



BANG!

Gra dla 4-7 graczy, w wieku od 8 lat.

BANG! To gra o rewolwerowcach, utrzymana w konwencji Spaghetti Westernu. Opowiada o grupie bandytów oraz ich głównym celu – szeryfie. Szeryfowi pomagają zastępcy, ale w grze jest też renegat, który ma własne cele.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 7 kart ról: 1 szeryf, 2 zastępców, 3 bandytów i 1 renegat;



- 16 kart bohaterów;



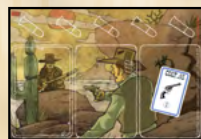
- 80 kart (z rewersem **BANG!**)



- 7 skrótów zasad;



- 7 plansz graczy;



- 30 żetonów nabojów;



- instrukcja

CEL GRY

Każda z ról/Każdy z graczy posiada własny cel gry:



Szeryf: Jego celem jest zaprowadzenie prawa i porządku oraz eliminacja wszystkich bandytów i renegata.



Bandyci: Ich celem jest prywatna i bogactwo. Muszą wyeliminować szeryfa. Nie mają jednak skrupułów strzelając do siebie nawzajem.



Zastępcy: Pomoc i ochrona szeryfa to ich powołanie, za wszelką cenę. Zastępcy posiadają ten sam cel co szeryf.



Renegat: Pragnie zostać nowym szeryfem. Jeśli renegat pozostanie ostatnim żywym bohaterem w grze – wygrywa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

(Przed pierwszą grą ostrożnie wypchnijcie żetony nabojów z wypraski)
Każdy z graczy układa przed sobą **planszę gracza** (będą się na niej znajdowały: karta roli, karta bohatera, karty broni oraz naboje oznaczające ilość punktów życia)
Należy przygotować karty roli, w ilości, według poniższego schematu:

4 graczy:	1 szeryf, 1 renegat, 2 bandytów
5 graczy:	1 szeryf, 1 renegat, 2 bandytów, 1 zastępca
6 graczy:	1 szeryf, 1 renegat, 3 bandytów, 1 zastępca
7 graczy:	1 szeryf, 1 renegat, 3 bandytów, 2 zastępców

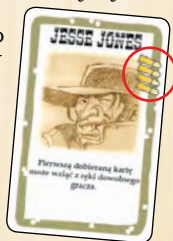
Karty ról należy przetasować i rozdać po jednej **zakrytej** (rewersem do góry) każdemu z graczy. **Szeryf, ujawnia się i odkrywa** swoją kartę roli. Wszyscy inni gracze patrzą na swoje role, ale zachowują kartę w **sekrecie**.

Następnie należy potasować karty **bohaterów** i rozdać po jednej **odkrytej** każdemu z uczestników. Każdy z graczy głośno czyta swoje imię oraz specjalną zasadę swojej postaci. Każdy z graczy bierze również tyle **żetonów nabojów** ile jest pokazane na karcie jego bohatera.

Szeryf zaczyna grę mając **jeden dodatkowy nabój**. Jeżeli jego karta bohatera ma nadrukowane trzy naboje, traktuje się ją jakby miała cztery. Jeżeli posiada cztery naboje, traktuje się ją jakby miała pięć. Ta zasada obowiązuje przez całą rozgrywkę.

Pozostałe karty ról, bohaterów oraz plansze graczy należy odłożyć z powrotem do pudełka. Nie będą one brały udziału w grze.

Na koniec należy potasować 80 kart z rewersem **BANG!** Każdy z graczy otrzymuje tyle zakrytych kart ile posiada naboji. Pozostałe karty tworzą talię, którą należy ułożyć pośrodku stołu rewersem do góry. Należy również ustalić miejsce na stos kart odrzuconych.



Uwaga: Podczas pierwszych gier, można zagrać według uproszczonych zasad gry. Aby to zrobić należy usunąć z talii wszystkie karty oznaczone w instrukcji symbolem książki.



Bohaterowie

Każdy bohater posiada pewne specjalne zdolności, które sprawiają że staje się unikatowy. **Naboje** oznaczają ilość **punktów żywotności**, z którymi zaczyna się grę, innymi słowy, ile razy można zostać trafionym, zanim zostanie się **wyeliminowanym z gry**. Dodatkowo, naboje oznaczają **ilość kart**, którą można posiadać na ręce **pod koniec swojej tury (limit kart na ręce)**.

