

BANG!®

Ein Spiel für 4 - 7 Spieler im Alter von 8 oder mehr Jahren

BANG! ist ein Spiel um Schießereien im *Italo-Western-Stil*, zwischen einer Gruppe Gesetzloser und dem Sheriff, der deren primäres Ziel ist. Die Hilfssheriffs helfen dem Sheriff, aber es gibt auch noch einen Abtrünnigen, der seine eigenen Ziele verfolgt!

In **BANG!** verkörpert jeder Spieler eine dieser Rollen und repräsentiert einen Charakter, der von berühmten Western-Helden inspiriert ist.

INHALT

- 7 Rollenkarten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Gesetzlose, 1 Abtrünniger;



- 16 Charakterkarten;



- 80 Spielkarten;



- 7 Übersichtskarten;



- 7 Spieler-Tableaus;



- Patronen-Marken;



- Diese Spielregeln.

SPIELZIEL

Jeder Spieler hat sein eigenes Ziel:



Der Sheriff: muss alle Gesetzlosen und den Abtrünnigen ausschalten, um Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten.



Die Gesetzlosen: wollen den Sheriff töten. Sie haben aber auch keine Skrupel sich gegenseitig auszuschalten, um sich einen Vorteil zu verschaffen!



Die Hilfssheriffs: helfen dem Sheriff und beschützen ihn. Sie haben das Gleiche Ziel wie er, koste es was es wolle!



Der Abtrünnige: will neuer Sheriff werden. Sein Ziel ist es, als Letzter im Spiel zu bleiben.

SPIELVORBEREITUNG

(Vor dem ersten Spiel müssen die Patronen-Marken vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden.)

Jeder Spieler erhält ein **Spieler-Tableau** (es dient zum Ablegen der Rollenkarten, Charakterkarten, Waffen und Patronen).

Es werden so viele **Rollenkarten** verwendet, wie Spieler am Spiel teilnehmen, aufgeteilt wird wie folgt:

4 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 2 Gesetzlose

5 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 2 Gesetzlose, 1 Hilfssheriff

6 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 3 Gesetzlose, 1 Hilfssheriff

7 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 2 Gesetzlose, 2 Hilfssheriffs

Mische die Karten und gib jedem Spieler **verdeckt** eine Karte. Der **Sheriff gibt sich zu erkennen**, indem er seine Karte **aufdeckt**. Alle anderen Spieler sehen sich ihre Rollenkarten an, halten sie aber geheim.

Mische die **Charakterkarten** und gib jedem Spieler **aufgedeckt** eine Karte.

Jeder Spieler gibt nun den Namen seines Charakters bekannt und liest den anderen dessen Fähigkeiten vor. Jeder Spieler nimmt so viele Patronen wie auf seiner Charakterkarte gezeigt werden.

Der **Sheriff** spielt das Spiel mit **einer zusätzlichen Patrone**:

Zeigt seine Charakterkarte drei Patronen, wird so gespielt als hätte er vier; zeigt sie vier Patronen, spielt der Sheriff mit fünf.

Legе die restlichen Rollenkarten, Spieler-Tableaus und Charakterkarten zurück in die Kiste.

Mische die **Spielkarten** und gib jedem Spieler verdeckt so viele Karten, wie er Patronen hat. Legе die verbliebenen Spielkarten verdeckt, als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches. Lass genug Platz für einen Ablagestapel.

Anmerkung: Für die ersten Partien kann man eine vereinfachte Version des Spiels spielen, indem man die Karten mit dem Buchsymbol vorher aussortiert.



Charaktere

Jeder Western-Charakter hat einige Spezialfähigkeiten, die ihn einzigartig machen.

Die **Patronen**, die du besitzt zeigen an, wie viele **Lebenspunkte** du zu Beginn hast, d.h.: wie oft du getroffen werden kannst, **bevor du aus dem Spiel ausscheidest**.

Außerdem zeigt die Anzahl der Patronen an, **wie viele Karten** ein Spieler **am Ende seines Zuges** auf der Hand halten darf (Handkartenlimit).

Beispiel: Jesse Jones hat 4 Lebenspunkte: Er kann vier mal getroffen werden, bevor er aus dem Spiel ausscheidet. Außerdem kann er am Ende seines Zuges bis zu vier Karten auf der Hand behalten.

Wenn Jesse im Spielverlauf einen Lebenspunkt verliert und nur noch drei Patronen hat, kann er am Ende seines Zuges nur noch drei Karten auf der Hand behalten. Aber keine Angst!

