



**BANG! The Duel** ist ein Spiel für 2 Spieler, das auf dem klassischen BANG!® Game System™ basiert. Endlich stehen sich Gesetzeshüter und Banditen direkt gegenüber und es kommt zu Schießereien mit überraschenden Wendungen. Jede Seite stellt zwei Charaktere gleichzeitig: einen an der Front, den anderen als Nachhut. Nur durch cleveres Platzieren der Charaktere und geschickte Nutzung ihrer Fähigkeiten und Ressourcen, kannst du auf den Sieg hoffen. Sei der Erste, der alle seine Gegner in den Staub schickt!

# Spielmaterial



- \* 80 Spielkarten, aufgeteilt in 2 Stapel mit jeweils 40 Karten – einer für die Gesetzeshüter  und einer für die Banditen 

- \* 24 Charakterkarten:  
12 Gesetzeshüter und 12 Banditen



- \* 1 Spielvorbereitungs- und 4 Übersichtskarten

- \* 2 „Aktiver Charakter“-Marker (AC-Marker):  
1 für die Gesetzeshüter und 1 für die Banditen



- \* 20 Patronen-Marker  
als Lebenspunkte

- \* Diese Spielregel

## Spielziel

Die Spieler kontrollieren jeweils eine Gruppe von Revolverhelden – entweder die Gesetzeshüter oder die Banditen. Jedem Spieler stehen immer 2 Charaktere gleichzeitig zur Verfügung. Einen platziert der Spieler an der Front – er wird „aktiver Charakter“ (**AC**) genannt. Den anderen platziert er als Nachhut – er wird „unterstützender Charakter“ (**UC**) genannt.

Basierend auf den Regeln des Klassikers BANG!, versuchen beide Spieler die Charaktere ihres Gegners niederzustrecken. Für jeden Charakter, der eliminiert wird, kommt ein neuer ins Spiel.

Jeder Spieler startet mit seinem eigenen Stapel Spielkarten, der sich von dem des Gegners unterscheidet. Beide Spieler werfen ihre Karten jedoch auf einen gemeinsamen Ablagestapel ab. Im weiteren Spielverlauf werden die abgeworfenen Karten gemischt und als allgemeiner Nachziehstapel bereitgelegt. Dadurch können die Spieler auch Karten nutzen, die zunächst nur ihrem Gegner zur Verfügung standen.

Der erste Spieler, der alle Charaktere seines Gegners eliminiert, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Marker vorsichtig aus dem Stanzrahmen gelöst.

Ein Spieler spielt die Gesetzeshüter, der andere die Banditen. Die Spielvorbereitungskarte zeigt den Spielaufbau. Jeder Spieler erhält 2 Übersichtskarten.

- \* Die Spieler mischen ihre **12 Charakterkarten** verdeckt und **ziehen zufällig 4 Charaktere**. Für ein längeres Spiel können sie sich darauf einigen, mit mehr Charakteren zu spielen. Die übrigen Charakterkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Die Spieler sehen sich die Charaktere, die sie gezogen haben an, mischen sie verdeckt und legen sie als Reserve bereit.
- \* Die Spieler ziehen jeweils die obersten **2 Charaktere** von ihrer Reserve. Sie wählen 1 davon als **AC**, decken ihn gleichzeitig auf und stellen ihren **AC-Marker** darauf. Anschließend decken sie ihren **UC** auf und legen ihn neben den AC. Auf jeden Charakter legen sie nun die darauf angezeigte Anzahl **Patronen-Marker**. Die übrigen Patronen werden als Vorrat bereitgelegt.
- \* Die Spieler mischen ihre **40 Spielkarten**, legen sie als Nachziehstapel vor sich ab und ziehen ihre **Starthand**:  
**4 Karten** für den Gesetzeshüter und  
**5 Karten** für den Banditen.



## Die Charaktere

SEITE



NAME

LEBENSUNKTE

BILD

FÄHIGKEIT

Immer wenn Dalon Ranger durch deinen Gegner 1 Lebenspunkt verliert, ziehst du 1 Karte.

Jeder Charakter im Spiel beginnt zunächst mit der auf der Karte gezeigten Anzahl von Lebenspunkten (= Patronen). Diese Zahl steht auch für die maximale Anzahl an Lebenspunkten, die er besitzen kann. Verliert ein Charakter seinen letzten Lebenspunkt, ist er eliminiert und wird durch den nächsten Charakter aus der Reserve ersetzt. Um seine Fähigkeit zu nutzen, muss der Charakter am Leben sein: Sie kann nicht genutzt werden, wenn er seinen letzten Lebenspunkt verloren hat.

**Beispiel:** Dalon Ranger lässt den Spieler immer 1 Karte ziehen, wenn er 1 Lebenspunkt verliert. Der Spieler kann diese Fähigkeit jedoch nicht nutzen, wenn Dalon Ranger seinen letzten Lebenspunkt verliert, da er aus dem Spiel ist, bevor sie wirkt.