Przykład: Jesse Jones posiada cztery naboje (cztery punkty żywotności). Może zostać trafiony cztery razy zanim zostanie wyeliminowany z gry. Dodatkowo, może posiadać aż do czterech kart na ręce pod koniec swojej tury. Jeżeli podczas gry Jesse straci jeden punkt żywotności, będzie posiadał trzy naboje oraz maksymalnie trzy karty na ręce, pod koniec swojej tury. To jednak nie koniec! Stracone punkty żywotności można odzyskać w trakcie gry.

ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają serię tur, w kolejności według ruchu wskazówek zegara. Grę rozpoczyna szeryf. Tura każdego gracza dzieli się na trzy fazy:

1. Dobranie dwóch kart
2. Zagranie dowolnej ilości kart
3. Odrzucenie nadliczbowych kart

1. Dobranie dwóch kart

Gracz dobiera dwie górne karty z talii. Kiedy talia się skończy, należy przetasować stos kart odrzuconych, tworząc nową talię.

2. Zagranie dowolnej ilości kart

Można teraz zagrywać karty aby zaszkodzić i wyeliminować innych lub pomóc sobie. Karty można zagrywać tylko w swojej turze (wyjątek: *Pudło!* lub *Piwko*, zobacz poniżej). Zagranie karty nie jest obowiązkowe. Można zagrać dowolną liczbę kart ale są **trzy ograniczenia**:

- można zagrać tylko 1 kartę **BANG!** w turze. (dotyczy tylko kart o tytule **BANG!**, nie dotyczy kart z symbolem ✖)
- Gracz może mieć tylko **jedną kopię tej samej karty w grze** (kopia karty jest karta o identycznym tytule)
- Gracz może mieć w grze tylko **jedną broń**. (kiedy gracz wybiera nową broń, odrzuca poprzednią na stos kart odrzuconych)

Przykład: Jeśli gracz posiada kartę *Baryłka* w grze, nie może zagrać kolejnej, ponieważ ograniczenie numer dwa zabrania posiadać dwie karty o tych samych tytułach

Karty dzielą się na dwa typy: Karty z **brązową obwódką** (=zagraj i odrzuć), oraz z **niebieską obwódką** (=bronie i inne przedmioty).

Zagranie karty z **brązową obwódką** polega na wykonaniu polecenia z tekstu bądź efektu symbolu z karty, a następnie położenie jej odkrytej (rewersem do dołu) na wierzchu stosu kart odrzuconych. (Efekty symboli na kartach opisujemy poniżej.)

Zagranie kart z **niebieską obwódką** polega na położeniu ich przed zagrywającym je graczem (wyjątek: *Wieżenie*). Karty leżące przed graczem nazywamy kartami „w grze”. Efekty tych kart trwają do momentu usunięcia lub odrzucenia karty (np. za pomocą *Kasi Balou*), lub do wystąpienia specjalnego wydarzenia (np. wybuch *Dynamitu*). Gracz może posiadać dowolną ilość kart z niebieską obwódką w grze, pod warunkiem, że mają różne tytuły.

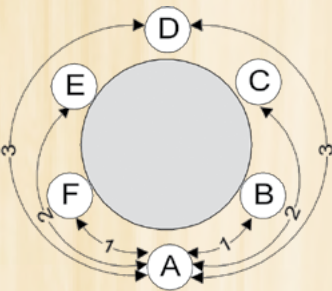
3. Odrzucenie nadliczbowych kart

Po zakończeniu fazy drugiej (kiedy gracz nie chce lub nie może zagrać więcej kart), musi odrzucić nadliczbowe karty z ręki. Nadliczbowe karty to te, które wykraczają powyżej wartości limitu kart na ręce. Należy pamiętać, że **limit kart na ręce, pod koniec tury**, jest wyznaczany przez ilość żetonów naboju (punktów żywotności). Po zakończeniu fazy 3, kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczyna swoją turę.



Zasięg pomiędzy graczami.

