

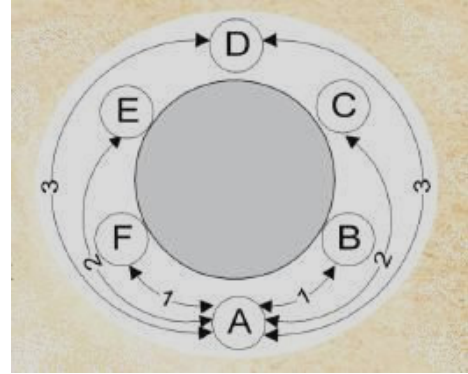
BANG!

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	Bandita
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 résznél. (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 banditát és a renegátot is megölik és a seriff még él.

A banditák 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 banditát, 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 (Barrel (Hordó), Jail (Börtön) 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 Beer (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! lerakásával), 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.) Abban az esetben, ha egy párbajt kezdeményező bandita elveszíti az utolsó életét az érte járó 3 lap jutalmat senki nem kapja meg.

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 játékostól 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 Beer (Sör), de mindenki kap egy életet, ha tud (maximum annyi élete lehet mindenkinek, mint kezdéskor volt). Ha már csak két játékos van életben, sört ugyan nem lehet inni, de Saloon (Szalon) lap még játszható!

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 mindenkitől *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 (Elvéve!) és fordítva. Ettől még nem lőhet 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 (= Tuco 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 (= Angel Eyes) (4): Az ő lövése csak két Missed!-el (Elvéve!) 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.

DODGE CITY

BARNA LAPOK (amelyek önmagukban is használhatók):

Dodge (Elkerülés): Elvértve, majd egy lapot lehet húzni a talonból

Punch (Ökölcsapás): BANG! 1 távolságra (Fegyver és lovak nem módosítja!). Nem minősül BANG!-nek.

BARNA LAPOK (amelyek csak egy tetszőleges másik kártyával együtt működnek)

Brawl: Egy lap eldobásáért a lapot kijátszó játékos eldobathat egy-egy lapot a többi játékostól asztalra letett lapjaik közül, vagy a kezükből véletlenszerűen.

Rag Time: Egy lap eldobásáért a lapot kijátszó játékos elhúzhat egy lapot, egy tetszőleges másik játékostól az asztalra letett lapjai közül, vagy a kezéből véletlenszerűen.

Springfield: Egy lap eldobásáért Bang! tetszőleges játékosra. Nem minősül BANG!-nek.

Tequila: Egy lap eldobásáért egy tetszőleges játékos (akár az, aki kijátsza) gyógyul egy életerőt. Utolsó élet megmentésére nem alkalmazható!

Whisky: Egy lap eldobásáért a játékos gyógyul két életerőt. Utolsó élet megmentésére nem alkalmazható!

KÉK LAPOK:

Binocular (Távcső): A játékos a többi játékos eggyel kisebb lőtávolságra látja (támadó lap).

Hideout (Rejtekhely): A játékos a többi játékos eggyel nagyobb lőtávolságra látja (védekező lap).

ZÖLD LAPOK:

(Kézből kell őket kijátszani. Kijátszásuk után az asztalra kerülnek, de a következő játékos körének kezdetéig nem használhatóak. Egyszeri hatásúak, vagyis a barna kártyákhoz hasonlóan használatuk után dobni kell őket. Nem kötelező azonnal használni őket, vagyis „betárazhatók”, de a kék keretes kártyákhoz hasonlóan ellophatók vagy eldobathatók. Ha egy játékos ellop egy zöld lapot egy másik játékostól, akkor azt a saját körében kötelezően le kell raknia az asztalra.)

Bible (Biblia): Akire rálőnek és ilyet tud tenni, azt nem találták el. (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron). Rádásként húz egy lapot a húzópakliból.

Buffalo Rifle (Bivalyölő Puska): BANG! tetszőleges játékosra. Nem minősül BANG!-nek.

Can Can (Kánkán): Bármelyik másik játékosal eldobathat egy lapot (magával nem) a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalról. Nincs védett lap, minden eldobható.

Canteen (Kulacs): A játékos egy életerőt gyógyul. Utolsó élet megmentésére nem alkalmazható!

Conestoga: Bármelyik másik játékkal eldobhat egy lapot (magával nem) a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalról. Nincs védett lap, minden eldobható.

Derringer: Lövés egy távolságra, majd egy lapot lehet húzni a talonból. Nem minősül BANG!-nek.

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

Iron Plate (Páncél) : Akire rálőnek és ilyet tud tenni, azt nem találták el. (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron).

Knife (Kés): BANG! 1 távolságra (Fegyver és lovak nem módosítja!). Nem minősül BANG!-nek.

Pepperbox: BANG! 1 távolságra (Fegyver és lovak nem módosítja!). Nem minősül BANG!-nek.

Pony Express: Kijátszója 3 lapot húzhat a pakliból.

Sombrero: Akire rálőnek és ilyet tud tenni, azt nem találták el. (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron).

The Gallon Hat (10 Gallonos Kalap): Akire rálőnek és ilyet tud tenni, azt nem találták el. (egyik eset, amikor lapot játszhat ki, aki nincs soron).

Egyéb szabályok:

Dodge Cityben két renegát van (8 játékos), azonban ők sem dolgoznak össze, mindkettő egyedül játszik. Céljuk, hogy egyedül maradjanak a seriffel, és legvégül őt öljék meg. Ha a végén 2 renegát és a seriff marad, és ezek közül a seriff hal meg először, a banditák nyertek, (annak ellenére, hogy már mind meghaltak!).

Az elhúzott zöld kártyát kézbe kell venni, de amikor a játékosra kerül a sor, le kell tennie!

A Dynamite-ot (Dinamit) annak kell továbbadni balra, akinél éppen nincsen! (mert 2 Dinamit van).

Egy játékos, utolsó életének regenerálására csak Beer (Sör) kártyát használhat, tehát Tequila, Whisky vagy Canteen (Kulacs) lapot nem! Ellenben ha már csak ketten vannak játékban, akkor a fenti lapok még használhatóak (utolsó élet megmentésére ebben az esetben sem!).

A Dodge City kompatibilitása a High Noon módosító lapokkal:

A zöld lapok is a kékekhez hasonlóan kezelendők a Hangover és The Daltons körökben.

Pixie Pete a Thirst körben ugyanúgy 1 lapot húz, mint a többiek.

The Reverend és The Sermon körökben csak a Beer (Sör) illetve a BANG! kártyák használata tilos; Punch, Springfield, Gatling, Saloon, Whisky stb. lapok továbbra is használhatóak.

DODGE CITY SZEMÉLYISÉG LAPOK

Apache Kid (= Sundance Kid) (3): Nem érvényesülnek rá a ♦ (káró) lapok hatásai, kivéve Duel (Párbaj) alatt. (Fontos, hogy párbaj ♦ (káró) lappal nem kezdeményezhető ellene, de ha már párbaj van, akkor érvényesülnek rá a káró lapok hatásai.)

Belle Star (= Belle Starr) (4): Amíg ő van soron, a többiek kék és zöld lapjai nem érvényesek.

Bill NoFace (4): A saját laphúzás fázisában (1. fázis) mindig húz egy lapot és még annyit, amennyivel kevesebb az aktuális életereje a maximálisnál.

