

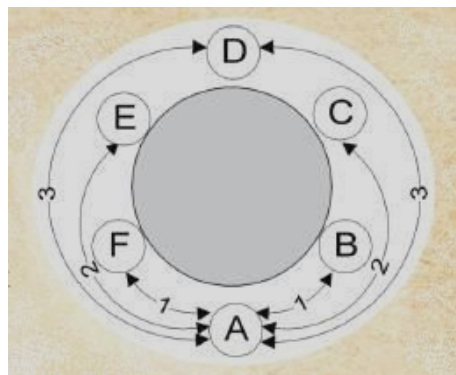
BANG!

BANG!

SZÍNEK:

JEL	ANGOL MEGNEVEZÉS	MAGYAR MEGNEVEZÉS
♠	SPADES	PIKK
♣	CLUBS	TREFF
♥	HEARTS	KÖR
♦	DIAMONDS	KÁRÓ

TÁVOLSÁGOK:



Előkészületek:

A játékot 4-8 személy játszhatja. A kiosztandó szerepek a játékosok számának megfelelően:

Játékos	Seriff	Helyettes	Renegát	Bűnöző
4	1	-	1	2
5	1	1	1	2
6	1	1	1	3
7	1	2	1	3
8 (Dodge City)	1	2	2	3

Szerepek kiosztása: a szereplapokból kihúzzuk a szerepeket. A seriff felfedi kilétét, a többiek titokban tartják.

Személyiségek kisorsolása: mindenki húz egy személyiséget magának, majd felolvassák, hogy melyik személyiség milyen extra tulajdonságokkal rendelkezik. Minden személyiséglap jobb oldalán látható néhány töltény, ennyi életereje van az adott játékosnak. A seriff szerepköréből adódóan egy plusz életet kap.

Végül mindenki kap még egy személyiséglapot, aminek a hátoldalán számolhatja, hogy hány élete van (a saját személyiséglapjával letakarja a lap egy részét, hogy annyi töltény látszódjon, ahány élete van). A legtöbb személyiség négy étellel bír, de némelyik csak hárommal. Mindenki annyi lapot kap, ahány élete van.

A játék menete:

A játékot a seriff kezdi, majd a tőle balra lévő folytatja és így tovább. Egy-egy játékos számára három fázisból áll a játék: 1. húzás, 2. kijátszás, 3. lerakás.

1. fázis (húzás): a játékos a pakli tetejéről húz két lapot (személyiségtől függően itt lehetnek eltérések).

BANG!

2. fázis (kijátszás): Néhány kivételtől eltekintve csak ilyenkor lehet a lapokat kijátszani és az eszközöket aktiválni. Ennek szabályait lásd a lapok ismertetése részénél. (Ez a fázis kihagyható.)

3. fázis (dobás): legfeljebb annyi lap maradhat a játékos kezében (előtte levők nem számítanak), ahány élete pillanatnyilag van, a fölösleget az eldobott lapok tetejére teszi képpel felfelé.

A játék vége:

A seriff és helyettese(i) nyernek, ha csak ő(k) maradt(ak) életben, azaz akkor, ha minden bűnözőt és a renegátot is megölik és a seriff még él.

A bűnözők nyernek, ha a seriff meghal.

A renegát nyer, ha mindenki mást megöl. (Tehát a renegát csak úgy nyerhet, ha egyedül marad életben és utoljára a seriffet ölte meg.)

Aki a játék végén életben maradt, megtarthatja a karakterét a következő körre!

A játék elején meg lehet egyezni abban, hogy körönként, sorra mindenki lesz seriff, ekkor csak a többi lapot osztjuk ki véletlenszerűen.

Alapfogalmak:

Jutalmazás – büntetés:

Ha a seriff megöl egy helyettest, akkor az összes lapját el kell dobnia (az előtte levőket is). Aki megöl egy bűnözőt, három lapot húzhat a pakli tetejéről. (mindegy, hogy ő maga kicsoda) Aki *Dynamite (Dinamit)* által leli halálát annak nincs gyilkosa.

Lőtávolság: Egy játékostól egy másik játékos annyi távolságra van, ahányan ülnek közöttük + 1 (mindig a rövidebb út számít). Ezt bizonyos hatások (pl. lovak, személyiségek) módosíthatják.

Fegyverek:

A játék kezdetén minden játékos egy Colt 45-ös pisztollyal rendelkezik. Ezt a fegyvert nem reprezentálja kártyalap. Hatótávolsága 1-es, ilyen távolságra lehet vele lőni. Ha egy játékos letesz maga elé az asztalra egy fegyvert, akkor úgy kell rá tekinteni, mintha az a fegyver lenne a kezében. Ha egy játékos elveszíti a fegyver lapját az asztalról, akkor úgy kell rá tekinteni, mintha megint a Colt 45-ös lenne a kezében. Egy játékos előtt csak egy fegyver lap lehet az asztalon.