Zasięgiem nazywamy odległość między dwoma graczami, czyli ilość graczy między nimi +1, licząc według ruchu wskazówek zegara lub w przeciwnym kierunku i wybierając niższy wynik. (zob. przykład po prawej). Zasięg jest wymagany do działania niektórych kart. Jeśli nie ma zasięgu, te karty nie będą działać. Zazwyczaj, można wycelować jedynie w graczy i ich karty w zasięgu 1 (uwaga: w tym celu, na planszy gracza widnieje 1 colt .45). Kiedy bohater zostaje wyeliminowany, nie podliczamy go podczas sprawdzania zasięgu. Pozostali „przy życiu” gracze będą zatem „bliżej”, kiedy ktoś zostanie wyeliminowany.



Kiedy gracz zostaje wyeliminowany?

W momencie kiedy gracz straci ostatni punkt żywotności, zostaje **wyeliminowany i kończy grę**, chyba że natychmiast zagra *Piwko* (zob. poniżej). Gracz wyeliminowany z gry, pokazuje swoją kartę **roli** oraz odrzuca wszystkie karty z ręki i z planszy gracza.

Nagrody i kary.

- Jeżeli **szeryf wyeliminuje zastępcę**, musi odrzucić z ręki i z planszy wszystkie karty.
- Jeżeli **dowolny gracz wyeliminuje bandytę** (nawet jeżeli sam jest bandytą) musi dobrać 3 karty z talii.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się kiedy:

- Szeryf zostanie wyeliminowany.** Renegat wygrywa jeżeli jest jedynym graczem pozostałym w grze. W innym wypadku, wygrywają Bandyci.
- Wszyscy bandyci i renegaci są wyeliminowani. Szeryf i zastępcy wygrywają.**

Przykład 1: Wszyscy bandyci nie żyją, ale renegat nadal jest w grze. W tym przypadku gra nadal się toczy. Renegat musi stawić czoła szeryfowi i jego zastępcom.

Przykład 2: Szeryf jest wyeliminowany. Wcześniej, ten sam los spotkał wszystkich bandytów. Na placu boju pozostał renegat i jeden zastępca. Gra kończy się zwycięstwem bandytów. Osiągnęli zwycięstwo nawet kosztem swojego życia.

NOWA GRA

Jeżeli rozgrywane jest kilka partii pod rząd, gracze mogą zatrzymać bohaterów, którzy „przeżyli” poprzednią rozgrywkę. Nie mogą jednak zachować kart znajdujących się na planszy oraz na ręce. Gracze wyeliminowani muszą od nowa losować bohatera. Uwaga: należy rozdać role ponownie, losowo. Jeżeli któryś z graczy, przed rozpoczęciem gry, wyrazi chęć aby zostać szeryfem, może otrzymać tę rolę bez losowania. Pozostałe role należy rozdać jak zwykle.

Znasz już zasady gry **BANG!** Przyjrzyjmy się teraz uważniej kartom występującym w grze.

KARTY

Bronie

Grę rozpoczyna się z rewolwerem **Colt.45**. Nie jest on reprezentowany przez żadną kartę, ale jest nadrukowany na planszy gracza. Za pomocą Colta.45 można trafić cel w zasięgu 1, to oznacza tylko graczy siedzących po prawej lub lewej stronie strzelającego.

Aby trafić w graczy siedzących dalej, gracz musi zagrać broń o większym zasięgu. Zagraną broń należy położyć na planszy gracza, w miejscu Colta.45. Karty broni wyróżniają się: niebieską obwódką bez dziur po kulach, czarno-białą ilustracją oraz liczbą w celowniku, która oznacza **maksymalny zasięg strzału**. Broń znajdująca się w grze zastępuje Colta.45, chyba że zostanie w jakiś sposób usunięta. Nawet jeżeli broń znajduje się na planszy, może zostać skradziona (np. za pomocą karty *Panika!*) lub odrzucona (np. za pomocą *Kasi Balou*). Jedyną bronią, której nigdy nie można stracić jest Colt.45.

W dowolnym momencie gry można posiadać tylko jedną broń. Jeżeli gracz chce zagrać kolejną, musi odrzucić broń posiadaną wcześniej.

Ważne: Bronie nie zmieniają zasięgu pomiędzy graczami. Pokazują tylko maksymalny zasięg podczas strzału.

