

Köszönjük az értékes tanácsokat az összes játéktészettelőnek,
a játékkluboknak és minden játékosnak! A szerző külön hálával tartozik
kitartó támogatásukért és lelkesedésükért a civitavecchiai
„Luigi Valentini” sakk-klub valamennyi tagjának.

Ötlet: Emiliano Sciarra

Fejlesztők: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Grafika: Alessandro Pierangelini

Művészeti vezető: Stefano De Fazi

Szabályok: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

A magyar fordításban közreműködött:

Erődi Gergely, Kohári Zsolt, Varga Ferenc és Molnár László (Lacxox)



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. • www.gemker.hu • info@gemker.hu

Eredeti kiadás:
BANG!® Fourth edition
Copyright© MMVIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131-Perugia-Italy

Minden jog fenntartva!

Kérdésekkel, megjegyzésekkel, javaslatokkal vagy más nyelvű fordítások
kapcsán szívesen állunk rendelkezésre a www.davincigames.com címen.
Magyar nyelven a www.gemklub.hu címen.

BANG!

Társasjáték 4–7 személy részére, 8 éves kortól

A **BANG!** igazi westernjáték, amelyben egy csapat ravalás bandita és egy elszánt sheriff küzd egymással. A seriffet inkognitóban dolgozó seriffhelyettesek segítik, de feltűnik a színen egy renegát is, aki saját céljai eléréséhez ki akarja használni a harcoló feleket!

A **BANG!** kártyajátékban minden játékos egy-egy vadnyugati szerepet ölüheti magára.

TARTOZÉKOK

Összesen 110 db kártya négyféllel típusban (más-más hátlappal):

- 7 db szerepkártya: 1 sheriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita, 1 renegát;



- 16 db karakterkártya;



- 7 db játéksegédlet;



- 30 db töltény;

- 80 db játékkártya;



- 7 db játékostábla;



- játékszabály.

A JÁTÉK CÉLJA

Mindegyik játékos más-más cél vezérel.



Seriff:

leszámlálni a banditákkal és a renegáttal a törvény nevében.



Banditák:

le akarják lőni a seriffet, de jutalom fejében nem restek egymásra sem kezet emelni!



Seriffhelyettesek:

a seriffet és a törvényt segítik és védk, akár életük árán is.



Renegát:

a seriff helyére pályázó szerencsevadász; célja a játékban utolsóként életben maradni.

KÉSZÜLJ FEL!

(Az első játék előtt óvatosan távolítsuk el a tölténykártyákat a kartonkeretből!)
A játékosok maguk elé vesznek egy-egy **játékkostablát** (erre kerül a szerepkártya, a karakterkártya, a fegyverek és a töltények).

Vegyük elő a játékosok számának megfelelő számú **szerepkártyát**, a következő elosztásban:

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

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

A **seriff fedje fel kilétét**, és fordítja a lapját **képpel felfelé!** A többi játékos nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban!**

Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszunk egyet-egyet mindenjük játékosnak, **képpel felfelé!**

A játékosok ekkor bemondják a karakterük nevét, és felolvassák a képességeiket. Mindegyik játékos a karakterkártyán feltüntetett számú töltényt kap, kivéve a **seriffet**, aki egyelő többet; ha a karakterkártya szerint három járna neki, összesen négy illeti meg; ha négy járna, ötölt játszik. Tegyük vissza a maradék szerepkártyákat, játékkostáblikat, töltényeket és karakterkártyákat a dobozba!



Keverjük meg a **játékkártyákat**, és osszunk minden egyes játékosnak annyit, ahány tölténye van! Helyezzük a maradék játékkártyákat lefelé fordítva az asztal közepére; a játék során ebből a pakliból fogunk húzni. Hagyunk helyet a dobó-pakli számára!

Megjegyzés: az első néhány játék alkalmával célszerű lehet egyszerűsített változatot játszani úgy, hogy a játék kezdete előtt eltávolítjuk a pakliból az összes könyvszimbólummal megjelölt lapot.

