



von Emiliano Sciarra

Spiel für 4 bis 7 Spieler, ab 10 Jahre.

Bang! ist ein Spiel von Schießereien, in reinstem "Spaghetti-Western-Stil", in dem eine Gruppe von Outlaws gegen einen Sheriff kämpft. Dem Sheriff, Hauptziel der Banditen, helfen seine Geheimstellvertreter, aber es gibt auch einen Abtrünnigen, der den Sheriff nebst dessen Stellvertretern ausschalten und selbst Sheriff werden will.

Im **Bang!** spielt jeder Spieler eine dieser Rollen, und stellt eine den bekanntesten Helden des Westens nachgebildete Figur dar!

INHALT

§ 103 Karten, die in drei Sorten unterteilt und durch den Kartenrücken erkennbar sind:

- 7 Rollenkarten: 1 Sheriff, 2 Stellvertreter, 3 Outlaws, 1 Abtrünniger;
- 16 Figurenkarten, die auf der Rückseite Patronen zeigen;
- 80 Spielkarten;

§ 7 die Symbole zusammenfassende Karten, für Anfänger.

§ diese Spielregeln.

SPIELZWECK

Jeder Spieler hat ein eigenes, bestimmtes Ziel:

Sheriff: seine Aufgabe ist es, alle Outlaws und den Abtrünnigen auszuschalten, um so die Ordnung wieder herzustellen.

Outlaws: sie wollen den Sheriff ausschalten, aber sie haben keine Skrupel, sich einander auszuschalten, um die auf ihre Köpfe ausgesetzte Belohnung zu erhalten!

Stellvertreter: sie helfen dem Sheriff, schützen ihn und verfolgen dieselben Ziele wie er, auch unter Einsatz ihres eigenen Lebens!

Abtrünniger: er will Sheriff werden; seine Aufgabe ist es daher, die letzte im Spiel bleibende Figur zu sein.

VORBEREITUNG

Nehmen Sie dieselbe Zahl Rollenkarten, wie die der Spieler und verteilen Sie sie auf folgende Weise:

- 4 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 2 Outlaws
- 5 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 2 Outlaws, 1 Stellvertreter
- 6 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 3 Outlaws, 1 Stellvertreter
- 7 Spieler: 1 Sheriff, 1 Abtrünniger, 3 Outlaws, 2 Stellvertreter

Mischen Sie die Rollenkarten, und geben Sie jedem Spieler eine bedeckte Karte aus.

Der Sheriff offenbart sich und läßt seine Karte offen vor sich liegen; alle anderen Spieler sehen auf ihre eigene Karte, aber halten ihre Rolle geheim.

Mischen Sie die 16 Figurenkarten und geben Sie jedem Spieler eine offene Karte aus. Jeder Spieler sagt den Namen seiner Figur, und beschreibt deren Merkmale. Darauf nimmt jeder aus den übrigen Karten eine weitere Figurenkarte, legt sie mit der Bildseite nach unten vor sich hin und bedeckt sie teilweise mit der ersten offenen Figurenkarte: der Rücken der Karte muss deutlich so viele Patronen zeigen, wie in der offenen Karte gezeigt ist. Im Laufe des Spiels wird mit jeder Verwundung der Figur eine weitere Patrone mit der offenen Figurenkarte verdeckt, so dass man an den noch sichtbaren Patronen erkennen kann, wieviele Treffer sie noch überleben kann.

Der Sheriff spielt die ganze Partie über mit **einer Patrone mehr:** wenn die Karte mit seiner Figur drei Patronen anzeigt, dann bedeutet das, dass er über 4 Patronen verfügt; und wenn es 4 Patronen sind, dann spielt der Sheriff mit 5.

Legen Sie die nicht verwendeten Rollen- und Figurenkarten zurück in die Schachtel.

Mischen Sie die Spielkarten; jeder Spieler bekommt dieselbe Anzahl Karten, wie die der Patronen seiner Figur; die übrig gebliebenen Karten müssen mit der Bildseite nach unten als Talon gelegt werden. Lassen Sie daneben Platz für den Ablagestapel. Geben Sie dann jedem Spieler eine die Symbole zusammenfassende Karte.

