



## Zawartość

- 2 kostki Saloon (kolor kostek różni się trochę od tych z podstawowej gry, co pomaga w ich łatwiejszym odróżnieniu)



- 22 karty:

\* 8 kart postaci



\* 9 kart ról: 1 Szeryf, 3 Zastępców, 3 Bandytów, 2 Renegatów



\* 1 karta roli Ducha Renegata



\* 1 karta Zjawy



\* 3 nowe karty pomocy



- 7 żetonów Zjawy



- 1 żeton strzały Wodza Indian



- Żetony punktów życia - kul (3 kule o wartości 1, 1 kula o wartości 3)





- Instrukcja

## Przygotowanie gry

Dodatek **Old Saloon** jest rozszerzeniem gry *Bang! Gra Kościana*, które zawiera pięć modułów. Każdy z nich można samodzielnie połączyć z podstawową wersją gry lub użyć kilku w dowolnej kombinacji, aby stworzyć najbardziej odpowiadający graczom wariant!

W rozgrywce obowiązują zasady z *Bang! Gra Kościana*, z następującymi zmianami:

### Moduł 1 - Pyskata oraz Tchórzliwa

Umieść dwie nowe kostki Saloon na środku stołu: Pyskatą  oraz Tchórzliwą . Przed rozpoczęciem swojej tury możesz zdecydować się na użycie jednej z tych kostek (nigdy obu naraz) zamiast jednej z kości z wersji podstawowej gry („podstawowej kostki”). W dalszym ciągu rzucasz pięcioma kośćmi.

Rzut kostką Saloon jest *zawsze* opcjonalny. Kiedy wybierzesz kostkę, musisz używać jej podczas całej swojej tury. W każdej turze możesz wybrać inną kostkę.

Kostki Saloon posiadają nowe symbole:



Odrzuć jedną strzałę dowolnego gracza (włącznie z tobą) na stos pośrodku pola gry. *Nie możesz odrzucić strzały Wodza Indian (zobacz Moduł 2). Rozpatrz tę kostkę po rozpatrzeniu kostki: Indiańska strzała. Możesz przerzucić tę kostkę (dokładnie tak jak Indiańską strzałę).*



Natychmiast tracisz jeden punkt życia. Rozpatrz tę kostkę zaraz po Złamanej strzale. Możesz przerzucić tę kostkę (dokładnie tak jak Indiańską strzałę).



Podwójne symbole są rozpatrywane dokładnie tak samo jak ich kości z danym pojedynczym symbolem (liczą się jednak jako dwa pojedyncze symbole). Każdą kostkę można rozpatrywać niezależnie od siebie, np. możesz użyć podwójnego Piwka na dwóch różnych graczach i każdy z nich zyska jeden punkt życia. Pamiętaj, że Gatling może być użyty tylko raz na turę.



Podczas używania tych kostek, korzystamy z nowej kolejności rozpatrywania kostek:


1. Indiańska strzała
2. Złamana strzała
3. Kula
4. Dynamit
5. A) Między oczy „1” oraz podwójne Między oczy „1”  
B) Między oczy „2” oraz podwójne Między oczy „2”
6. Piwko oraz podwójne Piwko
7. Gatling oraz podwójny Gatling

(Kolejność jest również pokazana na nowych kartach pomocy.)

### Moduł 2 - Strzała Wodza Indian



Na początku gry dodaj strzałę Wodza Indian do stosu strzał na środku pola gry. Strzała Wodza Indian jest równa **dwóm** zwyczajnym strzałom.

Jeśli musisz dobrać żeton strzały ze stosu, możesz wybrać strzałę Wodza Indian zamiast **jednej** zwykłej strzały - pomimo tego, że strzała Wodza Indian jest warta dwie zwykłe strzały, dobranie jej jest liczone jako  **jeden** wynik .

Podczas ataku Indian, za strzałę Wodza Indian tracisz dwa punkty życia, zamiast jednego. Jeśli jednak posiadasz strzałę Wodza Indian **oraz masz najwięcej żetonów strzał** (nikt z tobą nie remisuje), nie tracisz żadnych punktów życia podczas tego ataku Indian!