## Spielablauf

Der Gesetzeshüter beginnt. Die Spieler spielen ihre Züge abwechselnd. Jeder Zug ist in die folgenden Phasen unterteilt (Reihenfolge beachten):

1. Ziehen
2. Karten spielen und AC-Marker bewegen
3. Abwerfen

### 1. ZIEHEN

Der Spieler zieht die obersten **2 Karten** von seinem Nachziehstapel.

Jeder Spieler zieht zunächst nur vom eigenen Nachziehstapel, bis dieser aufgebraucht ist. Ist der Nachziehstapel des einen Spielers aufgebraucht, wird der gemeinsame Ablagestapel gemischt und als neuer **allgemeiner Nachziehstapel** bereitgelegt. Dieser Spieler zieht ab sofort vom allgemeinen Nachziehstapel.

Ist der Nachziehstapel des anderen Spielers ebenfalls aufgebraucht, wird der Ablagestapel nicht gemischt. Dieser Spieler zieht ab sofort vom bereits bestehenden allgemeinen Nachziehstapel. Ist der allgemeine Nachziehstapel aufgebraucht wird der Ablagestapel wieder gemischt und als neuer allgemeiner Nachziehstapel bereitgelegt.

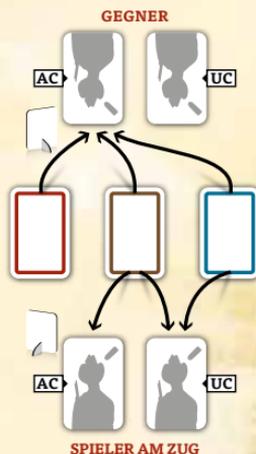
## 2. KARTEN SPIELEN UND AC-MARKER BEWEGEN

Der Spieler darf Karten von seiner Hand ausspielen, um die Charaktere des Gegners anzugreifen und zu schwächen oder um seine eigenen Charaktere zu verteidigen beziehungsweise zu stärken. Er darf beliebig viele Handkarten (auch gar keine) unter Beachtung der folgenden Einschränkungen ausspielen:

- \* **Der Spieler darf maximal 1 BANG!-Karte (roter Rand) pro Zug und diese nur auf den AC des Gegners spielen.**
- \* **Der Spieler darf Aktions-Karten (brauner Rand) auf jeden Charakter, außer auf den UC des Gegners spielen.**
- \* **Der Spieler darf Ausrüstungs-Karten (blauer Rand) nur auf den eigenen UC oder den AC des Gegners spielen.**

(weitere Informationen siehe „Die Karten“, Seite 6/7)

**Einmal** zu einem beliebigen Zeitpunkt in dieser Phase, **darf der Spieler seinen AC-Marker von einem Charakter zum anderen bewegen:** Seine Charaktere „wechseln“ die Positionen. Anders gesagt wird sein AC zum UC und umgekehrt. Zur Vereinfachung werden die Karten jedoch nicht wirklich getauscht und stattdessen wird nur der AC-Marker bewegt. Dieser Wechsel ist freiwillig. Der Spieler darf sich auch entscheiden, die Positionen seiner Charaktere über beliebig viele Züge hinweg beizubehalten. Die Entscheidung welcher Charakter der aktive sein soll muss wohlbedacht sein, denn nur die Fähigkeiten und Karten des AC sind auch aktiv.



**Die Fähigkeiten und Karten des UCs sind inaktiv und werden ignoriert,** es sei denn:

- \* **Sie zeigen das ☹-Symbol.** Dieses Symbol bedeutet, dass die Karte **immer aktiv** ist, auch wenn sie an der UC Position liegt (z.B. *Büffelherde*).
- \* **Der UC ist Ziel einer Karte oder Fähigkeit** (*Indianer!*, *Gatling*, etc.). In diesem Fall werden seine Fähigkeit und seine Karten vorübergehend aktiv, nur um darauf zu reagieren und werden anschließend sofort wieder inaktiv (z.B. kann der UC sein *Fass* nutzen, um auf eine *Winchester* zu reagieren). Zur selben Zeit wird der AC des Spielers kurzzeitig inaktiv und wird anschließend sofort wieder aktiv. Grundsätzlich gilt zwar, dass auf den UC des Gegners nicht gezielt werden darf. Es gibt aber einige Karten, die dies dennoch erlauben können.

**Wichtig:** Hat ein Spieler nur noch 1 Charakter, ist dieser beides: AC und UC. Er kann nicht „wechseln“ und der AC-Marker bleibt bei dem Charakter stehen.

### 3. ABWERFEN

Sobald die 2. Phase vorüber ist, muss der Spieler gegebenenfalls Handkarten abwerfen: Hat er **mehr Karten auf seiner Hand, als die momentane Anzahl der Lebenspunkte seines ACs**, wirft er überzählige Handkarten seiner Wahl ab. Abgeworfene Karten werden immer auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt.

