



BANG!



THE BULLET!

Ein Kartenspiel besonderen Kalibers!

Seit Beginn der Besiedlung des Westens stehen sich der Sheriff und die Outlaws gegenüber. Der Kopfgeldjäger schmiedet insgeheim seine Pläne und ist jederzeit bereit für die eine oder die andere Seite Partei zu ergreifen... Wer ist ein gnadenloser Outlaw und will den Sheriff töten? Um das herauszufinden, musst Du (Karten) ziehen!

High Noon – unter der brennenden Mittagssonne bahnen sich unvorhergesehene Ereignisse an und hart gesottene Helden suchen nach Deckung in einer Geisterstadt. Weiter im Westen liegt Dodge City, eine blühende und gefährliche Stadt. Neue Revolverhelden fordern die alten heraus und verwenden dabei neue Tricks und Fähigkeiten! Eine Hand voll Karten hilft, mit den Schwierigkeiten fertig zu werden, wenn plötzlich Revolverhelden aus ihren Verstecken hervorkommen, die noch merkwürdiger und schwerer zu fangen sind.

Jetzt, hat der Sheriff beschlossen, wird er die Angelegenheit auf seine Art endgültig bereinigen – mit einer Kugel. Auf der Kugel steht ein Name.

Und der Name ist **BANG!**

Diese Sonderausgabe enthält alle Karten, die bisher für BANG! veröffentlicht wurden, und noch ein paar mehr!

-**BANG!** - Das weltbekannte Western-Kartenspiel

-**High Noon** - Die erste limitierte Erweiterung

-**Dodge City** - Neue Karten und Personen, für bis zu 8 Spieler

-**A Fistful of Cards** - Eine weitere limitierte Erweiterung, die unter Mitwirkung von Spielern in der ganzen Welt zustande gekommen ist.

Außerdem drei spezielle Charaktere, die sich BANG! Fans auf der ganzen Welt gewünscht haben:

-**UNCLE WILL**

-**JOHNNY KISCH**

-**SANTA CLAUS**

Zwei neue Karten für High Noon, die so noch niemals erhältlich waren:

-**NEUE IDENTITÄT**

-**HANDSCHELLEN**

... und noch mehr:

- zwei Blanko-Karten für eigene Ideen und der glänzende Sheriff-Stern!

BANG!

für 4 bis 7 Spieler ab 8 Jahren.

BANG! ist ein Spiel um Schießereien im besten Italo-Western-Stil, in denen der Sheriff gegen eine Gruppe von Gesetzlosen, die so genannten Outlaws, kämpft. Dabei unterstützen ihn seine Hilfssheriffs. Aber da ist auch noch der Kopfgeldjäger, der seine eigenen Ziele verfolgt!





In BANG! verkörpert jeder Spieler einen dieser Western-Helden und übernimmt mit ihm die Rolle eines Gesetzeshüters, eines Outlaws oder des Kopfgeldjägers.

SPIELMATERIAL

- 103 Karten in drei verschiedenen Arten mit unterschiedlichen Rückseiten:
 - ~ 7 Rollenkarten (mit Stern) (1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Outlaws, 1 Kopfgeldjäger);
 - ~ 16 Personenkarten (Rückseite: fünf Patronen);
 - ~ 80 Spielkarten (Rückseite: Einschusslöcher);
 - 7 Übersichtskarten mit Erklärung der Symbole.

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

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. Zur Anzeige seiner Lebenspunkte bekommt jeder Spieler eine weitere Personenkarte. Diese Karte deckt er nicht auf, sondern legt sie mit der Rückseite nach oben unter seine offene Personenkarte. Anschließend schiebt er die offene Personenkarte so weit nach unten, dass auf der Karte darunter genau so viele Patronen zu sehen sind, wie auf seiner Personenkarte oben rechts abgebildet sind. Das sind die Lebenspunkte, mit denen er das Spiel beginnt. Im Spielverlauf werden die Patronen nach und nach abgedeckt, um anzuzeigen, dass die Person verletzt wurde.

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.