Chuck Wengham (4): Amíg rajta van a sor, 1 életért húzhat 2 lapot a pakliból. Ezt többször is megteheti egymás után, azonban öngyilkos nem lehet.

Doc Holiday (= Doc Holliday) (4): Amíg rajta van a sor, 1 alkalommal 2 tetszőleges lap eldobásáért rálőhet egy játékosra, lőtávolságon belül. Ezen kívül még kijátszhat egy Bang!-et a körében. Apache Kid megtámadásakor legfeljebb az egyik lapja lehet káró.

Elena Fuente (3): Bármely lapot használhatja Missed!-ként (Elvétve!)

Greg Digger (4): Mindig azonnal visszanyer két életet, amikor egy másik játékos kiesik a játékból. (A kezdetit természetesen nem lépheti túl.)

Herb Hunter (4): Ha valaki meghal, ő kap 2 lapot. (Tehát, ha ő öl meg egy banditát, akkor 5 lapot kap.)

José Delgado (4): Amíg rajta van a sor, egy kézből eldobott kék lapért húzhat 2 lapot a pakliból. Ezt akár kétszer is megteheti egymás után.

Molly Stark (4): Húzhat egy lapot a pakliból minden Bang!, Missed (Elvétve!) és Beer (Sör) lapért, amit akkor játszott ki, amikor nem ő volt soron,. (Párbaj esetén csak a párbaj végeztével húzhatja ki a megfelelő számú kártyát a talonból.) Az eldobott lapok nem számítanak kijátszott lapnak, azokért tehát nem húz.

Pat Brennan (4):): A saját laphúzás fázisában (1. fázis) dönthet úgy, hogy 2 lapot húz a pakliból, vagy egyet a mások előtt lévő kék vagy zöld lapokból.

Pixie Pete (3): A saját laphúzás fázisában (1. fázis) 4 lapot húzhat 2 helyett.

Sean Mallory (3): Akár 10 lap is lehet a kezében; nem kell lapokat eldobnia.

Tequila Joe (4): Minden Beer (Sör) lap kijátszásakor 2 életet gyógyul, egy helyett. Ez azonban csak a Beer (Sör) kártyákra vonatkozik, a Saloon (Szalon), stb. lapra nem.

Vera Cluster (3): A saját köre kezdetén a laphúzás fázis (1. fázis) előtt mindig választania kell egy asztalon levő személyiséget, akinek a képességét használhatja a következő körének a kezdetéig.

HIGH NOON KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Játékszabály:

A játék a BANG! alapjátékot az alábbiak szerint módosítja. A seriff összekeveri a kártyákat, a High Noon lapot kivéve. Miután megkeverte a paklit, a High Noon lapot képpel felfelé az aljára helyezi. Ez után a pakli tetején lévő lapot felfordítja, hogy jól látható legyen. A kör végeztével ez a lap lesz hatással a következő körre. Mielőtt a seriff megkezdené a következő kört, hangosan felolvassa a felfordított lapot, és kihelyezi az asztal közepére, egy harmadik paklit megkezdve, ide gyűlnek a játékban elhasznált módosító kártyák.

Ennek a módosító kártyának a hatása a játékosokra nézve, az adott körben kötelező érvényű, ennek megfelelően kell cselekedniük. Ezt követően a seriff felfordítja a következő lapot is pakli tetején, így fel lehet készülni a következő körben érvénybe lépő lapra.

A High Noon pakli módosító kártyáinak hatása minden játékos játékba kerülése előtt lépnek érvénybe! A High Noon lap játékba kerülését követően, az egészen a játék végezetéig érvényben marad!

HIGH NOON MÓDOSÍTÓ LAPOK:

Blessing (Béke): Ebben a körben minden lap ♥-nek (kör) minősül.

Curse (Átok): Ebben a körben minden lap ♠-nek (pikk) minősül.

Ghost Town (Szellemváros): A halott játékosok visszatérnek egy kör erejéig. Amikor rájuk kerül a sor, 2 helyett 3 lapot húzhatnak a pakliból, és nem lehet őket megölni. Miután befejezték a körüket ismét kiszállnak a játékból.

Gold Rush (Aranyláz): A sorrendet tekintve egy körig ellentétes irányban halad a játék, (az első játékos az utolsó, az utolsó az első) – de minden kártya hatásának sorrendje változatlan (pl. General Store (Zsibvásár), Dynamite (Dinamit)). A játékot mindig a seriff kezdi.

Handcuffs (Bilincsbe verve): A soron levő játékosnak a laphúzás fázist (1. fázis) követően, meg kell neveznie egy színt, és abban a körben, amíg ő van soron, csak ilyen színű kártyákat játszhat ki.

Hangover (Másnaposság): Egy körig mindenki elveszti speciális képességeit (személyiség lapján szereplő tulajdonságát).

High Noon (Fényes nappal): Ha ez a lap játékba került, akkor már a játék végeztéig érvényben marad. Minden játékos, amikor rá kerül a sor, elveszít egy életet (ihat rögtön sört, ha van a kezében).

New Identity (Új személyazonosság): A soron levő játékos a laphúzás fázisát (1. fázis) megelőzően megnézheti az életének nyomkövetésére használt karakter lapot, és eldöntheti, hogy melyik lap tulajdonságait használja fel (mely maradhat a sajátja is). Adott esetben, ha a játékos kéri, a „személyi azonosságát” véglegesen megtarthatja a játék végeztéig. Ebben az esetben 2 élettel kezdi az új „személyi azonosságát”.

Shootout (Tűzharc): Saját körben, akár két *BANG!* kártya is kijátszható.

The Daltons (A Daltonok): Aki előtt az asztalon van lent kék lap, annak egyet el kell dobnia. Minden érintett maga választhatja meg, hogy melyik lapot dobja el.

The Doctor (Az orvos): A doktor játékba kerülésekor a legkevesebb élettel rendelkező játékos(ok) kap(nak) egy életet, ha tud(nak).

The Reverend (A tiszteletes): Senki sem használhat fel *Beer (Sör)* kártyát (*The Sid Ketchum* két kártyáért életet kaphat, ez karaktere).

The Sermon (A prédikáció): Nem használható *BANG!* kártya, viszont *Indians (Indiánok)* és *Duel (Párbaj)* kijátszható. (*Calamity Janet MISSED!* kártyát nem játszhat ki *BANG!*-ként, fordítva viszont igen.)

Train Arrival (Vonat érkezik): Minden játékos húzhat még egy lapot a laphúzás fázist (1. fázis) követően.

Thirst (Szomjúság): Ebben a körben mindenki csak egy lapot húzhat, amikor rákerül a sor. (*Kit Carlson* kettőt húz és egyet visszaad.)

A FISTFUL OF CARDS KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Játékszabály:

A játék a BANG! alapjátékot az alábbiakban módosítja. A seriff összekeveri a kártyákat, a *Fistful of Cards* lapot kivéve. Miután megkeverte a paklit, a *Fistful of Cards* lapot képpel felfelé az aljára helyezi. Ezután, a pakli tetején lévő lapot felfordítja, hogy jól látható legyen. A kör végeztével ez a lap lesz hatással a következő körre. Mielőtt a seriff megkezdene a következő kört, hangosan felolvassa a felfordított lapot, és kihelyezi az asztal közepére, egy harmadik paklit megkezdve, ide gyűlnek a játékban elhasznált módosító kártyák.