Volcanic: Z tą bronią w grze, podczas swojej tury, gracz może zagrać dowolną liczbę kart **BANG!** Te karty **BANG!**, mogą być wycelowane w ten sam lub różne cele, w zasięgu 1.

BANG! i Pudło!

Karty **BANG!** są podstawowym sposobem pozbawiania innych graczy punktów żywotności. Jeżeli gracz chce zagrać kartę **BANG!**, aby trafić innego z graczy należy sprawdzić:

- a) zasięg do tego gracza oraz;
- b) czy broń jest w stanie strzelić na ten zasięg

Przykład 1: Obliczanie zasięgu. Zakładamy że Ania (A) chce strzelić do Czarka (C) np. poprzez zagranie na Czarka karty **BANG!**. Czarek znajduje się w zasięgu 2, więc Ania potrzebuje odpowiedniej broni: Schofield, Remington, Rev. Carabine, lub Winchester, ale nie Volcanic lub Colt.45.

Jeżeli Ania posiadałaby Lunetę w grze, miałaby Czarka w zasięgu 1 i mogłaby wykorzystać dowolną broń do strzału. Ale jeżeli Czarek posiadałby w grze kartę *Mustanga*, Luneta nadal wymagała by broni o zasięgu 2.

Przykład 2: Jeżeli Daniel (D) posiada w grze *Mustang*, Ania ma go w zasięgu 4. Aby do niego strzelić musiałaby posiadać bron o zasięgu 4.



Jeżeli gracz zostanie trafiony w wyniku zagrania karty **BANG!**, może natychmiast



zagrać **Pudło!**, aby anulować trafienie. Jeżeli tego nie uczyni, traci **jeden punkt żywotności** (odrzuca żeton naboju). Odrzucony żeton naboju odkłada się na stos nieużywanych żetonów. Jeżeli gracz straci ostatni punkt żywotności, **odpada z gry**, chyba że natychmiast zagra **Piwko** (zobacz

następny akapit). Można anulować tylko strzał wycelowany w siebie. Karta **BANG!** jest odrzucana, nawet jeśli zostanie anulowana.

Piwko

Ta karta pozwala **odzyskać** jeden punkt żywotności – gracz bierze żeton naboju ze stosu i kładzie go na planszy gracza. **Nie można zyskać więcej punktów żywotności niż wartość z którą rozpoczęła się grę.** *Piwko* może być użyte na dwa sposoby:



- tak jak inne karty, w turze gracza
- poza turą, ale **tylko** jeżeli gracz otrzymał trafienie **śmiertelne** (czyli takie które pozbawi go ostatniego punktu żywotności). *Piwko* nie działa przy innych trafieniach. *Piwko* nie może być użyte do pomocy innym graczom. Kiedy w grze pozostanie tylko **2 graczy**, *Piwko* **nie ma efektu**. Innymi słowy, jeżeli gracz zagra wtedy *Piwko* nie odzyska punktów żywotności.

Przykład: Krzysiovi zostały dwa punkty żywotności. Wybucho dynamit, który zabiera mu trzy punkty żywotności. Jeżeli Krzyś zagra dwa *Piwka*, to przeżyje i pozostanie mu jeden punkt żywotności. (2-3+2). Gdyby Krzyś posiadał tylko jedno *Piwko*, zostałby wyeliminowany, ponieważ pozostanie mu 0 punktów żywotności.



Saloon

Symbole na karcie znajdują się w dwóch liniach. Wywołują dwa równoczesne efekty, po jednym za każdą linię. Symbole na pierwszej linii oznaczają „Odzyskaj jeden punkt żywotności”, oraz „dotyczy wszystkich **innych** graczy”. Na drugiej linii znajduje się symbol „Odzyskaj jeden punkt żywotności” (dotyczy gracza, który zagrywa tę kartę). Całkowity efekt powoduje, że **wszyscy gracze w grze odzyskują jeden punkt żywotności**.


Nie można zagrać karty *Saloon* poza swoją turą, kiedy traci się ostatni punkt żywotności. *Saloon* to nie *Piwko*!

Na pewnych kartach, znajdują się symbo



Liczy się jako karta **BANG!** zabiera celowi jeden punkt żywotności.