Lebenspunkte kann man zurück bekommen.



DAS SPIEL

Der Sheriff beginnt das Spiel. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn, über mehrere Runden gespielt. Jeder Zug eines Spielers ist in drei Phasen unterteilt:

1. Ziehe zwei Karten.
2. Spiele beliebig viele Karten aus.
3. Wirf überzählige Karten ab.

1. Ziehe zwei Karten

Ziehe die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel. Sobald der Nachziehstapelaufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Nachziehstapel zu erhalten.

2. Spiele beliebig viele Karten aus

Jetzt kannst du Karten ausspielen um dir selbst zu helfen, oder den anderen Spielern zu schaden und sie letztendlich zu eliminieren. Du kannst nur während deines eigenen Zuges Karten ausspielen (ausgenommen: *Fehlschuss!* und *Bier*, siehe unten). Du musst während dieser Phase keine Karten ausspielen, du kannst aber beliebig viele Karten ausspielen; es gibt lediglich **drei Einschränkungen**:

- Du kannst nur **eine BANG! Karte pro Zug** spielen; *(dies gilt nur für BANG! Karten, nicht für Karten mit dem Symbol)*. 
- Du kannst **von jeder Karte nur ein Exemplar** im Spiel haben; *(es dürfen keine zwei Karten mit dem gleichen Namen vor dir liegen)*.
- Du kannst **nur eine Waffe** im Spiel haben; *(wenn du eine neue Waffe ausspielst, musst du die Waffe abwerfen, die du bisher im Spiel hattest)*.

Wenn du ein Fass ausspielst, kannst du kein weiteres ausspielen, weil du sonst zwei Karten mit dem gleichen Namen vor dir liegen hättest.

Es gibt zwei Arten von Karten: **Braun umrandete Karten** (= ausspielen und abwerfen) **und blau umrandete Karten** (= Waffen und andere Gegenstände).

Braun umrandete Karten werden ausgespielt, indem man sie direkt auf den Ablagestapel legt und deren Effekt, der durch den Text oder die Symbole auf den Karten beschrieben wird, zur Anwendung bringt (beschrieben in den folgenden Abschnitten).

Blau umrandete Karten werden offen vor dir abgelegt (Ausnahme: *Gefängnis*). Blaue Karten vor dir auf dem Tisch gelten als „im Spiel“ befindlich. Die Wirkung dieser Karten hält an, bis sie abgeworfen, oder auf eine andere Art entfernt werden (z.B.: durch das Ausspielen von *Cat Balou*), oder ein Spezialereignis stattfindet (z.B.: wie beim *Dynamit*). Es gibt keine Begrenzung wie viele Karten vor dir ausliegen dürfen, es dürfen nur nicht mehrere Karten mit dem gleichen Namen sein.

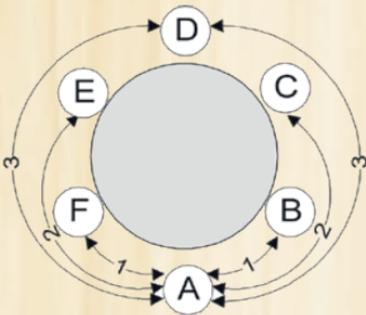


3. Wirf überzählige Karten ab

Nachdem die zweite Phase beendet ist (du kannst oder willst keine weiteren Karten mehr ausspielen), musst du alle Karten abwerfen, die über dein Handkartenlimit hinausgehen. Denke daran, dass dein Handkartenlimit am Ende deines Zuges der Anzahl der Patronen (Lebenspunkte) entspricht, die du im Augenblick besitzt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Abstand zwischen den Spielern

Der Abstand zwischen den Spielern ist die **minimale Anzahl an Plätzen zwischen ihnen**, im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn (siehe Abbildung). Der Abstand ist sehr wichtig, weil alle Karten mit einer Sichtweite sich darauf stützen. Normalerweise kann man nur Ziele (Spieler oder Karten) erreichen, die sich in einem **Abstand von 1** befinden (siehe die 1^{er} deines Colt.45 auf dem Spieler-Tableau). Wenn ein Spieler eliminiert wird, zählt er bei der Berechnung des Abstandes nicht mehr mit: einige Spieler „kommen näher“ wenn jemand eliminiert wird.



Einen Spieler eliminieren

Wenn **du deinen letzten Lebenspunkt verlierst**, bist du eliminiert und für dich ist **das Spiel vorbei**, es sei denn, du kannst sofort ein Bier (siehe unten) ausspielen. Wenn du eliminiert wurdest, zeige deine **Rollenkarte** und wirf alle Karten ab, die du in der Hand und im Spiel hast.

