

BANG!

een spel van Emiliano Sciarra voor 4 tot 7 spelers van 10 jaar en ouder

Bang! is een spel over het vuurgevecht in het Wilde Westen tussen een groep Outlaws en de Sheriff die hun belangrijkste doelwit is. De Deputy's helpen de Sheriff, maar er is ook een Renegade die zijn eigen doel nastreeft.

In **Bang!** krijgt elke speler een van deze rollen en speelt hij een beroemd karakter uit het Wilde Westen.

INHOUD

- 103 kaarten van 3 verschillende types (herkenbaar aan de rug):
 - 7 rollen: 1 Sheriff, 2 Deputy's, 3 Outlaws en 1 Renegade;
 - 16 karakters (met kogels op hun rugzijde);
 - 80 speelkaarten;
- 7 overzichtskaarten voor beginners;
- Deze regels.

DOEL VAN HET SPEL

Elke speler heeft zijn eigen doel:

De Sheriff moet alle Outlaws en de Renegade uitschakelen en zo de orde herstellen.

De Outlaws willen de Sheriff vermoorden, maar deinen er niet voor terug om elkaar af te maken voor een beloning.

De Deputy's helpen en beschermen de Sheriff en delen tegen elke prijs zijn doel.

De Renegade wil de nieuwe Sheriff worden, zijn doel is als laatste in het spel te blijven.

VOORBEREIDING

Neem zoveel rolkaarten als spelers:

- 4 spelers 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws
- 5 spelers 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws, 1 Deputy
- 6 spelers 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 1 Deputy
- 7 spelers 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 2 Deputy

Schud de kaarten en geef elke speler gesloten 1 kaart. De Sheriff maakt zich bekend en draait zijn kaart open. Alle andere spelers kijken naar hun kaart, maar houden ze geheim.

Schud de 16 karakters en geef elke speler 1 open kaart. Elke speler zegt de naam van zijn karakter en onthult zijn eigenschap. Elke speler neemt een resterende karakterkaart en legt deze gesloten voor zich, zodat de kogels op de rugzijde zichtbaar worden. Hij bedekt die kogels met zijn karakterkaart tot er precies zoveel kogels zichtbaar zijn als staat aangegeven op de karakterkaart van de speler. Tijdens het spel worden die kogels steeds verder bedekt om de verwondingen van het karakter aan te geven. De Sheriff speelt het spel met **één extra kogel**: als zijn karakter kaart drie kogels laat zien, heeft hij in alle respect vier kogels; als hij er vier heeft, speelt de Sheriff met vijf kogels.

Steek de resterende rol- en karakterkaarten terug in de doos. Schud de 80 speelkaarten en geef elke speler gesloten zoveel kaarten als zijn karakter kogels heeft. Leg de resterende speelkaarten als gesloten afneemstapel in het midden van de tafel. Laat ruimte voor een aflegstapel. Geef elke speler een overzichtskaart.

Opmerking: voor je eerste spellen kan je een vereenvoudigde versie spelen door de 13 speciale kaarten (met het boeksymbool) te verwijderen.

KARAKTERS

Elk karakter heeft een speciale eigenschap die hem uniek maakt. De kogels naast de afbeelding van het karakter stellen zijn levenspunten voor. Ze geven aan hoe vaak hij "geraakt" kan worden voor hij uit het spel verwijderd wordt.

Bovendien geven de kogels aan hoeveel kaarten de speler (**maximum**) in zijn hand mag hebben aan het einde van zijn beurt.

Voorbeeld: Jesse Jones heeft 4 levenspunten: hij kan vier keer geraakt worden voordat hij uit het spel verwijderd wordt. Daarnaast kan de speler die hem speelt vier kaarten in zijn hand houden aan het einde van zijn beurt. In de afbeelding



echter, heeft Jesse al een levenspunt verloren, te zien aan de kogel-kaart onder hem: nog drie treffers, en hij ligt er uit! Dus kan de speler die Jesse speelt tot drie kaarten in zijn hand houden aan het eind van zijn beurt

Opmerking: Zoals eerder gezegd, stelt iedere speler een karakter voor; deze twee termen worden door elkaar gebruikt in deze regels.