Liczy się jako karta *Pudło!* anuluje efekt 



Gracz odzyskuje jeden punkt żywotności. Efekt tej karty dotyczy tylko gracza, który ją zagrał, chyba że tekst na karcie mówi inaczej.





Gracz dobiera jedną kartę za każdy taki symbol. Dodatkowo, jeżeli na karcie znajduje się symbol „dowolnego gracza”: zagrywający kartę dobiera **losową** kartę z **ręki** wybranego gracza, **lub** jedną kartę w **grze**, będąca jego własnością (znajdująca przed tym graczem). Jeżeli nie ma symbolu gracza, dobiera się górną kartę z talii. W dowolnym z przypadków, dobraną kartę dodaje się do swoich kart na **repe**.


A KARTACH


ole które reprezentują określone efekty:

Cel musi odrzucić kartę/karty (w zależności od ilości symboli).
X Zagrywający może **wylosować** kartę z **ręki** lub wybrać kartę w **grze** należąca do tego gracza (znajdująca się przed nim).

 Efekt karty może być użyty na dowolnego gracza, bez względu na zasięg.

 Efekt dotyczy wszystkich **innych** graczy, **nie** tego który zagrał kartę. Karta działa bez względu na zasięg.

 Efekt dotyczy wybranego gracza, który znajduje się w zasięgu zagrywającego kartę.

 Efekt dotyczy graczy w podanym na symbolu zasięgu lub mniejszym. **Uwaga: Mustang i Luneta**, mogą zmienić ten zasięg ale nie broń.

zmodyfikowany przez broń ale efektem *Lunety* oraz/i *Mustanga*.



Kasia Balou

„dowolny gracz” musi „odrzuć kartę”, bez względu na zasięg.

Gatling

Powoduje efekt „**BANG!**” „dla wszystkich innych graczy”, bez względu na zasięg, ale **nie liczy się jako karta BANG!**. Można podczas swojej tury, zagrać dowolną liczbę kart *Gatling*, ale tylko jedną kartę **BANG!**



Wells Fargo i Dylizans:

Symbol oznaczają „Dobierz dwie karty (trzy w przypadku *Wells Fargo*) z talii”.



Sklep

Kiedy gracz zagra tę kartę odkrywa tyle kart, z góry talii, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Następnie, zaczynając od siebie, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy zabiera na rękę po jednej z odkrytych w ten sposób kart.



Panika!

Symbol oznacza: „Dobierz kartę” od „gracza w zasięgu 1”. Należy pamiętać o tym, że zasięg nie może być może być zmodyfikowany



Indianie!

Każdy z graczy, wyłączając tego który zagrał tę kartę, **może** odrzucić kartę **BANG!**. Jeżeli tego nie zrobi, traci jeden punkt żywotności. *Piwo* i *Pudło!* nie chronią przed tym efektem.



Pojedynek

Za pomocą tej karty można wyzwąć dowolnego gracza na pojedynek, bez względu na zasięg. Wyzwany gracz **może** odrzucić kartę **BANG!** (nawet jeżeli nie jest to jego tura). Jeżeli gracz odrzuci **BANG!**, zagrywający może również uczynić to samo, i tak dalej. Pierwszy z graczy – którego braknie kart, lub nie zechce odrzucić karty – przegrywa i **traci jeden punkt żywotności**, a *pojedynek* kończy się. Nie można wykorzystać kart *Pudło!* ani *Baryłka* podczas pojedynku. Karta *Pojedynek* nie liczy się jako **BANG!**. Na dodatek, odrzucone karty **BANG!**, podczas pojedynku nie wliczają się do limitu „jeden **BANG!** na turę”.



Mustang

Kiedy gracz ma kartę *Mustang* w grze, zasięg pomiędzy nim, a innymi graczami zostaje zwiększony o 1. Jednakże właściciel karty, w dalszym ciągu widzi innych graczy według normalnych zasad obliczania zasięgu.

Przykład: Tak jak w przykładzie ze strony 4. Ania (A) ma *Mustanga* w grze, Bolek (B) oraz Filip (F) będą widzieli ją w zasięgu 2, Czarek (C) oraz Ewa (E) w zasięgu 3, a Daniel (D) w zasięgu 4. Ania nadal widzi pozostałych graczy według normalnych zasad.