Strafe und Belohnung

- Wenn der **Sheriff einen Hilfssheriff eliminiert**, muss er alle Karten, die er auf der Hand hält und im Spiel hat, auf den Ablagestapel legen.
- **Jeder Spieler, der einen Gesetzlosen eliminiert** (auch wenn er selbst ein Gesetzloser ist!), muss drei Karten vom Nachziehstapel als Belohnung nehmen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- a) **Der Sheriff wurde eliminiert.** Wenn der Abtrünnige **der einzige Überlebende** ist, hat er gewonnen. Sonst haben die Gesetzlosen gewonnen.
- b) **Alle Gesetzlosen und der Abtrünnige wurden eliminiert.** Der Sheriff und seine Hilfssheriffs haben gewonnen.

Beispiel 1: Alle Gesetzlosen wurden eliminiert, aber der Abtrünnige ist noch im Spiel. In diesem Fall geht das Spiel weiter. Der Abtrünnige muss nun dem Sheriff und den Hilfssheriffs alleine gegenüberreten.

Beispiel 2: Der Sheriff wurde eliminiert, alle Gesetzlosen ebenfalls. Es sind noch ein Hilfssheriff und der Abtrünnige im Spiel. Das Spiel endet mit einem Sieg der Gesetzlosen! Sie haben das Ziel auf Kosten ihres eigenen Lebens erreicht!

NEUES SPIEL

Wenn du mehrere Spiele hintereinander spielst, können die Spieler, die am Ende des Spiels „noch am Leben“ sind, sich entscheiden ihre Charaktere für das nächste Spiel zu behalten (aber nicht die Karten auf der Hand oder im Spiel!). Spieler, die eliminiert wurden, müssen zufällig einen neuen Charakter ziehen. Wenn du jedem Spieler die Chance geben möchtest den Sheriff zu spielen, kannst du vor Beginn des Spiels entscheiden diese Rollenkarte von Spiel zu Spiel weiter zu geben und die anderen Rollenkarten zufällig verteilen.

Jetzt wo du mit den Regeln vertraut bist, lass uns die Karten von BANG! im Detail betrachten!

DIE KARTEN

Waffen

Du beginnst das Spiel mit einem **Colt.45** Revolver. Dies wird nicht durch irgendeine Karte dargestellt, ist aber auf deinem Spieler-Tableau eingezeichnet. Mit dem **Colt.45** kannst du nur **Ziele in einem Abstand von 1** treffen, d.h. nur die Spieler rechts und links neben dir.



Um Ziele in einem Abstand von mehr als 1 zu treffen, musst du größere Waffen haben, lege sie über den **Colt.45**. Waffen können an der blauen Umrandung ohne Einschusslöcher, der schwarz-weißen Abbildung und der Zahl im Fadenkreuz erkannt werden (siehe Abbildung), die den **maximal erreichbaren Abstand** angibt. Eine Waffe „im Spiel“ ersetzt den **Colt.45** solange, bis sie aus irgendeinem Grund entfernt wird. Selbst Waffen auf dem Spieler-Tableau können gestohlen werden (z.B. durch **Cat Balou**). Die einzige Waffe, die du niemals verlieren kannst, ist der gute, alte **Colt.45!**

Du kannst immer **nur eine Waffe „im Spiel“** haben. Willst du eine neue Waffe verwenden, musst du die Waffe, die du bereits hast, abwerfen.

Wichtig: Waffen verändern nicht den Abstand zwischen den Spielern. Sie geben nur den maximal erreichbaren Abstand beim Schießen an.

Volcanic: Mit dieser Karte im Spiel, kannst du in deinem Zug eine beliebige Anzahl von **BANG!** Karten spielen. Diese **BANG!** Karten können auf ein Ziel oder auf verschiedene Ziele ausgespielt werden, aber der erreichbare Abstand beträgt nur 1.



BANG! und Fehlschuss!

BANG! Karten sind die beste Methode, um die Lebenspunkte der anderen Spieler zu reduzieren. Wenn du eine **BANG!** Karte ausspielen willst, um einen anderen Spieler zu treffen, dann stelle fest:

- wie groß **der Abstand** zu diesem Spieler ist; und
- ob deine **Waffe in der Lage ist ihn zu erreichen**.