HET SPEL

Het spel verloopt in beurten met de wijzers van de klok mee. De Sheriff begint. Een beurt van een speler bestaat uit 3 fases:

1. neem 2 kaarten;
2. speel kaarten;
3. leg overtollige kaarten af.

1. Neem 2 kaarten

De speler neemt de bovenste 2 kaarten van de afneemstapel (zodra deze stapel leeg is wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe stapel gelegd).

2. Speel kaarten

De speler mag kaarten in zijn voordeel spelen of tegen andere spelers (om hen uit te schakelen). De speler is niet verplicht kaarten spelen tijdens deze fase. Hij mag zoveel kaarten spelen als hij wil. Er zijn slechts 2 beperkingen:

- Er mag slechts **één BANG!-kaart** per beurt gespeeld worden.
- Een speler mag geen 2 identieke kaarten voor zich hebben.

Als je een kaart wil spelen volg je slechts de symbolen die er op staan (ze worden later in detail uitgelegd). Kaarten kunnen normaal gezien enkel tijdens je eigen beurt gespeeld worden (uitzondering: *Bier* en *Mis!*)

Normaal heeft een kaart een effect dat onmiddellijk van kracht wordt en wordt dan afgelegd. Blauw omrande kaarten hebben echter langdurig effect en worden open voor de speler bijgehouden.

Het effect van deze kaarten blijft van kracht tot ze op één of andere manier afgelegd worden (bv. door *Cat Balou* te spelen) of er een speciale gebeurtenis plaatsvindt (bv. *Gevangenis* of *Dynamiet*).



3. Leg overtollige kaarten af

Zodra de 2^{de} fase voorbij is (als de speler geen kaarten meer wil of kan spelen) moet de speler kaarten afleggen tot hij zoveel handkaarten als levenspunten (kogels) over heeft. Daarna is de speler links van hem aan de beurt.

EEN TEGENSPELER UITSCHAKELEN

Als een karakter zijn laatste levenspunt verliest is hij uitgeschakeld en is voor hem het spel voorbij, tenzij hij onmiddellijk een *Bier*-kaart speelt (zie verder).

Als een speler uitgeschakeld wordt moet hij zijn rol tonen en al zijn kaarten (in zijn hand en voor hem op tafel) afleggen.

STRAFFEN EN BELONINGEN

- Als de Sheriff een Deputy uitschakelt moet de Sheriff alle kaarten (in zijn hand en voor hem op tafel) afleggen.
- Elke speler (zelfs een speler die zelf een Outlaw is) die een *Outlaw* uitschakelt moet een beloning van 3 speelkaarten van de stapel nemen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt in een van volgende situaties:

- a) *Als de Sheriff vermoord is.* Als de Renegade het enige overblijvende karakter is wint hij. Anders winnen de Outlaws.
- b) *Als alle Outlaws en de Renegade gedood zijn.* Dan winnen de Sheriff en de Deputy's.

Opmerking: als alle Outlaws uitgeschakeld zijn, maar de Renegade is nog in het spel, gaat het spel gewoon door. De Renegade moet het nu alleen opnemen tegen de Sheriff en zijn

Deputy's.

NIEUW SPEL

Als je meer dan één spel na elkaar speelt mogen spelers die bij het einde van vorige spel nog leven hun karakter bijhouden voor het volgende spel. Hun speelkaarten moeten ze echter afgeven. Spelers die uitgeschakeld werden moet een nieuw karakter trekken.

Je kan ervoor kiezen om de Sheriff elk nieuw spel door te geven en de andere rollen willekeurig te verdelen.

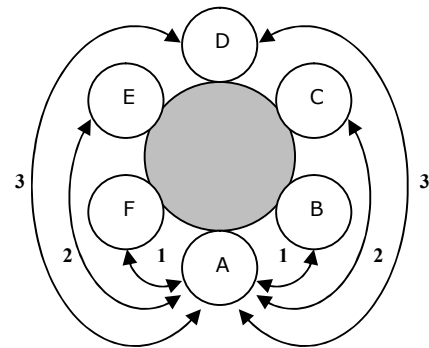
Nu je het spel kent gaan we de kaarten van dichtbij bekijken.