Anmerkung: für die ersten Spiele können Sie eine vereinfachte Version des Spiels wählen, indem sie vor dem Spielbeginn die 13 Sonderkarten (die mit dem Symbol eines Buches) aussortieren.

DIE FIGUREN

Jede Figur des Westens hat besondere Merkmale, die sie einzigartig machen. Neben jeder Figur gibt es eine Reihe von Patronen, die die Lebenspunkte der Figur selbst darstellen, d.h. wie viele Schüsse die Figur ertragen kann, bevor sie ausgeschaltet wird. Ausserdem zeigen die Patronen die maximale Kartenzahl, die der Spieler am Ende seiner Runde in der Hand halten darf.

Beispiel. Jesse Jones hat am Anfang des Spiels 4 Lebenspunkte: Wenn er viermal verletzt worden ist, ist er tot und scheidet aus. Bis dahin darf der Spieler, der Jesse Jones darstellt, am Ende seiner Runde so viele Karten auf der Hand halten wie seine Figur noch Lebenspunkte hat.

Im Bild hat Jesse schon einen Lebenspunkt verloren, wie uns die darunter liegende Karte zeigt: noch drei Treffer und er ist ausgeschaltet. Darüber hinaus darf der Spieler, der die Figur von Jesse hat, am Ende seiner Runde mit drei Lebenspunkten maximal 3 Karten in der Hand halten.



Anmerkung: wie schon gesagt, stellt jeder "Spieler" eine "Figur" dar; beide Begriffe werden deshalb beim Darlegen der Regeln unterschiedlos benutzt.

DAS SPIEL

Man spielt der Reihe nach und im Uhrzeigersinn. Der Sheriff beginnt. Die Runde jedes Spielers besteht aus drei Phasen:

1. zwei Karten ziehen;
2. Karten ausspielen;
3. die überschüssigen Karten ablegen.

1. Zwei Karten ziehen

Der Spieler zieht die ersten zwei Karten, die auf dem Kartenstapel aufliegen. Sollte dieser aufgebraucht sein, mischen Sie die abgelegten Karten, um einen neuen Stapel zu machen, aus dem gezogen werden kann.

2. Karten ausspielen

Die Spieler spielen Karten zu ihrem Vorteil oder zum Nachteil der anderen aus und versuchen ihre Gegner auszuschalten. Der Spieler muss nicht unbedingt seine Karten in dieser Phase ausspielen. Man darf so viele Karten spielen, wie man will; es gibt nur zwei Grenzen:

- man darf maximal **eine BANG!-Karte** pro Runde spielen;
- niemand darf am Ende seiner Runde vor sich zwei identische Karten haben.

Im übrigen sind die auf jeder Karte verzeichneten Symbole zu beachten. Die Symbole werden in den nächsten Abschnitten genau beschrieben. Die Karten dürfen nur ausgespielt werden, wenn man dran ist (mit der Ausnahme von *Bier* und *Fehlschuss!*).

Im allgemeinen hat jede Karte eine Wirkung, sobald sie ausgespielt wird, danach wird sie abgelegt. Trotzdem können alle Karten mit blauem Rand, wie die Waffe hier daneben, eine längere Wirkung haben und bleiben offen auf dem Tisch liegen. Die Wirkung dieser Karten, die "im Spiel" sind, bleibt bis sie irgendwie entfernt werden (z.B. durch eine *Cat Balou*), oder besondere Bedingungen (z.B. bei einem *Gefängnis* oder *Dynamit*) eintreten.



3. Das Ablegen der überschüssigen Karten

Wenn die zweite Phase aus ist, legt der Spieler aus seiner Hand eventuell überschüssige Karten ab. Die **maximale** Anzahl der Karten, die jeder Spieler am Ende **seiner Runde** in der Hand halten darf, muss gleich sein, wie die der derzeitigen Lebenspunkte der Figur. Jetzt ist die Runde des Spielers zu Ende und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

DAS ENDE EINER FIGUR

Wenn eine Figur den letzten Lebenspunkt verliert und nicht gleich eine *Bier*-Karte (siehe unten) ausspielt, scheidet die Figur aus. In diesem Fall zeigt der Spieler allen anderen seine Rollenkarte und legt die Karten ab, die er in der Hand und diejenigen, die er im Spiel vor sich hat.