*Beispiel 1: Mit Blick auf die Abbildung des Abstands, lass uns annehmen, dass Ann (A) auf Carl (C) schießen will, d.h. Ann will eine **BANG!** Karte gegen Carl ausspielen. Normalerweise wäre Carl in einem Abstand von 2 und Ann würde eine Waffe benötigen, die auf diesen Abstand schießen könnte: eine Schofield, eine Remington, einen Karabiner oder eine Winchester, nicht jedoch eine Volcanic,*

oder den guten, alten Colt.45. Hätte Ann ein Zielfernrohr im Spiel, würde sie Carl in einem Abstand von 1 sehen und könnte daher jede Waffe benutzen, um auf ihn zu schießen. Hätte Carl aber einen Mustang im Spiel, würden sich die beiden Karten gegenseitig aufheben und Ann würde Carl immer noch im Abstand 2 sehen.

Beispiel 2: Wenn Dan (D) einen Mustang im Spiel hat, würde Ann ihn in einem Abstand von 4 sehen. Um auf Dan zu schießen, bräuchte sie eine Waffe, die auf einen Abstand von 4 schießen kann.

Wirst du von einem **BANG!** getroffen, kannst du sofort einen **Fehlschuss!** ausspielen – auch wenn du nicht am Zug bist! – um den Treffer abzuwehren. Tust du dies nicht, **verlierst du einen Lebenspunkt** (wirf eine Patrone ab). Abgeworfene Patronen kommen auf einen Stapel in der Mitte des Tisches. Hast du keine Patronen mehr übrig, d.h. du hast deinen letzten Lebenspunkt verloren, **scheidest du aus**

dem Spiel aus, es sei denn, du spielst sofort ein Bier aus (siehe im nächsten Abschnitt). Du kannst nur Schüsse abwehren, die auf dich abgegeben werden. Die **BANG!** Karte wird abgeworfen, auch wenn sie abgewehrt wurde.

Bier

Diese Karte lässt dich einen Lebenspunkt **zurück erhalten**. - Nimm eine Patrone vom Stapel.

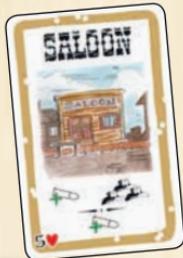
Du kannst nicht mehr Lebenspunkte erhalten als du zu Beginn hattest!

Das **Bier** kann nicht benutzt werden, um anderen Spielern zu helfen.

Das **Bier** kann auf zwei Arten eingesetzt werden:

- wie üblich, während deines Zuges;
- außerhalb deines Zuges, aber **nur**, wenn du gerade einen Treffer erhalten hast, der dich **eliminieren** würde (d.h. ein Treffer, der dich deinen letzten Lebenspunkt kosten würde) und nicht, wenn du einfach nur getroffen wurdest. Das **Bier** hat **keinen Effekt**, wenn nur noch **zwei Spieler** übrig geblieben sind; mit anderen Worten, wenn du dann ein Bier ausspielst erhältst du keinen Lebenspunkt.

Beispiel: Du hast noch zwei Lebenspunkte übrig und erhältst drei Treffer vom Dynamit. Wenn du nun zwei Bier ausspielst, bleibst du am Leben und hast noch einen Lebenspunkt (2 - 3 + 2). Würdest du nur ein Bier ausspielen wärst du trotzdem eliminiert, denn deine Lebenspunkte wären immer noch auf Null!



Saloon

Karten mit Symbolen in zwei Zeilen, haben zwei simultane Effekte, einen für jede Zeile.

Hier bedeuten die Symbole: „Erhalte einen Lebenspunkt zurück“ und dies gilt „für alle anderen Spieler“ und in der nächsten Zeile: „[Du] erhältst einen Lebenspunkt zurück“. Der Gesamteffekt ist der, **dass alle Spieler einen Lebenspunkt zurück erhalten**. Du kannst den Saloon nicht außerhalb deines Zuges spielen, wenn du deinen letzten Lebenspunkt verlierst: der Saloon ist kein Bier!

Jede Karte zeigt ein oder mehrere Symbole



Zählt als **BANG!**: entferne einen Lebenspunkt.



Zählt als Fehlschuss!: verhindert die Wirkung von 



Erhalte einen Lebenspunkt zurück. Nur der Spieler, der die Karte ausspielt profitiert von diesem Effekt, sofern nicht anders angegeben.



Ziehe eine Karte. Wenn „ein Spieler“ angegeben ist (siehe dieses Symbol), dann kannst du eine **zufällig gewählte** Karte aus seiner

Hand ziehen, **oder** du kannst eine, seiner **im Spiel** befindlichen Karten **wählen**. Wird kein Spieler angegeben, dann ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel. In jedem Fall kommen die gezogenen Kartenauf deine **Hand**.