A lapok ismertetése:

A 2. fázisban maximum egy BANG! kártyát lehet kijátszani (kivétel Willy the Kid és a Volcanic fegyver). Az alábbi lapok BANG! hatásúak, de nem BANG! lapok, tehát mellettük még le lehet rakni egy BANG! kártyát az adott körben: Buffalo rifle (Bivalyölő puska), Derringer, Gatling, Howitzer (Ágyú), Pepperbox, Punch (Ökölcsapás), Springfield.

Semelyik játékos előtt nem lehet az asztalon két azonos lap (Hordó, azonos nevű ló, két fegyver, stb).

A lapok alapvetően két csoportba sorolhatók: kék és barna lapokra. A kék lapok az asztalra téve hosszabban fejtik ki hatásukat, a barnák csak a lerakáskor (ezek rögtön az eldobott lapok tetejére kerülnek).

BANG!

BARNA LAPOK:

(Kézből kell őket kijátszani és rögtön a dobott lapok közé kerülnek, hatásuk egyszer érvényesül.)

Bang!: Rálövés egy játékosra, aki lőtávolon belül van. A megtámadott, ha nem tudja kivédeni (ld. Barrel (Hordó) és Missed! (Elvértve!)), egy életet veszít. Ha meghal és van sör lapja, azonnal kijátszhatja (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron). Egy körben csak egy BANG! játszható ki (kivételesen Volcanic fegyver és Willy the Kid személyisége).

Beer (Sör): A játékos egy életet visszanyer. Mindenkinek maximum annyi élete lehet, amennyi kezdéskor volt. Ha valaki meghal és van sör lapja, azonnal kijátszhatja (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron). Ha már csak két játékos van életben, nem lehet sört inni!

Cat Balou: Bármelyik másik játékosal eldobhatja egy lapot (magával nem) a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalról. Nincs védett lap, minden eldobható.

Duel (Párbaj): Egy tetszőleges játékos kihívása párbajra (távolságtól függetlenül). A párbaj menete: a felek felváltva lőnek (BANG! berakásával), a kihívott kezd. Aki először nem tud rakni, az veszít egy életet. (Semelyik elkerülő lap nem érvényesül a párbaj alatt, és a Duel (Párbaj) nem minősül BANG!-nek.)

Gatling: A kijátszón kívül mindenkire rálő (hordó és elugrás lehet menedék). Nem minősül lövésnek, tehát ebben a körben BANG! még használható.

General Store (Zsibvásár): Ahány élő játékos játékban van, annyi lapot a pakliból felfordítanak. Mindenki választ egyet, a lapot kijátszó játékos kezdi a sort.

Indians! (Indiánok!): Összes többi játékost megtámadja, csak lövéssel (BANG! berakásával) védhető (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron). Nem minősül lövésnek, tehát ebben a körben még használható BANG! vagy GATLING.

Missed! (Elvértve!): Akire rálőnek BANG! vagy GATLING kártyával és ilyet tud tenni, azt nem találták el. (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron).

Panic! (Pánik!): Legfeljebb 1 távolságra levő játékosról elhúzhat egy lapot, az asztalról, vagy a kezéből, utóbbiból véletlenszerűen. Nincs védett lap, minden elhúzható.

Saloon (Szalon): Mindenki visszanyer egy életet. Úgy használható, mint a sör, de mindenki kap egy életet, ha tud (maximum annyi élete lehet mindenkinek, mint kezdéskor volt).

Stagecoach (Postakocsi): Kijátszója 2 lapot húzhat a pakliból.

Wells Fargo: Kijátszója 3 lapot húzhat a pakliból.

BANG!

KÉK LAPOK:

(Kézből kell őket kijátszani, a játékosnak saját maga elé kell tennie őket, hatásuk addig él, amíg az asztalon vannak. Egy játékos előtt csak egy fegyver, egy Barrel (Hordó) és Dynamite (Dinamit) lap lehet. Egy játékosnak csak egy azonos nevű lova lehet, de lehet több különböző nevű, de azonos képességű lova.)

Fegyverek: (Alapként mindenkinek van egy Colt 45-ös fegyvere, - ez nincs rajta a kártyákon – ezzel egyes távolságban egy lövés adható le.) A kártyákon lévő fegyverek meghatározzák, hogy milyen messzire tud lőni a játékos (ld. Lőtávolság). Az asztalra kell helyezni magunk elé. Legfeljebb egy fegyverkártya lehet előttünk, ha újat tesz le valaki, a régit el kell dobni. Akinek nincs fegyvere, az egy távolságra tud lőni (az alapértelmezett pisztolyával). A Volcanic fegyver sajátossága, hogy tulajdonosa több lövést is leadhat körönként (ld. BANG!, Gatling, Willy the Kid).

Lovak: Módosítják a távolságokat. Nem lehet két azonos lovunk. A **Mustang** tulajdonosa mindenkítől *egyel messzebb* van, ha támadják (védekező lap). Az **Scope (Távcső)** tulajdonosához mindenki egyel közelebb van, ha támadni akar (támadó lap). (ld. még *Paul Regret, Rose Doolan*).