Luneta

Gracz posiadający *Lunetę* w grze, widzi wszystkich graczy w zasięgu obniżonym o 1. Jednakże, inni gracze widzą go według normalnych zasad obliczania zasięgu. Zasięg o wartości niższej niż 1, liczy się jako 1.

Przykład: Według przykładu ze strony 4. Jeżeli Ania (A) posiada *Lunetę* w grze, widzi Bołka (B) oraz Filipa (F) w zasięgu 1, Czarka i Ewę również w zasięgu 1, natomiast Daniel (D) jest w zasięgu 2. Inni gracze widzą Anię według normalnych zasad.



Poker!

Poker był ważną częścią życia na Dzikim Zachodzie. Dlatego, kilka kart (*Baryłka*, *Dynamit*, *Więzienie*) posiada mały symbol karty do pokera oraz następujące po nim **losowe** efekty działania tych kart. Kiedy gracz używa takiej karty, musi **odkryć górną kartę z talii**, położyć ją na stole kart odrzuconych, a następnie sprawdzić **kolor i wartość pokerową** w dolnym lewym rogu karty. Jeżeli kolor na odrzuconej karcie jest zgodny, wtedy „poker!” był udany, i można wykorzystać efekt karty. Karta do



sprawdzenia pokera jest zawsze odrzucana bez żadnego efektu. Jeżeli kolor w dolnym lewym rogu nie zgadza się, nic się nie dzieje: Pech! Jeżeli do wykonania efektu karty oprócz wymaganego koloru jest potrzebna wartość karty lub zakres wartości (np. *Dynamit*), odkryty kolor i wartość muszą się zgadzać dokładnie z wymaganymi przez kartę wartościami oraz kolorami. W grze występują następujące wartości 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A, oraz następujące kolory: kier, karo, pik, trefl.

Baryłka

Kiedy gracz jest celem karty **BANG!**, może sprawdzić Poker!



- jeżeli odkryty został kier, pudło - gracz nie został trafiony (tak jakby zagrał kartę *Pudło!*)

- jeżeli odkryty zostanie inny kolor nic się nie dzieje.

Przykład: Krzys jest celem karty **BANG!**. Posiada w grze *Baryłkę*, która pozwala uniknąć **BANG!**, kiedy odkryty zostanie kier. Krzys odkrywa więc górną kartę z talii, odrzuca ją na stos kart odrzuconych i sprawdza kolor: 4 Kier – udało się – efekt *Baryłki* chroni Krzysia i anuluje **BANG!** przeciwnika. Gdyby kolor odkrytej z talii karty był inny, *Baryłka* nie miałaby żadnego efektu.



Po nieudanej próbie *Baryłki*, nadal można zagrać kartę *Pudło!*.

Więzienie



Tę kartę można położyć przed dowolnym graczem, bez względu na zasięg. Trafia on do więzienia. Jeśli gracz jest w więzieniu musi sprawdzić Poker! zanim rozpocznie swoją turę.

- jeśli gracz odkryje kier, ucieka z więzienia, odrzuca kartę *Więzienie* i rozpoczyna turę w normalny sposób.

- jeśli gracz odkryje inny kolor niż kier traci kolejkę, ale odrzuca kartę *Więzienie*.

Jeżeli gracz jest w więzieniu nadal może być celem karty **BANG!** Nadal może również zagrywać karty w odpowiedzi, np. *Pudło!*, *Piwko* (nawet poza swoją turą, jeżeli jest to

konieczne)

Nie można zagrać *Więzienia* na szeryfa

Dynamit

Gracz kładzie tę kartę przed sobą, *Dynamit* pozostanie tutaj aż do początku następnej jego tury, kiedy ten sam gracz musi sprawdzić Poker!