Zwingen eine Karte abzuwerfen. Du kannst einen bestimmten Spieler zwingen, eine **zufällig gewählte** Karte aus seiner **Hand** abzuwerfen,

AUF DEN KARTEN

...angeben, die den Effekt der Karte angeben.

...oder eine seiner im Spiel befindlichen Karten auswählen und abzuwerfen.

 Gibt an, dass du den Effekt einem beliebigen Spieler zuordnen kannst, unabhängig vom Abstand zu ihm.

 Gibt an, dass der Effekt alle anderen Spieler betrifft – d.h. **nicht** den Spieler, der die Karte ausgespielt hat –, unabhängig vom Abstand.

 Gibt an, dass der Effekt einen Spieler betreffen kann, der in erreichbarem Abstand ist.

 Gibt an, dass der Effekt einen beliebigen Spieler in dem angegebenen Abstand, oder weniger, treffen kann. **Anmerkung:** *Mustang* und *Zielfernrohr* können dies ändern, *Waffen* jedoch nicht.

„einem Spieler in 1 Abstand“. Denke daran, dass dieser Abstand nicht von *Waffen*, aber von Karten wie dem *Mustang* und/oder dem *Zielfernrohr* beeinflusst werden kann.



Cat Balou

Zwingt „einen beliebigen Spieler“ eine „Karte abzuwerfen“, dies gilt unabhängig vom Abstand.

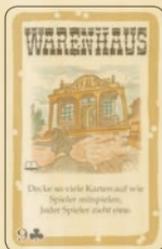
Gatling

Die Gatling schießt „ein BANG!“ auf „alle anderen Spieler“, dies gilt unabhängig vom Abstand. Auch wenn die Gatling ein BANG! auf alle anderen Spieler schießt, **gilt sie nicht als BANG! Karte**. Während deines Zuges kannst du beliebig viele Gatling Karten ausspielen, aber nur eine BANG! Karte.



Postkutsche und Wells Fargo

Die Symbole bedeuten: „Ziehe zwei Karten“ (drei mit Wells Fargo) vom Nachziehstapel.



Warenhaus

Wenn du diese Karte ausspielst, dann decke vom Nachziehstapel so viele Karten auf, wie noch Spieler im Spiel sind. Beginnend bei dir und dann weiter im Uhrzeigersinn, wählt sich jeder Spieler eine Karte aus und nimmt sie auf die Hand.

Panik!

Die Symbole bedeuten:

„Ziehe eine Karte“ von „einem Spieler in 1 Abstand“. Denke daran, dass dieser Abstand nicht von *Waffen*, aber von Karten wie dem *Mustang* und/oder dem *Zielfernrohr* beeinflusst werden kann.



Indians!

Jeder Spieler, ausgenommen derjenige, der die Karte ausgespielt hat, kann eine BANG! Karte abwerfen oder einen Lebenspunkt verlieren. Weder Fehlschuss!, noch Fass können in diesem Fall eingesetzt werden.



Duell

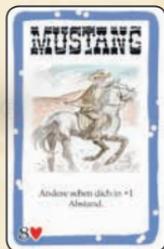
Mit dieser Karte kannst du einen beliebigen Spieler herausfordern (indem du ihm in die Augen starrst!), dies gilt unabhängig vom Abstand. Der herausgeforderte Spieler **kann** eine BANG! Karte abwerfen (auch wenn er nicht am Zug ist!). Wenn er dies tut, kannst du eine BANG! Karte abwerfen, usw.. Der erste, der keine BANG! Karte mehr abwerfen kann oder will, **verliert einen Lebenspunkt** und das *Duell* ist beendet. Du kannst während des *Duells* keinen *Fehlschuss!* ausspielen und nicht das *Fass* einsetzen.

Das *Duell* ist keine BANG! Karte. BANG! Karten, die während eines *Duells* abgeworfen werden, zählen nicht zum „BANG! Karten“ Limit.

Mustang

Wenn du einen *Mustang* im Spiel hast, bist du für die anderen Spieler in einem um 1 vergrößerten Abstand. Du siehst die anderen Spieler jedoch noch immer im normalen Abstand.

Beispiel: Siehe Abbildung des Abstands: Wenn Ann (A) einen *Mustang* im Spiel hat, würden Ben (B) und Flo (F) sie im Abstand von 2 sehen, Carl (C) und Emma (E) in einem Abstand von 3 und Dan (D) in einem Abstand von 4, während Ann alle anderen noch immer im normalen Abstand sehen würde.



