



di Emiliano Sciarra

Un gioco per 4 - 7 giocatori da 10 anni in su.

Bang! è un gioco di sparatorie, in puro stile "Spaghetti Western", fra un gruppo di Fuorilegge e lo Sceriffo, che è l'obiettivo primario dei banditi. Lo Sceriffo è aiutato dai suoi Vice in incognito, ma c'è anche un Rinnegato che persegue i suoi scopi!

In **Bang!** ogni giocatore ha uno di questi ruoli, e interpreta un personaggio ispirato alle più famose celebrità del West!

CONTENUTO

§ 103 carte divise in tre tipi riconoscibili dal dorso:

- 7 carte ruolo: 1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge, 1 Rinnegato;
- 16 carte personaggio, che sul retro mostrano delle pallottole;
- 80 carte da gioco;

§ 7 carte riepilogative dei simboli, per i giocatori alle prime armi;

§ queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore ha un suo preciso obiettivo:

Sceriffo: il suo compito è di eliminare tutti i Fuorilegge e il Rinnegato, riportando così l'ordine.

Fuorilegge: vogliono eliminare lo Sceriffo, ma non hanno scrupoli ad eliminarsi l'un l'altro per incassare le taglie sulle loro teste!

Vice: aiutano e proteggono lo Sceriffo, e perseguono i suoi stessi obiettivi, anche a costo della loro vita!

Rinnegato: vuole diventare Sceriffo; il suo compito è quindi di rimanere l'ultimo personaggio in gioco.

PREPARAZIONE

Prendete un numero di carte ruolo pari al numero dei giocatori, divise in questa maniera:

- 4 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 2 Fuorilegge
- 5 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 2 Fuorilegge, 1 Vice
- 6 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 3 Fuorilegge, 1 Vice
- 7 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 3 Fuorilegge, 2 Vice

Mescolatele e distribuitene una coperta a ciascun giocatore.

Lo Sceriffo si rivela e tiene la carta scoperta; tutti gli altri guardano la propria carta ma mantengono segreto il loro ruolo.

Mischiate i 16 personaggi e distribuitene uno scoperto a ciascun giocatore. Ognuno annuncia il nome del proprio personaggio, e ne illustra le abilità. Ciascuno prende un'altra carta personaggio, scelta tra quelle avanzate, la mette a faccia in giù, e con la sua carta personaggio la copre parzialmente: il dorso della carta deve mostrare chiaramente tante pallottole quante ne sono indicate sulla carta personaggio. Nel corso del gioco, la carta di dorso verrà man mano ricoperta con quella del personaggio per indicare che egli è stato ferito.

Lo Sceriffo gioca tutta la partita con una **pallottola in più**: se la sua carta personaggio riporta 3 pallottole, è come se a tutti gli effetti ne avesse 4; se ce ne sono già 4, lo Sceriffo gioca con 5.

Riponete le carte (ruoli e personaggi) non utilizzate nella scatola.

Mischiate il mazzo da gioco; ciascun giocatore riceve una mano di tante carte quante sono le pallottole del suo personaggio; quelle avanzate vanno collocate a faccia in giù in mezzo al tavolo, a costituire il tallone. Lasciate spazio per la pila degli scarti. Date anche una carta riepilogativa a ogni giocatore.

Nota: per le vostre prime partite potete giocare una versione semplificata del gioco rimuovendo dal mazzo, prima di iniziare, le 13 carte speciali (quelle con il simbolo di un libro).

I PERSONAGGI

Ogni personaggio del West ha speciali caratteristiche che lo rendono unico. Accanto alla figura di ciascun personaggio c'è una serie di pallottole, che rappresentano i punti vita del personaggio stesso, e cioè quanti colpi può subire prima di essere eliminato.

Inoltre le pallottole indicano il numero **massimo** di carte che il giocatore può tenere in mano alla fine del proprio turno.

Esempio. Jesse Jones ha 4 punti vita: può essere quindi ferito per quattro volte prima di essere eliminato. Inoltre il giocatore che lo interpreta può tenere in mano fino a quattro carte alla fine del proprio turno.