Lege die restlichen Rollenkarten und Charakterkarten zurück in die Kiste. Mische die **Spielkarten** und gib jedem Spieler verdeckt so viele Karten, wie er Patronen hat. Lege 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.



SPIELVERLAUF

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 Nachziehstapel aufgebraucht 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;
- Du kannst **von jeder Karte nur ein Exemplar** im Spiel haben;
- Du kannst **nur eine Waffe** im Spiel haben;

Wenn der Spieler eine Karte ausspielt, befolgt er die Anweisungen, die meist in Form von Symbolen unten auf der Karte angegeben sind. Die Symbole werden weiter hinten in der Regel erklärt.

Normalerweise wird eine Karte sofort ausgeführt und dann auf den Ablagestapel gelegt. Karten mit einem blauen Rand, wie beispielsweise die Waffe in der Abbildung, haben eine anhaltende Wirkung und bleiben vor dem Spieler offen auf dem Tisch liegen. Die Wirkung dieser Karten hält so lange an, wie sie im Spiel sind, das heißt, so lange, bis sie abgeworfen oder auf andere Art entfernt werden (beispielsweise durch die Karte **Cat Balou**) oder bis ein bestimmtes Ereignis eintritt (beispielsweise bei den Karten **Gefängnis** oder **Dynamit**).



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.

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.

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.

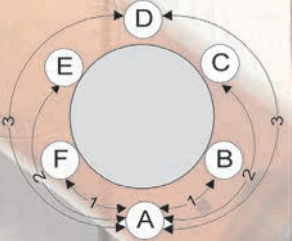
Jetzt wo du mit den Regeln vertraut bist, lass uns die Karten von BANG! im Detail betrachten!

DIE KARTEN

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. Wenn ein Spieler eliminiert wird, zählt er bei der Berechnung des Abstandes nicht mehr mit: einige Spieler „kommen näher“ wenn jemand eliminiert wird.

Achtung: Die beiden folgenden Karten können den Abstand der Spieler zueinander verändern:



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 A einen *Mustang* im Spiel hat, würden B und F sie im Abstand von 2 sehen, C und E in einem Abstand von 3 und D in einem Abstand von 4, während A 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 normalen Abstand. Ein Abstand von weniger als 1 wird trotzdem als 1 gesehen.

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

Waffen

Du beginnst das Spiel mit einem **Colt.45** Revolver. Dies wird nicht durch irgendeine Karte dargestellt. 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 eine **Waffen-Karte** im Spiel haben. 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 (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.



vBANG! 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** (stelle die Anzeige deiner Lebenspunkte sofort auf den neuen Wert). 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**. (stelle die Anzeige deiner Lebenspunkte sofort auf den neuen Wert). **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 wärest du trotzdem eliminiert, denn deine Lebenspunkte wären immer noch auf Null!

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.

DIE SYMBOLE AUF DEN KARTEN

Jede Karte zeigt ein oder mehrere Symbole an, die den Effekt der Karte angeben.



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 Karten auf deine **Hand**.



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

Beispiel.



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



Panik! „Ziehe eine Karte“ von „einem Spieler in 1 Abstand“.



Cat Balou. Zwingen „einen beliebigen Spieler“ eine „Karte abzuwerfen“.

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.



Saloon. 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.



Sonderkarte



Es gibt sechs verschiedene Sonderkarten. Sie sind in der linken unteren Ecke der Abbildung mit einem Buchsymbol gekennzeichnet. Diese Karten tragen einen kurzen Text, der ihre Wirkung beschreibt. Sie werden nachfolgend ausführlicher erklärt:



Dynamit: Spiele 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*! Werf 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.

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.



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.

Indianer!: 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.



Gefängnis: Spiele 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.

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.



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.



Calamity Janet (4 Lebenspunkte): Sie kann **BANG!** Karten als **Fehlschuss!** verwenden und umgekehrt. 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 Zugbeliebig viele **BANG!** Karten ausspielen.



