

AZ ÚJ KARAKTEREK

Apache Kid (3 életerő pont): nem hatnak rá a többi játékos által kijátszott káró lapok. Ez a képessége Párbaj során nem érvényesül.

Belle Star (4 életerő pont): a köre során nem érvényesülnek a többi játékos előtt lévő lapok. Ez egyaránt vonatkozik a kék és a zöld keretes lapokra.

Bill Noface (4 életerő pont): a köre első fázisában húz egy lapot, plusz annyit, ahány sérülése van. Vagyis ha még nincs sérülése, akkor 1 lapot húz; ha 1 életerő pontja hiányzik, kettőt, és így tovább.

Chuck Wengam (4 életerő pont): a köre során dönthet úgy, hogy elveszít 1 életerő pontot és húz 2 kártyát. Egy körben ezt többször is végrehajthatja, de utolsó életerő pontját nem veszítheti el így.

Doc Holyday (4 életerő pont): a köre során egyszer eldobhat kezéből 2 lapot, ezzel egy BANG! hatást kijátszva valamelyik, a fegyvere lőtávolságán belül tartózkodó játékosra. Ez a hatás nem számít a körönkénti egy kijátszható BANG! kártya korlátozásnál. Ahhoz, hogy Apache Kid ilyen módon sebezhető legyen, legfeljebb csak az egyik kártya lehet káró.

Elena Fuente (3 életerő pont): a kezében lévő bármely kártyát felhasználhatja „Nem talált!”-ként.

Greg Digger (4 életerő pont): minden egyes alkalommal, amikor valamelyik másik karakter meghal, Greg Digger gyógyul 2 életerő pontot. Természetesen ezek száma így sem kerülhet kezdeti életerő pontjai fölé.

Herb Hunter (4 életerő pont): minden egyes alkalommal, amikor valamelyik másik karakter meghal, Herb Hunter húzhat 2 lapot a pakliból. Így például, ha ő maga öl meg egy banditát, 5 lapot húzhat.

José Delgado (4 életerő pont): a köre során eldobhat a kezéből egy kék keretes lapot, hogy húzzon a pakliból két kártyát. Ezt egy körben legfeljebb kétszer teheti meg.

Molly Stark (4 életerő pont): minden egyes alkalommal, amikor a saját körén kívül kijátszik, vagy önként eldob egy Nem talált!, Sör vagy BANG! lapot, húz egy lapot a pakliból. Ha Párbaj során dob el BANG! lapot, akkor a párbaj végéig nem húz helyette új kártyát. Ekkor viszont minden eldobott BANG! lapért húzhat egy kártyát. A valamely más kártya (pl. Cat Balou, Verekedés, Kánkán stb.) hatására eldobott lapok nem számítanak önként eldobottnak!

Pat Brennan (4 életerő pont): a köre első fázisában dönthet, hogy a pakliból húz 2 lapot, vagy a játékban lévő lapok közül vesz kézbe egyet. Ez a lap bármelyik játékos előtt lehet, és nem számít, hogy a kerete zöld vagy kék.

Pixie Pete (3 életerő pont): a köre első fázisában nem 2, hanem 3 lapot húz.

Sean Mallory (3 életerő pont): a köre harmadik fázisában akár 10 kártya is lehet a kezében. Nem kell eldobnia lapokat, ha több lenne belőlük, mint amennyi az életerő pontjainak száma (de 10-nél több nem lehet).

Tequila Joe (4 életerő pont): minden egyes alkalommal, amikor kijátszik egy Sör kártyát, nem 1, hanem 2 életerőpontot gyógyul. A hasonló hatású lapoktól (Szalon, Tequila, Kulacs) továbbra is csak 1 pontot gyógyul.

Vera Custer (3 életerő pont): a köre legelején, mielőtt akár csak egy lapot is felhúzott volna, kiválaszt egy másik, játékban lévő karaktert. A következő köre kezdetéig ugyanazok a képességei, mint a kiválasztott karakternek.

Szerző: Emiliano Sciarra

Fejlesztés: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Illusztráció: Alex Pierangelini, Toni Cittadini

Művészeti vezető: Stefano De Fazi

Szerkesztő: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Fordítás: Kohári Zsolt és Molnár László (Lacxox)



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

Copyright © Gyártó: daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Italy – Minden jog fenntartva!
www.dvgiochi.com



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven
aluli gyermek
szérére.
Fulladásveszély!