Nella figura Jesse ha perso però già 1 punto vita, come la carta sottostante ci mostra: ancora tre ferite e sarà eliminato! Inoltre il giocatore che ha il personaggio di Jesse può, con tre punti vita, tenere in mano al massimo tre carte alla fine del proprio turno.

Nota: come già detto ogni giocatore interpreta un personaggio; i due termini saranno usati indifferentemente nella spiegazione delle regole.



IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Lo Sceriffo inizia. Il turno del giocatore si compone di tre fasi:

1. pescare due carte;
2. giocare carte;
3. scartare le carte in eccesso.

1. Pescare due carte

Il giocatore pesca le prime due carte dalla cima del mazzo. Quando il mazzo finisce, rimischiate gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

2. Giocare carte

I giocatori giocano carte a proprio vantaggio, o contro gli altri, cercando di eliminare gli avversari. Il giocatore non è obbligato a giocare carte in questa fase. Si possono giocare quante carte si vogliono; ci sono solo due limiti:

- si può giocare al massimo **una** sola **carta BANG!** per turno;
- nessuno può avere mai davanti a sé due carte uguali.

Per il resto basta seguire il significato dei simboli riportati su ogni carta e illustrati in dettaglio nei prossimi paragrafi. Le carte possono essere giocate solo durante il proprio turno (con l'eccezione di *Birra* e *Mancato!*).

In genere ogni carta ha effetto non appena giocata, dopodiché è scartata.

Tuttavia tutte le carte con il bordo azzurro, come l'arma qui accanto, sono capaci di effetti prolungati e rimangono scoperte sul tavolo.

L'effetto di queste carte, dette "in gioco", permane fino a che esse non vengono rimosse in qualche modo (ad es. con una *Cat Balou*), o si verifica una condizione speciale (ad es. nel caso di *Prigione* o *Dinamite*).



3. Scartare le carte in eccesso

Finita la seconda fase, il giocatore scarta, dalla propria mano, eventuali carte in eccesso.

Ricordate che il numero **massimo** di carte che un giocatore può avere in mano, alla fine del **proprio turno**, è pari ai punti vita correnti del personaggio (quelli indicati dalla carta sotto quella del personaggio).

A questo punto il turno è finito e il gioco prosegue in senso orario.

ELIMINAZIONE DI UN PERSONAGGIO

Quando un personaggio perde l'ultimo punto vita, se non gioca subito una carta *Birra* (vedi oltre) viene eliminato e il giocatore termina la sua partita. In questo caso, mostra a tutti la sua carta ruolo e scarta le carte che ha in mano e quelle in gioco di fronte a sé.

PENALITÀ E RICOMPENSE

- Se lo Sceriffo elimina personalmente un Vice, lo Sceriffo deve scartare le carte che ha in mano e quelle in gioco davanti a sé.
- Chiunque elimini un Fuorilegge (anche un altro Fuorilegge!) ha diritto a pescare subito una

ricompensa di 3 carte dal mazzo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina non appena si verifica una delle seguenti condizioni:

- Viene eliminato lo Sceriffo.* Se è rimasto vivo **solo** il Rinnegato, egli vince; altrimenti vincono i Fuorilegge.
- Vengono eliminati tutti i Fuorilegge e il Rinnegato.* La vittoria spetta allo Sceriffo e ai suoi Vice.

Nota: se vengono eliminati tutti i Fuorilegge ma il Rinnegato è ancora vivo, la partita prosegue. Ovviamente il Rinnegato dovrà vedersela a questo punto anche con i Vice ancora vivi che cercheranno di eliminarlo proteggendo lo Sceriffo!

NUOVA PARTITA

Se giocate più partite una di seguito all'altra, chi è rimasto vivo può decidere di mantenere lo stesso personaggio (ma non le sue carte!) anche per la partita successiva, mentre i giocatori eliminati devono pescarne uno nuovo.