**Ausnahme:** Hat sein AC nur noch 1 Lebenspunkt übrig, darf der Spieler bis zu 2 Karten übrig behalten.

Hat der Spieler am Ende der 2. Phase weniger oder genauso viele Karten wie die Anzahl der Lebenspunkte seines ACs auf der Hand, muss er in der 3. Phase nichts tun.

Anschließend endet der Zug des Spielers und sein Gegner ist am Zug.



Es gibt 3 Arten von Karten: **Aktion** (brauner Rand), **Ausrüstung** (blauer Rand) und **BANG!** (roter Rand).

- \* **Aktions-Karten:** Diese Karten werden nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt und haben einen sofortigen Effekt. Der Text beziehungsweise die Symbole auf der Karte beschreiben ihren Effekt. Grundsätzlich gilt, dass Aktions-Karten nicht auf den UC des Gegners gespielt werden können.
- \* **Ausrüstungs-Karten:** Diese Karten werden nach dem Ausspielen offen auf den Tisch gelegt. Sie bleiben im Spiel und haben dauerhafte Effekte. Die Spieler dürfen Ausrüstungen **nur auf ihren UC oder den AC des Gegners** spielen. Um anzuzeigen, welche Ausrüstung zu welchem ihrer Charaktere gehört, werden die Ausrüstungen des linken Charakters links von ihm und die des rechten Charakters rechts von ihm gelegt. Die Ausrüstung eines Charakters wirkt sich nur auf ihn aus. Ausrüstungs-Karten mit dem -Symbol (*Klapperschlange*, *Dynamit*, *Büffelherde*) müssen vor den Charakter gelegt werden und sind immer aktiv.



Spielt ein Spieler eine Ausrüstungs-Karte mit dem selben Namen wie eine andere, bereits mit diesem Charakter im Spiel befindliche Ausrüstung auf ihn, ersetzt die neue Karte die alte Karte, die dadurch abgeworfen wird. Wird ein AC zum UC oder umgekehrt, wechseln ihre Ausrüstungen nicht den Besitzer! Ausrüstungen können zum Beispiel durch Karten wie *Diebstahl* abgeworfen werden.

- \* **BANG!-Karten:** Diese Karten werden ähnlich wie Aktions-Karten gespielt. Ein Spieler darf jedoch maximal **1 BANG!-Karte pro Zug spielen**. Mit Karten wie zum Beispiel *Waffengürtel* kann dieses Limit aber verändert werden. BANG!-Karten dürfen nur auf den AC des Gegners gespielt werden.



## SCHÜSSE UND AUSWEICHEN

Karten mit dem ☀-Symbol in der Mitte werden „Schuss“-Karten genannt und sind die gängigste Methode, um den Charakteren des Gegners Lebenspunkte abzuziehen. Mit diesen Karten kann grundsätzlich nur auf den AC des Gegners gezielt werden. Eine ☀-Karte verursacht 1 Treffer, sofern der Text auf der Karte nichts anderes vorgibt. Schüsse können auch durch andere Karten abgefeuert werden, zum Beispiel durch *Feuererwiderung* oder auch durch Fähigkeiten von Charakteren. Der Gegner kann einen Treffer verhindern durch:

- \* sofortiges Ausspielen einer „Ausweichen“-Karte von seiner Hand (außerhalb seines Zuges), zum Beispiel einer Aktions-Karte mit dem „Ausweichen“-Symbol in der Mitte (☹) (z.B. *Fehlschuss!* oder *Feuererwiderung*).

oder

- \* erfolgreiche Nutzung einer Ausrüstungs-Karte mit ☹-Symbol, die sich bereits mit dem Charakter, auf den gezielt wird, im Spiel befindet (z.B. *Hut* oder *Fass*).

oder

- \* Nutzung der Fähigkeit eines Charakters, die das Verhindern eines Treffers ermöglicht (z.B. *Sid Curry* oder *Annie Oakey*).

Für jeden Schuss, der nicht abgewehrt wird, **verliert der Charakter, auf den gezielt wurde, 1 Lebenspunkt**: Der Spieler legt 1 Patronen-Marker von dem Charakter zurück in den Vorrat. Verliert er seinen letzten Lebenspunkt, ist der Charakter aus dem Spiel (siehe „Einen Charakter eliminieren“, Seite 10).



### Zusammenfassung:

- \* Eine **BANG!-Karte** ist eine Karte mit rotem Rand. In seinem Zug darf ein Spieler maximal 1 BANG!-Karte spielen. Eine BANG!-Karte kann einen Schuss-Effekt und/oder andere Effekte haben.
- \* Eine **Schuss-Karte** ist eine Karte mit dem ☀-Symbol. Manche Schuss-Karten sind BANG!-Karten, andere nicht. In seinem Zug darf ein Spieler mehrere Schuss-Karten spielen, jedoch nur 1 BANG!-Karte.