Eine kugelsichere Erweiterung für **BANG!**

Dodge City: eine große, brodelnde, lebendige und... gefährliche Stadt! Seine Saloons sind ebenso legendär wie die Leute, die hier Halt machen. Vom plötzlichen Reichtum der Stadt angezogen, beherrschen Gauner die Straßen und Schießereien sind an der Tagesordnung. Nur die tapfersten Sheriffs können hier Recht und Ordnung aufrechterhalten. Bist du dieser Herausforderung gewachsen, oder wirst auch du auf dem weltbekannten Boot Hill enden?

INHALT

- 8 Rollenkarten
- 15 Personenkarten
- 40 Spielkarten
- 1 Übersichtskarte

Diese Erweiterung enthält 15 neue Personenkarten und 40 neue Spielkarten. Die neuen Karten werden mit den alten Karten des jeweiligen Typs zusammen gemischt. Die 8 Rollenkarten ermöglichen es, **BANG!** mit 8 Spielern zu spielen. Die Regeln von **BANG!** gelten unverändert mit den folgenden Zusätzen:

KARTEN MIT GRÜNEM RAND

Einige der neuen Karten haben einen grünen Rand. Diese Karten legt der Spieler offen vor sich ab, genau so wie Karten mit einem blauen Rand. Er kann sie jedoch **nicht in dem selben Zug** benutzen, in dem er sie ausgespielt hat.

Damit der Spieler die Funktion einer grünen Karte nutzen kann, muss er sie auf den Ablagestapel legen. Er kann grüne Karten nur in seinem eigenen Zug einsetzen. Eine Ausnahme davon sind Karten mit dem Fehlschuss!-Symbol: Sie können auch eingesetzt werden, wenn der Spieler nicht am Zug ist. Karten mit einem grünen Rand können, ebenso wie die Karten mit blauem Rand, beispielsweise durch *Cat Balou*-, *Panik!*- oder *Can Can*-Karten entfernt werden.

Nimmt ein Spieler einem anderen eine Karte mit grünem Rand weg, kann er sie zwar auf die Hand nehmen und sofort ausspielen, er kann sie aber erst in seinem nächsten Zug benutzen.



Beispiel: Der Spieler legt einen Sombrero vor sich aus. Erst wenn sein linker Nachbar mit seinem Zug begonnen hat, kann der Spieler die Karte benutzen, um einen Treffer zu verhindern.

Beispiel: Der Spieler legt einen Derringer offen vor sich aus. In einem seiner späteren Züge kann er dann die Karte auf den Ablagestapel legen, um auf einen Mitspieler im Abstand 1 einen Treffer zu spielen. Anschließend nimmt er eine Karte vom Talon.



DAS SYMBOL 'LEGE EINE ZWEITE KARTE AB'



Einige Karten zeigen dieses neue Symbol. Auf das Symbol folgt immer ein Gleichheitszeichen, hinter dem weitere Symbole stehen. Um die Funktion dieser Karten zu nutzen, muss der Spieler, wenn er die Karte auf den Ablagestapel legt, **zusätzlich eine beliebige Karte** aus seiner Hand auf den Ablagestapel legen.



Beispiel: Der Spieler spielt eine Schlägerei aus und legt zusätzlich eine weitere Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Nun müssen alle anderen Spieler eine Karte ablegen. Der Spieler, der die Schlägerei ausgespielt hat, darf bei jedem Mitspieler einzeln entscheiden, ob dieser eine zufällige Handkarte ablegen muss oder welche der Karten er ablegen muss, die er vor sich liegen hat.






Beispiel: Der Spieler spielt einen Tequila aus und legt zusätzlich eine weitere Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel.

Anschließend benennt er einen beliebigen Spieler, der 1 Lebenspunkt zurück erhält. Er darf auch sich selbst benennen.