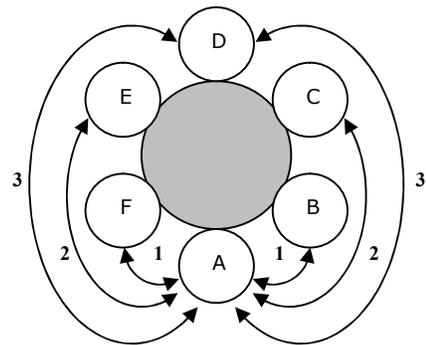
Per dare la possibilità a tutti di ricoprire il ruolo di Sceriffo, si può decidere prima di iniziare di far "girare" tale ruolo fra i giocatori di partita in partita, assegnando casualmente gli altri ruoli.

Ora che avete familiarità con le regole, andiamo a conoscere in dettaglio alcune carte.

LE CARTE

PREMESSA: LA DISTANZA FRA I GIOCATORI

La distanza tra due giocatori è il numero minimo di posti che intercorrono fra essi, contando in senso orario o antiorario, come nella figura a lato. La distanza è importante, perché normalmente si possono raggiungere solo bersagli (giocatori o altre carte) **a distanza 1**. Quando un giocatore viene eliminato non viene più conteggiato nel computo della distanza: quindi può capitare che alcuni giocatori si "avvicinino" a causa dell'eliminazione di un altro.



Due particolari carte cambiano la distanza tra giocatori, a favore di chi le ha in gioco:



Mustang: il giocatore che ha in gioco questa carta è visto dagli altri ad una distanza aumentata di 1. Egli continua a vedere gli altri alla distanza normale.
Nella figura precedente, se A avesse in gioco un cavallo Mustang, B ed F lo vedrebbero a distanza 2, C ed E a distanza 3, D a distanza 4, mentre A continuerebbe a vedere gli altri alla distanza normale.



Appaloosa: il giocatore che ha in gioco un pregiato destriero Appaloosa vede gli altri giocatori ad una distanza diminuita di 1. Gli altri invece continuano a vederlo alla distanza normale.
Distanze inferiori a 1 sono considerate uguali a 1.
Nella figura precedente, se A avesse in gioco un Appaloosa, vedrebbe B ed F a distanza 1, C ed E a distanza 1, D a distanza 2, mentre A continuerebbe ad essere visto alla distanza normale.

ARMI

All'inizio della partita ogni personaggio può colpire solo bersagli a distanza 1: vale a dire solo i giocatori immediatamente alla destra o alla sinistra di quello che spara (si considera che egli abbia sempre a disposizione una pistola Colt .45, che non è rappresentata da alcuna carta).

Per colpire bersagli a distanza maggiore di 1, bisogna giocare davanti a sé una carta "arma". Queste carte sono riconoscibili dal bordo azzurro, l'illustrazione in bianco e nero e il numero entro il mirino (vedi figura) che indica la massima distanza di fuoco raggiungibile. La carta arma sostituisce la Colt .45 finché non



viene rimossa in qualche modo (ad esempio tramite una carta *Cat Balou* o *Panico!*). Si può avere in gioco **una sola carta arma** per volta: l'arma di fronte a sé va scartata ogni volta che se ne gioca una nuova.

Ricordate che ogni volta che un personaggio non ha nessuna carta arma in gioco, sta in realtà impugnando una Colt .45.

BANG! E MANCATO!



Le carte *BANG!* sono il mezzo principale per togliere punti vita ad un giocatore. Se volete giocare una carta *BANG!* per togliere un punto vita ad un giocatore, dovete verificare:

a) a quale distanza vedete quel giocatore, e **b)** se la vostra arma vi permette di coprire tale distanza di fuoco.



Esempio 1. Nella figura della distanza, supponiamo che A voglia sparare a C. Normalmente C si trova a distanza 2, quindi ad A serve un'arma capace di raggiungere tale distanza: una Schofield, una Remington, una Rev. Carabine o un Winchester andrebbero bene, ma non una Volcanic o la Colt .45. Se A avesse però in gioco un Appaloosa, vedrebbe C a distanza 1 e potrebbe sparargli con qualunque arma. Se a sua volta C avesse in gioco un Mustang, sarebbe visto da A a distanza 2.