Ennek a módosító kártyának a hatása a játékosokra nézve, az adott körben kötelező érvényű, ennek megfelelően kell cselekedniük. Ezt követően a seriff felfordítja a következő lapot is pakli tetején, így fel lehet készülni a következő körben érvénybe lépő lapra.

A *Fistful of Cards* módosító kártyák hatásai minden játékos játékba kerülése előtt lépnek érvénybe! A *Fistful of Cards* lap játékba kerülését követően, az egészen a játék végezetéig érvényben marad!

A FISTFUL OF CARDS MÓDOSÍTÓ LAPOK:

A *Fistful of Cards* (Egy maroknyi kártya): Ha ez a lap játékba került, akkor már a játék végeztéig érvényben marad. Amikor egy játékos a játékba kerül, annyi BANG! áldozata lesz, ahány kártya a kezében van (amennyiben tudja, a játékos ezeket védheti a szokott módon – pl.: Barrel (Hordó) stb.).

Abandoned Mine (Az elhagyott bánya): Minden játékosnak a dobott pakli tetejéről kell húznia, ha lehetséges. Az általa eldobott lapokat pedig a fejjel lefelé található pakli tetejére kell helyezni, fejjel lefelé. Abban az esetben, ha nem a dobott pakliból húzott, akkor azt a megszokott módon kell letennie. (A nem a soron levő játékosok által dobott lapok a dobó paklira kerülnek, nem a fejjel lefelé található paklira.)

Ambush (Lesállás): Egy kör erejéig mindenki 1 távolságra van a másiktól. A módosító lapok (pl: Scope (Távcső)) ettől függetlenül érvényben maradnak.

Blood Brothers (Vértestvérek): Minden soron következő játékosnak lehetősége nyílik, hogy egy élete feláldozásával (kivéve, ha ez az utolsó életpontja) valaki mást támogasson (egy életponttal gyarapítsa a célszemélyt).

Dead Man (Tetszhalott): Aki legelőször esett ki a játékból, az visszatér 2 életponttal és 2 kártyával, addig, amíg újra meg nem ölik.

Hard Liquor (Tüzes víz): Mindenegyed játékost, aki lemond a laphúzás fázisáról (1. fázis), amikor rákerül a sor, az visszakap egy életpontot.

Lasso (Lasszó): Ebben a körben a játékosok előtt lévő kék és zöld kártyák hatástalanok.

Law of the West (A vadnyugat törvénye): Minden játékosnak meg kell mutatnia a laphúzás fázisában (1. fázis) húzott kártyáiból a másodikat (ha lehetséges). Ráadásul a 2. fázisban ezt a kártyalapot kötelező is kijátszani (ha lehetséges).

Peyote (Meszkalin kaktusz): A soron következő játékosnak a laphúzás fázisa (1. fázis) helyett meg kell tippelnie a húzópakli tetején lévő kártya színét. Ezt követően fel kell csapnia a legfelső lapot, és azt meg kell mutatnia a többi játékosnak is. Ha eltalálta a kártya színét megtarthatja, ha nem, akkor el kell dobnia. Ezt addig ismételheti, amíg nem hibázik, ha hibázott a kártyát el kell dobnia, és elkezdheti kijátszani a kártyáit (2. fázis).

Ranch (Farm): Egyetlen alkalommal minden játékosnak lehetősége nyílik a laphúzás fázisa (1. fázis) végeztével, hogy a kezében lévő kártyákból eldobjon annyit, amennyit szeretne és a helyére az eldobott lapok számának megfelelő kártyát húzzon a húzópakli tetejéről.

Ricochet (A golyó ereje): A 2. fázisban egy *BANG!* kártyával az asztalon lévő kék és zöld lapok is támadhatóak. A megtámadott lap tulajdonosa *Missed! (Elvéte!)* lappal védekezhet, ellenben elveszíti a támadott lapot. A *BANG!* szabály itt is érvényes.

Russian Roulette (Orosz Rulett): Amikor ez a kártya játékba kerül, a *seriff*-től kezdődően minden játékosnak védekezni kell egy *Missed! (Elvéte!)* kártyával (vagy azzal egyenértékű módon, pl. Barrel (Hordó), Bible (Biblia) stb.), mindaddig, amíg valaki nem tud védekezni. Az első játékos, aki nem tudja magát védeni, veszít 2 életpontot, ezzel az orosz rulett véget ér.

Sniper (Orvlövész): A soron levő játékosnak a 2. fázisban (tetszőleges alkalommal) lehetősége nyílik két *BANG!* kártya kijátszása esetén egy másik játékost úgy támadni, hogy azt a megtámadott csak két *Missed!* kártyával tudja védeni. A sikeres találat egy életpontnyit sebez.

The Judge (A bíró): Ebben a körben egyetlen játékos sem játszhat ki kártyát sem maga, sem más játékos elé.

Vendetta (Vérbosszú): Miután a soron levő játékos befejezte a körét, a dobást (3. fázis) követően felcsap egy lapot. Ha ez ♥ (kör), akkor újból játszhat megismételve a teljes játékmenetet. Amint befejezte az új körét, át kell adnia a játékot a soron következőnek (újabb húzás nélkül).

THE BULLET SZEMÉYISÉG LAPOK:

Claus „The Saint”: Aki ezzel a karakterrel játszik, a laphúzás fázisában (1. fázis) eggyel több kártyát húz, mint amennyi játékos még életben van. Ebből 2-t megtarthat, a maradékot a többi játékos között szétosztja, úgy, hogy mindenki kapjon egyet-egyet.

Johnny Kisch: Minden egyes alkalommal, amikor a 2. fázisban kijátszik egy lapot, az összes ezzel megegyező lap érvénytelenné válik (el kell dobni). A kézben tartott lapokra ez nem vonatkozik.

Uncle Will: A 2. fázisban, bármilyen lapot kézből kijátszva *General Store-t (Zsibvásár)* kezdeményezhet. Ezzel a lehetőséggel egy körben csak egyszer élhet.

WILD WEST SHOW KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Játékszabály:

A játék a BANG! alapjátékot az alábbiak szerint módosítja. A seriff összekeveri a kártyákat, a Wild West Show lapot kivéve. Miután megkeverte a paklit, a Wild West Show lapot képpel felfelé az aljára helyezi. A paklit az asztal közepére teszi fejjel lefelé. A játék menete a szokásos, mindaddig, amíg egy Stagecoach (Postakocsi) vagy Wells Fargo kártya nem kerül kijátszásra. Ekkor a lapot kijátszó játékos a Wild West Show pakli legfelső lapját felfordítja és felolvassa a hatását. Ennek a kártyának a hatása mindaddig érvénybe marad, amíg a következő Stagecoach (Postakocsi) vagy Wells Fargo kártya nem kerül kijátszásra. Ekkor egy másik paklit megkezdve el kell dobni az aktuális módosító kártyát (ide gyűlnek a játékban elhasznált módosító kártyák), és a következő lap módosító hatása lép érvénybe.

A Wild West Show módosító kártyák hatásai minden játékos játékba kerülése előtt lépnek érvénybe! A Wild West Show lap játékba kerülését követően, az egészen a játék végezetéig érvényben marad!

