





**BANG! Pojedynek** to gra dla 2 graczy, która bazuje na klasycznym systemie BANG!. Stróżowie prawa i bandyci w końcu stają naprzeciw siebie. Spodziewajcie się pełnych zwrotów akcji strzelanin. Każda ze stron będzie miała dwie postacie w grze w tym samym czasie. Jedną z przodu, a drugą w odwodzie. Wygrać można tylko ostrożnie pozycjonując postacie i mądrze używając ich umiejętności i zasobów – tak, aby to postacie przeciwnika jako pierwsze gryzły piach!

# Zawartość



- \* 80 kart gry podzielone na dwie talie po 40 kart. Jedna dla stróżów prawa , a druga dla bandytów 

- \* 24 postacie: 12 stróżów prawa i 12 bandytów



- \* 1 karta przygotowania do gry i 4 karty pomocy gracza

- \* 2 żetony „Aktywnej postaci”
- \* (żetony AP): Jeden dla stróżów prawa i jeden dla bandytów



- \* 20 żetonów punktów życia w kształcie kul

- \* Instrukcja.



## Cel gry

Każdy z graczy kontroluje grupę rewolwerowców: są to stróżowie prawa, albo bandyci, na raz w grze bierze udział po dwóch z nich po każdej stronie. Ten z przodu jest nazywany „Aktywną postacią” (dalej „AP”), a ten z tyłu to postać w odwodzie (dalej „PO”).

Używając kart bazujących na klasycznym Bangu i zmieniając strategicznie pozycje swoich postaci, będziecie się starali wystrzelać wszystkie postacie przeciwnika: postacie opuszczające grę są zastępowane przez inne z grupy. Każdy z graczy zaczyna z talią inną od talii przeciwnika. Jednak stos kart odrzuconych jest wspólny dla obu stron. Odrzucone karty mieszają się, a później zostaną razem potasowane, więc wraz z postępem gry gracze będą mieli możliwość użycia kart oryginalnie należących do przeciwnika! Kiedy gra jest trudna, twardeście używają wszystkich dostępnych sztuczek! Gracz, który wyeliminuje wszystkie postacie przeciwnika z gry wygrywa!

## Przygotowanie do gry

(Przed pierwszą grą należy ostrożnie wypchnąć żetony z ramek.)

Jeden z graczy gra stróżami prawa, a drugi bandytami. Do przygotowania gry można użyć karty przygotowania do gry. Karty pomocy gracza należy dać każdemu z graczy.

- \* 12 kart postaci danej strony należy potasować i rewersami ku górze i dobrać losowo 4 z nich (jeżeli gracze chcą dłuższej rozgrywki mogą ustalić większą liczbę postaci). Pozostałe postacie należy odłożyć do pudełka. Gracz może obejrzeć postacie, które dobrał. Następnie należy je potasować rewersami ku górze i ułożyć w stos nazywany „Rezerwą”.
- \* Każdy z graczy dobiera 2 wierzchnie postacie ze swojej rezerwy. Gracze wybierają po jednej postaci, która stanie się Aktywną postacią – tylko ta postać będzie mogła używać swojej aktywnej umiejętności. Kiedy obydwaj gracze dokonają wyboru, odkrywają swoje AP i umieszczają na nich swój żeton AP. Na koniec gracze odkrywają swoje PO i umieszczają je obok swoich AP. Na każdej postaci należy umieścić liczbę żetonów kul odpowiadającą wartości na karcie. Pozostałe kule należy umieścić na środku stołu.
- \* Każdy z graczy tasuje swoją 40 kartową talię i umieszcza ją rewersem ku górze przed sobą. Gracze dobierają swoje początkowe ręce: Stróżowie prawa dobierają 4 karty, a bandyci 5.



## Postacie



Kiedy postać wchodzi do gry, rozpoczyna z liczbą punktów życia (=kul) wskazaną na jej karcie. Ta liczba symbolizuje również maksymalną liczbę punktów życia, którą można zdobyć w trakcie rozgrywki. Kiedy postać straci swój ostatni punkt życia jest ona wyeliminowana i zostaje zastąpiona przez inną z rezerwy gracza. Postać musi żyć, aby używać swojej umiejętności. Umiejętność nie jest aktywowana w momencie utraty ostatniego punktu życia.

**Przykład:** Dalon Ranger może dobierać kartę za każdym razem, kiedy straci punkt życia. Jednak nie może dobrać karty, kiedy straci ostatni punkt życia, ponieważ jest eliminowany z gry przed dobraniem karty.

## Rozgrywka

Stróźowie prawa zaczynają. Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. Każda tura jest podzielona na kolejne fazy:

1. Dobranie
2. Zagrywanie kart i przesunięcie żetonu AP
3. Odrzucenie (i koniec tury)

### 1. DOBRANIE

Gracz dobiera 2 pierwsze karty ze swojej talii.