Származási hely:
Németország



A BANG! játérendszer

2002-ben új seriff került a városba... Ez volt a BANG!, az eladási csúcsoakat döntő, díjnyertes vadnyugati kártyajáték. Az eredeti ötletre alapuló **BANG! játérendszer** fontos ismérvei: a játékosok közti távolság fontos szerepet játszik a játékban az egyedi karakterkombinációk rendkívül változatossá teszik a játékot a különböző célok és a titkos szerepek miatt minden játék feszült és tartogat meglepetéseket a kártyahúzás mechanizmusa és a sokféle kártya mélységet kölcsönöz a játéknak

Elvégre félmillió cowboy nem tévedhet!



Golyóálló kiegészítő a BANG! kártyajátékhoz

A **BANG! Dodge City** egy kiegészítő, mellyel a BANG! partik még izgalmasabbak és szórakoztatóbbak lesznek! Segítségével új karakterekkel, úgy kártyákkal, új szerepek-kel játszhattok – akár már nyolcan is!

A játékhoz szükséges a BANG! alapjáték.

Dodge City

Dodge City népes, kaotikus, pezsgő... és veszélyes város! A szalonok legendás hírnévnek örvendenek, akárcsak az oda betérő vendégek. A város hirtelen jött gazdagságának köszönhetően rosszfiúk özönlöttek el az utcákat, a pisztolypárbajok mindennapos látványosságnak számítanak. A törvény és rend védelmére csak a legbátrabb seriffek vállalkoznak. Felkészültél a kihívásra, vagy végül a világ leghíresebb temetőjében kötsz ki?

TARTALOM

15 karakterkártya



8 szerepkártya



1 segédletkártya



40 játékkártya



4 töltény



1 játékosábla



A kiegészítő tartalmaz 15 új karaktert (amelyeket az alapjáték karaktereivel össze kell keverni) és 40 új kártyát (melyeket az alapjáték kártyáival kell összekeverni). A dobozban található még továbbá 8 szerepkártya, 1 játékos tábla és további történetek, így már nyolcan is játszhattok a játékkal. A játék szabályai megegyeznek az alapjáték szabányaival, az alábbi kiegészítésekkel:

Zöld keretes kártyák

Az új kártyák közül néhánynak **zöld** kerete van. Ezeket a kártyákat a kék keretes kártyákhoz hasonlóan képpel felfelé kell kijátszanotok magatok elé. Ahhoz pedig, hogy kihasználjátok a kártya hatását, **el kell dobnotok** azt. **Nem használható** azonban zöld keretes kártya **ugyanabban a körben**, amikor játékba hoztatok.

Minden egyes zöld keretes kártyán láthatók szimbólumok, amelyek a kártya hatását jelzik. Csak a „Nem talált!” szimbólumal ellátott kártyákat játszhatjátok ki olyankor, amikor **más van soron**.

Az előttek lévő zöld keretes kártyák – a kék keretes kártyákhoz hasonlóan – célpontjai lehetnek a Cat Balou, Pánik!, Kánkán stb. lapoknak. Vegyétek figyelembe, hogy a Pánik! vagy Rag Time stb. lapokkal szerzett zöld keretes kártyák nem használhatóak abban a körben, amikor hozzátok kerültek; valójában a kezetekbe kell vennetek, és onnan kell kijátszanotok őket, használni pedig csak a következő körben tudjátok majd ezeket.



1. példa: kijátszol magad elé egy Sombra kártyát. A következő játékos körétől kezdve eldobhatod, hogy aktiváld a hatását.



2. példa: kijátszol magad elé egy Derringer kártyát. Következő köreid bármelyikében, ha a kártya még előtted van, eldobhatod azt, hogy sebezzen egy 1 távolságra lévő játékoson egyet, és húzz egy lapot a pakliból.

A „dobj el egy másik lapot” szimbólum

Néhány lapon ez az új szimbólum található, és utána egy egyenlőségjel és további szimbólumok. Ahhoz, hogy az egyenlőségjel utáni szimbólumok által jelzett hatás(oka)t elérd, el kell dobnod ezt a lapot, valamint a kezedből **még egy tetszőleges lapot**.