WILD WEST SHOW MÓDOSÍTÓ LAPOK:

Bone orchard (Temetőkert): Minden lelőtt játékos visszatér a játékba 1 életponttal, amikor rá kerül a sor, mindaddig, míg újra meg nem halnak. A karaktereiket véletlenszerűen kapják vissza. Ez egy játékosal akár többször is megtörténhet, amíg a módosító lap érvényben van.

Darling Valentine: A kártya érvénybelépésekor minden játékosnak el kell dobnia az összes kezében levő lapot, és ugyanannyit kell húznia helyette a pakliból. Természetesen innentől a játék szokott módon folytatódik tovább.

Dorothy Rage: Akire rákerül a sor, miközben ez a lap van érvényben, egy másik játékost egy tetszőleges lap kijátszására kényszeríthet (pl.: Játssz ki egy BANG!-et a Seriff ellen!), amit annak azonnal ki kell játszania. (Amennyiben nincs nála a megnevezett lap, meg kell mutatnia a kezében levő lapokat.).

Gag (Szájpecek): Amíg ez a lap van érvényben, a játékosok nem beszélhetnek (ellenben gesztikulálhatnak, hümmöghetnek, mutogathatnak stb.). Aki beszél, az veszít egy életet.

Helena Zontero: A kártya érvénybelépésekor fel kell csapni egy lapot, ha az ♥ (kör), vagy ♦ (káró), akkor a seriffet kiéve minden még játékban levő játékos karakterét össze kell keverni, és véletlenszerűen ismét kiosztani

Lady Rose of Texas: Amíg ez a lap van érvényben, bármely játékos helyet cserélhet a jobbán ülővel, akinek ezért ki kell hagynia a következő kört.

Miss Susanna: Amíg ez a lap van érvényben, mindenkinek legalább három kártyát kell kijátszania a 2. fázisban, amikor sorra kerül. Ha ezt nem tudja megtenni, veszít egy életet. A kártya hatása nem érvényes azokra a játékosokra, akik kénytelenek kihagyni a kört (mert börtönben vannak). Ha Lee Van Kliff használja a speciális képességét, az dobott kártyának számít, nem kijátszottak.

Sacagaway: Amíg ez a lap van érvényben, mindenki nyílt kártyákkal játszik. (Természetesen a karakterkártyáját kivéve).

Showdown (Végső leszámolás): Bármely kártya kijátszható BANG!-ként! Ugyanakkor minden BANG! kijátszható Missed-ként! (Elvértve!). (Big Spencer használhat BANG!-et Missed-ként! (Elvértve) és Lee Van Kliff számára mindegy, hogy mely kártyáját dobja el képességének kijátszásához.)

Wild West Show (Vadnyugati Show): *Innentől kezdve minden egyes játékos célja ugyanaz: „Egyedülként életben maradni!”, viszont az aktuális szerepek változatlanok maradnak! Vagyis: a seriffet továbbra sem lehet börtönbe zárni, és minden egyes megölt banditáért 3 kártyát lehet felhúzni, valamint ha a seriff a helyettesét öli meg, az összes lapját el kell dobnia (az előtte levőket is)! Ennek a kártyának a hatása a játék végezetéig érvényben marad.*

WILD WEST SHOW SZEMÉLYISÉG LAPOK:

Big Spencer (= Bud Spencer) (9): 5 kártyával és 9 életponttal kezd, viszont soha nem játszhat ki Missed! (Elvértve!) kártyát (ellenben, azzal egyenértékűt igen, pl.: Barrel (Hordó))!

Flint Westwood (= Clint Eastwood) (4): Amíg ő van körön, a 2. fázis során, egy alkalommal lehetősége van egy tetszőleges kézben tartott kártyáját elcserélni egy másik játékos két véletlenszerűen választott kézben tartott kártyájára.

Gary Looter (= Gary Cooper) (5): Felhúzhatja az összes többi játékos által eldobott felesleges lapot, azok köreinek befejeztével (3. fázisukat követően).

Gregory Deck (= Gregory Peck) (4): A köre kezdetén húzhat két személyiség kártyát (csak az alapcsomag lapjai közül!), és mindkettő tulajdonságait egyszerre használhatja. Amikor újra rákerül a sor, akkor újra élhet ezzel a tulajdonságával, de csak akkor, ha mindkét korábbi személyiség kártyáját eldobja (visszakeveri a többi közé).

John Pain (= John Wayne) (4): Ha kevesebb, mint 6 kártya marad a kezében minden alkalommal, amikor valakinek fel kell csapnia egy lapot (Dynamite-ra (Dinamit), Jail-re (Börtön), Barrel-ra (Hordó), akkor a felcsapott lapot ő kapja meg. (Ha Vera Custer az ő személyiségét másolja, akkor a húzót követő első „John Pain” kapja a lapo(ka)t.)

Lee Van Kliff (= Lee Van Cleef) (4): Amíg ő van körön, egy BANG! eldobásával egyszer megismételheti a kijátszott barna kártyájának hatását. A barna kártya akár egy másik BANG! is lehet! Ha a megismételt kártya Stagecoach (Postakocsi) vagy Wells Fargo, akkor a Wild West Show módosító kártya csak az első esetben változik. Ha olyan kártyát játszik ki elsőre, amihez még egy kártyát el kell dobni (pl. Whiskey), akkor az ismétlés érvényesítéséhez ezt nem kell megtennie. (Miss Susanna Wild West Show módosító kártya esetén ezen képesség kijátszása nem számít külön lapnak!)

Teren Kill (= Terence Hill) (3): Mindenegy alkalommal, amikor meghalna, húzhat egy lapot, és ha az nem ♠ (pikk), akkor életben marad 1 életponttal (amennyiben a felcsapott lap nem ♠ (pikk), a Beer! (Sör!) már nem alkalmazható).

Youl Grinner (= Yul Brynner) (4): Grinner laphúzásának fázisa (1. fázis) előtt, az a játékos, aki több lapot tart a kezében, mint Youl, át kell adjon egy saját maga által választott lapot neki.

GOLD RUSH

Egy igazán gazdag BANG! kiegészítő

Eljött az aranyláz ideje! A leggyorsabb fegyverforgatók jutalma valódi aranyrög zuhatag lesz. Most hasznot húzhatsz, és eddig ismeretlen felszerelésekre tehetsz szert, amelyek a fegyverharc során segítségedre lehetnek. Figyelned kell azonban a rettenetes árny-fegyverforgatókra... Nekik csak egy céljuk van: hogy téged kiejtsenek! Vajon tovább tudsz-e haladni a győzelemhez vezető úton?

A tartalom

- 24 felszerelés kártya
- 8 személyiség lap
- 1 árny-„renegát” szerepkártya (egyedül az árny-fegyverforgató játékvariánsban használható)
- 30 aranyrög
- ez a szabály

Felszerelés kártyák

A játék előtt önálló pakliként keverjétek össze a felszerelés kártyákat, és tegyétek kicsit távolabb a normál paklitól. Húzzatok 3 felszerelés kártyát és rakjátok őket sorba, képpel felfelé. Az aranyrögöket egy kupacban pakoljátok az asztal közepére. A játékot a szokott módon kezdjétek felszerelések és aranyrögök birtoklása nélkül.