Zielfernrohr

Wenn du das Zielfernrohr im Spiel hast, siehst du alle anderen Spieler in einem um 1 verringerten Abstand. Die anderen Spieler sehen dich jedoch noch immer im normalem Abstand. Ein Abstand von weniger als 1 wird trotzdem als 1 gesehen.

Beispiel: Siehe Abbildung des Abstands: Wenn Ann (A) ein Zielfernrohr im Spiel hätte, dann würde sie Ben (B) und Flo (F) in einem Abstand von 1 sehen, Carl (C) und Emma (E) auch in 1 Abstand, Dan (D) in einem Abstand von 2, während alle anderen Ann noch immer im normalem Abstand sehen würden.

Ziehen!

Einige Karten (*Fass*, *Gefängnis*, *Dynamit*) zeigen kleine Kartenfarben und Werte, ein Gleichheitszeichen und dann einen Effekt. Der Spieler, der eine solche Karte spielt, muss „ziehen!“, d.h. er muss **die oberste Karte vom Nachziehstapel** umdrehen, sich die **Kartenfarbe** in der linken, unteren Ecke **ansehen** und die Karte abwerfen. Zeigt diese umgedrehte Karte ein passendes Symbol (und Wert!)



war das „ziehen!“ erfolgreich und der Effekt der Karte wird ausgeführt (die beim „ziehen!“ gezogene Karte wird immer, ohne Auswirkung, abgeworfen). War das „ziehen!“ nicht erfolgreich, passiert nichts: Pech gehabt! Ist ein bestimmter Kartenwert oder eine Spanne von Kartenwerten angegeben, muss die Karte beim „ziehen!“ einen Wert innerhalb dieser Spanne (inklusive der abgebildeten Symbole) und die passende Kartenfarbe haben. Die Abfolge der Werte ist: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

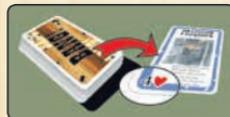


Fass

Das Fass erlaubt dir zu „ziehen!“ wenn du das Ziel eines BANG! bist:
 - wenn du eine Herz-Karte ziehst, wurdest du verfehlt! (so als hättest du eine Fehlschuss! Karte gespielt);
 - ziehst du kein Herz, passiert nichts.

Beispiel: Du bist das Ziel der BANG! Karte eines anderen Spielers. Du hast ein Fass im Spiel: diese Karte gestattet dir zu „ziehen!“ um ein BANG! wirkungslos zu machen, falls du ein Herz ziehst. Also drehst du die oberste Karte vom Nachziehstapel um und legst sie auf den Ablagestapel: es ist eine Herz-4. Das Fass hat gewirkt,

das BANG! ist wirkungslos. Wäre die Karte von einer anderen Farbe gewesen, hätte das Fass keine Wirkung gehabt, aber du hättest immer noch versuchen können, das BANG! mit einem Fehlschuss! ungültig zu machen.



Gefängnis

Siehe diese Karte vor einem beliebigen Spieler aus, unabhängig vom Abstand: Du wirfst ihn ins Gefängnis! Wenn du im Gefängnis bist, musst du zu Beginn deines Zuges „ziehen!“:

- Ziehst du eine Herz-Karte, entkommst du aus dem Gefängnis, d.h. du wirfst das Gefängnis ab und setzt deinen Zug normal fort.
- Ziehst du keine Herz-Karte, wirfst du das Gefängnis ab und setzt eine Runde aus.

Wenn du im Gefängnis bist, kannst du immer noch das Ziel von BANG! Karten sein und kannst immer noch Karten als Antwort darauf spielen (z.B.: Fehlschuss! und Bier), auch außerhalb deines Zuges, wenn nötig. **Das Gefängnis kann nicht gegen den Sheriff gespielt werden.**

Dynamit

Siehe diese Karte vor dir aus: das Dynamit bleibt dort für eine ganze Runde. Wenn du deinen nächsten Zug beginnst (du hast das Dynamit schon im Spiel), musst du zuerst „ziehen!“:

- Ziehst du eine Pik-Karte mit einer Zahl zwischen zwei und neun, explodiert das Dynamit! Wirf es ab und verliere drei Lebenspunkte.
- Ansonsten gib das Dynamit an den Spieler zu deiner linken weiter, der dann in seinem Zug „ziehen!“ muss, etc..