*Przykład: Wojtek wyrzuca strzałę i dobiera ostatni żeton ze stosu: Indianie atakują! Każdy gracz liczy swoje strzały: Wojtek ma 2, Asia ma 4 (licząc strzałę Wodza Indian jako 2 strzały), Piotrek ma 1, a Jacek ma 3. Asia ma najwięcej strzał oraz strzałę Wodza Indian, więc odrzuca wszystkie strzały i nie traci żadnego punktu życia!*

### Moduł 3 - Role specjalne

Role specjalne są przydzielane losowo, zależnie od liczby graczy, w takiej samej proporcji jak w wypadku ról z podstawowej wersji gry. Jeśli chcesz zwiększyć napięcie, możesz mieszać role podstawowe i specjalne (dzieląc na kategorie ról), a następnie losowo wybrać z każdej odpowiednią ilość ról. W ten sposób nikt nie będzie wiedział, ile i jakie role specjalne znajdują się w danej grze

Umiejętności specjalnej danej roli możesz użyć tylko raz podczas gry. Ujawnij swoją rolę w momencie opisanym na karcie (wyjątek stanowi Szeryf, którego rola od początku gry jest ujawniona) i wykonaj to, co mówi tekst. Po ujawnieniu karty ról zostają przed graczem i wciąż są odkryte - każdy wie kim jesteś!

#### “NIEDŹWIEDŹ” – SZERYF

Rozpoczynasz grę z **trzema** dodatkowymi kulami zamiast dwóch.

#### “DOBRY” – ZASTĘPCA

Ujawnij tę kartę na początku swojej tury. Zostajesz nowym Szeryfem, a poprzedni zostaje Zastępcą.

*Obydwaj gracze zachowują swoje aktualne punkty życia, jedynie wymieniają się rolami. Nowy Szeryf nie dostaje dodatkowych kul - jego maksymalne życie pozostaje takie, jak jego postaci. Poprzedni Szeryf traci dodatkowy limit punktów życia, który jest od teraz równy limitowi życia jego postaci. Nie musi jednak odrzucać dodatkowych punktów życia w momencie dokonania zamiany.*


#### “DOKTOR” – ZASTĘPCA

Ujawnij tę kartę po dowolnym rzucie kostkami. Przełóż jedną kostkę na wybraną przez siebie stronę przed rozpatrzeniem jej efektu. *Możesz użyć tej umiejętności po swoim rzucie lub rzucie innego gracza.*


#### “SEDZIA” – ZASTĘPCA

Ujawnij tę kartę natychmiast po tym, gdy inny gracz ujawnił swoją rolę. Umiejętność roli tego gracza nie działa i nie może być ponownie użyta.

#### “HAZARDZISTA” – BANDYTA

Ujawnij tę kartę po ostatnim rzucie dowolnego gracza. Ten gracz musi przerzucić wszystkie kostki i zaakceptować nowe wyniki rzutu. *Zignoruj wszystkie wyniki ostatniego rzutu. Musisz również przerzucić wszystkie* 

#### “ZŁY” – BANDYTA

Ujawnij tę kartę, kiedy inny gracz miałby zyskać punkty życia. Ten gracz nie zyskuje tych punktów. *Jeśli punkty życia pochodzą z , nie możesz ich przydzielić komuś innemu!*

#### “BRZYDKI” – BANDYTA

Ujawnij tę kartę na początku swojej tury. Wymień ze sobą żetony strzał dwóch dowolnych graczy. *Możesz wybrać samego siebie.*

#### “PRAWA RĘKA DIABŁA” – RENEGAT

Ujawnij tę kartę na końcu swojej tury. Natychmiast rozegraj kolejną turę.

#### “LEWA RĘKA DIABŁA” – RENEGAT

Ujawnij tę kartę, kiedy dowolny gracz ma być wyeliminowany. Ten gracz zostaje w grze z dwoma punktami życia i może odrzucić wszystkie swoje strzały. *Możesz użyć tej umiejętności na sobie, jeśli miałbyś być właśnie wyeliminowany.*

### Moduł 4 - Nowe Postacie

Pomieszaj nowe postacie z tymi z podstawowej wersji. Niektóre z nowych postaci działają wyłącznie w połączeniu z odpowiednim modułem. Jeśli nie używasz danego modułu, nie dołączaj wtedy tych konkretnych bohaterów.



#### JOSÉ DELGADO (7)

Możesz korzystać z Pyskatej kostki bez zamiany podstawowej kości (rzucasz łącznie sześcioma kostkami). *Kiedy używasz Pyskatej kostki, rzucasz łącznie 6 kostkami; kiedy używasz Tchórzliwej kostki, rzucasz 5. Nie możesz korzystać z Pyskatej i Tchórzliwej kostki jednocześnie.*




#### TEQUILA JOE (7)

Możesz korzystać z Tchórzliwej kostki bez zamiany podstawowej kości (rzucasz łącznie sześcioma kostkami). *Kiedy używasz Tchórzliwej kostki, rzucasz łącznie 6 kostkami; kiedy używasz Pyskatej kostki, rzucasz 5. Nie możesz korzystać z Pyskatej i Tchórzliwej kostki jednocześnie.*




#### APACHE KID (9)

Jeżeli wyrzucisz , możesz zabrać strzałę Wodza Indian innemu graczowi.