Dopóki talia się nie wyczerpie, gracz zawsze dobiera, odkrywa itd. z niej karty. Kiedy talia się wyczerpie, gracz tasuje stos kart odrzuconych zawierający karty obu graczy, a następnie tworzy nową - wspólną - talię.



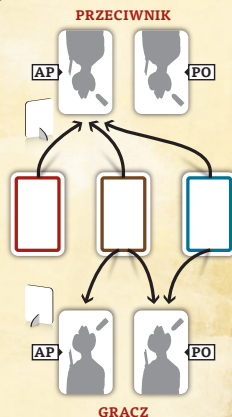
Jeżeli talia przeciwnika wyczerpie się przed talią gracza, gracz nie tasuje ponownie stosu kart odrzuconych. Zamiast tego, po prostu, zaczyna używać wspólnej talii. Za każdym razem kiedy wspólna talia się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową wspólną talię. Kiedy pozostanie już tylko wspólna talia, jest ona traktowana jako należąca do obu graczy.

## 2. ZAGRYWANIE KART I PRZESUNIĘCIE ŻETONU AP

Gracz może zagrywać karty z ręki, aby atakować, czy osłabiać postacie przeciwnika lub bronić i wzmacniać swoje. Gracz może zagrać dowolną liczbę kart (nawet zero) z następującymi ograniczeniami:

- \* Gracz może zagrać tylko jedną kartę **BANG!** (czerwona ramka) na turę i tylko na AP przeciwnika (PO przeciwnika jest ukryta za przednią linią i jej nie widać).
- \* Gracze mogą zagrywać karty akcji (brązowa ramka) na dowolną postać poza PO przeciwnika;
- \* Gracze mogą zagrywać karty Ekwipunku (niebieska ramka) tylko na swoją PO lub AP przeciwnika. (PO gracza jest za przednią linią uzupełniając zapasy, podczas, gdy jedynym widocznym przeciwnikiem jest ten na przedniej linii).

(Aby uzyskać więcej informacji patrz „karty”).



Raz podczas tej fazy, w dowolnym jej momencie, gracz może przesunąć swój żeton AP z jednej postaci na drugą: Postacie „zamieniają się” miejscami. Innymi słowy AP gracza staje się jego PO i na odwrót (jednak dla uproszczenia gry, karty nie są de facto przesuwane - zamiast tego przesuwana jest żeton AP). Zamiana jest opcjonalna. Ta sama postać może być AP gracza przez wiele kolejnych tur. Gracz musi mądrze decydować o tym, kogo trzymać na przedniej linii, ponieważ tylko umiejętności i karty AP są aktywne.



**Umiejętności i karty PO nie działają i są ignorowane, oprócz:**

- \* **Kart z symbolem** (☺). Ten symbol oznacza, że karta zawsze jest aktywna, nawet kiedy jest w odwodzie (na przykład umiejętność PO wzmacnia umiejętność AP; Popłoch zawsze jest aktywny, itd.);
- \* **PO gracza jest celem karty lub umiejętności** (Indianie!, Gatling, itd.): W takim przypadku jej umiejętności i karty chwilowo są aktywne na czas potrzebny na reakcję, a następnie znowu stają się nieaktywne (na przykład PO gracza może użyć swojej beczki, aby zareagować na Winchester). W tym samym czasie umiejętności i karty AP gracza na chwilę się dezaktywują, a następnie znowu stają się aktywne. Należy pamiętać, że nie można celować w PO gracza (jednak niektóre karty na to pozwalają).

**Ważne!** Jeżeli gracz ma już tylko jedną postać, jest ona naraz jego AP i PO. Nigdy nie może zrobić zamiany i zawsze jest oznaczona żetonem AP.

### 3. ODRZUCENIE (I KONIEC TURY)

Kiedy skończy się druga faza gracza, sprawdza on, czy ma na ręce więcej kart niż aktualna liczba punktów życia jego AP. Jeżeli tak, musi odrzucić tyle kart, aby ich liczba nie przekraczała aktualnych punktów życia AP. Karty zawsze są odrzucane awerssem ku górze na wspólny stos kart odrzuconych.

**Wyjątek:** Jeżeli AP gracza ma tylko 1 punkt życia, gracz może zachować do 2 kart na ręce.


Jeżeli gracz ma mniej lub dokładnie tyle kart co punktów życia AP, nic się nie dzieje.

W tym momencie tura gracza się kończy i rozpoczyna się tura przeciwnika.



W grze są 3 rodzaje kart: **Akcje** (z brązową ramką), **ekwipunek** (z niebieską ramką) i **BANG!** (z czerwoną ramką).