ANDERE KARTEN

Diese Erweiterung enthält auch Karten, die mit denen des Grundspiels identisch sind. Sie sorgen dafür, dass das Verhältnis der verschiedenen Karten untereinander ausgewogen bleibt. Andere Karten zeigen die bekannten Symbole in neuen Kombinationen. Die Funktion der Karte ergibt sich, wenn man einfach die Symbole nacheinander liest. Zur Erinnerung:

- Jede Karte mit einem Fehlschuss!-Symbol  kann eingesetzt werden, um die Wirkung einer Karte mit einem Treffer!-Symbol  aufzuheben.
- Wenn ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt verliert, kann er nur Bier-Karten ausspielen, um zu verhindern, dass er ausscheidet. Andere Karten mit einer ähnlichen Funktion, wie etwa Saloon, Feldflasche, Tequila oder Whisky, darf er nicht dafür nicht ausspielen.
- Ein Spieler darf während seines Zuges **nur 1 BANG!-Karte** ausspielen. Er darf außerdem beliebig viele andere Karten ausspielen, die ein Treffer!-Symbol  zeigen.
- Wenn das *Dynamit* nicht explodiert, muss der Spieler es an den nächsten Mitspieler links von ihm weitergeben, der kein *Dynamit* vor sich liegen hat. Denn ein Spieler darf niemals zwei Karten mit demselben Namen im Spiel haben.



Beispiel: Der Spieler kann als Reaktion auf einen Kinnhaken die Karte Ausweichen spielen. Damit verhindert er den Treffer, und er darf eine Karte vom Talon nehmen.

REGEL FÜR 8 SPIELER

Diese Erweiterung enthält 8 Rollenkarten als Ersatz für die Rollenkarten aus dem Grundspiel: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Outlaws und 2 Kopfgeldjäger. Bei 8 Spielern werden alle Rollenkarten wie gewohnt verdeckt verteilt. Jeder der beiden Kopfgeldjäger spielt allein. Ein Kopfgeldjäger gewinnt nur dann, wenn er der letzte Überlebende ist. Stehen in der Schlussphase des Spiels nur noch die beiden Kopfgeldjäger dem Sheriff gegenüber und der Sheriff scheidet zuerst aus, gewinnen die Outlaws!

SONDERREGEL FÜR 3 SPIELER

Die drei Rollenkarten Hilfssheriff, Outlaw und Kopfgeldjäger werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält eine Rollenkarte und legt sie **offen** vor sich ab. Nun kennt jeder die Rollen der anderen. Jeder Spieler hat sein eigenes Spielziel:

- Der **Hilfssheriff** muss den Kopfgeldjäger ausschalten.
- Der **Kopfgeldjäger** muss den Outlaw ausschalten.
- Der **Outlaw** muss den Hilfssheriff ausschalten.

Es gelten die normalen Spielregeln. Der Hilfssheriff beginnt. Es gewinnt der Spieler, der als erster sein Spielziel erreicht. Er erreicht sein Spielziel nur, wenn er selbst den letzten Treffer erzielt, durch den der Mitspieler ausscheidet. Der Hilfssheriff, zum Beispiel, muss also selbst den Kopfgeldjäger ausschalten. Wird ein Spieler ausgeschaltet, ohne dass damit ein anderer Spieler sein Spielziel erreicht, etwa weil der dritte Spieler den letzten Treffer erzielt hat, gewinnt derjenige der beiden übrigen Spieler, der den anderen zuerst ausschaltet.

Beispiel: Der Outlaw schaltet den Kopfgeldjäger aus. Damit hat der Hilfssheriff nicht gewonnen. Dieser muss nun den Outlaw ausschalten, um zu gewinnen, und der Outlaw muss den Hilfssheriff ausschalten.

Der Spieler, der einen Mitspieler ausschaltet – unabhängig von dessen

Rolle –, erhält als Belohnung 3 Karten vom Talon. Da es keinen Sheriff gibt, darf das *Gefängnis* auf jeden Spieler ausgespielt werden. Hinweis: Auch im Spiel zu Dritt gilt, dass keine *Bier*-Karten mehr gespielt werden dürfen, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind.

DIE NEUEN PERSONEN



Apache Kid (3 Lebenspunkte): Karo-Karten, die andere Spieler ausspielen, haben auf ihn keine Wirkung. Das gilt nicht für *BANG!*-Karten, die während eines *Duells* abgeworfen werden.