Symbole im Text einer Karte, die **nicht in einem Kreis** stehen, wie ☀ und ☹, beziehen sich auf Schuss- und Ausweichen-Effekte, aber dürfen nicht direkt als Schuss oder Ausweichen gespielt werden. Zum Beispiel kann ein Zielfernrohr oder eine *Feuererwiderung* nicht direkt dazu verwendet werden, um einen Schuss abzufeuern und eine *Derringer* oder ein *Karabiner* kann nicht verwendet werden, um einen Treffer zu verhindern.

## „AUFDECKEN“

Wenn der Effekt einer Karte es verlangt, muss der Spieler 1 Karte „aufdecken“: Er zieht die oberste Karte des Nachziehstapels und legt sie offen auf den Ablagestapel. Anschließend überprüft er das Symbol in der rechten oberen Ecke der aufgedeckten Karte. Stimmt dieses Symbol mit dem für den Effekt der anderen Karte benötigten Symbol überein, wird der Effekt rechts neben dem „=-Zeichen ausgelöst. Stimmt das Symbol nicht überein, passiert nichts. Es gibt 4 verschiedene Symbole:

SYMBOL	NAME	HÄUFIGKEIT
	Fass	1 von 4 Karten (25%)
	Schlange	1 von 4 Karten (25%)
	Dynamit	1 von 8 Karten (12,5%)
	Hufeisen	3 von 8 Karten (37,5%)

**Beispiel:** Der AC eines Spielers hat ein Fass im Spiel. Es erlaubt dem Spieler immer dann aufzudecken, wenn der Charakter Ziel von 1  ist. Deckt er 1  auf, verhindert er den Treffer. Deckt er aber zum Beispiel 1  auf, passiert nichts. Er kann jedoch anschließend 1 -Karte spielen, um den Treffer noch zu verhindern.

## NACHLADEN

Karten mit dem „Nachladen“-Symbol dürfen abgeworfen werden, um 1 Karte zu ziehen, **anstatt** ihren normalen Effekt zu nutzen. Diese Funktion darf jedoch erst genutzt werden, wenn **ein oder beide Spieler nur noch 1 Charakter im Spiel** haben. Es dürfen auch bereits im Spiel befindliche Karten des ACs zum „Nachladen“ genutzt werden, nicht jedoch die des UCs.

## KARTEN DIE „ZU BEGINN DES ZUGES“ AKTIVIERT WERDEN

Der Effekt dieser Karten wird ausgeführt, bevor der Spieler nachzieht. Sind mehrere dieser Karten gleichzeitig im Spiel, werden sie in der folgenden Reihenfolge aktiviert: *Dynamit* >> *Klapperschlange* >> *Büffelherde*.

## ZUFÄLLIGES ZIEHEN

Verlangt eine Karte oder ein Effekt eine „zufällige“ Karte zu ziehen oder abzuwerfen, darf der Spieler dabei die Rückseiten der Karten sehen, um die Karten der Gesetzeshüter und der Banditen zu unterscheiden.

## GLEICHZEITIGE EFFEKTE

Betrifft eine Karte oder ein Effekt mehr als einen Charakter gleichzeitig (z.B. *Gatling* oder *Indianer!*) oder es werden mehrere Effekte gleichzeitig aktiviert, muss diese Reihenfolge beachtet werden:

1. der AC des Spielers (außer bei *Indianer!* und *Gatling*)
2. der AC des Gegners
3. der UC des Spielers (wenn er 2 Charaktere im Spiel hat)
4. der UC des Gegners (wenn er 2 Charaktere im Spiel hat)

Würde mehr als 1 Charakter gleichzeitig eliminiert, wird der Effekt der zuletzt gespielten Karte auf alle betroffenen Charaktere in der zuvor genannten Reihenfolge vollständig ausgeführt, bevor die Charaktere eliminiert werden.

**Beispiele:** Dalon Ranger ist der AC und Annie Oakey der UC des Spielers. Der Gegner hat Sid Curry als einzigen Charakter übrig. Der Spieler spielt eine Gatling als letzte Handkarte aus. Folgendes passiert:

- \* Dalon Ranger wäre das erste Ziel. Die Gatling betrifft seinen AC jedoch nicht.
- \* Der AC des Gegners, Sid Curry, ist das nächste Ziel: Er nutzt dessen Fähigkeit und deckt 1 Karte auf. Es ist 1 : Er verhindert damit den Treffer und feuert 1  auf den anderen AC, der erst nach dem Effekt der Gatling ausgeführt wird.
- \* Der UC des Spielers, Annie Oakey, hat nur noch 1 Lebenspunkt. Er könnte ihre Fähigkeit nutzen, hat jedoch keine Handkarten mehr. Sie wird eliminiert.
- \* Der UC des Gegners wäre das letzte Ziel. Er hat jedoch nur noch 1 Charakter übrig und dieser wird nicht zweimal von dem Effekt betroffen.