Esempio 2. Se D avesse in gioco un Mustang sarebbe visto da A a distanza 4: solo un'arma capace di raggiungere almeno distanza 4 potrebbe consentire ad A di sparargli.

Chi è colpito da un *BANG!* può giocare subito (quindi fuori dal proprio turno!) una carta *Mancato!* per annullare il colpo; se non lo fa, perde un punto vita: fa scorrere la carta personaggio a nascondere una pallottola della carta sottostante. Quando il personaggio esaurisce i punti vita è eliminato dal gioco, a meno che non giochi immediatamente una carta *Birra* (vedi paragrafo seguente). Si possono annullare solo i *BANG!* diretti a se stessi, e la carta *BANG!* è comunque scartata, anche se annullata.

BIRRA



Questa carta permette di recuperare un punto vita, ossia di far scorrere la carta personaggio in modo da scoprire una pallottola in più. Non si possono guadagnare più punti vita di quelli iniziali! Non è possibile far recuperare punti vita ad altri giocatori.

La *Birra* può essere giocata in due modi:

- normalmente, durante il proprio turno;
- fuori turno, ma solo se il personaggio ha appena ricevuto un colpo che gli sarebbe fatale (e non se egli viene semplicemente ferito).

Esempio. Un giocatore che ha ancora 2 punti vita, ne perde 3 a causa di una *Dinamite*: se gioca due carte *Birra* rimane ad 1 punto vita (2-3+2), mentre non si salverebbe giocando una sola carta *Birra*, che fa recuperare 1 solo punto vita. Rimarrebbe a zero!

Nota: le carte *Birra* **non hanno più nessun effetto** se rimangono solo 2 personaggi in gioco.

ESTRARRE!



Alcune carte hanno i semi e i valori del poker accanto al segno di uguale e a quello del loro effetto. Chi ha una di queste carte davanti a sé deve allora "estrarre!": scopre la prima carta del mazzo, mettendola negli scarti, e se essa riporta nell'angolo in basso il seme (e l'eventuale valore) specificato, allora si ha l'effetto indicato. Altrimenti non si ha nessun effetto. Se è indicato un intervallo di carte particolare, deve uscire una carta all'interno di quell'intervallo (compresi gli estremi).

La sequenza dei valori è: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Esempio. Supponiamo che C sia il bersaglio di A. C ha un *Barile* in gioco. Questa carta gli

consente di "estrarre!" per annullare automaticamente il colpo nel caso esca Cuori. C scopre la prima carta del mazzo e la pone scoperta negli scarti: è un 4 di Cuori. C annulla quindi automaticamente il colpo di A essendo riuscito nell'"estrarre!". Se non avesse scoperto una carta di Cuori, il Barile non avrebbe avuto effetto: C avrebbe avuto comunque ancora la possibilità di giocare una carta Mancato! per annullare il BANG!

I SIMBOLI SULLE CARTE

Ogni carta riporta uno o più simboli che specificano il suo effetto.



Vale un Mancato! (vedi **BANG! e Mancato!**).



Vale un BANG! (vedi **BANG! e Mancato!**).



Recupera un punto vita. Se non è specificato altrimenti, solo chi gioca questa carta beneficia dell'effetto.



Pesca una carta. Se è specificato 'un qualsiasi giocatore' (vedi simbolo relativo), si può pescare dalla sua mano una carta **a caso**, **oppure** si può **scegliere** una delle carte che ha in gioco di fronte a sé. Se non è specificato nient'altro, si pesca dal mazzo. In ogni caso, le carte pescate si aggiungono alla propria mano.



Fai scartare una carta. Si può obbligare 'un qualsiasi giocatore' (vedi simbolo relativo) a scartare una carta **a caso** dalla mano, **oppure** se ne può **scegliere** una fra quelle che ha in gioco di fronte a sé e fargliela scartare.



Specifica che l'effetto si applica a 'un qualsiasi giocatore' a scelta, indipendentemente dalla distanza.



Specifica che l'effetto influenza 'tutti gli altri giocatori', indipendentemente dalla distanza. È escluso chi gioca questa carta.