KARAKTEREK

Mindegyik westernhősnek van valamilyen különleges képessége, amely egyedivé teszi. A karakterkártya jobb szélén lévő kis sárga **töltények** száma jelzi, hány **életponttal** kezdi valaki a játékot, vagyis hány szor kell eltalálni ahoz, hogy **kiessen a játékból**. Továbbá a játékosnál lévő töltények száma mutatja meg, **hány lap** maradhat a kezében a köre végén (a kézben tartott kártyákról vonatkozó megengedett lapszám).



Példa. Jesse Jonesnak 4 életpontja van: akkor esik ki a játékból, miután négyeszer eltalálták. Ugyanakkor szintén négy lap maradt a kezében minden körben, miután befejezte az akcióit.

Ha a játék során Jesse elveszít egy életpontot, három életpontja marad, és csak három lapot tarthat meg. De semmi vész!

Az életpontok visszayerhetők!

A JÁTÉK MENETE

A seriff kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben következnek egymás után. A soron következő játékos köre a következő három fázisból áll, ebben a sorrendben:

1. Húz két lapot;
2. Kijátszik kézből tetszőleges számú lapot;
3. Eldob annyi lapot, hogy legfeljebb a megengedett lapszámnak megfelelő számú kártyája maradjon (nem lehet több lap a kezében, mint ahány tölténye van).

1. HÚZÁS

A játékos felhúzza a húzópaki legfölső két lapját. Ha a kártyák elfogynak, készítünk új paklit úgy, hogy az eldobott lapokat újrakeverjük!

2. LAPOK KIJÁTSZÁSA

A soron lévő játékos kijátszhat lapokat a kezéből (kivétel: *Nem talált!*, illetve *Sör* lapok, lásd lentebb!). A játékos tetszőleges számú lapot játszhat ki – de dönthet úgy is, hogy egy lapot sem játszik ki. A lapok kijátszárakor **három feltételnek** kell eleget tenni:

- egy körben csak **egyetlen BANG!** lapot játszhat ki (*de más ✘ szimbólummal ellátottból – pl. Gatling – bármennyit!*)
- egy **adott kártyából** csak egyet tehet maga elé (*két lap azonos, ha nevük megegyezik!*)
- egyszerre csak **egy fegyvert** tehet le maga elé (*ha új fegyverre akarunk váltani, el kell dobnunk a régit!*)

Példa: aki egyszer már letett egy *Hordó* lapot, nem tehet le másikat, mivel akkor két ugyanolyan lap lenne előtte.

A kártyalapoknak alapvetően két csoportja van: **barna szegélyűek** (= amit kijátszunk és rögtön utána eldobunk) és **kék szegélyűek** (= fegyverek és egyéb kellékek).

A barna szegélyű kártyalapokat kijátszáskor a dobott lapok közé tesszük, és végrehajtjuk a kártyalapon szövegesen vagy szimbólumokkal jelzett hatását (lásd a „Kártyák” részben).

A kék szegélyű kártyalapokat a játékosok maguk elé teszik (kivétel: *Börtön*). A játékosok előtt található lapok hatása mindaddig érvényes, ameddig játékban vannak, azaz amíg a játékos el nem dobja önszántából, vagy ellenfele által kijátszott kártya hatására (pl. egy *Cat Balou* lap kijátszással), vagy egy különleges esemény hatására meg nem szűnik (pl. *Dinamit*). A játékosok előtt tetszőleges számú lap lehet, azzal a megszoritással, hogy nem lehet közöttük két azonos nevű lap.

3. LAPOK ELDOBÁSA

Amint a soron lévő játékos nem akar vagy nem tud több lapot kijátszani, a játékosnak el kell dobnia annyi lapot, hogy a kezében legfeljebb annyi kártya maradjon, ahány tölténye van. Ne feledjük, a kézben tartott kártyáakra vonatkozó **megengedett lapszám** mindenkorral a töltények (életpontok) aktuális számával egyenlő! Amikor a soron lévő játékos befejezte a körét, a tőle balra ülő játékos következik.