Der Effekt der Gatling ist nun ausgeführt und nun werden die dabei ausgelösten Effekte oder Fähigkeiten ausgeführt: Annie Oakeys Ausrüstung wird abgeworfen, der Spieler zieht 2 Karten und ersetzt sie mit dem nächsten Charakter aus seiner Reserve. Schließlich wird Dalon Ranger von Sid Currys Schuss getroffen. Der Spieler darf jedoch auch die gerade eben gezogenen Karten nutzen, um den Treffer noch zu verhindern!

## *Einen Charakter eliminieren*

Verliert ein Charakter seinen letzten Lebenspunkt, ist er eliminiert:

- \* Der Charakter wird aus dem Spiel entfernt.
- \* Die Ausrüstung des Charakters wird abgeworfen.
- \* Der Spieler zieht 2 Karten, nachdem alle Effekte, die zur Eliminierung des Charakters geführt haben, durchgeführt wurden.
- \* Der Spieler zieht den obersten Charakter von seiner Reserve, bringt ihn mit der entsprechenden Anzahl Patronen-Marker ins Spiel und ersetzt damit den eliminierten Charakter. Der AC-Marker wird dadurch nicht bewegt. Ist die Reserve bereits leer, muss der Spieler mit nur einem Charakter weiterspielen, der ab sofort gleichzeitig sein AC und sein UC ist. War der eliminierte Charakter sein letzter, hat er verloren.

## *Übersicht der Karten*

Kartenname (Anzahl im Gesetzeshüter-Stapel / Anzahl im Banditen-Stapel):  
Beschreibung und Hinweise.

**Die Goldene Regel:** Immer wenn eine Karte den Regeln widerspricht, hat die Karte Vorrang!

Jede -Karte beziehungsweise -Symbol kann durch 1 -Karte beziehungsweise 1 -Symbol verhindert werden. Ein „Verlust von Lebenspunkten“ selbst kann aber nie verhindert werden (z.B. auch nicht mit 1 -Symbol).

Steht auf der Karte „wird ... Ziel von 1 ☠“, ist es ein automatischer Schuss: Er wird nicht durch eine Karte repräsentiert, kann aber wie gewohnt verhindert werden.



**Bank** (1/0): In der 1. Phase deines Zuges ziehst du 1 zusätzliche Karte. Dieser Effekt ist verpflichtend.



**Bier** (0/1): Dein AC und dein UC erhalten jeweils 1 Lebenspunkt zurück. Ein Charakter kann nicht mehr Lebenspunkte als auf der Karte angegeben besitzen. Hast du nur 1 Charakter, erhält nur er 1 Lebenspunkt. Nimm die zurückgewonnenen Patronen-Marker aus dem Vorrat. Im Gegensatz zum klassischen BANG! darf das Bier nur im eigenen Zug gespielt werden.



**Büffelherde** (1/0): ☹️ und ☠️. Zu Beginn deines Zuges wird dein AC zum UC und umgekehrt (AC-Marker bewegen). Hast du nur noch diesen Charakter, hat die Büffelherde keinen Effekt.



**Colt** (1/5): ☠️.



**Derringer** (4/0): ☠️. Dein Gegner darf 1 beliebige Handkarte als 🗡️ spielen. Derringer ist keine BANG!-Karte. Fass, Annie Oakeys Fähigkeit oder Feuererwiderung dürfen ebenfalls wie gewohnt eingesetzt werden.



**Diebstahl** (0/4): Ziehe 1 zufällige Karte von der Hand deines Gegners oder wirf 1 Karte im Spiel – außer vom UC deines Gegners – ab. Ziehst du die Karte, nimmst du sie auf die Hand und darfst sie sofort ausspielen. Mit Jack Ransome darfst du auch eine Karte vom UC deines Gegners abwerfen.



**Duell** (1/1): Dein Gegner darf 1 ☠️-Karte abwerfen, dann du, etc. Der AC des Ersten, der keine ☠️-Karte mehr abwirft, verliert 1 Lebenspunkt. Das Abwerfen 1 ☠️-Karte ist freiwillig. Während eines Duells darfst du keine Karten ohne ☠️ (z.B. Feuererwiderung) nutzen. Du darfst aber auch Gatling, Derringer, Messer, Fanning und Annie Oakeys Fähigkeit nutzen. Alle weiteren Effekte der während des Duells abgeworfenen Karten werden ignoriert. Während des Duells abgeworfene BANG!-Karten zählen nicht zum Limit von 1 BANG!-Karte pro Zug.



**Dynamit** (0/1): ☹️. Spiele das Dynamit auf deinen UC. Zu Beginn deines Zuges deckst du 1 Karte auf: 🗡️ = Wirf das Dynamit ab und der Charakter verliert 3 Lebenspunkte. Ansonsten gib das Dynamit an den UC deines Gegners weiter. Während seines Zuges, überprüft er ebenfalls den Effekt des Dynamits, usw., bis es „explodiert“ oder aus einem anderen Grund aus dem Spiel entfernt wird (z.B. durch Diebstahl).