Specifica che l'effetto si applica a un qualsiasi giocatore a scelta, purché sia a distanza raggiungibile.



Specifica che l'effetto influenza un qualsiasi giocatore entro la distanza indicata dal numero. **Nota:** questa distanza può essere influenzata da *Mustang* e *Appaloosa*, però non tiene conto delle armi eventualmente in gioco.



Chi ha questa carta in gioco vede tutti gli altri giocatori ad una distanza diminuita di 1 (vedi *Appaloosa*).



Chi ha questa carta in gioco è visto da tutti gli altri giocatori ad una distanza aumentata di 1 (vedi *Mustang*).

Esempi.



Panico!. I simboli indicano "pesca una carta" da "un giocatore a distanza 1".

Saloon. Ha due effetti simultanei. I simboli indicano "recuperano un punto vita" "tutti gli altri giocatori" e poi, sulla riga seguente: "recupera un punto vita" (poiché non è specificato niente altro, quest'ultimo effetto influenza solo chi gioca questa carta). L'effetto complessivo è che tutti i

giocatori in gioco recuperano un punto vita.

Gatling. I simboli indicano un "BANG!" a "tutti gli altri giocatori". **Nota:** anche se la *Gatling*

causa un BANG! a tutti gli altri, essa **non è** una carta BANG!

LE CARTE SPECIALI



Sei tipi di carte, che riportano tutte questo simbolo di un libro, hanno effetti particolari.



Dinamite: chi gioca questa carta la mette in gioco di fronte a sé, dove resterà innocua per un intero giro. Quando il giocatore inizia il suo prossimo turno, ed ha quindi la *Dinamite* già in gioco, prima ancora di pescare deve "estrarre!": se esce una carta tra il 2 ed il 9 di Picche, la *Dinamite* esplose (scartatela), e il giocatore perde immediatamente 3 punti vita. In caso contrario, la *Dinamite* passa al giocatore alla sua sinistra, il quale all'inizio del suo turno farà a sua volta lo stesso controllo. I giocatori continuano a passarsi la *Dinamite*, finché essa esplose, con gli effetti appena descritti, o viene rimossa da un *Panico!* o da *Cat Balou*. Se la *Dinamite* è in gioco assieme alla *Prigione*, va verificata per prima la *Dinamite*. Quando un personaggio esce dal gioco a causa dell'esplosione della *Dinamite*, l'eliminazione non si considera causata da alcun giocatore.



Duello: chi gioca questa carta sfida un giocatore qualsiasi guardandolo dritto negli occhi. L'avversario **può** rispondere scartando una carta BANG!. Se lo fa, tocca a chi ha giocato il *Duello* scegliere se scartare una carta BANG!, e così via: il primo dei due che non gioca una carta BANG! perde un punto vita, e il duello termina. **Nota:** non sono ammesse carte *Mancato!* o l'uso del *Barile* durante il *Duello*, e il *Duello* non è una carta BANG!.



Emporio: chi la gioca prende dal mazzo tante carte quanti sono i personaggi ancora in gioco, e le dispone scoperte sul tavolo. Partendo da chi ha giocato l'*Emporio* e procedendo in senso orario, ognuno sceglie una carta e la aggiunge alla propria mano.



Indiani!: ogni giocatore (eccetto chi gioca gli Indiani!) **può** rispondere scartando una carta BANG!, o perdere un punto vita. Né i *Mancato!* né il *Barile* hanno effetto.



Prigione: questa carta va giocata di fronte ad un giocatore a scelta, che finisce in prigione. Chi è in prigione, per prima cosa al suo turno deve "estrarre!": se esce una carta di Cuori evade, scarta la *Prigione* ed inizia il suo turno normalmente. Altrimenti scarta comunque la *Prigione*, e salta le fasi 1 e 2 del suo turno, scartando solo le carte in eccesso. Per il resto non cambia nulla: egli rimane un possibile bersaglio di carte BANG! e può continuare a difendersi usando le carte *Mancato!* e *Birra* se necessario. La *Prigione* non può essere giocata contro lo Sceriffo.