A JÁTÉKOSOK KÖZTI TÁVOLSÁG

1

Két játékos közti távolság annyi, ahány hellyel odébb ül az egyik játékos a másikhoz viszonyítva. A két irány közül az számít, amerre ez a távolság kisebb, függetlénül attól, hogy az óramutató járásával megegyező vagy ellenkező irányban számítjuk-e. (Például az ábrán – lásd a következő oldalon – a szomszédos játékosok távolsága 1.) A játékosok közti távolság nagyon fontos a játék során, mivel ezt az összes célkereszttel megjelölt kártyánál figyelembe kell venni. Alapesetben csak azok a célpontok elérhetők egy játékos számára, melyek **1 távolságra** vannak, vagyis a közvetlen szomszédek (lásd pl. a játékostáblán ábrázolt 45-ös coltot!). Nem számít bele a távolságba olyan játékos, aki kiesett. Az egyes játékosok közelebb kerülhetnek egymáshoz, ha kiesik valaki.

KIESÉS

Ha egy játékos az utolsó életpontját is elveszíti, kiesik, és befejezi a játékot, ha csak rögtön ki nem tud játszani egy Sör lapot (lásd lentebb). Ha valaki a játékból kiesik, meg kell mutatnia a **szerepkártyáját**, és el kell dobnia a kezében és az előtte játékban lévő összes lapot!

JUTALMAK ÉS BÜNTESETÉSEK

- Ha a **seriff** lelő egy seriffhelyettést és az kiesik, a seriffnek el kell dobnia a kezében és az előtte játékban lévő összes lapot!
- **Ha egy játékos lelő egy banditát, és az kiesik** (még akkor is, ha az, aki lelőtte, maga is bandit!), húzhat a pakliból három jutalomkártyát!

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- a) **A serif meghal:** ekkor, ha a renegát az **egyetlen túlélő**, ő nyert. Ellenkező esetben a banditák nyertek.
- b) **Az összes bandita és a renegát is meghal:** a serif és a seriffhelyettesek nyertek.

1. példa: *az összes bandita meghalt, de a renegát még életben van. Ebben az esetben a játék folytatódik. A renegátnak egyedül kell szembeszállnia a serifkel és helyetteseivel.*

2. példa: *a serif meghalt, de az összes bandita is elesett, és csak a seriffhelyettek és a renegát maradt életben. A játék a banditák győzelmével ér véget! Életük árán ugyan, de elérték céljukat!*

FOLYTONOS JÁTÉK

Ha egymás után többször játszunk, a befejezett játék végén „életben maradt” játékosok, ha kívánják, dönthetnek a karakterük megtartása mellett (a kezükben és az előttük játékban lévő lapjaikat azonban ekkor is el kell dobniuk!); a kiesett játékosok új karaktert húznak.

Ha mindegyik játékosnak lehetőséget akarunk biztosítani arra, hogy serif lehessen, a játék kezdete előtt dönthetünk úgy, hogy játékról játékra más-más kapja a serif szerepét, miközben a többi szerepet továbbra is véletlenszerűen osztjuk ki.

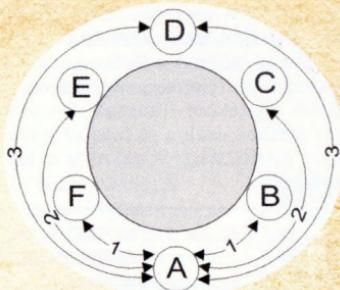
Miután megismerkedtünk a szabályokkal, lássuk a BANG! lapjait közelebbről!

A KÁRTYÁK

FEGYVEREK

A játékot mindenki egy 45-ös colttal kezdi. A coltot nem kártyalap képviseli, hanem a játékokstábla jelöli. A 45-ös colttal csak azokat a **célpontokat** érhetjük el, melyek **távolsága 1**, tehát csak a tőlünk közvetlenül jobbra, illetve balra lévő játékosokat.