- \* **Karty akcji:** Te karty zagrywa się umieszczając je na stosie kart odrzuconych. Ich efekt jest rozpatrywany natychmiast – należy wykonać akcje opisane na karcie. Zasady specjalne zostały opisane poniżej. Nie można zagrywać akcji na PO przeciwnika.
- \* **Karty ekwipunku:** Te karty są zagrywane poprzez umieszczenie ich odkrytych na stole. Pozostają one w grze z długotrwałym efektem. Gracze mogą zagrywać karty ekwipunku tylko na swoją PO lub AP przeciwnika. Aby zaznaczyć, które karty ekwipunku należą do danej postaci należy ułożyć karty ekwipunku lewej postaci po jej lewej stronie, a karty prawej postaci po jej prawej stronie. Ekwipunek działa tylko na postać, która go posiada. Karty ekwipunku z symbolem  (Grzechotnik, Dynamit, Popłoch) muszą być zagrane przed postacią i zawsze są aktywne.



Jeżeli gracz zagra kartę ekwipunku o takiej samej nazwie jak inna karta już znajdująca się w grze przy tej postaci, nowa karta zastępuje starą, która jest odrzucana. Kiedy AP zamieni się z PO i na odwrót, ich ekwipunek nie zmienia właścicieli! Ekwipunek może być odrzucany przez karty takie jak *Kradzież*.

- \* **BANG!** Te karty są zagrywane tak, jak karty akcji. **Jednak można zagrać tylko jedną taką kartę na turę** (można obejść ten limit, patrz Pas na broń). Karty BANG! mogą być zagrywane tylko na AP przeciwnika.



## TRAFIENIE I UNIKANIE

Karty z symbolem ☠ na środku są nazywane „Trafieniami”, są one głównym sposobem redukcji punktów życia postaci przeciwnika. Te karty mogą być zagrywane tylko na AP przeciwnika. Karta ☠ daje 1 trafienie, chyba że tekst na karcie mówi inaczej. Trafienia mogą pochodzić również z innych kart (na przykład z Riposty) czy umiejętności postaci. Przeciwnik może unikać trafienia poprzez:

- \* Zagranie natychmiast (poza swoją turą) z ręki karty z symbolem „Unikania” 🛡 na środku (na przykład, Pudło! lub Riposta!)”
- lub
- \* Używając karty ekwipunku z symbolem 🎒, która znajduje się przy broniącej się postaci (na przykład Kapelusz lub Beczka);
- lub
- \* Używając niektórych umiejętności specjalnych postaci (na przykład, Sid Curry czy Annie Oakey).



Za każde nieuniknione trafienie broniąca się postać traci jeden punkt życia (jeden żeton kuli z karty jest zwracany do rezerwy na środku stołu). Jeżeli był to ostatni punkt życia, postać jest wyeliminowana (patrz eliminacja postaci).

*W skrócie:*





- \* Karty **BANG!** mają czerwoną ramkę. Można użyć tylko jednej takiej karty na turę. Karta BANG! może mieć efekt trafienia i/lub inne efekty.
- \* Kartą trafienia jest karta z symbolem ☠. Niektóre trafienia są kartami BANG!, a niektóre nimi nie są. Można zagrać więcej niż jedną kartę trafienia w jednej turze, ale tylko jedna z nich może być kartą BANG!.





Należy pamiętać, że symbole bez kółka, takie jak ✨ i 🎒 w tekście kart są odniesieniami do efektu trafienia i unikania i nie mogą być zagrywane jako trafienie lub unikanie. Innymi słowy, na przykład, nie można użyć Lunety albo Riposty, aby trafić oraz nie można użyć Derringera czy Karabinu do unikania!

## “ODSŁONIĘCIE”

Jeżeli efekt karty lub umiejętność każe „Odsłonić” kartę, gracz musi obrócić wierzchnią kartę z talii i umieścić ją awerssem ku górze na stosie kart odrzuconych. Następnie należy sprawdzić żeton w górnym prawym rogu: Jeżeli symbol jest zgodny z efektem lub umiejętnością na karcie, która wymagała „odsłonięcia” (na lewo od symbolu „=”) efekt lub umiejętność (na prawo od symbolu „=”) jest aktywowana. Jeżeli symbole nie są zgodne, aktywacja nie następuje. W grze są cztery symbole:



SYMBOL	NAZWA	PRAWDOPODOBIEŃSTWO
	BECZKA	1 karta na 4 (25%)
	WĄŻ	1 karta na 4 (25%)
	DYNAMIT	1 karta na 8 (12,5%)
	PODKOWA	3 karty na 8 (37,5%)

**Przykład:** AP gracza ma w grze Beczkę. Ta karta pozwala „Odślonić” za każdym razem, kiedy postać jest celem ☀. Jeżeli na odśloniętej karcie jest , trafienie zostało uniknięte. Przeciwnik zagrywa kartę Colt na AP gracza, więc decyduje się on użyć Beczki. Obraca pierwszą kartę z talii i odślania . Pech – Beczka nie pozwoliła uniknąć trafienia, ale gracz nadal może próbować uniknąć strzału używając . Jeżeli obrócona karta miałaby , trafienie zostałoby anulowane przez Beczkę.