Die Spieler reichen das Dynamit weiter bis es entweder mit der oben beschriebenen Auswirkung explodiert, ein Panik! gezogen, oder mittels Cat Balou, abgeworfen wird. Hast du sowohl das Dynamit, als auch das Gefängnis im Spiel, dann „ziehe!“ zuerst für das Dynamit. Wirst du vom Dynamit verwundet (oder gar eliminiert!) gilt dieser Schaden nicht als von einem Spieler verursacht.



DIE CHARAKTERE



Bart Cassidy (4 Lebenspunkte): Jedes mal, wenn er einen Lebenspunkt verliert, zieht er sofort eine Karte vom Nachziehstapel.

Black Jack (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase seines Zuges muss er die zweite Karte, die er zieht vorzeigen: Ist es ein Herz oder Karo (wie beim „ziehen“!), zieht er eine weitere Karte (ohne sie zu zeigen).



Calamity Janet (4 Lebenspunkte): Sie kann **BANG!** Karten als Fehlschuss! verwenden und umkehrt. Spielt sie einen *Fehlschuss!* als **BANG!**, kann sie in diesem Zug kein weiteres **BANG!** spielen (es sei denn, sie hat die *Volcanic* im Spiel).

El Gringo (3 Lebenspunkte): Jedes mal, wenn er einen Lebenspunkt durch eine Karte verliert, die ein anderer Spieler gespielt hat, zieht er zufällig eine Karte aus der Hand dieses Spielers (eine Karte für jeden Lebenspunkt). Hat dieser Spieler keine Karten mehr – Pech gehabt! Dann kann er nichts ziehen. Beachte, dass Schäden durch Dynamit nicht durch einen Spieler verursacht werden.



Jesse Jones (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase seines Zuges kann er wählen, ob er seine erste Karte vom Nachziehstapel, oder zufällig aus der Hand eines anderen Spielers zieht. Dann zieht er die zweite Karte vom Nachziehstapel.

Jourdonnais (4 Lebenspunkte): Er wird behandelt, als hätte er ständig ein *Fass* im Spiel; er kann „ziehen!“ wenn er das Ziel eines **BANG!** ist und bei einer Herz-Karte ist er verfehlt worden. Hat er zusätzlich eine *Fass* Karte im Spiel, kann er beide benutzen. Dies gibt ihm zwei Chancen das **BANG!** ungültig zu machen bevor er eine *Fehlschuss!* Karte spielen muss.



Kit Carlson (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase seines Zuges sieht er sich die obersten drei Karten des Nachziehstapels an: er wählt zwei davon für sich aus und legt die andere wieder verdeckt auf den Nachziehstapel.

Lucky Duke (4 Lebenspunkte): Jedes mal, wenn er „ziehen!“ muss, deckt er die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel auf und wählt eine davon aus. Danach werden beide Karten abgeworfen.



Paul Regret (3 Lebenspunkte): Er wird behandelt, als hätte er ständig einen *Mustang* im Spiel: Alle anderen Spieler addieren 1 zum Abstand zu ihm hinzu. Hat er zusätzlich eine *Mustang* Karte im Spiel, kann er beide benutzen. Der Abstand zu ihm ist dann für alle Spieler um 2 größer.

Pedro Ramirez (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase seines Zuges kann er wählen, ob er, als seine erste Karte, die oberste Karte vom Ablagestapel oder vom Nachziehstapel zieht. Dann zieht er die zweite Karte vom Nachziehstapel.



Rose Doolan (4 Lebenspunkte): Sie wird behandelt, als hätte sie ständig ein *Zielfernrohr* im Spiel: Sie sieht alle anderen Spieler in einem um 1 verringerten Abstand. Hat sie zusätzlich eine *Zielfernrohr*-Karte im Spiel, kann sie beide benutzen. Der Abstand zu anderen Spielern ist dann um 2 geringer.

Sid Ketchum (4 Lebenspunkte): Er kann jederzeit zwei Karten aus seiner Hand abwerfen, um einen Lebenspunkt zurück zu erhalten. Er kann diese Fähigkeit auch mehrmals hintereinander einsetzen. Nicht vergessen: Man kann nicht mehr Lebenspunkte haben als zu Beginn des Spiels.





Slab the Killer (4 Lebenspunkte): Spieler, die seine **BANG!** Karten ungültig machen wollen, müssen zwei *Fehlschuss!* Karten spielen. Ein erfolgreich eingesetztes Fass zählt nur als ein *Fehlschuss!*

Suzy Lafayette (4 Lebenspunkte): Sobald sie keine Karten mehr auf der Hand hat, zieht sie eine Karte vom Nachziehstapel.