Barrel (Hordó): Aki előtt van hordó, amikor rálőnek, felcsaphat egy lapot, ha az ♥ (kör), akkor nem találták el, ha nem az, akkor még védekezhet más módon. Egy játékos előtt nem lehet több hordó.

Dynamite (Dinamit): Aki kijátssza, maga elé helyezi. A következő körtől kezdődően, amikor a dinamitot birtokló játékosra kerül a sor, először felcsap rá egy lapot. Ha ez ♠ (pikk) 2, 3, ..,9, akkor felrobban a dinamit és a játékos 3 életet veszít (nem védhető). Ha nem robbant fel, akkor a lapot a következő játékos elé helyezi. Ez addig megy, míg valakinél fel nem robban, vagy ellopják (pánik / PANIC), eldobatják (Cat Balou). Aki ettől hal meg, annak nincs gyilkosa (ld. jutalmazás-büntetés). Ha van az asztalon Dynamite (Dinamit) is Jail (Börtön) mellett, akkor az előbb asztalra kerülő érvényesül először.

Jail (Börtön): A seriff kivételével bárkire rátehető. Akire kijátszották, amikor sorra kerülne, először felcsap egy lapot, ha az kör, akkor nem kerül börtönbe (megkezdheti a körét az 1. fázissal), különben ebből a körből kimarad (a következőből nem). A lapot mindkét esetben az eldobott lapokra helyezzük. Ha a játékos nem kerül sorra, akkor is el kell dobni a többletlapjait!

Amíg a játékos be van börtönözve, addig lőhetnek rá és használhat Missed! (Elvétve!) és Beer (Sör) lapokat, de Barrel-t (Hordó) nem. Ez a lap is eldobható Cat Balou-val vagy Panic!-kal (Pánik!). Ha van az asztalon Jail (Börtön) is Dynamite (Dinamit) mellett, akkor az előbb asztalra kerülő érvényesül először.

BANG!

BANG! SZEMÉLYISÉG LAPOK:

Bart Cassidy (= Butch Cassidy) (4): Minden sebződéskor húzhat egy lapot a pakliból.

Black Jack (4): Második lapját felcsapva húzza, ha az piros (♥ (kör) vagy ♦ (káró)), húzhat egy harmadikat.

Calamity Janet (= Calamity Jane) (4): Használhat BANG! kártyát Missed!-ként (Elvétve!) és fordítva. Ettől még nem lóhet kettőt).

El Gringo (3): Sebződésenként húzhat egy lapot a sebző kezéből. Ha Dynamite (Dinamit) sebzi, akkor senkitől sem húz.

Jesse Jones (= Jesse James) (4): A saját laphúzás fázisában (1.fázis) mindig eldöntheti, hogy az első lapot a húzópakliból, vagy egy másik játékos kezéből húzza. A második lapot mindig a húzópakliból húzza.

Jourdonnais (4): Úgy kell rá tekinteni, mintha lenne egy Barrel (Hordó) kártya előtte (= „beépített hordó”), vagyis minden ellene kijátszott BANG! ellen felcsaphatja a húzópakli legfelső lapját, és ha az ♥ (kör), akkor elkerülte a lövést. (Ha van még egy hordója, akkor mindkettőre húzhat.)

Kit Carlson (= Kit Carson) (4): A saját laphúzás fázisában (1.fázis) 3 lapot húz, amiből egyet visszatesz a pakli tetejére (tehát nem eldobja!).

Lucky Duke (= Lucky Luke) (4): Mindig, amikor fel kell csapnia egy lapot valamelyik kártya hatása miatt (Dynamite (Dinamit), Barrel (Hordó), Jail (Börtön)), akkor két lapot csaphat fel és a számára kedvezőbbet választhatja.

Paul Regret (= Paul Revere) (3): Minden játékos eggyel nagyobb távolságra levőnek látja őt (= „beépített MUSTANG”). (Ha van még egy MUSTANG-ja, akkor +2 távra van.)

Pedro Ramirez (4): A saját laphúzás fázisában (1.fázis) az első lapját húzhatja az eldobott lapok tetejéről. A második lapot mindenképpen a húzópakliból húzza.

Rose Doolan (4): Minden játékost eggyel kisebb távolságra levőnek lát (= „beépített SCOPE”). (Ha van még egy SCOPE-ja, akkor -2 távra van)

Sid Ketchum (= Tom Ketchum) (4): Két kártyáért visszanyerhet egy életet.

Slab the Killer (4): Az ő lövése csak két Missed!-el (Elvétve!) védhető. Az egyik lehet Barrel (Hordó), vagy Jourdonnais esetében akár mindkettő.

Suzy Lafayette (4): Ha elfogy a lapja a kezéből, azonnal húzhat egy újabbat.

Vulture Sam (4): Mindig, amikor egy játékos kiesik a játékból, elveszi a kieső játékos kézben tartott és asztalon levő lapjait.

Willy the Kid (= Billy The Kid) (4): Akárhány lövést leadhat a meglévő fegyverének megfelelő távolságban.