## PRZEŁADOWANIE

Karty z symbolem „Przeładowania” mogą być odrzucone, aby dobrać kartę z talii, zamiast rozpatrywania ich normalnego efektu. Przeładowywać można wyłącznie wtedy, kiedy **gracz i/lub przeciwnik ma już tylko 1 postać** (innymi słowy od momentu, gdy jeden z graczy zostanie zredukowany do jednej postaci). Można również przeładowywać karty już znajdujące się w grze przy AP gracza, ale nie przy PO.

## KARTY AKTYWOWANE „NA POCZĄTKU TURY GRACZA”

Efekt tych kart jest rozpatrywany przed dobraniem. Jeżeli więcej niż jedna taka karta jest w grze w tym samym czasie, należy je rozpatrywać kolejno w następującym porządku: *Dynamit* >> *Grzechotnik* >> *Popłoch*.

## LOSOWE DOBRANIE

Kiedy karta lub efekt wymaga dobrania lub odrzucenia „losowej” karty, gracz może widzieć tył kart, aby wiedzieć, które są z talii stróżów prawa, a które z talii bandytów.



## JEDNOCZESNE EFEKTY

Kiedy karta lub efekt celuje w więcej niż jedną postać naraz (na przykład, *Gatling*, *Indianie!*) lub w grze są efekty aktywowane w tym samym czasie (na przykład *Jango* stający się *PO*, kiedy przeciwnik ma w grze *Zegarek*), zawsze należy stosować następującą kolejność:

1. AP gracza (poza *Indianami!* i *Gatlingiem*, które nie dotyczą AP gracza zagrywającego);
2. AP przeciwnika;
3. PO gracza (jeżeli nadal ma 2 postaci w grze);
4. PO przeciwnika (jeżeli nadal ma on 2 postaci w grze).

Kiedy więcej niż jedna postać zostanie wyeliminowana w tym samym momencie, zawsze należy najpierw rozpatrzyć do końca efekt ostatniej zagranej karty na wszystkich postaciach, w które ona celuje (stosując kolejność powyżej), zanim zostanie rozprzona eliminacja postaci.

**Przykład:** Dalon Ranger jest AP gracza, a Annie Oakey jego PO. Przeciwnik ma tylko Sida Curry. Ostatnią kartą na ręce gracza jest Gatling. Gracz zagrywa tę kartę. Efekty są następujące:

- \* Dalon Ranger, AP gracza, byłby celem jako pierwszy, ale Gatling nie dotyka AP gracza;
- \* Następnie rozpatrywany jest AP przeciwnika Sid Curry. Przeciwnik może użyć umiejętności, więc odrzuca kartę z talii gracza. Jest to , więc unika on trafienia i strzela  w AP gracza (ten efekt nie zostanie rozpatrzony do końca rozpatrywania efektu Gatlinga).
- \* Następnie rozpatrywana jest PO gracza Annie Oakey. Ma ona tylko 1 punkt życia. Ponieważ jest ona celem, gracz może użyć jej umiejętności specjalnej, ale nie ma już kart na ręce, więc Annie jest eliminowana z gry.
- \* Na końcu rozpatrywana byłaby PO przeciwnika. Ma on jednak tylko jedną postać, nie jest ona rozpatrywana ponownie.

Efekt Gatlinga został w całości rozpatrzony, należy teraz rozpatrzyć konsekwencje efektów i umiejętności przez niego aktywowanych. W związku z tym gracz odrzuca ekwipunek Annie Oakey, dobiera 2 karty i zastępuje ją kolejną postacią z rezerwy. Na koniec Dalon Ranger zostaje trafiony przez Sida Curry. Gracz może jednak użyć właśnie dobranych kart, aby uniknąć strzału!

## Eliminacja postaci

Kiedy postać straci ostatni punkt życia, zostaje wyeliminowana:

- \* Karta jest usuwana z gry;
- \* Jej ekwipunek zostaje odrzucony;
- \* Gracz dobiera 2 karty z talii (po rozpatrzeniu w całości efektu karty, która spowodowała eliminację);  
Następnie
- \* Gracz dobiera wierzchnią postać ze swojej rezerwy i umieszcza ją w grze z liczbą żetonów kul odpowiadającą liczbie na karcie, zastępując wyeliminowaną postać. Żeton AP nie jest przesuwany. Jeżeli rezerwa gracza jest pusta, kontynuuje on grę swoją ostatnią postacią, od tej pory jest ona naraz AP i PO. Jeżeli wyeliminowana postać była ostatnią postacią gracza, trudno! Przegrał on grę!