- Jeżeli gracz odkryje pika o wartości od 2 do 9, *Dynamit* eksploduje. Karta jest odrzucana, a gracz traci 3 punkty żywotności;

- W innym wypadku, gracz przekazuje *Dynamit* graczowi po swojej lewej (ten gracz na początku swojej tury też będzie sprawdzał Poker! itd) Gracze kontynuują przekazywanie sobie *Dynamitu*, aż do momentu jego eksplozji, lub do momentu dobrania go na rękę lub odrzucenia (np. za pomocą *Paniki* lub *Kasi Balou*). Jeżeli gracz ma przed sobą jednocześnie *Dynamit* i *Więzienie*, sprawdza najpierw Poker! *Dynamitu*. Jeżeli gracz straci punkty żywotności (lub zostanie wyeliminowany) przez efekt *Dynamitu*, nie traktuje się tej straty jako wyniku działania kóregokolwiek z graczy.



BOHATEROWIE



Bart Cassidy (4 punkty żywotności): Za każdym razem, gdy Bart traci punkt żywotności, natychmiast dobiera kartę z talii.

Black Jack (4 punkty żywotności): w fazie 1 swojej tury (dobrania dwóch kart) musi odkryć drugą kartę. Jeśli jest to kier lub karo, dobiera kolejną kartę (tej ostatniej już nie pokazuje).



Calamity Janet (4 punkty żywotności): Janet może używać kart **BANG!** jako **Pudło!** i na odwrót. Jeżeli jednak zagra **Pudło!** jako **BANG!**, nie może zagrać w tej samej turze kolejnej karty **BANG!** (chyba że posiada Volcanica).

El Gringo (3 punkty żywotności): Zawsze gdy straci punkt żywotności w wyniku karty zagranej przez innego gracza, El Gringo zabiera z ręki tego gracza losową kartę (jedna karta za każdy stracony punkt żywotności). Jeżeli przeciwnikowi zabraknie kart - trudno, nic się nie dzieje (Uwaga, straty punktów żywotności spowodowane Dynamitem nie są uważane za zadane przez innego gracza).



Jesse Jones (4 punkty żywotności): W pierwszej fazie swojej tury (dobrania dwóch kart), Jesse może pierwszą kartę dobrać z talii lub z ręki dowolnego gracza. Drugą kartę dobiera zawsze z talii.

Jourdnais (4 punkty żywotności): Podczas gry zawsze traktuje się go, jakby miał przed sobą kartę **Baryłki**, kiedy więc odkryje **kier** podczas Pokera! unika skutecznie **BANG!**. Jeżeli gracz zagra kartę **Baryłki**, ma dwie szanse na uniknięcie trafienia, zanim będzie musiał użyć karty **Pudła!**



Kit Carlson (4 punkty żywotności): W pierwszej fazie swojej tury (dobrania dwóch kart), ogłada trzy górne karty z talii. Może wybrać dwie karty, trzecią odkłada na szczyt talii (rewersiem do góry).

Lucky Duke (4 punkty żywotności): Za każdym razem, kiedy ma sprawdzić Pokera!, odkrywa dwie karty i wybiera z nich tę, która mu bardziej odpowiada. Obie karty odrzuca na stos kart odrzuconych.



Paul Regret (3 punkty żywotności): Podczas gry zawsze traktuje się go, jakby miał przed sobą kartę **Mustang**. Zasięg pomiędzy nim a innymi graczami zostaje zwiększony o 1. Zagrywając kartę **Mustanga** powiększa efekt jego działania (zasięg zwiększa się o 2)

Pedro Ramirez (4 punkty żywotności): W pierwszej fazie swojej tury (dobrania dwóch kart), może wybrać wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych zamiast pierwszej z talii.



Rose Doolan (4 punkty żywotności): Podczas gry zawsze traktuje się ją, jakby miała przed sobą kartę **Luneta**. Widzi wszystkich graczy w zasięgu obniżonym o 1. Kiedy zagra **Lunetę** widzi wszystkich w zasięgu obniżonym o 2.

Sid Ketchum (4 punkty żywotności): W dowolnej chwili, może odrzucić 2 karty z ręki aby odzyskać punkt żywotności. Jeżeli chce i posiada odpowiednią ilość kart, może odzyskać kilka punktów (ale nigdy powyżej wartości startowej)!





Slab Zabójca

(4 punkty żywotności): Aby anulować zagrany przez niego **BANG!**, inni gracze potrzebują 2 **Pudła!**. Efekt *baryłki* liczy się jako jedno **Pudło!**

Suzy Lafayette

(4 punkty żywotności): Kiedy zabraknie jej kart na ręce, dobiera kartę z talii.