3. példa: kijátszol egy Verekedés kártyát a kezedből, és mellé eldobod még egy általad választott kártyádat is. Ezzel létrejön a Verekedés kártya hatása, vagyis rajtad kívül minden játékosnak el kell dobnia egy általad választott kártyáját, akár a kezéből, akár a játékban lévők közül (a különböző játékosoknál dönthetsz eltérően, hogy honnan dobják a lapot).



4. példa: kijátszol egy Tequila kártyát a kezedből, és mellé eldobod még egy kártyádat. Választhatsz egy játékos, aki visszanyer egy életerő pontot (választhatod önmagadat is).



Egyéb kártyák

Ez a kiegészítő tartalmaz olyan kártyákat is, amelyek már az alapjátékban is szerepeltek. Ezek azért kaptak helyet, hogy a pakliban lévő különböző lapok között megmaradjon az „egyensúly”. Olyan kártyákat is fogtok találni, amelyek a korábban már megismert szimbólumokat új módokon kombinálják. Egyszerűen a szimbólumok jelentésének megfelelően hajtsátok végre a kártyákon jelzett akciókat.

Emlékeztetőül

- Minden olyan kártya, amin „Nem talált!” szimbólum található, felhasználható egy „BANG!” szimbólummal ellátott kártya semlegesítésére
- Az utolsó életerőpont elvesztésekor **csak** Sör kártyával kerülhető el a halál, a többi, hasonló hatású kártyával (pl. Szalon, Kulacs, Tequila, Whisky) nem

- Körönként **csak egy „BANG!”** kártyát játszhatok ki, de bármennyi BANG! szimbólummal ellátott lapot

- Ha a nálad lévő Dinamit nem robbant fel, add azt tovább az első olyan, téled balra ülő játékosnak, akinél nincs éppen Dinamit. (Egyetlen játékos előtt sem lehet felfordítva két teljesen egyforma lap.)

5. példa: egy Ütés kártyára válaszol kijátszhatod a Kitérés kártyát. Ezzel semlegesíted az Ütést, és húzhatsz a pakliból egy lapot.



SZABÁLYOK 8 JÁTEKOS RÉSZÉRE

A dobozban 8 szerepkártya (1 seriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita és renegát) található; nyolc játékos esetén az alapkártya lapjai helyett ezt a nyolc kártyát használjátok. Ezen kívül helyet kapott még a dobozban egy nyolcadik játékos tábla és néhány történet is. Ahhoz, hogy nyolcan tudjatok játszani, osszátok ki az összes szerepet képpel lefelé. Mindkét renegát magányos cowboyként játszik és csak akkor nyer, ha a seriffel való leszámolás után ő az utolsó életben maradó játékos. Ezért ha a játék végén a seriff egyedül marad két renegáttal, és a seriff hal meg először, a banditák nyernek!

SPECIÁLIS SZABÁLYOK 3 JÁTEKOS RÉSZÉRE

Fogjátok a következő három szerepkártyát: seriffhelyettes, bandita, renegát. Osszátok minden játékosnak egyet véletlenszerűen, majd **képpel felfelé** tegyétek ki a kapott szerepet magatok elé. Mindenki tudni fogja tehát az összes játékos szerepét.

Minden játékos célját a szerepe határozza meg:

a **seriffhelyettesnek** meg kell ölnie a renegátot

a **renegátnak** meg kell ölnie a banditát

a **banditának** meg kell ölnie a seriffhelyettest.



A játék a szokott szabályok szerint zajlik, és a seriffhelyettes kezd. Amint valaki teljesítette a célját, azonnal megnyeri a játékot, de csak akkor, **ha ő vitte be a végzetes találatot** (vagyis pl. a seriffhelyettesnek magának kell megölnie a renegátot)!

Ha valaki a másik játékos célpontjának halálát okozza, akkor a két életben maradt játékos célja az lesz, hogy utolsóként maradjon talpon. Tehát például, ha a bandita ölte meg a renegátot, akkor a seriffhelyettes nem nyert – ehhez meg kell ölnie a banditát, akinek viszont a seriffhelyettest kell megölnie a győzelem érdekében.

Bárkit is öljön meg azonban egy játékos, annak halálával azonnal húzhat 3 lapot a pakliból – jutalomképpen.

Mivel nincs seriff, a Börtön kártya bárkire kijátszható.

A Sör kártyának továbbra sincs hatása, ha már csak ketten van játékban.