Belle Star (4 Lebenspunkte): Während sie am Zug ist, haben alle Karten, die ihre Mitspieler im Spiel haben, keine Wirkung. Das gilt sowohl für Karten mit einem blauen Rand, als auch für Karten mit einem grünen Rand.



Bill Noface (4 Lebenspunkte): In Phase I nimmt er 1 Karte vom Talon. Für jeden Lebenspunkt, den er weniger hat als bei Spielbeginn, nimmt er eine weitere Karte vom Talon. Besitzt er noch alle Lebenspunkte, nimmt er nur 1 Karte; fehlt ihm 1 Lebenspunkt, nimmt er 2 Karten; fehlen ihm 2 Lebenspunkte, nimmt er 3 Karten und so weiter.



Chuck Wengam (4 Lebenspunkte): In seinem Zug darf er 1 Lebenspunkt abgeben, um 2 Karten vom Talon zu nehmen. Er darf dafür aber nicht seinen letzten Lebenspunkt abgeben. Er kann diese Fähigkeit während seines Zuges auch mehrfach einsetzen.



Doc Holyday (4 Lebenspunkte): Er darf einmal während seines Zuges 2 beliebige Karten abwerfen und einen Mitspieler in erreichbarem Abstand bestimmen, der einen Treffer erhält. Der Mitspieler kann versuchen, den Treffer zu verhindern. Der Einsatz dieser Fähigkeit gilt nicht als Ausspielen einer *BANG!*-Karte. Setzt Doc Holiday seine Fähigkeit gegen Apache Kid ein, genügt es, wenn eine der beiden Karten kein Karo ist.



Elena Fuente (3 Lebenspunkte): Sie darf jede Karte von ihrer Hand als Fehlschuss! ausspielen.



Greg Digger (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn eine andere Person ausgeschaltet wird, erhält er 2 Lebenspunkte zurück. Er kann nicht mehr Lebenspunkte zurück erhalten, als er bei Spielbeginn hatte.



Herb Hunter (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn eine andere Person ausgeschaltet wird, nimmt er 2 Karten vom Talon. Schaltet er beispielweise einen Outlaw aus, erhält er 5 Karten.



José Delgado (4 Lebenspunkte): Während seines Zuges darf er 1 Karte mit blauem Rand von seiner Hand ablegen, um dafür 2 Karten vom Talon zu nehmen. Er kann diese Fähigkeit in seinem Zug zweimal einsetzen.



Molly Stark (4 Lebenspunkte): Jedes mal, wenn sie eine Karte ausspielt oder freiwillig abwirft, wenn sie nicht am Zug ist (z.B.: Fehlschuss!, Bier oder *BANG!* bei den Indianern!), zieht sie eine Karte vom Talon. Spielt ein anderer Spieler ein *Duell* auf Molly Stark, erhält sie erst am Ende des *Duells* für jede von ihr abgelegte *BANG!*-Karte eine neue Karte vom Talon. Karten, die sie ablegen muss, beispielweise als Folge einer *Cat Balow*-, *Schlägerei*- oder *Can-Can*-Karte, gelten nicht als freiwillig abgelegt.



Pat Brennan (4 Lebenspunkte): Er darf in Phase I, anstatt 2 Karten vom Talon zu nehmen, 1 blaue oder grüne Karte – und nur diese eine Karte! – nehmen, die offen vor einem beliebigen Mitspieler liegt, und sie auf seine Hand nehmen.



Pixie Pete (3 Lebenspunkte): In Phase I nimmt er 3 Karten vom Talon, anstatt der üblichen 2 Karten.



Sean Mallory (3 Lebenspunkte): Er darf in Phase III seines Zuges bis zu 10 Karten auf der Hand behalten. Er muss keine Karten abwerfen, wenn er mehr Karten auf der Hand hat als er noch Lebenspunkte hat. Er muss nur dann Karten abwerfen, wenn er 11 oder mehr Karten auf der Hand hat.