**Fanning** (2/0): ☠️. Feuere so viele ☠️ auf den Charakter, wie dieser Ausrüstungen besitzt. Jeder ☠️ muss einzeln abgewehrt werden: Hat der Charakter ein Fass im Spiel, darf der Gegner für jeden ☠️ aufdecken. Wird Fanning von Tex Killer gespielt, muss zu jedem 🗡️ 1 zusätzliche Karte abgeworfen werden, um einen ☠️ zu verhindern.



**Fass** (1/1): Immer wenn der mit dem Fass ausgerüstete Charakter Ziel von 1 ☀ ist (auch durch die Fähigkeit von *Alan Pinkerton*, *Gatling*, *Messer*, etc. und selbst wenn er UC ist), darfst du 1 Karte aufdecken: ☷ = ☞. Bei einem anderen Symbol kannst du immer noch 1 ☞-Karte spielen oder seinen Hut nutzen. Gegen *Tex Killer* brauchst du auch bei erfolgreichem Aufdecken 1 weitere Karte, um den Treffer zu verhindern.



**Fehlschuss!** (5/7): ☞.



**Feuererwiderung** (1/0): ☞. Wird der ☀ abgewehrt, wird der AC des Gegners Ziel von 1 ☀. Um den ☀ durch eine von *Tex Killer* gespielte *Feuererwiderung* abzuwehren, wird nur 1 ☞ benötigt.



**Gatling** (1/0): ☀. Feuere 1 ☀ auf alle Charaktere, außer deinen AC. Für jeden seiner Charaktere muss der Besitzer wählen, ob er 1 ☞-Karte (bzw. 1 ☞-Effekt) spielt oder der Charakter 1 Lebenspunkt verliert. Das Fass oder der Hut können genutzt werden. Auch Fähigkeiten, die gegen ☀ wirken, können eingesetzt werden, wie zum Beispiel die von *Delon Ranger*, *Annie Oakley* oder *Alan Pinkerton*. Die *Gatling* ist keine BANG!-Karte.



**Hut** (1/1): Du darfst den Hut als 1 ☞ abwerfen, wenn der damit ausgerüstete Charakter Ziel von 1 ☀ ist. Das gilt auch für deinen UC.



**Indianer!** (1/1): Für jeden Charakter – außer deinen AC – muss der Besitzer wählen, ob er 1 ☀-Karte abwirft oder der Charakter 1 Lebenspunkt verliert. Du kannst dafür auch *Derringer*, *Messer* oder *Gatling* abwerfen, aber keine Karte, die nicht das ☀-Symbol hat (z.B. *Feuererwiderung*).



**Karabiner** (2/1): ☀. Bei ☞ darfst du 1 Ausrüstung von einem beliebigen AC abwerfen.



**Klapperschlange** (0/1): ☹. Zu Beginn deines Zuges deckst du 1 Karte auf: ☛ = Der Charakter mit der *Klapperschlange* verliert 1 Lebenspunkt. Im Gegensatz zu *Dynamit* wird die *Klapperschlange* anschließend nicht abgeworfen und kann dem Charakter in jedem Zug schaden, wenn sie nicht auf irgendeine Art und Weise entfernt wird.



**Lehrerin** (2/0): Ziehe 1 beliebige Karte, die sich im Spiel befindet (keine Handkarte) – außer vom UC deines Gegners – und nimm sie auf die Hand.



**Messer** (0/3): ☀. Das *Messer* ist keine BANG!-Karte.



**Peacemaker** (2/0): ☀. Bei ☞ muss dein Gegner 1 Handkarte seiner Wahl abwerfen. Hat er keine Handkarte, muss er nicht abwerfen.



**Remington** (0/2): ☀. Bei ☞ ziehe 1 Karte.



**Schofield** (0/2): ☀. Bei ☞ erhält dein AC 1 Lebenspunkt zurück. Wird das ☞ durch eine Feuerwiderung erreicht, tritt der Effekt der Schofield zuerst ein: Du erhältst also 1 Lebenspunkt zurück, bevor du Ziel des ☀-Effekts der Feuerwiderung wirst.



**Shotgun** (2/2): ☀. Bei ☞ darfst du 1 beliebigen AC mit seinem UC vertauschen (AC-Marker bewegen).



**Starkbier** (1/0): Wähle 1 beliebigen AC oder deinen UC. Dieser hat jetzt 3 Lebenspunkte – egal wie viele er zuvor besaß. Hatte er zum Beispiel 5 Lebenspunkte, verliert er 2. Hatte er 1 Lebenspunkt, erhält er 2 zurück. Hatte er 3 Lebenspunkt, passiert nichts.



**Uhr** (0/2): ☀. Immer wenn der AC-Marker deines Gegners bewegt wird (auch durch Büffelherde), ziehst du 1 Karte. Die Uhr hat keinen Effekt, wenn dein Gegner nur noch 1 Charakter im Spiel hat.