Ahhoz, hogy olyan célpontokat is elérhesünk, melyek távolsága nagyobb, mint 1, erősebb fegyvert kell kijátszanunk: helyezük a 45-ös coltra a játékokstáblán! A fegyverkártyák a kék szegélyükönél, a fekete-fehér illusztrációról



ismerhetők fel, és szerepel rajtuk egy célkeresztbe írt szám (lásd a képet!), mely a fegyver **hatótávolságát** jelzi. A 45-ös coltot a játékból levő fegyver addig helyettesíti, amíg valami nem semlegesít. A játékokstáblára helyezett fegyverek is ellophatók (pl. a Pánik!) kártya kijátszással, illetve semlegesíthetők (pl. a Cat Balou-val). Egyedül a jó öreg 45-ös coltot nem lehet elveszteni soha! Egy játékosnak egyszerre csak **egy fegyvere** lehet játékban: ha a meglévőt újra akarjuk cserélni, el kell dobnunk a régit!

Fontos: a fegyverek nem változtatják meg a játékosok köztávolságát! A fegyverek lötávolsága kizárolag a BANG! kártyákkal leadott lövésekre vonatkozik, vagyis arra, hogy az adott fegyverrel legfeljebb milyen távol lévő játékosok vehetők célba.

Gyorstüzelő – akinél e kártya játékban van, tetszőleges számú BANG! kártyát kijátszhat. Ezek a BANG! kártyák egymás után azonos vagy különböző célpontok ellen is felhasználhatók, de csak akkor, ha azok távolsága nem nagyobb mint 1.



BANG! és Nem talált!

A BANG! kártyákkal leadott lövés a legfőbb módja annak, hogy csökkentsük a többi játékos életpontjainak számát. Ha lövést akarunk leadni egy BANG! kártyával, először állapítsuk meg:

- a) a megcélzni kívánt játékos **távolságát** (figyelem: ezt a játékban lévő kártyák minden fél részéről befolyásolhatják!),
- b) hogy igy a **játékos belül van-e a fegyverünk lötávolságán**.

1. példa.

Tegyük fel, hogy Ani (A) egy BANG! kártyát kijátszva lövést akar leadni Kareszra (C) Karesz távolságára Anitól alapesetben 2, ezért

Aninak a következő fegyverek egyikére van szüksége a lövéshez: Schofield, Remington, Karabély vagy Winchester, de nem használhat Gyorstüzelőt vagy 45-ös coltot! Ha Aninak van Távcsové a játékban, akkor Karesz távolságát 1-nek látja, ezért így rá bármilyen fegyverrel tüzelhet. Csakhogy, ha közben Karesznak van Musztángja játékban, a két kártya hatása összegződik, és Ani továbbra is 2-nek látja Karesz távolságát.

2. példa. Ha Daninak (D) van Musztángja játékban, Ani (A) az ó a távolságát 4-nek látja: hogy rálöhessen Danira, 4-es lötávolságú fegyverre van szüksége.



Ha lőést adnak le ránk egy *BANG!* lappal, a találatot rögtön kivédenhetjük egy *Nem talált!* lappal – annak ellenére, hogy ilyenkor természetesen nem mi vagyunk soron! Ha nem tudjuk a találatot elhárítani, **elvesztünk egy életpontot** (le kell vennünk egy töltényt a játékostáblánkról!). Akinek ezután nem marad több tölténye, vagyis elveszti az utolsó életpontját is, kiesik a játékból – hacsak rögtön ki nem játszik egy *Sör* lapot. Egy játékos csak a rá leadott lövésekkel háirthatja el. A kijátszott *BANG!* kártyát akkor is el kell dobni, ha a hatását kivédték.



A KÁRTYÁKON TALÁLHATÓ SZIMBÓLUMOK

A kártyákon egy vagy több szimbólum szerepel, melyek a kártyák hatását, illetve hatásait jelzik.



BANG! – elvesz egy életpontot



Nem talált!

– Semlegesít a **X** hatását.



Visszaad egy életpontot. Csak a lapot kijátszó játékosra érvényes, ha a lap, vagy egyéb szabály nem utasít másként.