DE KAARTEN

INLEIDING: DE AFSTAND TUSSEN SPELERS

De afstand tussen 2 spelers is de kortste afstand in plaatsen tussen hen. Je rechtstreekse burenen zitten dus op afstand 1. De afstand is zeer belangrijk omdat een speler normaal enkel op doelen (spelers of kaarten) kan schieten op een **afstand van 1**.

Als een speler uitgeschakeld wordt telt hij niet langer mee bij de bepaling van de afstand. Zo komen andere spelers na de uitschakeling van een medespeler "dichterbij".



Er zijn 2 kaarten die de afstand tussen spelers veranderen:



Mustang: andere spelers zijn de speler met een *Mustang*-kaart op een afstand 1 plaats verder. De andere spelers staan voor deze speler echter niet verder!

Als speler B een *Mustang* heeft zien A en C hem op een afstand van 2, terwijl B hen ziet op een afstand van 1.



Appaloosa: voor de speler die een *Appaloosa*-kaart heeft staan andere spelers 1 plaats dichterbij. Zelf staat hij voor de andere spelers op de gewone afstand.

Afstanden kleiner dan 1 worden gelijkgesteld aan 1.

Kijk naar het figuur hiernaast: als A een Appaloosa in het spel zou hebben, zou hij B en F op een afstand 1 kunnen zien, C en E op afstand 1, D op afstand 2, terwijl A op de normale afstand gezien zou worden.

WAPENS

Bij het begin van het spel kan elke speler slechts doelen raken op een afstand van 1, dat wil dus zeggen zijn linker- of rechterbuur. Er wordt van uitgegaan dat elke speler een Colt .45 revolver beschikbaar heeft, ook al is dit wapen niet afgebeeld op een kaart.

Om doelen op een grotere afstand te raken moeten spelers een wapenkaart hebben. Deze kaarten kunnen herkend worden aan hun blauwe rand, een zwart-wit-illustratie en het getal in een vizier dat de maximale doelafstand aangeeft. Deze kaart vervangt de Colt .45 tot ze op een of andere manier wordt afgelegd (bv. door een *Cat Balou*-kaart of een *Paniek!*-kaart). Je kan slechts één wapen tegelijk in het spel hebben: als je een nieuw wapen wil spelen terwijl je er al een hebt moet je het oude wapen op de aflegstapel leggen. Denk eraan dat als je geen wapenkaart in het spel hebt aangenomen wordt dat je een Colt .45 hebt.



BANG! EN MIS!



BANG!-kaarten zijn het belangrijkste middel waarmee je een speler zijn levenspunten kan verminderen. Als je een **BANG!**-kaart wil spelen om één van de spelers te raken en zo zijn levenspunten te verminderen moet je nakijken op welke afstand die speler zit en of je hem kan raken met jouw wapen.



Voorbeeld 1. Kijk naar het figuur over afstand. Stel dat speler A op speler C schiet, d.w.z. A speelt een BANG! Kaart tegen C. Normaal gesproken staat C op een afstand van 2, dus heeft A een wapen nodig om deze afstand te overbruggen: misschien een Schofield, een Remington, een Rev. Carabine of een Winchester, maar geen Volcanic of de goeie ouwe Colt 45. Als hij een Appaloosa in het spel had, zou hij C op een afstand 1 kunnen zien, en zou hij elk wapen kunnen gebruiken. Maar als C een Mustang zou hebben, dan zouden deze twee kaarten elkaar opheffen en ziet A hem nog steeds op een afstand 2.

Voorbeeld 2: Als D alleen een Mustang in het spel had, zou A hem zien op een afstand 4: om D te beschieten, kan A alleen een wapen met bereik 4 gebruiken.

Een speler die door een BANG!-kaart geraakt wordt mag onmiddellijk – ook al is hij niet aan de beurt – een Mis!-kaart spelen om het schot te annuleren. Als hij dat niet doet verliest hij een levenspunt (hij geeft dit aan door zijn karakterkaart een kogel omhoog te schuiven). Als hij geen kogels meer over heeft (en dus zijn laatste levenspunt verliest) is hij uit het spel, tenzij hij onmiddellijk een Bier-kaart speelde (zie volgende paragraaf). Spelers kunnen enkel schoten die op hen gericht zijn annuleren. De BANG!-kaart wordt altijd afgelegd, ook al werd ze geannuleerd.