## Objaśnienie kart

Nazwa karty (# w talii stróżów prawa/# w talii bandytów). Opis i uwagi.

**Złota zasada:** Jeżeli zasada karty jest niezgodna z instrukcją, karta zawsze ma rację!



Każda karta z ☼ (bardziej ogólnie, każdy symbol ☼) może zostać uniknięta za pomocą karty z ☹ (i bardziej ogólnie, symbolem ☹). „Utrata punktów życia” nigdy nie może zostać uniknięta (na przykład symbolem ☹).

Kiedy karta/efekt mówi „jest on celem ☼”, trafienie jest automatyczne. Nie jest one symbolizowane żadną kartą i może być uniknięte zgodnie ze standardowymi zasadami.



**Bank** (1/0). Dobierz dodatkową kartę w swojej fazie dobierania. Ten efekt jest obowiązkowy.



**Beczka** (1/1). Za każdym razem kiedy postać posiadająca tę kartę w ekwipunku jest celem ☼ (nawet pochodzącej z umiejętności Alana Pinkertoona, Gatlinga, Noża, itd., i nawet kiedy jest PO), gracz może „odstąpić”. Jeżeli na odstąpionej karcie jest ☹, liczy się ona jako zagranie ☹. Jeżeli nie, gracz nadal może zagrać kartę z ☹ lub użyć Kapelusza znajdującego się w grze. Przeciwno Texowi Killerowi beczka liczy się jako pojedynczy ☹ więc nadal trzeba dodatkowej karty do uniknięcia trafienia.



**Piwko** (0/1). Twój AP i PO odzyskują po 1 punkcie życia. Liczba punktów życia postaci nigdy nie może przekroczyć wartości początkowej. Jeżeli gracz ma tylko jedną postać odzyskuje ona 1 punkt życia. Odzyskane żetony kul dobierane są z rezerwy na środku stołu. (**Uwaga:** W odróżnieniu od klasycznego BANG!, piwko nigdy nie może zostać zagrane poza turę gracza).



**Karabin** (2/1). ☼ Jeżeli ☹ możesz odrzucić wybraną kartę ekwipunku sprzed siebie lub AP przeciwnika.



**Zegarek** (0/2). ☼ Za każdym razem kiedy przeciwnik przesunie swój żeton AP („zamieniając” pozycje postaci lub przez Popłoch) dobierz kartę z talii. Ten efekt nie jest rozpatrywany, jeżeli przeciwnik ma tylko jedną postać.



**Colt** (1/5). ☼.



**Derringer** (4/0). ☼ Przeciwnik może zagrać dowolną kartę z ręki jako ☹. Derringer nie jest kartą BANG!. Efekt Beczki i umiejętność Annie Oakey mogą być normalnie rozpatrzone, efekt Riposty również.



**Pojedynek** (1/1). Przeciwnik może odrzucić kartę z ☼. Jeżeli to zrobi, gracz może odrzucić kartę z ☼ i tak dalej. Odrzucenie karty z ☼ jest opcjonalne. AP gracza, który jako pierwszy nie odrzuci karty z ☼ traci 1 punkt życia. Podczas Pojedynku nie wolno używać kart, które nie są ☼ (na przykład Riposty). Można używać Gatlinga, Derringera, Noża, Fanninga i umiejętności Annie Oakey. Podczas Pojedynku efekty specjalne kart zawsze są ignorowane, liczy się tylko trafienie.



**Dynamit** (0/1). ☹ Gracz może zagrać tę kartę wyłącznie na swoją PO. Na początku swojej tury gracz musi odsłonić kartę z talii. Jeżeli symbolem na karcie będzie ☹, Dynamit wybuchu, a postać, przy której on znajduje się, traci 3 punkty życia. Jeżeli nie, Dynamit jest przekazywany PO przeciwnika. W swojej turze, sprawdzi on ponownie Dynamit i tak dalej, aż do momentu, kiedy Dynamit wybuchnie lub w inny sposób opuści grę (na przykład poprzez *Kradzież*).



**Fanning** (2/0). ☹ Zadaje postaci przeciwnika tyle ☹, ile ma ona kart ekwipunku w grze. Każde ☹ musi zostać uniknięte osobno. W związku z tym gracz potrzebuje odpowiedniej liczby efektów ☹. Jeżeli gracz ma *Beczkę* w grze, może jej użyć tyle razy, ile jest ☹. *Fanning* zagrany przez *Texa Killera* wymusza zagranie ☹, plus dodatkowej karty za każde ☹. Nie wolno celować w PO przeciwnika, chyba że gracz ma *Jacka Ransome* lub *Lunetę* w grze.