Laphúzás. Ha a kártyán a bármely játékosra utaló jel található (lásd a lehetséges jeleket lentebb!), akkor húzhatunk véletlenszerűen egy lapot a megfelelő játékos kezéből, vagy választhatunk egyet az előtte kiterített lapokból. Ha nincs játékosra utaló jel, húzzunk a pakli tetejéről. A kártya minden esetben a kézben tartott lapaink közé kerül.



Lapdobás kikényszerítése. A kártyán feltüntetett jelek által meghatározott játékosok közül (lásd a lehetséges jeleket lentebb!) arra kényszeríthetünk egy játékosot, hogy eldobjon a kezéből egy általunk véletlenszerűen

kiválasztott lapot, vagy eldobhatunk egyet az előtte játékban lévő lapok közül.



E jellel ellátott kártya hatása a távolságtól független bármelyik általunk kiválasztott játékosra alkalmazható.



E jellel ellátott kártya hatása minden más játékosra vonatkozik, tehát a lapot kijátszó játékoson kívül mindenkire, függetlenül a távolságtól.



E jellel ellátott kártya hatása bármelyik játékosra alkalmazható, feltéve, hogy elérhető távolságon belül van.



E jellel ellátott kártya hatása bármelyik játékosra alkalmazható a célcímeresben szereplő távolságon belül. Figyelem! A Musztáng és a Távcso megváltoztathatja ezt a távolságot, de a játékban lévő fegyver nem – annak lótávolsága kizárolag a *BANG!* kártyákkal leadott lövésekre vonatkozik.

Sör

Ezzel a kártyával **visszanyerhetünk** egy életpontot – húzzunk egy töltényt a halomból! Több életpontra nem tehetünk szert annál, mint amennyivel a játék kezdetén rendelkezünk!

A *Sörrel* más játékosokon nem segíthetünk!

A *Sör* lapot kétféleképpen játszhatjuk ki:

- szokványos módon, ha éppen mi vagyunk soron,
- soron kívül, de csak akkor, ha halásos lőést kapunk, tehát, ha a találat hatására utolsó életpontunkat is elveszítjük. (Egyeszerű találatnál nem alkalmazható!)



A Sörnek nincs hatása, ha már csak **2 szereplő** maradt játékban, tehát ilyenkor hiába játszunk ki egy Sör lapot, nem kapunk vissza életpontot.

Példa. Aninak (A) két életpontja maradt, és egy Dinamittől három életpontnyi sériuést sznved. Ha kijátszik 2 Sör kártyát, életben marad 1 életponttal (2-3+2), de kiesik, ha csak egy Sört játszik ki, mert a visszanyert 1 életponttal még mindig csak nullán áll!

Kocsma

Azoknál a kártyáknál, melyek két sorban tartalmaznak jeleköt, a külön sorokban feltüntetett hatások egyszerre érvényesülnek. Így a felső sor első jele értelmében „visszanyer egy életpontot”, a második jel szerinti „az összes többi játékos”, mig a következő sorban „visszanyer egy életpontot” (alapértelmezés szerint a lapot kijátszó játékos). Összhatásként tehát **mindegyik játékos visszanyer egy életpontot**.

A Kocsma nem játszható ki körön kívül, még akkor sem, ha halálos lövést kapunk. A Kocsma nem egyezik a Sörrel!



Postakocsi és Wells Fargo

A jelek értelmében: „Húzz két lapot!”
(Wells Fargo esetén **hármat**) a pakli tetejéről!

Szatóbolt

Ha kijáttsszuk, forditsunk fel a pakli tetejéről annyi lapot, ahány szereplő még játékban van. A lapot kijátszó játékossal kezdve és az óra járásával megegyező irányban haladva mindegyik játékos válasszon magának egy lapot, és vegye kézbe.



Pánik!

A jelek értelmében: „Húzz egy lapot!” mégpedig „egy olyan játé kostól, melynek távolsága 1”! Ne feledjük, a fegyverek lőtávolsága nem változtatja meg két játékos távolságát, kizárolag a Musztáng és a Távcső kártyák képesek erre!