BIER



Deze kaart laat een speler een levenspunt terugwinnen (schuif de kaart een kogel terug). Een speler kan niet meer levenspunten terugwinnen dan hij er bij de start had. De Bier-kaart kan niet gespeeld worden om andere spelers te helpen. Bier-kaarten kunnen op 2 manieren gespeeld worden:

- Als normaal tijdens je beurt, of
- buiten je eigen beurt, maar dan enkel als je net een dodelijk schot kreeg (en dus je laatste levenspunt verloor). Dus niet bij een gewoon schot.

Voorbeeld. Een speler die 2 levenspunten over heeft krijgt 3 schade van Dynamiet: als hij 2 Bier-kaarten speelt, dan blijft hij leven met 1 punt over (2-3+2), terwijl hij gedood zou worden als hij slechts 1 BIER-kaart had en 1 levenspunt terug zou krijgen: hij komt dan op 0 levenspunten!

Opmerking: Bier-kaarten hebben geen effect als er nog slechts 2 spelers in het spel zijn.

KANS!



Sommige kaarten hebben een pokersymbool en een waarde naast het symbool die hun effecten weergeven. De speler die zo'n kaart speelt, gaat een kansspel aan ("kans!"): hij moet de bovenste kaart van de stapel omdraaien en op de aflegstapel leggen. Als het symbool en de waarde in de onderste hoek van de omgedraaide kaart overeenkomt met het symbool en de waarde van de gespeelde kaart, dan heeft ze effect. Anders gebeurt er niets en heb je pech. Als een bepaalde marge

is aangegeven dan moet de kans!-kaart binnen deze marge vallen (de afgebeelde waardes inbegrepen) en van het juiste symbool zijn.

De volgorde van de waarden is 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Voorbeeld. C is het doelwit van de BANG! van A. C heeft een Ton in het spel: deze kaart stelt hem in staat een kaart om te draaien om de BANG! te negeren. Daarvoor moet hij een Harten kans!-kaart trekken. C draait de bovenste kaart om en trekt een Harten 4. De Ton-kaart heeft dus gewerkt en negeert de BANG! Als de kans!-kaart een ander symbool zou hebben, dan had de Ton geen effect, maar C had de BANG! nog kunnen proberen te ontwijken middels een Mis!-kaart.

DE SYMBOLEN OP DE KAARTEN

Elke kaart laat één of meer symbolen zien die de effecten aanduiden.



Mis! (zie **BANG! en Mis!**).



BANG! (zie **BANG! en Mis!**).



Ontvang een levenspunt: alleen de speler die deze kaart speelt kan van dit voordeel genieten, tenzij anders vermeld.



Trek een kaart: als "een speler" wordt aangegeven (zie relevante symbool) kan je **blind** een kaart uit de hand van een willekeurige speler trekken **of** een kaart **kiezen** die open voor hem ligt. Als niets specifiek vermeld is neem je de bovenste kaart van de stapel. Hoe dan ook worden getrokken kaarten aan je hand toegevoegd.



Dwing een speler tot het afleggen van een kaart: je kan van een bepaalde speler **blind** een kaart uit zijn hand trekken en afleggen **of** een kaart **kiezen** die open voor hem ligt afleggen.



Geeft aan dat je het effect kan toepassen op een speler naar keuze, ongeacht de afstand.



Geeft aan dat je het effect kan toepassen op alle andere spelers (behalve de speler die de kaart speelde), ongeacht de afstand.



Geeft aan dat je het effect kan toepassen op een speler naar keuze, rekening houdend met de afstand.



Geeft aan dat je het effect kan toepassen op een speler naar keuze, op een afstand van 1. *Mustang* en *Appaloosa* kunnen deze afstand veranderen, maar dit geldt niet voor de wapens in het spel.



De speler met deze kaart ziet alle andere spelers 1 afstand dichterbij (zie *Appaloosa*).



Alle andere spelers zien de speler van deze kaart 1 afstand verder weg (zie *Mustang*).

Voorbeelden.



Paniek!. De symbolen geven weer: "trek een kaart" van "een speler op afstand 1".

Saloon. De symbolen geven weer: "Ontvang 1 levenspunt", en dit effect wordt toegepast op "alle overige spelers". In de volgende regel staat: "De speler die deze kaart speelt ontvangt 1 levenspunt". Het gehele effect van deze kaart is dat iedereen 1 levenspunt ontvangt.