**Gatling** (1/0). ☹ Zadaje ☹ wszystkim postaciom poza AP gracza. Gracze decydują dla każdej swojej postaci osobno, czy zagrać kartę ☹ (lub efekt ☹), czy stracić jeden punkt życia. Można używać *Beczki* i *Kapelusza*. Umiejętności, które reagują na ☹, takie jak *Delona Rangera*, *Annie Oakey* czy *Alana Pinertoona*, również działają. *Gatling* nie jest kartą BANG!



**Sklep** (1/1). Odsłoń 2 karty z każdej talii (lub 4 karty ze wspólnej talii, jeżeli taka istnieje). Gracze naprzemiennie dobierają karty, zaczynając od tego, który zagrał *Sklep*. Zawsze odsłaniane są 4 karty, nawet jeżeli w grze pozostały już tylko 2 lub 3 postacie.



**Pas na broń** (1/1). Jeżeli AP gracza ma tę kartę ekwipunku w grze, gracz może zagrać dowolną liczbę kart BANG! w turze (innymi słowy, karty BANG! zagrane z *Pasem na broń* w grze nie liczą się do limitu jednej na turę). Jeżeli AP gracza zagrała jedną lub więcej kart BANG! dzięki *Pasowi* z bronią i następnie gracz zamieni postacie (lub odwrotnie), nowa AP nadal może zagrać jedną kartę BANG!, ponieważ wcześniejsze (lub późniejsze) nie liczą się do limitu.



**Kapelusz** (1/1). Gracz może odrzucić tę kartę z gry (ale nie z ręki) jako ☹, jeżeli postać posiadająca tę kartę jest celem ☹ (nawet jeżeli jest to PO). Ta karta działa nawet przeciwko umiejętności *Annie Oakey*.



**Indianie!** (1/1). Dla wszystkich postaci poza AP gracza, właściciele decydują, czy odrzucić kartę z ☹ czy stracić 1 punkt życia. Można użyć *Derringera*, *Noża* czy *Gatlinga*, ale nie kart, które nie są ☹ (na przykład *Riposta*).



**Knife** (0/3). ☹ To nie jest karta BANG!.



**Missed!** (5/7). ☹.



**Peacemaker** (2/0). ☹ Jeżeli ☹, przeciwnik musi odrzucić wybraną przez siebie kartę z ręki. Jeżeli nie ma kart na ręce, nie musi odrzucać.





**Grzechotnik** (0/1). } Na początku swojej tury gracz musi odsłonić kartę z talii. Jeżeli odsłonięty został , postać z Grzechotnikiem traci 1 punkt życia. Należy pamiętać, że w przeciwieństwie do Dynamitu, Grzechotnik nie jest odrzucany po zadaniu obrażeń i kontynuuje działanie w kolejnych turach, aż nie zostanie w jakiś sposób usunięty.



**Remington** (0/2). Jeźli , gracz zagrywający Remingtona może dobrać kartę z talii.



**Riposta** (1/0). Jeźli trafienie zostanie anulowane, (nie dzieje się tak jeźli trafienie pochodzi od Texa Killera. W takim przypadku gracz musi zagrać dodatkową kartę, aby uzyskać ten efekt) AP przeciwnika jest celem . Aby uniknąć Riposty zagranej przez Texa Killera, potrzeba tylko jednego .



**Nauczycielka** (2/0). Gracz może dobrać na rękę dowolną kartę z gry (z wyłączeniem kart PO przeciwnika). Nie można dobrać karty z ręki gracza, tylko kartę z gry.



**Schofield** (0/2). Jeźli AP gracza odzyskuje 1 życie (maksymalnie do wartości początkowej). Jeźli zostanie uzyskany z Riposty, efekt Schofielda jest rozpatrywany pierwszy, więc życie jest odzyskiwane przed otrzymaniem z Riposty.



**Luneta** (1/1). Gracz może celować dowolną kartą z w PO przeciwnika. Nie ma ona wpływu na inne karty (na przykład Kradzież, Pojedynk).



**Shotgun** (2/2). jeźli , zamień swoje lub przeciwnika AP i PO (przesuń żeton AP).



**Popłoch** (1/0). Na początku tury gracza ta postać zamienia się miejscami z drugą. Staje się AP, jeźli była PO i na odwrót (należy przesunąć żeton AP). Jeźli gracz ma tylko jedną postać, Popłoch nie ma efektu.



**Kradzież** (0/4). Gracz może dobrać losową kartę z ręki przeciwnika lub odrzucić kartę z gry (wybraną przez siebie) z dowolnej postaci poza PO przeciwnika. Jeźli gracz dobiera, karta od razu trafia na jego rękę i może ją natychmiast zagrać. Jack Ransome może wycelować tą kartą również w PO przeciwnika.