**Waffengürtel** (1/1): In deinem Zug darfst du beliebig viele BANG!-Karten ausspielen. Diese zählen nicht zum Limit von 1 BANG!-Karte pro Zug dazu. Hast du also für deinen AC mit dem Waffengürtel im Spiel bereits 1 oder mehrere BANG!-Karten gespielt und tauschst anschließend deine Charaktere, darf dein neuer AC immer noch 1 BANG!-Karte spielen.



**Wagen** (2/1): Ziehe 3 Karten. Nimm 2 Karten davon auf die Hand und wirf die übrige ab.



**Warenhaus** (1/1): Ziehe jeweils 2 Karten von den Nachziehstapeln der Spieler oder 4 Karten vom allgemeinen und lege sie offen aus. Beginnend mit dir nehmen dein Gegner und du abwechselnd jeweils 1 dieser Karten auf die Hand. Es werden immer 4 Karten ausgelegt, auch wenn nur noch 2 oder 3 Charaktere im Spiel sind.



**Wasser** (4/1): ☀. Vertausche 1 beliebigen AC mit seinem UC (AC-Marker bewegen). Wasser kann nicht auf einen Spieler gespielt werden, der nur noch 1 Charakter im Spiel hat.



**Winchester** (2/0): ☀. Du darfst damit auf den UC des Gegners zielen.



**Zielfernrohr** (1/1): ☀. Du darfst mit ☀-Karten auf den UC deines Gegners zielen. Dies betrifft nicht Karten, wie zum Beispiel Diebstahl oder Duell.

# Gesetzhüter



**Alan Pinkerton:** Immer wenn *Alan Pinkerton* 1 Lebenspunkt verliert, wird der AC deines Gegners Ziel von 1 ☀. Das gilt auch, wenn er als UC 1 Lebenspunkt durch von dir selbst gespielte *Gatling*, *Indianer!*, etc. verliert.



**Annie Oakley:** Du darfst ☀-Karten als ☞ und Fehlschuss!-Karten als  Colt spielen.



**Bart Masterson:** ☹. Immer wenn ein Spieler aufdeckt, werden 2 Karten (statt 1 Karte) aufgedeckt und du entscheidest welche gilt. Beide Karten werden anschließend abgeworfen.



**Bill Tightman:** Immer wenn ein anderer Charakter eliminiert wird, ziehst du 2 Karten. Wird dein UC eliminiert, ziehst du insgesamt 4 Karten: 2 für *Bills* Fähigkeit und 2 für die Eliminierung.



**Buffalo Bell:** ☹. Immer wenn dein anderer Charakter 1 Lebenspunkt verlieren würde, darfst du entscheiden, ob stattdessen *Buffalo Bell* diesen Lebenspunkt verliert. Er kann jedoch nicht versuchen, den Treffer anstelle des anderen Charakters zu verhindern (z.B. mit seinem eigenen *Fass*).



**Dalon Ranger:** Immer wenn *Dalon Ranger* durch deinen Gegner 1 Lebenspunkt verliert (nicht bei seinem letzten), ziehst du 1 Karte.



**Jango:** Immer wenn der AC-Marker deines Gegners bewegt wird, ziehst du 1 Karte. Dies gilt nicht, wenn dein Gegner nur noch 1 Charakter im Spiel hat.



**Pat Garret:** In der 1. Phase deines Zuges zeigst du die 2. Karte, die du ziehst: ☹ = Du ziehst 1 zusätzliche Karte vom Nachziehstapel deines Gegners. Hat er keinen, ziehst du vom allgemeinen Nachziehstapel. Diese Fähigkeit gilt nicht als „Aufdecken“.



**Tex Killer:** Um 1 BANG!-Karte von dir mit 1 ☞ abzuwehren, muss dein Gegner zusätzlich 1 Handkarte abwerfen. Diese Fähigkeit wirkt nicht bei *Gatling*, *Derringer*, *Duell* etc.



**The Stranger:** ☹. In deinem Zug darfst du 1 zusätzliche BANG!-Karte spielen.



**Wild Bill:** Immer wenn dein Gegner 1 Karte von deiner Hand zieht oder 1 Karte von *Wild Bill* abwirft, wird der AC deines Gegners Ziel von 1 ☀.



**Wyatt Ear:** Immer wenn 1 deiner ☀ von deinem Gegner mit 1 ☞ abgewehrt wird, ziehst du 1 Karte. Wird deine *Remington* mit 1 ☞ abgewehrt, ziehst du insgesamt 2 Karten.

# Banditen



**Babe Leroy:** Einmal in deinem Zug darfst du 2 Karten ziehen, wenn du keine Handkarten hast. Du darfst sogar alle deine Karten mit einem anderen AC ausspielen, *Babe Leroy* zu deinem AC machen und dann ihre Fähigkeit nutzen. Spielst du jedoch *Wasser* als letzte Karte und *Babe Leroy* wird dadurch zum UC, wirkt ihre Fähigkeit nicht.