Cat Balou

A lapot kijátszó játékos által kijelölt „bármely játékos” arra kényszerül, hogy „eldobjon egy lapot”, függetlenül a távolságtól (lásd: „Lapdobás kikényszerítése”, előző oldal!).

Gatling

Gatling hatására egy-egy „BANG!” éri „az összes többi játékost”, függetlenül a távolságtól. Hatása ellenére a lap **nem számít BANG!** kártyának, vagyis az éppen soron lévő játékos tetszőleges számú Gatlinget kijátszhat, míg csupán egyetlen BANG! lapot.



Indiánok!

A lapot kijátszó játékos kivételével minden játékos elveszít egy életpontot, kivéve, ha eldob egy BANG! lapot. A Mellé!, illetve Hordó kártyák hatástalanok ebben az esetben.



Párbaj

Ezzel a kártyával (melyen a szemébe nézve!) kihívhatunk bármely játékosot, függetlenül a távolságtól. A kihívott játékos ekkor **dobhat** egy BANG! kártyát (annak ellenére, hogy nem ő van soron!). Ha így tesz, a kihívó is dobhat egyet, aztán újra a kihívott játékos, és így tovább. Aki elsőként nem tud kijátszani BANG! lapot, elveszít egy életpontot, és ezzel a párbaj véget ér. A párbaj során sem a *Nem talált!*, sem a *Hordó* lapok nem vehetők igénybe. A Párbaj kártya nem BANG! lap, vagyis a párbaj során eldobott BANG! lapokra nem érvényes az „egyszerre csak egy BANG!” korlátozás.



Musztáng

Ha van valakinél egy Musztáng lap játékban, akkor őt a többi játékos eggyel távolabb látja – a játékos azonban továbbra is a megszokott távolságban látja a többieket.

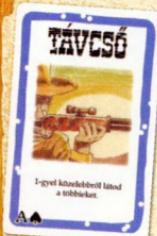
Vessünk egy pillantást a távolságot magyarázó ábrára (5. oldal)! Ha Aninak (A) játékban van egy Musztáng lapja, Béla (B) és Feri (F) az Anitól való távolságát 2-nek látja, Karesz (C) és Emma (E) 3-nak, Dani (D) pedig 4-nek, míg Ani mindenkit az eredeti távolságban lát.



Távcső

Ha játékban van valakinél egy Távcső, ő az összes többi játékost eggyel közelebb látja, míg az ő távolsága a többieknél számára változatlan marad. Az 1-nél kisebb távolságokat 1-nek kell tekinteni.

Ha Aninak (A) van Távcsője játékban, Béla (B) és Feri (F) távolságát 1-nek látja, Kareszét (C) és Emmát (E) szintén 1-nek, Daniét (D) 2-nek, míg Anit a többi játékos továbbra is szokányos távolságban észleli.



Húzz!

Egyes kártyákon (Hordó, Börtön, Dinamit) kártyaszint és/vagy számot meghatározó jel található, utána egy egyenlőségjel, aztán a megfelelő hatás. Ha egy játékos egy ilyen kártyát használ, „húzni” kell, vagyis **felfordítva eldobnia a pakli legfelső lapját, és ellenőrizni a lap bal alsó sarkában lévő szimbólumot!** Ha a felfordított lap színe kör, káró, pikk, treff, és a száma megfelel az egyenlőséggel előtt álló



feltételenek, akkor a „húzás” sikeres volt, és az egyenlőséggel után álló hatás érvénybe lép. (Magának a húzott lapnak a hatását mindenkor minden figyelmen kívül kell hagyni!) Ellenkező esetben semmi sem történik: nem volt szerencsénk. Ha a feltételként a kártyaszínek egy „tól–ig” tartománya szerepel, akkor a húzott lapnak – a szint is figyelembe véve – bele kell esnie a tartományba. A kártyákon a következő értékek szerepelhetnek: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Hordó



Ha egy BANG! kártyával lövést adnak le ránk, a *Hordó* lappal lehetőségeünk nyílik húzni egy lapot:

- ha kőt húzunk, a golyó célt téveszt (mintha *Nem talált!* lapot ütöttünk volna fel);
- ellenkező esetben a lövés – ha nem védi a játékos *Nem talált!* lappal – talál.