**Mocne Piwo** (1/0). Gracz wybiera dowolną postać (poza PO przeciwnika), która zmienia swoją wartość punktów życia na 3, niezależnie od tego ile w danym momencie ich ma. Na przykład jeźli postać miała 5 punktów życia, traci 2. Jeźli miała 1 zyskuje 2. Jeźli postać ma 3 punkty życia, nic się nie dzieje.



**Wóz** (2/1). Gracz musi dobrać 3 karty z talii, 2 wybrane zatrzymać, a trzecią odrzucić.



**Woda** (5/1). Gracz może zamienić AP z PO, swoje lub przeciwnika (przesuwa żeton AP). Nie można użyć tej karty na przeciwniku z jedną postacią w grze.



**Winchester** (2/0). Gracz może wycelować tą kartą w PO przeciwnika (nawet bez Lunety w grze).

## Stróźowie Prawa



**Alan Pinkerton:** Za każdym razem kiedy traci punkt życia (poza ostatnim), AP przeciwnika jest celem ☀. Ta zasada jest ważna, nawet jeżeli straci punkt życia jako PO przez Gatlinga, Indian! itd. zagranych przez siebie.



**Annie Oakley:** Gracz może zagrywać ☀ karty jako ♣ oraz karty Pudło! jako Colty (w tym przypadku liczą się one jako zagranie karty Bang!).



**Bart Masterson:** ☹ Za każdym razem kiedy dowolny z graczy (nawet przeciwnik) powinien odsłonić, odsłaniane są 2 karty z talii (zamiast 1), a właściciel Barta wybiera jedną jako wynik. Następnie obie karty są odrzucone.



**Bill Tightman:** Za każdym razem kiedy inna postać zostanie wyeliminowana, gracz może dobrać 2 karty z talii. Jeżeli wyeliminowana zostanie PO gracza, dobiera on łącznie 4 karty: 2 za umiejętność Billa oraz 2 za eliminację.



**Buffalo Bell:** ☹ Może tracić punkty życia (poza ostatnim) zamiast drugiej postaci gracza (na przykład w wyniku zagrania karty Indian!, Grzechotnik, itd.), ale nie na odwrót.

Nie może on jednak unikać trafienia zamiast drugiej postaci (na przykład przy pomocy swojej Beczki).



**Dalon Ranger:** : Za każdym razem kiedy przeciwnik sprawi, że Dalon straci punkt życia (poza ostatnim), gracz może dobrać kartę z talii.



**Jango:** Za każdym razem kiedy przeciwnik przesunie swój żeton AP, gracz może dobrać kartę z talii. Ta umiejętność nie działa, jeżeli przeciwnik ma tylko jedną postać w grze.



**Pat Garret:** Gracz pokazuje drugą dobraną w fazie dobierania kartę. Jeżeli ma ona U, może dobrać dodatkową kartę z talii przeciwnika (jeżeli przeciwnik nie ma talii, dobiera się ze wspólnej talii). Ta umiejętność nie jest „Odsłonięciem”.



**Tex Killer:** Oprócz ♣, przeciwnik musi odrzucić 1 dodatkową kartę (dowolnego typu), aby uniknąć BANG! gracza. Ta umiejętność nie działa z Gatlingiem, Derringerem, Pojedynkiem itd.



**The Stranger:** ☹ Gracz może zagrać jedną dodatkową kartę BANG! w swojej turze.



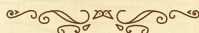


**Wild Bill:** Jeżeli przeciwnik dobierze lub odrzuci kartę z ręki gracza lub z gry po stronie gracza z Wild Billem, AP przeciwnika jest celem ☼.



**Wyatt Ear:** Za każdym razem kiedy jedno z ☼ gracza zostanie ☞ przez

przeciwnika, gracz może dobrać jedną kartę z talii. Ta zasada obowiązuje przy dowolnej karcie ☼ (BANG!, Derringer, Fanning, etc.). Jeżeli ☞ jest Remingtonem, gracz dobiera łącznie 2 karty.



## Bandyci



**Babe Leroy:** Raz w każdej swojej turze, jeżeli gracz nie ma kart na ręce, może dobrać 2 karty z talii. Gracz może nawet zagrać wszystkie swoje karty inną AP, a następnie zamienić Babe Leroy z PO na AP i użyć jej umiejętności. Jednak jeżeli ostatnią zagrana kartą jest Woda, a Babe Leroy przesunie się z AP na PO, jej umiejętność nie jest aktywowana.



