

# BANG!®

Társasjáték 4-7 személy részére, 8 éves kortól

A **BANG!** igazi westernjáték, amelyben egy csapat ravasz bandita és egy elszánt seriff 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 ilyen szereplő bőrébe bújhat, tipikus vadnyugati figuraként küzdve meg a többiekkel.

## TARTOZÉKOK

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

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



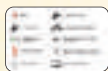
- 16 db karakterkártya;



- 80 db játékkártya;



- 7 db játékgédlet;



- 7 db játékos tábla;

- 30 db töltény;



- játékszabály.



## A JÁTÉK CÉLJA

Mindegyik játékosat más-más cél vezérel.



**Seriff:**

le kell számolnia az összes banditával és a renegáttal a törvény nevében.



**Banditák:**

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



**Seriffhelyettesek:**

a seriffet és a törvényt segítik és védik, 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 történetkártyákat a kartonkeretből!)

A játékosok maguk elé vesznek egy-egy **játékosablát** (erre kerül a szerepkártya, a karakterkártya, a fegyverek és a töltények).

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

- 4 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita
- 5 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita, 1 seriffhelyettes
- 6 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 1 seriffhelyettes
- 7 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes

Keverjük meg a szerepkártyákat, és osszunk **képpel lefelé fordítva** egyet-egyet mindegyik játékosnak! **A seriff fedje fel kilétét**, és fordítsa a lapját **képpel felfelé!**

A többi játékos nézze meg a saját szerepét, de **artsa titokban!**

Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszunk egyet-egyet mindegyik 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 eggyel többet; ha a karakterkártya szerint három járna neki, összesen négy illel meg; ha négy járna, ötlet játszik. Tegyük vissza a maradék szerepkártyákat, játékosablákat, történeteket és karakterkártyákat a dobozba!



Keverjük meg a **játékkártyákat**, és osszunk minden egyes játékosnak annyit, ahány története van! Helyezzük a maradék játékkártyákat lefelé fordítva az asztal közepére; a játék során ebből a pakliból fogunk húzni. Hagyjunk helyet a dobópakli 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 **történetek** száma jelzi, hány **életponttal** kezd valaki a játékot, vagyis hányszor kell eltalálni ahhoz, hogy **kiessen a játékból**. Továbbá a játékosnál lévő történetek száma mutatja meg, **hány lap** maradhat a kezében a kör végén (a kézben tartott kártyákra vonatkozó megengedett lapszám).



**Példa.** Jesse Jonesnak 4 életpontja van: akkor esik ki a játékból, miután négyszer eltalálták. Ugyanakkor szintén négy lap maradhat 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 visszanyerhetők!

## 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 húzópakli legfelső két lapját. Ha a kártyák elfognak, készítünk új paklit úgy, hogy az eldobott lapokat újrakeverjük!

### 2. LAPOK KIJÁTSZÁSA

Kijátszhatunk lapokat a kézben tartott kártyáink közül a magunk javára, vagy mások ellen, igyekezvén ellenfeleinket minél hamarabb lepuffantani. Lapokat csak az éppen soron lévő játékos játszhat ki (kivétel: Nem talált!, illetve Sőr lapok, lásd lentebb!). A játékos nem köteles lapokat kijátszani. Ha akar, tetszőleges számú lapot kijátszhat – **három megszorítással**:

- 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 kijátszásával), vagy egy különleges esemény hatására meg nem szűnik (pl. *Dinamit*). A játékosok előtt tetszőleges számú lap lehet, azzal a megszorítással, 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 körünk végén** kézben tartott kártyákra

kártyákra vonatkozó **megengedett lapszám** mindig a töltények (életpontok) aktuális számával egyenlő! Amikor a soron lévő játékos befejezte a körét, a tőle balra ülő játékos következik.

### A JÁTÉKOSOK KÖZTI TÁVOLSÁG



A két játékos közti távolság az a szám, ahányadik helyen az egyik játékos a másikhoz képest ül. A két irány közül az számít, amerre kevesebb játékos van köztük, legyen az az óramutató járásával megegyező vagy azzal ellenkező irányban. A szomszédos játékosok távolsága például 1 (lásd a következő oldali ábrán). 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 szomszédok (lásd pl. a játékos táblán 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, hacsak 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 BÜNTETÉSEK

- **Ha a seriff lelő egy seriffhelyettest 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 bandita!), húzhat a pakliból három jutalomkártyát!

## A JÁTÉK VÉGE

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

- a) **A seriff 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 seriff 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 beszámolnia a serifffel és helyetteseivel.*
2. *példa: a seriff meghalt, de az összes bandita is elesett, és csak a seriffhelyettesek 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 seriff lehessen, a játék kezdete előtt dönthetünk úgy, hogy játékról játékra más-más kapja a seriff szerepét, miközben a többi szerepet továbbra is véletlenül osztjuk ki.