Tequila Joe (4 Lebenspunkte): Für jede Bier-Karte die er ausspielt, erhält er 2 Lebenspunkte zurück, anstatt wie üblich 1 Lebenspunkt. Dies gilt nicht für andere Karten, durch die er Lebenspunkte zurückerhält, wie beispielsweise *Saloon*, *Tequila* oder *Feldflasche*.



Vera Custer (3 Lebenspunkte): Am Beginn ihres Zuges, noch bevor sie Karten vom Talon nimmt, wählt sie eine andere Person aus, die noch im Spiel ist. Bis zu ihrem nächsten Zug hat sie die Fähigkeit dieser Person.



**HIGH
NOON**

HIGH NOON UND A FISTFUL OF CARDS



**A FISTFUL OF
CARDS**

Die Schießereien zwischen dem Sheriff und den Outlaws nehmen zu. Die Spieler müssen vor den Richter treten oder während eines Goldrauschs einen klaren Kopf behalten und ganz, ganz vorsichtig durch eine Geisterstadt gehen!

Inhalt: 15 Karten für jede der beiden Erweiterungen

High Noon und **Für eine handvoll Karten** sind zwei **BANG!**-Erweiterungen, die beide nach den selben Regeln gespielt werden. Man kann die beiden Erweiterungen an ihren unterschiedlichen Rändern und Rückseiten erkennen.

Das Spiel verläuft wie bei **BANG!**, mit folgender zusätzlicher Regel: Der Sheriff wählt eine der beiden Erweiterungen aus und sucht die Karte *High Noon* (oder *Für eine Hand voll Karten*, wenn er sich für die andere Erweiterung entscheidet) heraus, mischt verdeckt die übrigen Karten der Erweiterung und legt die zuvor herausgesuchte Karte **verdeckt oben auf den Stapel**. Anschließend dreht er den Stapel um und legt ihn **aufgedeckt** neben sich ab.

Ab der zweiten Runde nimmt der Sheriff vor seinem Zug die oberste Karte vom Stapel (dabei muss er darauf achten, dass nur die folgende Karte sichtbar wird), liest sie laut vor und legt sie in die Tischmitte. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels für diese Erweiterung. Die oberste Karte auf diesem Ablagestapel ist nun im Spiel, und die Spieler müssen die Anweisungen der Karte befolgen, bis sie von einer neuen Karte verdeckt wird. Die letzte Karte des Stapels (*High Noon* oder *Für eine Hand voll Karten*), bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Hinweis: Die Formulierung „zu Beginn des Zuges“ auf einigen Karten dieser Erweiterungen bedeutet, dass die betreffende Karte vor jeder anderen Aktion des Spielers ins Spiel eingreift.

Beide Erweiterungen können miteinander kombiniert werden: Der Sheriff legt die beiden Karten *High Noon* und *Für eine Hand voll Karten* zur Seite, mischt die übrigen Karten der beiden Erweiterungen zusammen und zählt 12 Karten von oben ab. Wenn ein längeres Spiel gewünscht wird, kann er auch mehr Karten abzählen. Anschließend legt er eine der beiden zur Seite gelegten Karten oben auf den Stapel, dreht den Stapel herum und legt ihn offen neben sich ab.

BANG!® - The Bullet™, II Auflage enthält:

BANG!® - IV Auflage; **DODGE CITY™ - III** Auflage; **HIGH NOON™ - II** Auflage;
A FISTFUL OF CARDS™ - II Auflage

Autor: Emiliano Sciarra

Development: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Illustration: Alessandro Pierangelini, Toni Cittadini, Eriadan

Design: Stefano De Fazi

Regeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu, Frank Strauss

Dodge City, High Noon, A Fistful of Cards, The Bullet sind trademarks. *BANG!*, *dV GIOCHI* und das *dV GIOCHI* logo sind registered trademarks of daVinci Editrice S.r.l. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © MMIX
daVinci Editrice S.r.l.

Via Bozza, 8

I-06073 Corchiano (PG), Italy

Für Fragen und Anregungen:

www.dvgiochi.com -info@dvgiochi.com