#### BILL NOFACE (9)

Rozpatrz wynik , dopiero po twoim ostatnim rzucie. *Trzeci rzut nie musi być twoim ostatnim, możesz skończyć wcześniej, według normalnych reguł.*




#### VERA CUSTER (7)

Za każdym razem, kiedy masz stracić punkty życia  albo , tracisz 1 punkt życia mniej. *Na przykład, jeśli ktoś trafił cię jednym , nie tracisz ani 1 punktu życia. Pamiętaj, że  jest liczone jako dwa .*







#### FUENTE (7)

Za każdym razem, kiedy wyrzucisz jedną lub więcej , możesz dać jedną z nich dowolnemu graczowi.



#### DOC HOLYDAY (8)

Za każdym razem, kiedy użyjesz trzech lub więcej  i/lub , zyskujesz 2 punkty życia. *Pamiętaj, że  jest liczone jako dwa .*



#### MOLLY STARK (8)

Za każdym razem, kiedy inny gracz ma stracić 1 lub więcej punktów życia, możesz stracić je za niego. *Nie możesz stracić więcej punktów życia niż tyle, ile aktualnie posiadasz.*


### Moduł 5 - Zjawa (5 lub więcej graczy)




Pierwszy gracz, który został wyeliminowany (ale nie Szeryf), zostaje Zjawą. Jeżeli kilku graczy zostanie wyeliminowanych jednocześnie, Zjawą zostaje pierwszy z nich, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając liczenie od gracza, którego obecnie jest tura.

Jako Zjawa zachowujesz swoją rolę odkrytą przed sobą i dalej masz szansę wygrać, jeżeli twoja drużyna zwycięży! Jeżeli byłeś Renegatem, weź specjalną kartę roli - Duch Renegata i umieść ją przed sobą odpowiednią stroną, dołączając do innych graczy zgodnie z poniższą tabelką:



Liczba graczy	Duch Renegata gra jako
5	Bandyta
6	Zastępca
7	Bandyta
8	Zastępca











Umieść kartę Zjawy/Ducha Renegata na karcie swojej postaci. Traci ona wszystkie zdolności. Weź również siedem żetonów Zjawy.

W swojej turze rzucasz tylko **dwoma podstawowymi kostkami** (nie możesz wybrać kostek Saloon). Możesz przerzucić kostki dwukrotnie, tak jak normalnie. Po rzutach, wybierz **jedną** z kostek i daj dowolnemu graczowi żeton odpowiadający symbolowi na kostce. Jeżeli obie kostki pokazują ten sam symbol, efekt jest podwojony: daj graczowi również żeton . Nie możesz rozdzielić różnych kostek, jeżeli symbole na nich nie są identyczne.

Na początku *następnej* tury gracz, który dostał żeton, musi obrócić jedną podstawową kostkę na stronę pokazującą ten sam symbol, jaki jest na żetonie (dwie kostki, jeśli otrzymał również ). Taką kostką gracz *nie rzuca* podczas pierwszego rzutu (gracz rzuca wyłącznie czterema kostkami – trzema, jeśli posiadał żeton , ale jej wynik jest brany pod uwagę, tak jakby właśnie został wyrzucony. Jeżeli gracz chce użyć kostki Saloon, musi wymienić jedną z pozostałych podstawowych kostek. Od drugiego rzutu kostka ustawiona przez żeton Zjawy może być przerzucana (chyba, że jest to , który nie może być przerzucony).

Na koniec tur innych graczy żetony wracają do Zjawy.

Zjawa *nie* jest wliczana podczas liczenia odległości dla kostek  oraz .

*Przykład: Jacek jest Duchem Renegata w siedmioosobowej grze, więc gra jako Bandyta. Rzuca dwiema kostkami i wypadają  oraz . Decyduje się je obie przerzucić i otrzymuje  oraz . Zatrzymuje  i przerzuca : kolejna . Przekazuje te dwie strzały Szeryfowi – Asi, która dostaje żetony  oraz . Podczas swojej tury Asia musi obrócić 2 podstawowe kostki na stronę z symbolem  i rzucić tylko 3 kostkami. Po dobraniu żetonów strzał z jej pierwszego rzutu, Asia może przerzucić te dwie kości, tak jak normalnie.*