STRAFEN UND BELOHNUNGEN

- Wenn der Sheriff persönlich einen Stellvertreter ausschaltet, muss der Sheriff die Karten ablegen, die er in der Hand und diejenigen, die er im Spiel vor sich hat.
- Jeder, der einen Outlaw ausschaltet (er könnte selbst ein Outlaw sein!), hat das Recht dazu, sofort eine Belohnung von 3 Karten aus dem Kartenstapel zu ziehen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- a) *Der Sheriff wird ausgeschaltet.* Wenn **nur** noch der Abtrünnige lebt, gewinnt er; sonst gewinnen die Outlaws.
- b) *Alle Outlaws und der Abtrünnige werden ausgeschaltet.* Der Sieg geht an den Sheriff und seine Stellvertreter.

Anmerkung: wenn alle Outlaws ausgeschaltet sind, aber der Abtrünnige noch lebt, geht das Spiel weiter. Der Abtrünnige verfolgt weiter seinen Plan, selbst Sheriff zu werden; der Sheriff und seine Stellvertreter versuchen, ihn unschädlich zu machen!

NEUES SPIEL

Wenn Sie mehr als ein Spiel nacheinander spielen, können Sie entscheiden, dass der Spieler, dessen Figur am Ende noch lebt, seine Rolle auch für das folgende Spiel behalten darf. Die ausgeschalteten Spieler müssen dagegen eine neue Figur ziehen.

Um allen die Möglichkeit zu geben, den Sheriff zu spielen, kann man vor Beginn des Spiels entscheiden, die Rolle des Sheriffs von Spiel zu Spiel unter den Spielern „herumzugeben“ und auf Geraatewohl die anderen Rollen zuzuteilen.

Jetzt sind Sie mit den Regeln vertraut... und können einige Karten im einzelnen kennenlernen.

DIE KARTEN

VORBEMERKUNG ZU DEM ABSTAND ZWISCHEN DEN SPIELERN

Der Abstand zwischen zwei Spielern ist die minimale Zahl von dazwischenliegenden Stellen, wenn man im oder gegen den Uhrzeigersinn zählt, wie das Bild daneben zeigt. Der Abstand ist wichtig, weil man normalerweise nur Ziele (Spieler oder andere Karten) erreichen kann, die in **Abstand 1** sind.

Wenn ein Spieler ausgeschaltet wird, wird er nicht mehr in die Berechnung des Abstands eingesetzt: einige Spieler können sich daher „näher“, da ein anderer ausgeschaltet wurde.

Zwei Karten ins besondere verändern den Abstand unter Spielern zugunsten dessen, der sie im Spiel hat:



Mustang: der Spieler, der im Spiel diese Karte hat, wird von seinen Mitspielern in einem Abstand gesehen, der um 1 vermehrt wird. Er sieht die anderen im normalen Abstand.

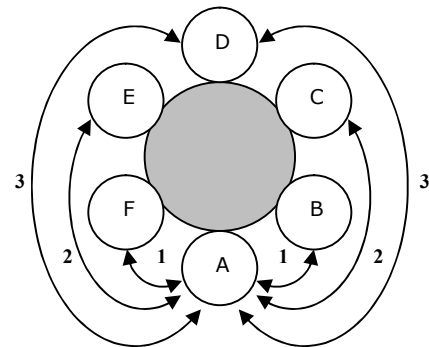
Wenn, im vorigen Bild, A im Spiel ein Mustang hätte, würden ihn B und F im Abstand 2, C und E im Abstand 3, D im Abstand 4 sehen, während A die anderen Spieler noch im normalen Abstand sehen würde.



Appaloosa: der Spieler, der das feurige Ross Appaloosa reitet, sieht die anderen Spieler in einem Abstand, der um 1 vermindert wird. Die anderen sehen ihn dagegen im normalen Abstand.

Abstände, die unter 1 sind, gelten als 1.

Wenn, im vorigen Bild, A im Spiel ein Appaloosa hätte, würde er B und F im Abstand 1, C und E im Abstand 1, D im Abstand 2 sehen, während A von seinen Mitspielern noch im normalen Abstand gesehen wird.