A játék során az alábbi kiegészítésekkel használjátok a normál BANG! szabályokat:

Minden alkalommal, amikor valaki megsebez egy játékost (pl. BANG!, Indians! (Indiánok!), Duel (Párbaj) stb.), akkor a sebesülés okozója egy aranyrögöt kap a kupacból (ha a kupac elfogyna, bármilyen alkalmas dologgal helyettesíthetitek). Abban az esetben, ha több játékos veszít életet egy kártya miatt, mindenegyes sebesülés után jár egy aranyrög. Az aranyrögöket a játékosoknak maguk előtt kell tartania, bárki által látható módon.

Példa: Egy 5 fős játékban Sid kijátszik egy Gatling-et (BANG! minden játékos ellen). Paul kijátszik egy Missed! (Elvértve!) kártyát, Pedro, Rose és Suzy pedig sebződik. Sid 3 játékost megsebesített, ezért 3 aranyrögöt vehet el a kupacból.

A 2. fázis során három új lehetséges akció közül lehet választani:

1. Felszerelés kártyá(k) vásárlása:

Megvásárolható bármely felcsapott felszerelés kártya. Minden kártya a sarkában szereplő számnak megfelelő aranyrögért vásárolható meg (az aranyrögök ezután visszakerülnek a középső kupacba). Ha valaki egy barna keretes lapot vesz, akkor azt azonnal ki kell játszania, és aztán el kell dobni (a felszerelés kártya pakli mellé, képpel felfelé). Ha egy fekete keretes kártyát vesz valaki, akkor azt képpel felfelé maga elé kell raknia az asztalra.

Példa: Sam 2 aranyrögöt fizet egy Partner (Bűntárs) lapért. Ezt a Cat Balou kártya hatásának megfelelően használja, utána pedig el kell dobnia. Aztán szintén ő fizet további 2 aranyrögöt a Horseshoe (Patkó) lapért. Ezt képpel felfelé maga elé rakja, és majd akkor használhatja, amikor húznia kell.

2. Felszerelés kártyá(k) eldobatása:

El lehet dobni egy másik játékos előtt heverő felszerelés kártyát, ha valaki kifizeti az adott kártya árát, plusz még egy aranyrögöt. A kártya tulajdonosa ezt az akciót nem tudja kivédeni. Az eldobott kártyát a dobott felszerelés kártyák közé kell tenni, képpel felfelé.

Példa: Willy 3 aranyrögért eldobatja Sam Horseshoe (Patkó) lapját (2 aranyrög a Horseshoe (Patkó) kártya ára + 1 aranyrög az eldobatásé). Aztán elkölt további 4 aranyrögöt Kit Lucky Charm (Szerencse Amulett) kártyájának eldobatására (a Lucky Charm (Szerencse Amulett) kártya ára 3 aranyrög, az eldobatásé 1).

3. Beer (Sör) kártyá(k) kijátszása aranyrög(ök)ért:

Kézből kijátszható egy Beer (Sör) kártya egy aranyrögért cserébe. A körön levő játékos a köre alatt akármennyi Beer (Sör) kártyát kijátszhat ilyen módon. Nyilvánvalóan ebben az esetben a kártya eredeti hatása (regenerálódás) érvénytelen. Az aranyrögök megszerzésére nem használható más, megegyező hatású kártya (pl. Saloon (Szalon) stb.).

Példa: Duke-nak van 2 Beer kártya a kezében. Kijátszik egyet, hogy visszaszerezzen egy életet, aztán kijátszik egy másikat, hogy elvehessen egy aranyrögöt a kupacból.

A megvásárolható vagy eldobható felszerelés kártyák száma nem korlátozott, ugyanakkor bármely fekete keretes kártya lerakható az asztalra egy játékos elé. Emlékeztetőül: nem lehet egy játékos előtt két azonos nevű kártya – ez a szabály a felszerelés kártyákra is érvényes, nem csak a kék kártyákra. Amikor valaki egy felszerelés kártyát megvásárol, azonnal fel kell csapni a helyére egy újat a pakliból. A felszerelések vásárlására vagy eldobatására elköltött aranyrögök mindig a kupacba kerülnek vissza.

A felszerelés kártyák sem a Panic! (Pánik!), sem a Cat Balou kártyákkal nem támadhatóak, sem más kiegészítő pakli kártyákkal, amelyeknek hasonló a hatása, beleértve az összes személyiség képességét. Az egyetlen lehetőség egy felszerelés kártya eldobatására, hogy az áránál eggyel több aranyrögöt fizessünk.

Ha valaki kiesik a játékból, minden felszerelés kártyája a dobott lapok közé kerül. Minden eldobott felszerelés kártyát képpel felfelé kell a dobott lapok közé tenni. A személyiség képessége, mint Vulture Sam-é, nem használhatóak a felszerelés kártyák begyűjtésére. Ha a felszerelés kártyák (felszerelés húzásakor) elfogynak, akkor újra kell keverni a dobópaklit, új húzópaklit képezve ezzel.

Árny-fegyverforgató játékvariáns:

Ezzel a játékvariációval valójában soha nem ér véget a játék.

Ezt a játékvariánst a Gold Rush nélkül is lehet játszani, de ettől függetlenül a kedvelt személyiség lapok megtarthatóak ebből a kiegészítésből is, hiszen azok különösen kiegyensúlyozottá teszik az árny-fegyverforgató játékot.

Ha valaki elveszíti az utolsó életét, és kiesik, akkor csak részlegesen kerül a játékon kívülre. Továbbra is alkalmazni kell a játékos kiesésére vonatkozó összes szabályt, tehát: el kell dobnia a lapjait a kezéből és az asztalról (beleértve a felszerelés kártyákat is), fel kell fednie a szerepét, és ennek megfelelően cselekedni. Ha például a kieső egy bandita volt, akkor a játékos, aki megölte, húzhat 3 kártyát jutalmul stb. Fontos viszont, hogy amennyiben voltak aranyrögei, azokat megtarthatja.

Minden körben (amikor a játék folyamán a kiesett játékos következne) átmenetileg belép a játékba, mint árny-fegyverforgató – árnyék helyettesként, árnyék banditaként vagy árnyék renegátként.

Az árny-fegyverforgatónak nincs élete. Húz két kártyát, normál módon játszik, majd újra kilép a játékból. A köre alatt úgy játszik, mint ha még mindig életben volna, minden képességével együtt. Lévén, hogy árny-játékosként van jelen, nem tud életet szerezni vagy veszíteni (nem hatnak rá az ilyen hatású kártyák). A köre végén ismét elhagyja a játékot, és minden lapot el kell dobnia a kezéből és maga elől (beleértve a felszerelés kártyákat is, amit az adott körben vett).

Fontos: az árny-fegyverforgatókra nincsenek hatással a játékban levő személyiség lapok: vagyis semelyik hatással nem lehet elérni a karakterük kiesését. Például, Vulture Sam nem gyűjtheti be az ő eldobott lapjait. Amikor nincsenek körön, teljesen figyelmen kívül hagyhatóak. A képességeik nem érvényesek, nem számítanak bele a játékosok közti távolságok meghatározásába, továbbá nincs rájuk hatással a General Store (Zsibvásár), Dynamite (Dinamit) vagy más kártya sem.