Volcanic: con questa arma si può giocare un numero qualsiasi di carte BANG! nel proprio turno. Queste possono essere dirette allo stesso giocatore oppure a bersagli differenti, ma solo a distanza 1, come indica il numero nel mirino della carta stessa.

I PERSONAGGI

Bart Cassidy (4 punti vita): ogni volta che perde un punto vita, pesca immediatamente una carta dal mazzo.

Black Jack (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1) mostra a tutti la seconda carta che pesca. Se è un Cuori o un Quadri, pesca una carta in più (senza farla vedere).

Calamity Janet (4 punti vita): può usare i *Mancato!* come se fossero carte BANG!, e viceversa. Se usa un *Mancato!* come BANG!, non può giocare un'altra carta BANG! (a meno che non abbia una *Volcanic* in gioco).

El Gringo (3 punti vita): ogni volta che perde un punto vita a causa di una carta giocata da un giocatore, pesca una carta a caso dalla mano di quel giocatore (una per ogni punto vita perso). Se quel giocatore non ha carte in mano, peccato! Ricordate che i danni da *Dinamite* non si considerano causati da un giocatore.

Jesse Jones (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1) decide se pescare la prima delle due carte dal mazzo o da un giocatore qualsiasi. Poi pesca la seconda

carta dal mazzo.

Jourdonnais (4 punti vita): è come se avesse sempre in gioco una carta *Barile*; può cioè "estrarre!" quando è il bersaglio di un *BANG!* e con Cuori, è mancato. Un'eventuale carta *Barile* reale in gioco si somma alla sua abilità naturale, consentendogli di tentare per due volte di mandare a vuoto in modo automatico il colpo.

Kit Carlson (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), guarda le prime 3 carte dal mazzo: sceglie le due che pesca, e rimette coperta in cima al mazzo quella che avanza.

Lucky Duke (4 punti vita): ogni volta che deve "estrarre!", gira le prime 2 carte dal mazzo e sceglie il risultato che preferisce, scartando poi entrambe le carte.

Paul Regret (3 punti vita): è come se avesse sempre in gioco una carta *Mustang*; è visto cioè subito dagli altri ad una distanza aumentata di 1. Un'eventuale carta *Mustang* reale in gioco si somma alla sua abilità naturale.

Pedro Ramirez (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), può pescare la prima carta dalla cima della pila degli scarti, invece che dal mazzo. Poi pesca la seconda carta dal mazzo.

Rose Doolan (4 punti vita): è come se avesse sempre in gioco una carta *Appaloosa*; vede cioè subito gli altri ad una distanza diminuita di 1. Un'eventuale carta *Appaloosa* reale in gioco si somma alla sua abilità naturale.

Sid Ketchum (4 punti vita): in qualunque momento può scartare 2 carte dalla propria mano per recuperare 1 punto vita. Se vuole e gli è possibile, può anche usare più volte di seguito quest'abilità. Ricordate che non si possono mai avere più punti vita di quelli iniziali.

Slab the Killer (4 punti vita): per evitare le sue carte *BANG!* servono 2 *Mancato!*. L'effetto del *Barile*, se attivato con successo, corrisponde solo ad 1 *Mancato!*.

Suzu Lafayette (4 punti vita): non appena rimane senza carte in mano, pesca immediatamente una carta dal mazzo.

Vulture Sam (4 punti vita): non appena un personaggio è eliminato, Sam prende in mano tutte le carte che quel personaggio aveva, sia in gioco, sia in mano.

Willy the Kid (4 punti vita): nel suo turno può usare un numero qualsiasi di carte *BANG!*.

Un ringraziamento a tutti i playtester: Flaminia Brasini, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Edoardo Renna, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. L'autore desidera ringraziare anche i soci del Circolo Scacchistico Civitavecchiese "Luigi Valentini" per il loro incessante aiuto ed entusiasmo.

Ideazione: Emiliano Sciarra

Grafica: Alessandro Pierangelini

Art Direction: Stefano De Fazi



daVinci
g a m e s

© 2002-2003 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 Perugia Italy
Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti, suggerimenti e traduzioni in altre lingue:
www.davincigames.com