Vulture Sam (4 Lebenspunkte): Wenn ein Spieler eliminiert wird, nimmt Sam alle Karten, die dieser Spieler auf der Hand und im Spiel hatte, auf die Hand.



Willy the Kid (4 Lebenspunkte): Er kann in seinem Zug beliebig viele **BANG!** Karten ausspielen.

DENKE DRAN:

- Jede Karte mit einem *Fehlschuss!* Symbol  kann benutzt werden, um den Effekt einer Karte mit einem **BANG!** Symbol  aufzuheben.
- Du kannst nur eine **BANG!** Karte pro Zug ausspielen, aber du kannst beliebig viele andere Karten mit diesem Symbol  spielen.
- Du kannst keine zwei Karten mit dem gleichen Namen vor dir liegen haben.
- Du kannst nur eine Waffe im Spiel haben, aber wenigstens hast du immer einen *Colt.45*.
- Waffen verändern nicht den Abstand zwischen den Spielern, sie geben nur an, wie weit du schießen kannst.
- Bier hat keine Auswirkung, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind.
- Wenn du deinen letzten Lebenspunkt verlierst, kannst du nur noch Bier spielen, nicht jedoch den *Saloon*.

Vorschlag

Um deine Lebenspunkte zu zählen kannst du eine der nicht benutzten Charakterkarten verwenden. Drehe sie um und enthülle/verdecke die Patronen, indem du deine Charakterkarte auf ihr herauf und herab schiebst, so wie auf dem Bild. Dies macht es einfacher **BANG!** mitzunehmen und überall zu spielen!

Jesse Jones mit drei Lebenspunkten



Hinweis: In diesen Regeln werden „er“, „seine“ etc. verwendet, um beide Geschlechter darzustellen. Danke an alle Testspieler, an ihre Spielgruppen und an alle Spieler für all die wertvollen Anregungen. Der Autor möchte sich persönlich bei den Mitgliedern des Schachclubs „Luigi Valentini“ in Civitavecchia bedanken für deren konstante Unterstützung und ihren Enthusiasmus.

Spielidee: Emiliano Sciarra

Entwicklung: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Illustrationen: Alessandro Pierangelini

Künstlerische Leitung: Stefano De Fazi

Regelbearbeitung: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Deutsche Übersetzung und Regelbearbeitung: Frank Strauss, Michael Fuchs, Martina Morawietz



BANG![®] - Vierte Auflage

Copyright © MMVIII

daVinci Editrice S.r.l.

Via C.Bozza, 8

I-06073 - Corciano - (PG) - Italy

BANG!, dV GIOCHI und das dV GIOCHI sind registered trademarks von daVinci Editrice S.r.l.

Alle rechte vorbehalten.

Für alle Fragen, Kommentare und Anregungen:

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com

Origins awards 2003:

- Bestes traditionelles Kartenspiel

- Bestes Karten Design

Lucca Games 2002:

- Bestes Italienisches Spiel



The BANG![®] **Game System**[™]

2002 ritt ein neuer Sheriff in die Stadt...

BANG! ist das meist-verkaufte, preisgekrönte, Wild-West-Schießereien-Kartenspiel. Die originalen Mechanismen des BANG! Spielsystems beinhalten:

- Der Abstand zwischen den Spielern ist ein Bestandteil des Spiels!
- Einzigartige Charakter Kombinationen machen jedes Spiel unterschiedlich!
- Verschiedene Ziele und geheime Rollen für alle Spieler schaffen Spannung und Überraschung bei jedem Spiel!
- Der Mechanismus des „ziehens“ und die vielen verschiedenen Kartentypen verleihen dem Spiel Tiefe!

Schließlich können sich eine halbe Million Cowboys nicht irren!



BANG![®] - **DODGE CITY**[™]

Das ist die Erweiterung für BANG!, die man einfach haben muss!

Die brandneue Ausgabe enthält:

- Mehr Charaktere mit einzigartigen Fähigkeiten!
- Neue, grün umrandete Karten mit ihren eigenen Spezialregeln!
- Zusätzliche Mechanismen zum Ausspielen der Karten!
- Regeln und Rollenkarten für eine Schießerei mit bis zu 8 Spielern!
- Komplette Regeln für Spiele mit 3 Spielern!
- Und, als spezieller Bonus: Ist die komplette, nicht mehr erhältliche "High Noon" Erweiterung mit enthalten!