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

## A KÁRTYÁK

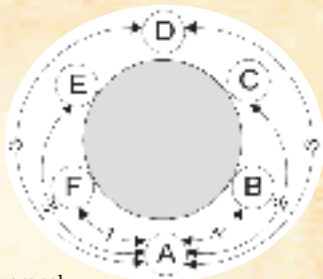
### FEJVEREK

A játékot mindenki egy 45-ös colttal kezdi. A coltot nem kártyalap képviseli, hanem a játékos tábla 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 elérhessünk, melyek távolsága nagyobb, mint 1, erősebb fegyvert kell kijátszanunk: helyezzük a 45-ös coltra

a játékos táblán! A fegyverkártyák a kék szegélyükről, a fekete-fehér

illusztrációról ismerhetők fel, és szerepel rajtuk egy célkeresztre írt szám (lásd a képet!),

mely a fegyver **hatótávolságát** jelzi. A 45-ös coltot a játékban lévő fegyver addig helyettesíti, amíg valami nem semlegesíti. A játékos táblára helyezett fegyverek is ellophatók (pl. a *Pánik!*) kártya kijátásával, illetve semlegesíthetőek (pl. a *Cat Balou*-val). Egyedül a jó öreg 45-ös coltot nem lehet elveszteni soha! Egy játékosnak egyszerre csak **egy fegyver** lehet játékban: ha a meglévőt újra akarjuk cserélni, el kell dobnunk a régit!



**Fontos: a fegyverek nem változtatják meg a játékosok közti távolságot!** A fegyverek lőtávolsága kizárólag 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 megcélolni kívánt játékos **távolságát** (figyelem: ezt a játékban lévő kártyák mindkét fél részéről befolyásolhatják!),
- b) hogy így **a játékos belül van-e a fegyverünk lőtávolságán.**

**1. példa.** A távolságot a következő példával tudjuk szemléltetni. Tegyük fel, hogy Ani (A) egy BANG! kártyát kijátszva lövést akar leadni Csabira (C)! Csabi távolsága 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 Távcsöve a játékban, akkor Csabi távolságát 1-nek látja, ezért így rá bármilyen fegyverrel tüzelhet. Csakhogy, ha közben Csabinak van Musztángja játékban, a két kártya hatása összegződik, és Ani továbbra is 2-nek látja Csabi távolságát.

**2. példa.** Daninak (D) van Musztángja játékban, Ani (A) az ő a távolságát 4-nek látja: hogy rálőhessen Danira, 4-es lőtávolságú fegyverre van szüksége.



Ha lövést adnak le ránk egy **BANG! lappal**, a találatot rögtön ki-  
védhetjük egy **Nem talált!** lappal – annak ellenére, hogy ilyenkor  
természetesen nem mi vagyunk soron! Ha nem tudjuk a találat-  
ot elhárítani, **elvesztünk egy életpontot** (le kell vennünk egy  
töltényt a játékosablánkról!). Akinek ezután nem marad több  
tölténye, vagyis elveszti az utolsó életpontját is, kiesik a játé-  
ból – hacsak rögtön ki nem játszik egy **Sör** lapot. Egy játékos  
csak a rá leadott lövéseket háríthatja 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!** – Semlegesíti a 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 jobbra!), 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 lapjaink közé kerül.



Lapdobás kikényszerítése. A kártyán feltüntetett jelek által meghatározott játékosok közül (lásd a lehetséges jeleket lentebb!) arra kikényszeríthetünk 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 függetlenül bármelyik általunk kiválasztott játékosra alkalmazható.



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



E jellel ellátott kártya hatása bármelyik olyan játékosra alkalmazható, aki elérhető távolságon belül van.



E jellel ellátott kártya hatása bármelyik játékosra alkalmazható a célkeresztben szereplő távolságon belül. Figyelem! A Musztiáng és a Távcső megváltoztathatja ezt a távolságot, de a játékban lévő fegyver nem – annak lőtávolsága kizárólag 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 **halálos** lövést kapunk, tehát, ha a találat hatására utolsó életpontunkat is elveszítjük. (Egyszerű 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 Dinamittól három életpontnyi sérülést szenved. Ha kijátszák 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!

### Kocsmá

Azoknál a kártyáknál, melyek két sorban tartalmaznak jeleket, a külön sorokban feltüntetett hatások egyszerre érvényesülnek. Így a felső sor első jele értelmében „visszanyer egy életpontot”, ami „az összes többi játékos”-ra vonatkozik, míg a következő sorban „visszanyer egy életpontot” (alapértelmezés szerint a lapot kijátszó játékos). Összhatásként tehát **mindegyik játékos visszanyer egy életpontot**. A Kocsmá nem játszható ki körön kívül, még akkor sem, ha halálos lövést kapunk. A Kocsmá nem egyezik a Sörrel!



### Postakocsi és Wells Fargo

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



### Szatócsbólt

Ha kijátsszuk, fordítsunk fel a pakli tetejéről annyi lapot, ahány szereplő még játékban van.

A lapot kijátszó játékoskal kezdve és az óra járásával meg egyező irányban haladva mindegyik játékos válasszon magának egy lapot, és vegye kézbe.