Példa: Kareszt (C) Ani (A) BANG! lappal megcélozza, de Karesznak van Hordójá játékban; ezzel lehetősége nyílik egy sikeres húzással a BANG hatását elhárítani. Karesz tehát felüti a pakli tetején lévő lapot, és kiteszi az eldobott kártyák tetejére: kör

4-es. Sikeresen felhasználta a *Hordó* adta lehetőséget, és kivédte a találatot. Ha a felültölt lap más színű, a *Hordó* hatástalan marad, de Karesznak még mindig van lehetősége a BANG! céltárt egy *Nem talált!*-tal kivédeni.

Börtön

Tegyük ezt a lapot bármelyik játékos elő, a távolságtól függetlenül: ezzel börtönbe zártuk! Ha valaki börtönben van, húznia kell (lásd: „*Húzz!*”), amikor rá kerül a sor, még mielőtt elkezdene játszani:

- ha a játékos kört húz, kiszabadul a börtönből: eldobja a *Börtön* lapot, és játszhat az adott körben, mintha mi sem történt volna;
- ellenkező esetben eldobja a *Börtön* lapot, de az adott körben kimarad.



A börtönben lévő játékosokra lehetséges BANG! kártyával löni, és ha szükséges, soron kívül szintén alkalmazhatnak védőkártyákat (pl. *Nem talált!* vagy *Sör*). **A serifet nem lehet börtönbe zárnival!**

Dinamit

Helyezzük a lapot magunk elő: a *Dinamit* ott marad egy egész körön át. Amikor legközelebb sorra kerülünk (ekkor a *Dinamit* már játékban van előttünk), még a tulajdonképpeni játék elkezdése előtt húznunk kell (lásd: „*Húzz!*”):

- ha pikket húzunk, 2 és 9 közötti számmal, a *Dinamit* felrobban! Dobjuk el a lapot, és veszítünk 3 életpontot;
- ellenkező esetben adjuk át a *Dinamitot* a tőlünk balra ülő játékosnak (ha majd rá kerül a sor, ó húz, mielőtt elkezdene játszani, és így tovább), mi magunk pedig folytassuk a játékot az első szakasszal!



A játékosok addig adják tovább a *Dinamitot* egymásnak, amíg az fel nem robban valahol a fent kifejtett hatással, vagy amíg valaki semlegesít egy *Pánik!* vagy *Cat Balou* kártya kijátszásával. Ha valakinél a *Dinamit* és a *Börtön* egyszerre van játékban, először a *Dinamit* lapra kell húznia! Ha valaki egy *Dinamit* kártya hatására sérül meg (vagy éppen esik ki a játékból!), akkor sérülése nem számít másik játékos által okozott kárnak.

A KARAKTEREK



Bart Cassidy (4 életpont): valahányszor elveszt egy életpontot, rögtön húz egy lapot a pakliból.

Black Jack (4 életpont): amikor sorra kerül és lapot húz, fel kell mutatnia a második húzott lapot – ha kő vagy káró, húz egy további lapot (amit már nem kell felmutatnia).



Calamity Janet (4 életpont): a *BANG!* kártyákat használhatja *Nem talált!*-ként és fordítva. Ha azonban *Nem talált!*-ot használ *BANG!*-ként, több *BANG!*-et az adott körben már nem játszhat ki (hacsak nincs *Gyorstüzelője* játékban)!



El Gringo (3 életpont): valahányszor elveszít egy életpontot egy másik játékos által kijátszott kártya hatására, minden elvesztett életpont után húz egy tetszőleges lapot az ót megtámadó játékos kezéből. Ha nincs a játékos kezében kártya, a húzás elmarad! Ne feledjük, a *Dinamit* által okozott sérülések nem köthetők egyetlen játékoshoz sem!