Ha valaki árny-fegyverforgatóvá válik, akkor körről körre megtarthatja az aranyrögöket és még akár gyűjthet is hozzá. A köre során elköltheti ezeket vásárlásra, vagy kártya eldobatására. Nem szabad feledni, hogy habár bármely fekete keretes felszerelés kártyát megszerezheti így, azokat a köre befejeztével el kell dobnia, csakúgy mint a többi kártyát.

Árnyék renegát

Az alábbi néhány speciális szabályt kell alkalmazni az árny-renegátra vonatkozóan:

A köre során a gyengébb oldalt erősíti. A felfordított szerepeket megszámlálva (azaz azokat a játékosokat, akik kiestek plusz a seriff, de saját maga nem): az árnyék renegátnak azt az oldalt kell segítenie, ahol a több kiesett játékos van. Egyenlőség esetén a banditákkal van.

Amint a renegát kiesik és árny-renegáttá válik, egy speciális árny-renegát kártyát kap, amelyet képpel felfelé maga előtt kell tartania. A körének kezdetén előre meg kell határoznia, hogy melyik oldalon áll, és ennek megfelelő oldalára kell fordítania a kártyáját (árny-helyettes, vagy árny-bandita). Ettől kezdve az aktuális „csapatához” tartozik. A szerepe mindaddig változatlan marad, amíg a következő alkalommal sorra nem kerül, még akkor is, ha közben a helyzet változik. Egy árny-renegát soha nem térhet vissza az eredeti renegát

szerepébe. Az árny-renegát kártyát soha nem kell figyelembe venni, amikor azt kell meghatározni, hogy ő maga melyik oldalhoz csatlakozzon.

Példa: *Bart, a renegát, az egyetlen játékos idáig, aki kiesett. Csak a seriff szerepkártyája van felfordítva, vagyis az új árny-renegát a törvény számára dolgozik (mint árny-helyettes). Később egy bandita is kiesik. Bart körének kezdetén ő árny-banditává válik (hiszen a felfordított szerepkártyák között egyenlőség van a törvény embereit és a törvényen kívüli kártyákat illetően, tehát banditaként játszik). Ha egy helyettes kiesése következik, Bart újra a törvényhez csatlakozik (a felfordított kártyák így alakulnak: Seriff, Helyettes és Bandita, vagyis 2-1 a törvény embereinek). És így tovább...*

Megjegyzések:

- Mindig tovább kell adni a dinamitot az óramutatónak megfelelő irányba a következő játékosnak, aki még játékban van (figyelmen kívül hagyva az árny-fegyverforgatókat).
- Amikor valaki kiesik és árny-fegyverforgatóvá válik, a felszerelés kártyáit el kell dobnia (és ezeket Vulture Sam nem gyűjtheti be).
- Árny-fegyverforgatóként a köröd végén minden kártyádat el kell dobnod, ezeket Vulture Sam nem gyűjtheti be. Hasonlóképpen, ha BANG! Dodge City kiegészítővel játszotok, akkor Greg Digger és Herb Hunter képességei ekkor szintén nem érvényesülnek.

FELSZERELÉS KÁRTYÁK:

FEKETE KERETES LAPOK:

(Ha valaki ilyen kártyát vesz, akkor azt képpel felfelé maga elé kell raknia az asztalra. Egy játékos előtt az asztalon nem lehetnek azonos nevű felszerelés kártyák.)

Boots (Csizmák): (1 db, értéke: 3 aranyrög) Minden alkalommal, amikor a játékos veszít egy életet, húzhat egy lapot. (Nem alkalmazható az utolsó élet elvesztésénél.)

Calumet (Békepipa): (1 db, értéke: 3 aranyrög) Egy másik játékos által kijátszott ♦ (káró) lap nem hat arra, aki ezt a kártyát birtokolja. (A hatása nem érvényes Duel (Párbaj) alatt.)

Gold pan (Szita): (1 db, értéke: 3 aranyrög) A tulajdonosa egy aranyrögért cserébe húzhat egy lapot a pakliból. Ezt a képességet maximum két alkalommal használhatja, amíg körön van. (A szita segítségével nyomon követhető a húzások száma, ha a felhasznált aranyrögöket a kártyára tesszük, és majd csak a körön levő játékos köre végén kerülnek vissza a kupacba.)

Gun Belt (Töltényöv): (1 db, értéke: 2 aranyrög) A kézlimitet 8 kártyára növeli.

Horseshoe (Lópatkó): (1 db, értéke: 2 aranyrög) Minden alkalommal, amikor fel kell csapnia egy lapot a tulajdonosának, akkor felcsaphat egy második kártyát is, és tetszés szerint választhat ezek közül. (A felcsapott kártyák a továbbiakban dobottnak számítanak.)

Lucky Charm (Szerencse Amulett): (1 db, értéke: 3 aranyrög) Minden alkalommal, amikor a kártya tulajdonosa veszít egy életet, elvehet egy aranyrögöt a kupacból. (Nem lehet használni az utolsó élet elvesztésénél. Az aranyrögöt mindig a kupacból kell elvenni, nem a sebző játékostól.)

Pickaxe (Csákány): (1 db, értéke: 4 aranyrög) A kártya birtokosa a saját körének 1. fázisa során eggyel több kártyát húzhat, mint normál esetben.

Rucksack (Hátizsák): (1 db, értéke: 3 aranyrög) A tulajdonosa 2 aranyrögért cserébe regenerálódhat 1 életet. (Körön kívül is használható, az utolsó élet megmentésére.)

Wanted (Körözés): (3 db, értéke: 2 aranyrög) Bármely játékos kijátszhatja. Aki megöli a körözött játékost, az húzhat 2 kártyát és 1 aranyrögöt. (2 extra kártyát és 1 extra aranyrögöt ad, pl. egy bandita kiejtése esetén ez 3+2 = 5 kártyát és 1 extra aranyrögöt jelent – ha a seriff megöl egy körözött helyettést felhúzza a 2 extra lapot, mielőtt eldobja a kezéből a lapokat, de megtarthatja az aranyrögeit.)

BARNA KERETES LAPOK:

(A vásárlást követően azonnal ki kell játszani, és aztán el kell dobni (a felszerelés kártya pakli mellé, képpel felfelé).)

Bottle (Üveg): (3 db, értéke: 2 aranyrög) Kijátszható Panic! (Pánik), Sör (Beer) vagy BANG! lapként is, tetszőlegesen. (Annak ellenére, hogy ennek a kártyának ugyanaz a hatása, nem tekinthető Panic! (Pánik), Sör (Beer) vagy BANG! lapnak. Tehát pl. BANG!-ként is használható, amely nem számít bele a körönkénti limitbe.)

Gold Rush (Aranyrög): (1 db, értéke: 5 aranyrög) Aki megveszi ezt a kártyát, az a köre befejeztével visszanyeri az összes életét, majd ezt követően egy új kört is kezdhet.

Pardner (Büntárs): (3 db, értéke: 2 aranyrög) Kijátszható General Store (Zsibvásár), Duel (Párbaj) vagy Cat Balou lapként is, tetszőlegesen. (Annak ellenére, hogy ennek a kártyának ugyanaz a hatása, nem tekinthető General Store (Zsibvásár), Duel (Párbaj) vagy Cat Balou lapnak.)