Gatling. De symbolen geven weer: "een BANG!" aan "alle andere spelers". **Opmerking:** zelfs als de *Gatling* een BANG! schiet naar alle andere spelers, het wordt niet beschouwd als een BANG! kaart

SPECIALE KAARTEN



De zes kaartsoorten met dit Boek symbool hebben speciale effecten.



Dynamiet: de speler die deze kaart speelt legt ze voor zich open: de *Dynamiet*-kaart blijft daar een hele ronde liggen. Als de speler weer aan de beurt is (*Dynamiet* ligt dan al open voor hem) moet hij vóór zijn eerste fase (2 kaarten nemen) een *kans!*-kaart trekken: als hij een *kans!*-kaart neemt tussen schoppen 2 en schoppen 9 explodeert *Dynamiet*. De speler verliest onmiddellijk 3 levenspunten. Anders wordt *Dynamiet* doorgegeven aan de speler links van hem. Die moet vóór hij speelt dezelfde test doorstaan. Spelers blijven *Dynamiet* doorgeven tot het ontploft of afgelegd wordt (door *Cat Balou* of *Paniek!*). Als *Dynamiet* en *Gevangenis* samen in het spel zijn moet je eerst de *Dynamiet*-test ondergaan. Als een speler uitgeschakeld wordt door *Dynamiet* dan wordt deze uitschakeling niet beschouwd als veroorzaakt door een speler.



Duel: de speler die deze kaart speelt daagt een andere speler uit en kijkt hem recht



in de ogen aan. De uitgedaagde speler mag een *BANG!*-kaart afleggen. Als hij dat doet mag de uitdager een *BANG!*-kaart afleggen, dan weer de uitgedaagde, enz. De eerste speler die niet in staat is een *BANG!*-kaart af te leggen verliest een levenspunt. Het duel is over. **Opmerking:** je kan geen *Mis!*-kaart of *Ton*-kaart spelen tijdens een *Duel* en het *Duel* wordt niet beschouwd als een *BANG!*-kaart.

Winkel: zodra deze kaart gespeeld is trek je zoveel open kaarten van de stapel als er nog spelers in het spel zijn. Beginnend met de speler die deze kaart speelde en verder met de klok mee mag elke speler één van deze kaarten kiezen en in zijn hand nemen.

Indianen!: Alle spelers, behalve de speler die deze kaart speelde, mogen een *BANG!*-kaart afleggen of ze verliezen een levenspunt. *Mis!* noch *Ton* hebben een effect in dit geval.

Gevangenis: deze kaart wordt gespeeld voor een speler die daardoor gevangen wordt. Een gevangen speler moet een *kans!*-kaart van de stapel trekken voor de start van zijn beurt. Als hij een Harten *kans!*-kaart trekt ontsnapt hij. Hij legt de *Gevangenis*-kaart op de aflegstapel en speelt gewoon verder. Lukt dat niet, dan legt hij de *Gevangenis*-kaart af en slaat fase 1 en 2 van zijn beurt over door gewoon zijn overtollige kaarten af te leggen. Hij blijft echter een mogelijk doel voor *BANG!*-kaarten en mag *Mis!* en *Bier* spelen, ook al is hij niet aan beurt. *Gevangenis* kan niet gespeeld worden tegen de *Sheriff*.

Volcanic: een speler die deze kaart speelt mag tijdens zijn beurt zoveel *BANG!*-kaarten spelen als hij wil. Deze *BANG!*-kaarten mogen gericht worden op dezelfde of verschillende doelen, maar zijn beperkt tot afstand 1 (let op het cijfer in het vizier)

DE KARAKTERS

Bart Cassidy (4 levenspunten): telkens hij een levenspunt verliest neemt hij een onmiddellijk een kaart van de neemstapel.

Black Jack (4 levenspunten): tijdens fase 1 van zijn beurt moet hij de 2^{de} kaart die hij trekt laten zien: als het harten of ruiten is mag hij blind een extra kaart nemen.

Calamity Janet (4 levenspunten): mag *BANG!*-kaarten gebruiken als *Mis!*-kaarten en vice versa. Als ze een *Mis!*-kaart gebruikt als *BANG!*-kaart mag ze geen 2^{de} *BANG!*-kaart spelen (behalve bij *Volcanic*).