### Pánik!

A jelek értelmében: „Húzz egy lapot!”, mégpedig „egy olyan játékosról, akinek a távolsága 1!” Ne feledjük, a fegyverek lőtávolsága nem változtatja meg két játékos távolságát, kizárólag 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 kiképzés”, 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 (mélyen a szemébe nézve!) kihívhatjuk bármely játékost, függetlenül a távolságtól. A kihívott játékos ekkor **eldobhat** 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, Csabi (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 többiek számára változatlan marad. Az 1-nél kisebb távolságokat 1-nek kell tekinteni. Ha Aninak (A) van *Távcsőve* játékban, Béla (B) és Feri (F) távolságát 1-nek látja, Csabiét (C) és Emmáét (E) szintén 1-nek, Daniét (D) 2-nek, míg Anit a többi játékos továbbra is szokványos 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, „húznia” kell, vagyis **felcsapnia és eldobnia a pakli legfelső lapját, majd ellenőrizni a lap bal alsó sarkában lévő szimbólumot!** Ha a felfordított lap színe (kőr, káró,



pikk, treff) és a száma megfelel az egyenlőségjel előtt álló feltételnek, akkor a „húzás” sikeres volt, és az egyenlőségjel után álló hatás érvénybe lép. (Magának a húzott lapnak a hatását ilyenkor mindig figyelmen kívül kell hagyni!) Ellenkező esetben semmi sem történik: nem volt szerencsénk. Ha feltételként a kártyák egy „-tól -ig” tartománya szerepel, akkor a húzott lapnak – a szint is figyelembe véve – bele kell esnie a tartományba. A kártyákon szereplő értékek sorrendje a következő: 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 lehetőségünk nyílik húzni egy lapot:

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

*Példa: Csabit (C) Ani (A) BANG! lappal megcélazza, de Csabinak van Hordója játékban; ezzel lehetősége nyílik egy sikeres húzással a BANG hatását elhárítani. Csabi 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 felüti lap más színű, a Hordó hatástalan marad, de Csabinak még mindig van lehetősége a BANG! célzást egy Nem talált!-tal kivédeni.*



### Börtön

Tegyük ezt a lapot bármelyik játékos elé, a távolságtól függetlenül: tegyük börtönbe zártuk! Ha valaki börtönben van, húznia kell (lásd: „Húzz!”), amikor rá kerül a sor, még mielőtt elkezdené 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 seriffet nem lehet börtönbe zárni!**



### Dinamit

Helyezzük a lapot magunk elé: 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 közti 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, ő húz, mielőtt elkezdené 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 nem semlegesíti 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 másikkal 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 az első szakaszban, fel kell mutatnia a második húzott lapot – ha kör 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 *Gyorstüze-lője* játékban)!

**El Gringo** (3 életpont): valahányszor elveszt egy életpontot egy másik játékos által kijátszott kártya hatására, minden elvesztett életpont után húz egy tetszőleges lapot az öt 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 húznia!

**Jourdonnais** (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Hordó* kártya; húzhat, ha lőnek rá egy BANG! kártyával, és ha kört húz, a lövés célt téveszt. Ha van egy másik, igazi *Hordója* is játékban, mindkettőt 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 a pakli tetejére.

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



**Paul Regret** (3 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Musztáng*; az összes többi játékos 1-gyel messzebből látja. Ha egy másik valódi *Musztángja* is van játékban, mindkettőt 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 húznia!





**Rose Doolan** (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Távcső*; az összes többi játékos 1-gyel közelebről látja. Ha egy másik valódi *Távcőve* is van játékban, mindkettőt igénybe veheti, vagyis a többieket 2-vel közelebről 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 lévő lapokat, amelyeket a kezébe vehet.

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



## NE FELEJTSD!

- Bármilyek *Nem talált!* jelet tartalmazó kártya felhasználható a *BANG!* jellel 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, mindig ott van kéznél a 45-ös colt.
- A fegyverek nem változtatják meg a játékosok közti távolságot, a lőtávolság kizárólag a *BANG!* kártyával leadott lövésekre vonatkozik.
- A *Sömek* nincs hatása, ha már csak két szereplő van játékban.
- Ha az utolsó életpontunkat is elvesztettük, csak a *Sör* kártya kijátszására van mód, a *Kocsmá* 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 karakterkártyáinkkal a töltenyeket (életpontokat). Így elég a *BANG!* játékhöz a kártyákat használni, ha kis helyen kell elférni.



*Jesse Jones* 3 életponttal.

Köszönjük az értékes tanácsokat az összes játékesztelőnek,  
a játéklkluboknak és minden játékosnak! A szerző külön hálával tartozik  
kítartó 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:

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

Importálja és forgalmazza:

Gém Klub Kft., 1092 Budapest, Ráday u. 30./B

**www.gemklub.hu**



Eredeti kiadás:



BANG!® Fourth edition

Copyright® MMVIII

www.dvgiochi.com

daVinci Editrice S.r.l.

via C. Bozza, 8

06073 Corciano (PG) – Italy

Minden jog fenntartva!

Kérdésekkel, megjegyzésekkel, javaslatokkal vagy más nyelvű fordítások  
kapcsán szívesen állunk rendelkezésre a [www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com) címen.  
Magyar nyelven a [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu) és a [www.bang-jatek.hu](http://www.bang-jatek.hu) címen.