Rhum (Rum): (2 db, értéke: 3 aranyrög) A kártya megvételét követően fel kell csapni négy kártyát. A különböző színek egy-egy életet regenerálnak a tulajdonosnak (ha ez lehetséges). (Pl.: Ha egy játékos treff (♣) 8-at, kör (♥) Ászt, kör (♥) Dámát, pikk (♠) 3-at húz, visszanyer 3 életet. Mind a négy felcsapott lapot el kell dobni.

Shot (Rövid): (3 db, értéke: 1 aranyrög) A játékos választása szerint valaki (akár saját maga) visszanyeri 1 életét.

Union Pacific (Union Pacific): (1 db, értéke: 4 aranyrög) Húzz 4 kártyát a húzópakliból.

SZEMÉLYISÉG LAPOK

Don Bell: A köre végén fel kell csapnia egy lapot, ha az ♥ (kör) vagy ♦ (káró), egy újabb kört játszhat. (Az extra körének a végén nem húzhat egy újabb ekstrakörre.)

Dutch Will: Két kártyát húz, melyből egyet eldob, és kap egy aranyrögöt. (Amikor sorra kerül, az 1. fázis során a két felhúzott kártya közül muszáj eldobnia (saját választása szerint) az egyiket.)

Jacky Murieta (= Joaquín Carrillo Murrieta): Amíg ő van körön, 2 aranyrögért cserébe kijátszhat egy extra BANG!-et. (Ki tud lőni egy extra BANG!-et, feltéve, ha tud érte aranyröggel fizetni. Ehhez a képességéhez nem szükséges kártyát kijátszania.)

Josh McCloud (= John MacLeod): 2 aranyrögért cserébe felhúzhatja a felszerelés kártya pakli legfelső lapját. (A képességét csak a saját köre során tudja használni. Ha egy olyan fekete keretes felszerelés kártyát húz, amilyen már van neki, el kell dobnia.)

Madam Yto: Minden alkalommal, amikor valaki kijátszik egy Beer (Sör) kártyát, húzhat 1 lapot a pakliból. (Nem számít, hogy a Beer (Sör) kártyát a gyógyulásért vagy aranyrögért játszották ki. Az sem számít, hogy ki játszotta ki, sőt, a saját Beer (Sör) kártyájára is húzhat. A képessége nem használható, ha valaki azonos jelentésű, de más kártyát játszik ki Sörként, pl. Whisky, Üveg (Bottle) stb.)

Pretty Luzena: A köre során egyszer vásárolhat 1 aranyröggel olcsóbbért 1 felszerelés kártyát. (Egy felszerelés kártyát eggyel kevesebb aranyrögért vehet meg, ezt a képességét csak egyszer használhatja körönként, ettől függetlenül tetszőleges számú felszerelés kártyát vásárolhat. Ha egy 1 értékű felszerelés kártyát vásárol a speciális képességét használva, akkor azt ingyen kapja meg.)

Raddie Snake: 1 aranyrög eldobásáért húzhat 1 kártyát, amíg ő van körön. Ezt 3 alkalommal teheti meg. (A személyiséglap segítségével nyomon követhető a húzások száma, ha a felhasznált aranyrögöket a kártyára tesszük, és azok majd csak a köre végén kerülnek vissza a kupacba.)

Simeon Picos (= Salomon Maria Simeon Pico): Minden alkalommal, amikor veszít egy életet, kap egy aranyrögöt a kupacból. (Minden így szerzett aranyrögöt a kupacból vesz el, nem attól, aki megsebesítette!)

ELDORADO

Játékszabály:

A játék a BANG! alapjátékot az alábbiak szerint módosítja. A seriff összekeveri a kártyákat, ezután, a pakli tetején lévő lapot felfordítja, hogy jól látható legyen. Ettől kezdve ez a lap lesz hatással a következő két körre, hacsak az egyik játékos 2. fázisában játékba nem kerül egy Ász értékű lap (mindegy, hogy eldobják, vagy kijátszák, hatástalanítja az éppen aktív Eldorado módosító kártyát). Amennyiben letelt a két kör, az Eldorado módosító pakli a játék menetének megfelelő sorrendben, a seriffet követő játékoshoz kerül, és ő fordítja fel a következő módosító lapot (és így tovább, míg el nem fogynak a módosító kártyák).

Ha valaki játékba hoz egy Ász-t, akkor hatástalanítja az éppen aktív módosító kártyát, és automatikusan ő lesz a következő, akinek fel kell fordítania a köre végeztével (a 3. fázist követően) egy új módosító kártyát. Ebben az esetben az Ász értékű kártyát játékba hozó játékos balján ülő lesz az, aki két kör leteltével egy új lapot húzhat (hacsak újból nem kerül játékba egy Ász).

ELDORADO MÓDOSÍTÓ LAPOK:

Cavalry (Lovasság): Ha a seriff helyettes a lap érvényessége alatt felfedi a személyazonosságát, akkor kijátszhat két BANG!-et tetszőleges játékosra, távolságtól függetlenül.

Daring Challenge (Merész kihívás): Bármely BANG! kártyával támadott játékosnak, fel kell csapnia egy kártyát a pakliból (nem kell semmilyen védekező pl. Missed! (Elvétve!) kártyát használnia!). Amennyiben a felcsapott kártya értéke kisebb, mint a támadó lapé, a támadás sikeres és a megtámadott játékos veszít egy életet. Ha a kártya értéke azonos, netán magasabb értékű, akkor az Missed! (Elvétve!) értékű lapnak felel meg. Viszont, ha a kártya értéke azonos, netán magasabb értékű, ráadásul ugyanolyan színű, mint a BANG! lap, a támadás „visszapattan”, és a támadónak kell hasonló módon eljárnia, hogy ne sérüljön meg. Azaz neki is fel kell csapnia egy lapot a húzópakli tetejéről, és ugyanúgy a fentiek érvényesek rá.

Dead Sheriff's Ghost (Halott seriff szelleme): A halott karakterek visszatérnek a módosító lap érvényességének idejére. Húznak egy kártyát, valamint lehetőségük van, hogy az asztalon lévő bármely kártyát áthelyezzék egy másik játékoshoz (betartva a szabályokat, pl. nem szabad két fegyvernek egy játékos előtt lennie). Azonban azokat nem dobhatják el, és nem is tarthatják meg.

A húzott kártyával a szokott módon kell eljárni, de nem lehet a seriff ellenében felhasználni azt (nem lehet olyan kártyát kijátszani, amelyik bármilyen módon megsebesíthetné a seriffet).

A halott karakterek nem tarthatnak meg a körük végeztével egyetlen lapot sem a kezükben, azokat el kell dobniuk, valamint mivel csak szellemek, ezért megölni sem lehet őket. Akik a módosító lap érvényessége alatt hallnak meg, azok is szellemekké válnak.

Desperados (Banditák): Ha egy bandita a lap érvényessége alatt felfedi a személyazonosságát, a laphúzás fázisa (1. fázis) alatt 3 kártyát húzhat 2 helyett. Továbbá, használhat Missed! (Elvétve!) kártyát Beer (Sör) kártya helyett, hogy regenerálódjon.