**Bull Anderson:** Kiedy zostanie wyeliminowana postać, gracz może dobrać do dwóch kart z jej ekwipunku w grze i/lub losowo z ręki właściciela postaci. W związku z tym, gracz może dobrać 2 karty ekwipunku, 1 kartę ekwipunku i 1 z ręki lub 2 karty z ręki. Ta zasada działa, nawet jeżeli to jedna z postaci gracza została wyeliminowana (oczywiście dobieranie kart z własnej ręki nie ma efektu). Dobieranie kart za eliminację postaci zawsze następuje po rozpatrzeniu umiejętności Bulla Andersona.



**Cattle Katie:** Raz w każdej swojej turze gracz może odrzucić jedną z kart ekwipunku Katie bez ☹, aby dobrać 2 karty z talii. W związku z tym nie można użyć jej umiejętności na Grzechotnika, Dynamit czy Popłoch.



**Dalton Bros:** Gracz dobiera 3 karty zamiast 2 w swojej fazie dobierania. Z Bankiem w grze gracz dobiera łącznie 4 karty.





**Jack Ransome:** Gracz może zagrywać karty na dowolną postać w grze. Ta umiejętność pozwala zagrywać ekwipunek bezpośrednio na Jacka, kiedy jest on AP gracza, jak również BANG!, Pojedynek, Kradzież, Nóż czy Nauczycielkę na PO przeciwnika albo Dynamit na dowolną wybraną postać.



**Pearl Hat:** Raz na turę gracz może odrzucić wybraną kartę z ręki, aby

wykorzystać efekt karty akcji na wierzchu stosu kart odrzuconych. Replikować można wyłącznie karty z białą ramką. Nie można replikować Pudła! czy Riposty. Można replikować kartę akcji, która została „Przeładowana” (używając jej efektu lub ponownie ją przeładowując).



**Sid Curry:** Za każdym razem kiedy Sid jest celem ☼, gracz może odsłonić wierzchnią kartę z talii przeciwnika. Jeżeli jest to , Sid otrzymuje automatyczny , a postać, która strzelała jest celem ☼. Jeżeli przeciwnik nie ma talii, odsłaniana jest karta ze wspólnej talii. Jeżeli Sid ma Beczkę w grze, gracz może zdecydować, czy najpierw aktywować jego umiejętność, czy Beczkę.



**Slim Poet:** Za każdym razem kiedy przeciwnik sprawi, że Slim straci punkt życia (poza ostatnim), gracz może odrzucić losową kartę z ręki przeciwnika. Grzechotnik i Dynamit nie aktywują tej umiejętności.



**Soundance Kid:** Raz na turę gracz może odrzucić wybraną kartę z ręki, aby dobrać 2 karty: jedną ze swojej talii i jedną z talii przeciwnika, a następnie odrzucić jedną z nich. Jeżeli jest tylko jedna wspólna talia, obie karty są z niej dobierane.



**Toco Ramirez:** Gracz może użyć dowolnej karty z ręki jako Colta (każda liczy się jako BANG!). Należy pamiętać, że na przykład, Derringer zagrany przy pomocy tej umiejętności staje się Coltem, więc tekst Derringera nie jest rozpatrywany.



**Tom Thorn:** Za każdym razem kiedy Tom zostaje AP (na przykład, kiedy gracz dokona zamiany przesuwaną żeton AP), PO przeciwnika jest celem ☼. Ta umiejętność nie jest aktywowana, jeżeli Tom jest jedyną postacią gracza, kiedy wchodzi do gry. Jednak jest ona rozpatrywana, jeżeli przeciwnik ma tylko jedną postać.



**West Harding:** Gracz może zagrać dowolną liczbę kart BANG! w turze.

**Projekt gry:** Emiliano Sciarra  
**Produkcja:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini  
**Ilustracje:** Rossana Berretta



© MMXV daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8  
06073 Corciano (PG)  
Tutti i diritti riservati.

The author would like to thank all playtesters and head playtesters who contributed to the development of the game: his own playtest team (Stefano "Fefo" Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, David Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Alarico Oliva, and Federico Marini), Christian Zoli, Paolo Carducci and his "Macerata" group, Alessandro Virgini, Matteo Rosati and their "Ravacciano" group (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco, and Riccardo Pinzi), Marco Perilli, Roberto Perilli and their group (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Metania Gabrielli, Gusman, Lisa Drovandi, and Maria Strano), Martin Blazko, and Enrico Gandolfo. Special thanks to Martino Chiacchiera and Andrés J. Voicu.

**Edycja polska:**  
**Polskie tłumaczenie:** Piotr Maliszewski  
**Skład:** Przemysław Kasztelaniec  
**Korekta:** Anna Mann



BARD Centrum Gier  
ul. Batorego 20/17  
31-135 Kraków  
[www.wydawnictwo.bard.pl](http://www.wydawnictwo.bard.pl)