**Bull Anderson:** Immer wenn ein Charakter eliminiert wird, ziehst du bis zu 2 Karten von dessen Ausrüstung und/oder der Hand seines Besitzers. Du darfst 2 Ausrüstungen, 1 Ausrüstung und 1 Handkarte oder 2 Handkarten ziehen. Die Fähigkeit wirkt auch, wenn einer deiner eigenen Charaktere eliminiert wird, wobei du nicht von deiner Hand ziehen kannst. Die Karten für die Eliminierung eines Charakters werden immer nachdem *Bull Andersons* Fähigkeit ausgeführt wurde gezogen.



**Cattle Katie:** Einmal in deinem Zug darfst du 1 nicht-☞-Ausrüstung von *Cattle Katie* abwerfen, um 2 Karten zu ziehen. Diese Fähigkeit kann also nicht für *Klapperschlange*, *Dynamit* oder *Büffelherde* genutzt werden.



**Dalton Bros:** Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du 3 Karten. Mit einer *Bank* im Spiel, ziehst du insgesamt 4 Karten.



**Jack Ransome:** Du darfst auf jeden Charakter im Spiel Karten spielen. Zum Beispiel darfst du Ausrüstung direkt auf *Jack Ransome* spielen, auch wenn er dein AC ist oder *BANG!*-Karten, *Duell*, *Diebstahl*, *Messer* und *Lehrerin* auf den UC deines Gegners. Du darfst sogar das *Dynamit* auf einen beliebigen Charakter spielen.



**Pearl Hat:** Einmal in deinem Zug darfst du 1 Handkarte abwerfen, um den Effekt der obersten Aktions-Karte des Ablagestapels auszuführen. Du darfst damit jedoch nicht *Fehlschuss!* oder *Feuererwidern* kopieren. Du darfst Aktions-Karten kopieren, die „nachgeladen“ wurden, um entweder ihren Effekt zu nutzen oder erneut „nachzuladen“.



**Sid Curry:** Immer wenn *Sid Curry* Ziel von 1 ☞ ist, darfst du 1 Karte vom Nachziehstapel deines Gegners aufdecken: ☞ = ☞ und der Charakter, der geschossen hat ist Ziel von 1 ☞. Hat dein Gegner keinen Nachziehstapel deckst du vom allgemeinen Nachziehstapel auf. Mit einem *Fass* im Spiel darfst du wählen, ob du zuerst seine Fähigkeit oder das *Fass* aktivierst.



**Slim Poet:** Immer wenn *Slim Poet* 1 Lebenspunkt durch deinen Gegner verliert (nicht bei seinem letzten), darfst du 1 zufällig gezogene Karte von seiner Hand abwerfen. *Klapperschlange* oder *Dynamit* lösen die Fähigkeit nicht aus.



**Soundance Kid:** ☹️ Einmal in deinem Zug darfst du 1 Handkarte abwerfen, um 2 Karten zu ziehen: Du ziehst 1 Karte von deinem Nachziehstapel, die andere von dem deines Gegners. Nimm 1 Karte davon auf die Hand und wirf die übrige ab. Gibt es nur noch den allgemeinen Nachziehstapel, ziehst du beide Karten von dort.



**Toco Ramirez:** Du darfst jede deiner Handkarten als  Colt spielen. Beachte, dass zum Beispiel eine damit gespielte *Derringer* zu einem Colt wird und der Text auf der *Derringer* keine Bedeutung mehr hat.



**Tom Thorn:** Immer wenn Tom Thorn zum AC wird, wird der UC deines Gegners Ziel von 1 . Diese Fähigkeit wirkt nicht, wenn Tom Thorn dein einziger Charakter ist oder wenn er ins Spiel kommt.



**West Harding:** In deinem Zug darfst du beliebig viele BANG!-Karten ausspielen.

**Autor:** Emiliano Sciarra **Redaktion:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini  
**Illustrationen:** Rossana Berretta **Deutsche Übersetzung:** Matthias Wagner.



© MMXV  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8  
06073 Corciano (PG), Italy  
All rights reserved  
www.dvgiochi.com

Copyright © 2016  
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121  
63303 Dreieich, Germany  
All rights reserved  
www.abacusspiele.de



Der Autor dankt allen Testern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben: seiner eigenen Testgruppe (Stefano "Fefo" Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, David Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Aiarico Oliva und Federico Marini), Christian Zoli, Paolo Carducci und seiner "Macerata"-Gruppe, Alessandro Virgini, Matteo Rosati und ihrer "Ravacciano"-Gruppe (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco und Riccardo Pinzi), Marco Perilli, Roberto Perilli und ihrer Gruppe (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Melania Gabbriellini, Gusman, Lisa Drovandi und Maria Strano), Martin Blazko und Enrico Gandolfo.  
Ein besonderer Dank geht an Martino Chiacchiera und Andrés J. Voicu.