Devil's Pact (Paktum az ördöggel): Az első játékos, aki ezen módosító kártya érvényessége alatt elveszti az utolsó életét, az nem hal meg. Egyből visszatér, mint egy bandita, 3 (2) élettel. Megtarthatja az előtte levő kártyákat, és a megszokott módon folytathatja a játékot, egyetlen kivétellel, hogy semmilyen gyógyító lap nem hat rá (Beer (Sör), Saloon (Szalon), Tequila, Whiskey, Canteen (Kulacs), stb.).

Dough Badman: Ha a seriff kivételével bármely játékos eldob 2 lapot a saját laphúzás fázisa (1. fázis) előtt, regenerálódhat 1 életpontnyit. Ezután a szokott módon folytathatja a körét.

Eldorado: Minden egyes játékos (a laphúzás fázisa (1. fázis) kihagyásával) az első lapját a neki balra ülő játékostól húzza. A második lapját pedig a húzópakliból. Ezután egy tetszőleges lapot a kezéből továbbad a jobbán ülőnek, majd elkezdheti kijátszani a lapjait (2. fázis).

Grave Digger (Sírásó): Az első játékos, aki elveszti az utolsó életét, a Grave Digger (Sírásó) módosító kártya érvényessége alatt, nem hal meg, sírásóvá válik. A játékos megtartja az asztalon fekvő lapjait, ill. a saját személyiségét. A feladata, hogy kárt okozzon a többieknek (beleértve a helyettes(ek)e)t is), továbbá, hogy megölje őket és egyedül maradjon a Seriff-el a játékban.

A sírásó különleges tulajdonságai:

- Egy vézna, de kemény, ütésálló alak, aki egy különleges „beépített” Barell-val (Hordó) bír. Bármely játékos elhibázza a támadást ellene, aki támadni szeretném, ha Grave Digger első felcsapott kártyája ♠ (pikk).
- Grave Digger a laphúzás fázisban (1. fázis) az első lapját egy tetszőleges játékos kezéből húzza. Viszont a körének a további részében a többi játékos nem támadhatja.
- Nem használhat BANG! kártyát támadásra, csak és kizárólag Missed! értékű lapot.
- Senkit sem hívhat ki párbajra.
- Abban az esetben, ha a játékosok egyike megsebzí, Grave Digger elhúz egy kártyát (amit majd csak akkor használhat fel, ha ő lesz körön), a sebző játékos lapjaiból (a kezéből, vagy az asztalon levő lapjai közül). Ha a sebzőnek nincs kártyája, veszít egy életet.
- A további esetekben a BANG! szabályai érvényesek rá. (Pl. minden más kártya esetén úgy viselkedik, mint a többi játékos. A játékosok ellene is használhatják a szokásos lapokat, pl.: Jail (Börtön), Dynamite (Dinamit), BANG! stb.)

Horse Stealer (Lótolvaj): A lótolvaj érvényességének kezdetétől a távolság módosító lapok (Mustang, Scope (Távcső), Silver, Hideout (Rejtekhely)) érvénytelenek, mindaddig, amíg a következő Eldorado módosító lap játékba nem kerül. Aki elsőnek tudja hatástalanítani a Horse Stealer (Lótolvaj) kártyát, az összeszedheti a játékban lévő ilyen típusú (lásd fönt) kártyákat. Egyet megtarthat a kezében, a többit pedig el kell dobnia.

Lifetime (Életfogytiglan): Amint játékba kerül ez a lap, a seriff felhasználhatja, mint egy Jail (Börtön) lapot. Bárki elé, aki elé leteszi, azt börtönbe zárhatja. A bebörtönözöttnek mindaddig börtönben kell maradnia, amíg vagy nem hatástalanítja a kártyát saját maga (a szokott kártya felcsapásos módon), vagy nem hatástalanítja azt más, egy Ász kijátszásával, vagy eldobásával (vagyis egy Eldorado módosító lap játékba „hozásával”). Tehát, ennek a kártyának a hatása két körnél tovább is tarthat (hogya az új módosító kártya a két kör „lejárta” miatt kell kerül felcsapásra).

Lou: Bárki, akinek kettő vagy kevesebb élete van, bármely ♥ (kőr) színű kártyát úgy használhatja, mint egy Beer (Sör) kártya.

Mad Ride (Flúgos Futam): A játékmenet ennek a lapnak a hatására változó szabályokkal történik. Az első játékos (aki játékba hozta a lapot), normál játékmenet szerint cselekszik. A második játékos, először egy kártyát csap fel (amely a dobó pakliba kerül), ha ezzel (tehát nem kézből!) hatástalanítani tudja a Flúgos Futam módosító lapot, vagyis a felcsapott kártya Ász azért, akkor folytatja normál menet szerint a játékot. Ha nem Ász, akkor a következő játékosra kerül a sor, aki szintén, mint az első játékos, a normál szabályok szerint tesz. Égy így váltakozva folytatódik a játékmenet, míg le nem jár a kártya. Két játékos esetén nem érvényes ez a kártya.

Továbbá játékosok a szokásos módon védekezhetnek a BANG!-gel szemben, sőt akár a dobópakli legfelső lapját is használhatják védekezésre. Ez a hatás a Jail (Börtön) kártya esetén is érvényes.

Nugget (Aranyrög): Minden egyes játékos a laphúzás fázisában (1. fázis) 3 lapot húz kettő helyett. A 3. fázist (dobás) pedig kihagyhatja (tetszőleges számú kártya maradhat a kezében a köre befejeztével).

Scout (Felderítő): Azok a játékosok, akik előtt nincs játékban kék vagy zöld színű fegyver kártya, a Scout (Felderítő) módosító lap érvényességi ideje alatt akár 3 lőtávolságra is támadhatnak.

Siuox Chief (Sziú Főnök): Az a játékos aki kijátssza az Indians! (Indiánok) kártyát, húzhat minden játékos kezéből 1-1 lapot (ha lehetséges). Választhat egyet ezekből a lapokból, melyet meg szeretne tartani, a maradékot tovább kell adnia a soron következő játékosnak, hogy az is válasszon egyet, és így tovább (hasonlatos módon, mint a General Store (Zsibvásár) esetében). Amennyiben az utolsó játékos(ok)nak már nem jut ily módon lap, akkor neki(k) BANG!-gel le kell védekezniük (le kell löniük az indiánt), ellenben sebződik.

Wet Ammo (Vizipisztoly): Minden játékos 1 lőtávolságnyira kerül a többi karaktertől a kártya hatására, az ezt módosító kártyákra tekintet nélkül. Ahhoz, hogy egy játékost megsebesítsünk, két BANG! értékű kártya kijátszása szükséges.

Winifred: A Seriff és minden női karakter, laphúzás fázisukat (1. fázis) követően amikor rájuk kerül a sor, és felhúzták a pakliból a kártyáikat, regenerálódhatnak egy életet.

Wild Shot (Vaktában lövöldözés): A játékos aki éppen körön van, felcsap egy kártyát a pakli tetejéről, és megmutatja, ha a kártya ♠ (pikk), akkor a rajta lévő számnak megfelelő távolságra ülő játékos elveszíteni 1 életét. A számolás a körön lévő játékostól kezdődik, a J, Q, K, A értéke 10. A támadást elszenvedő játékos nem tud semmilyen kártyával védekezni.