Jesse Jones (4 életpont): amikor sorra kerül és lapot húz, dönthet, hogy az első kártyát a pakliból húzza-e, vagy bármelyik játékos kezéből, tetszőlegesen választva. A második lapot a pakliból kell húzni!



Jourdonnais (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Hordó* kártya; húzhat, ha lőnek rá egy *BANG!* kártyával, és ha kőt húz, a lövés célt téveszt. Ha van egy másik igazi *Hordója* is játékban, mindenkor használhatja, vagyis kétszer is van lehetősége húzni, mielőtt egy *Nem talált!* kártyához folyamodna.



Kit Carlson (4 életpont): amikor sorra kerül, megnézi a felső három lapot a pakliban, kiválaszt kettőt, a harmadikat pedig lefordítva visszateszi.



Lucky Duke (4 életpont): valahányszor egy kártya hatására húzásra kényszerül (lásd: „*Húzz!*”), megfordítja a felső két lapot a pakliban, és tetszszerint választhat közülük. Ezután mindenkor lapot el kell dobni!



Paul Regret (3 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Musztáng*; az összes többi játékos 1-gel messzebből látja. Ha egy másik valódi *Musztángja* is van játékban, mindenkor igénybe veheti, vagyis a többiek 2-vel messzebből látják.



Pedro Ramirez (4 életpont): amikor sorra kerül, választhat, hogy az első kártyát az eldobott lapok vagy a pakli tetejéről húzza-e. A második lapot a pakli tetejéről kell húzni!



Rose Doolan (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy Távcső; az összes többi játékoszt 1-gel közelebbről látja. Ha egy másik valódi Távcsöve is van játékban, mindenki közelebbről látja.

Sid Ketchum (4 életpont): bármikor visszaszerezhet egy életpontot úgy, hogy a kezében lévő lapok közül eldob kettőt. Ha módja van rá, egymás után többször is élhet ezzel a lehetőséggel. De ne feledjük: senkinek sem lehet több életpontja annál, mint ahánnyal a játékot kezdi!



Slab the Killer (4 életpont): a többi játékosnak 2 Nem talált!-ot kell kijátszani ahhoz, hogy elhárítsák az általa leadott BANG! lövéseket. A Hordó hatása, ha sikerül érvényesíteni, csak egy Nem talált!-nak számít.



Suzy Lafayette (4 életpont): amint elfogytak a lapjai, húz egyet a pakli tetejéről.

Vulture Sam (4 életpont): valahányszor kiesik valaki a játékból, Sam megkapja a kieső játékos kezében és játékostábláján lévő lapokat, amelyeket a kezébe vehet.



Willy the Kid (4 életpont): ha sorra kerül, akárhány BANG! kártyát kijátszhat.



RÖVIDEN

- Bármilyen Nem talált! jelet tartalmazó kártya felhasználható a BANG! jel-lel ellátott kártyák hatásának semlegesítésére.
- Egy körben mindenki csak egy BANG! kártyát használhat fel, de bármennyit olyan lapból, amelyen BANG! jel látható.
- Nem lehet előttünk két azonos nevű kártya kiterítve.
- Egyszerre csak egy fegyverünk lehet játékban, de ha más nincs, mindenkor van kéznél a 45-ös colt.
- A fegyverek nem változtatják meg a játékosok közti távolságot, a lötávolság kizárolag a BANG! kártyával leadott lövésekre vonatkozik.
- A Sörnek nincs hatása, ha már csak két szereplő van játékban.
- Ha az utolsó életpontunkat is elvesztettük, csak a Sör kártya kijátszására van mód, a Kocsma ilyenkor nem alkalmazható.

Hasznos tipp

Életpontjainkat számon tarthatjuk úgy is, ha a maradék karakterkártyák közül veszünk egyet, lefordítjuk, és mint a képen látható, változás esetén azon fedjük fel, illetve le karakterkártyánkkal a töltényeket (életpontokat). Így elég a BANG! játékhoz a kártyákat használni, ha kis helyen kell elférni.

Jesse Jones 3 életponttal.