Sam Sęp

(4 punkty żywotności): Kiedy dowolny bohater zostanie wyeliminowany z gry, Sam otrzymuje wszystkie jego karty z ręki oraz z gry. Wszystkie te karty dobiera na rękę.



Willy the Kid (4 punkty żywotności): W swojej turze może zagrać dowolną liczbę kart **BANG!**

ZAPAMIĘTAJ:

- Wszystkie karty z symbolem,  mogą zostać użyte do anulowania efektów karty z symbolem 
- Wolno zagrać tylko jedną kartę **BANG!** w turze, ale można zagrać dowolną ilość innych kart z symbolem 
- Nie można mieć w grze dwóch kart o tym samym tytule
- Można mieć tylko jedną broń w grze. Jeśli gracz nie ma karty broni, ma przynajmniej starego, zaufanego Colta .45
- Broń nie zmienia zasięgu pomiędzy graczami, określa tylko maksymalny zasięg strzału
- *Piwko* nie działa, gdy w grze zostanie już tylko 2 graczy
- Kiedy gracz traci ostatni punkt żywotności, może zagrać *Piwko*, ale nie *Saloon*

Ciekawostka

Można zaznaczać punkty żywotności w inny sposób. W tym celu należy obrócić nieużytą kartę bohatera rewersem w górę. Podkłada się ją pod kartę swojego bohatera i przesuwają w górę lub w dół w zależności od poziomu żywotności, tak jak pokazano na rysunku obok. Dzięki temu **BANG!** staje się grą podrózną – można w nią grać gdziekolwiek.

Jesse Jones z trzema punktami żywotności.



Uwaga: Zwroty w instrukcji On, Jego odnoszą się do obu płci.
Dziękujemy wszystkim play-testerom, grupom graczy oraz wszystkim graczom, za ich cenne sugestie.
Autor chciałby szczególnie podziękować wszystkim członkom klubu szachowego „Luigi Valentini” w Civavecchia, za ich wsparcie i entuzjazm.

Autor gry: *Emiliano Sciarra*

Opracowanie: *Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio*

Grafiki: *Alessandro Pierangelini*

Opracowanie graficzne: *Stefano De Fazi*

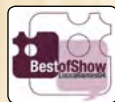
Opracowanie tekstu: *Roberto Corbelli, Andrès J. Voicu*



BANG![®] - Czwarta edycja

Copyright © MMVIII
daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Prawa zastrzeżone.



Lucca Games 2002:

- Gra Roku Włochy



Origins awards 2003:

- Najlepsza tradycyjna gra karciana
- Najlepszy projekt graficzny

BANG! POLSKA EDYCJA

Wydawnictwo Bard Centrum Gier

ul Zabłocie 23

30-701 Kraków

tel. 12 632 07 35



Tłumaczył: *Lukasz Łasocha*

Redakcja i skład: *Piotr Maliszewski, Przemysław Kasztelaniec*

Wszelkie pytania, komentarze i sugestie dotyczące gry można kierować pod adres:
www.wydawnictwo.bard.pl, wydawnictwo@bard.pl

BANG![®] – DODGE CITY[™]

Rozszerzenie do nowej edycji **BANG!**, które każdy szanujący się rewolwerowiec musi mieć.

Rozszerzenie zawiera:

- Więcej bohaterów z unikatowymi zdolnościami
- Nowe karty z zieloną ramką oraz zupełnie nową mechaniką
- Dodatkowe mechaniki dla kart z podstawowej wersji gry
- Zasady i karty ról do rozgrywki dla 8 osób
- Pełne zasady do rozgrywki 3 osobowej



BANG![®] – W SAMO POŁUDNIE[™], ZA GARŚĆ KART[™]

Zamknięte w jednym opakowaniu, dwa niewielkie rozszerzenia do

BANG!, idealne do pojedynków w samo południe!

Rozszerzenie zawiera:

- Zupełnie nowa mechnika, dzięki której rozgrywka staje się jeszcze bardziej dynamiczna.
- Dwie talie nieprzewidywalnych kart wydarzeń, które zmieniają się co turę, dostarczając jeszcze więcej zabawy.

