: Seriffhelyettes, Bandita, Renegát. Osszatok ki mindenkihez egyet képpel felfelé, így mindenki látja mindenki szerepét. minden játékos célját a szerepe határozza meg:

- a **Seriffhelyettesnek** a Renegátot kell kiejenie
- a **Renegátnak** a Banditát kell kiejenie
- a **Banditának** a Seriffhelyettet kell kiejenie



A játék a megsokszorozott szabályok szerint zajlik. A játékot a Seriffhelyettes kezdi. Azonnal nyersz, amint **sikerül elérned a célodat, ha ellenfeled kiesését te okoztad** (vagyis pl. A Seriffhelyettesnek személyesen kell bevennie az utolsó ütést a Renegátnak). Ha a másik játékos ejtette ki ellenfelünket, akkor a játék az utolsó túlélőig folytatódik. Így például ha a Bandita ejtette ki a Renegátot, akkor a Seriffhelyettes nem nyert, le kell győznie a Banditát, a Banditának pedig a helyetteset.

A KARAKTEREK



BART CASSIDY (8)

Ahelyett hogy életerőpontot vesztenél, elvehetsz egy nyílvessző jelzöt (kivéve ha indiánok vagy dinamit miatt sérülösz).

Nem használhatod ezt a képességet, ha indiánok vagy dinamit miatt sérülösz, csak ha ①, ② vagy Gatling okozza a sérülést. Nem használhatod ezt a képességet arra, hogy elvedd az asztal közepéről az utolsó nyílvessző jelzöt.



BLACK JACK (8)

Újradobhatod a ikont is (kivéve, ha hármat vagy többet dobtál).

Ha egyszerre hármat vagy több dinamitot dobsz (vagy nem dobtad újra a dinamitot és összegyűlik hármat vagy több), akkor a normál szabályok szerint járj el (vége a köröknek, életerőpontot veszítesz, stb).



CALAMITY JANET (8)

Használhatod az ① -es Célkereszttet ② -esként és fordítva.



EL GRINGO (7)

Ha egy játékos miatt veszítesz egy vagy több életerőpontot, annak a játékosnak el kell vennie egy nyílvessző jelzöt az asztal közepéről.

Az indiánok vagy a dinamit miatt veszített életerőpontok nem számítanak.



JESSE JONES (9)

Ha négy vagy kevesebb életerőpontod van, akkor ha magadon használisz egy Sört, nem egyet hanem kettő gyógyulsz.

Például ha négy életerőpontod van és két ikont használisz, akkor négy életerőpontot gyógyulsz.



JOURDONNAIS (7)

Soha nem veszítesz egynél több életerőpontot az indiánok miatt.



KIT CARLSON (7)

Minden általad dobott szimbólumért eldobhatasz valaki elől egy nyílvessző jelzöt.

Dönthetsz úgy, hogy a saját nyílvessző jelzőidőtől szabadulsz meg. Ha hármat dobsz, eldobod az összes saját nyílvessző jelződet, és még hármat más(ok) elől. Természetesen rajtad kívül mindenki sérül egyet.



LUCKY DUKE (8)

Eggyel több újradobásod lehet.

Körödben minden összefüzetet négyeszer dobhatsz.



PAUL REGRET (9)

Soha nem veszítesz életerőpontot a Gatling miatt.



PEDRO RAMIREZ (8)

Minden egyes alkalommal, amikor elveszítesz egy életerőpontot, eldobhatod egy nyílvessző jelzöt. Akkor is veszítesz életerőpontot, ha ezt a képességet használod.



ROSE DOOLAN (9)

A Célkeresztekkel együtt távolabbról löhetsz.

Az ① -es Célkereszttel egy vagy kettő, míg a ② -es Célkereszttel kettő vagy három távolságra tudsz löni.



SID KETCHUM (8)

Köröd elején egy általad választott játékos gyógyul egyet.

Akár saját magadat is választhatod.



SLAB THE KILLER (8)

Körönként egyszer egy ikonért megduplázhatsz egy Célkereszttel kocka erősséget.

A megduplázzott erősséggű kocka kettőt sebez a választott játékoson. Ebben az esetben a ikont nem használhatod gyógyulásra.



SUZY LAFAYETTE (8)

Ha nem dobtál Célkereszttet, gyógyulsz két életerőpontot.

Ez a hatás csak a körök végén érvényesül, nem az újradobások előtt.



VULTURE SAM (9)

Minden egyes alkalommal amikor valaki kiesik a játékból, gyógyulsz két életerőpontot.



WILLY THE KID (8)

Már két szimbólummal is használhatod a Gatlinget.

Csak egyszer löhetsz a Gatlinggel egy körben, akkor is ha négy vagy több szimbólumod lenne.



BANG!® The Dice Game
Copyright © MMXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 - Corciano - Italy
All rights reserved.