El Gringo (3 levenspunten): per levenspunt dat hij verliest door een speler mag hij blind een handkaart trekken van die speler. Als die speler geen kaarten meer heeft, dan heb je pech! Merk op dat *Dynamiet*-schade niet aan een speler wordt toegeschreven.

Jesse Jones (4 levenspunten): tijdens zijn eerste fase mag de speler zijn eerste kaart ook blind uit de handkaarten van een medespeler trekken. Zijn 2^{de} kaart neemt hij in ieder geval van de stapel.

Jourdonnais (4 levenspunten): heeft altijd een fictieve *Ton*-kaart in het spel, d.w.z. dat hij een *kans!*-kaart mag trekken als hij het doelwit van een *BANG!* is, en bij een Harten is hij gemist. Een andere (echte) *Ton*-kaart wordt gewoon opgeteld bij de fictieve en geeft dus de mogelijkheid van 2 ontsnappingspogingen bij *BANG!* zonder *Mis!*-kaart.

Kit Carlson (4 levenspunten): neemt tijdens fase 1 de bovenste drie kaarten van de stapel, kiest er 2 uit die hij houdt en legt de 3^{de} gesloten terug op de stapel.

Lucky Duke (4 levenspunten): telkens hij een *kans!*-kaart moet trekken van de stapel mag hij de 2 bovenste kaarten trekken en er 1 van kiezen. Beide kaarten worden nadien afgelegd.

Paul Regret (3 levenspunten): heeft altijd een fictieve *Mustang*-kaart in het spel: hij wordt door andere spelers 1 afstand verder gezien. Een andere *Mustang*-kaart wordt gewoon opgeteld bij de fictieve.

Pedro Ramirez (4 levenspunten): mag tijdens fase 1 als eerste kaart de bovenste kaart van de aflegstapel nemen, in plaats van de afneemstapel. De tweede kaart trekt hij gewoon van de afneemstapel.

Rose Doolan (4 levenspunten): Heeft altijd een fictieve *Appaloosa*-kaart in het spel: zij ziet andere spelers 1 afstand dichterbij. Een andere *Appaloosa*-kaart wordt gewoon opgeteld bij de fictieve.

Sid Ketchum (4 levenspunten): mag op eender welk moment 2 handkaarten afleggen om 1 levenspunt terug te krijgen. Als hij kan en wil mag hij deze mogelijkheid meermaals per beurt gebruiken. Hij kan daarbij zijn beginaantal levenspunten nooit overschrijden.

Slab the Killer (4 levenspunten): spelers die zijn *BANG!*-kaart willen annuleren moeten hiervoor 2 *Mis!*-kaarten spelen. Een succesvolle *Ton*-kaart telt voor 1 van deze 2 *Mis!*-kaarten.

Suzy Lafayette (4 levenspunten): neemt een kaart van de afneemstapel zodra ze geen kaarten meer in haar hand heeft.

Vulture Sam (4 levenspunten): zodra een speler wordt uitgeschakeld neemt Sam al zijn kaarten (in de hand en op tafel) over.

Willy the kid (4 levenspunten): kan een onbeperkt aantal *BANG!*-kaarten spelen tijdens zijn beurt.

Opmerking: In deze regels worden de woorden "hij" en "zij" gebruikt om beide seksen aan te duiden.

Dank aan alle playtesters: Flaminia Brasini, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Edoardo Renna, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, hun spellengroepen en alle spelers voor hun waardevolle suggesties.

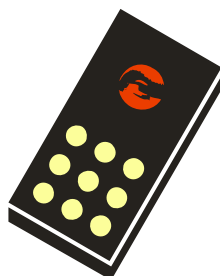
Speciale dank aan Koen Van Eyck en Pascal Rooze.

De auteur wil graag alle leden van Schaakclub "Luigi Valentini" in Civitavecchia persoonlijk bedanken, voor hun constante ondersteuning en enthousiasme.

Spel idee: Emiliano Sciarra

Artwork: 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
Alle rechten voorbehouden.

Voor vragen of opmerkingen aan de fabrikant, of anderstalige versies van *BANG!* surf je naar:

www.davincigames.com