WAFFEN

Am Anfang des Spieles kann jede Figur nur Ziele im Abstand 1 treffen: das heißt nur die Figuren unmittelbar rechts oder links der Figur, die schießt - man nimmt an, dass er einen 45er Colt immer zur Verfügung hat, die von keiner Karte dargestellt ist.



Um die Ziele im größeren Abstand als 1 zu treffen, muss man eine bessere Waffe haben, die man durch das Auspielen einer „Waffen-Karte“ erhält. Die Waffen-Karten sind an ihrem blauen Rand, ihrer schwarzweißen Zeichnung, und an der Zahl im Visier (siehe Bild) erkennbar, die die maximale Reichweite anzeigt. Die Waffen-Karte ersetzt den 45er Colt, bis sie irgendwie ausgeschaltet wird (zum Beispiel durch eine *Cat Balou*- oder eine *Panik!*-Karte). Man kann im Spiel je **nur eine** Waffen-Karte haben: die Waffe vor sich muss man ablegen, wenn man eine neue ausspielt. Merken Sie sich, dass man, wenn man keine Waffen-Karte vor sich hat, doch immer eine Colt in der Hand hält.

BANG! UND FEHLSCHUSS!



Die BANG!-Karten sind das Hauptmittel, um einem Spieler Lebenspunkte abzunehmen. Wenn Sie eine BANG!-Karte ausspielen möchten, um einem Spieler einen Lebenspunkt abzunehmen, sollten Sie kontrollieren:

- in welchem Abstand Sie den Spieler sehen
- ob Ihre Waffe die nötige Reichweite hat.



Beispiel 1. Im Bild des Abstands, nehmen wir an, dass A auf C schießen will. Normalerweise befindet sich C im Abstand 2, und daher braucht A eine Waffe, die solchen Abstand erreichen kann: eine Schofield, eine Remington, eine Rev. Carabine oder eine Winchester wären gut, eine Volcanic oder ein 45er Colt hätten nicht die erforderliche Reichweite. Wenn A aber nun Appaloosa reiten würde, würde er C im Abstand 1 sehen und könnte ihn mit irgendeiner Waffe anschießen. Wenn seinerseits C ein Mustang hätte, wäre er von A im Abstand 2 gesehen.

Beispiel 2. Wenn D ein Mustang hätte, wäre er von A im Abstand 4 gesehen: nur eine Waffe, die mindestens den Abstand 4 erreichen kann, könnte A ermöglichen, D anzuschießen.

Wer mit BANG! getroffen wird, kann sofort - d.h. auch wenn er gerade nicht am Spiel ist - eine Fehlschuss!-Karte ausspielen, um den Schuss zu neutralisieren; wenn er das nicht macht, verliert er einen Lebenspunkt: er verdeckt mit seiner Figurenkarte eine weitere auf der darunter liegenden Karte abgebildete Patrone. Wenn die Figur keine Lebenspunkte mehr hat, scheidet sie aus dem Spiel aus, es sei denn, sie spielt gleich eine Bier-Karte aus (siehe folgenden Abschnitt). Nur die auf sich selbst gezielten BANG!s können neutralisiert werden; die BANG!-Karte wird jedenfalls abgelegt, auch wenn sie neutralisiert wurde.

BIER



Diese Karte ermöglicht, für sich einen Lebenspunkt zurückzugewinnen, d.h. die Figurenkarte so zu schieben, dass eine weitere Patrone sichtbar wird. Man kann durch dieses Zurückgewinnen von Lebenspunkten aber nicht mehr Lebenspunkte haben als am Anfang des Spieles.

Bier kann man auf zwei Weisen ausspielen:

- normalerweise, während seiner Runde;
- außer seiner Runde, aber nur wenn die Figur einen Schuss abbekommen hat, der für sie tödlich wäre (nicht wenn sie bloß verletzt ist).

Beispiel. Ein Spieler, der noch 2 Lebenspunkte hat, verliert 3 Lebenspunkte wegen einer Dynamit-Karte. Wenn er 2 Bier-Karten spielt, bleibt ihm 1 Lebenspunkt ($2-3+2$), während er sich nicht retten könnte, indem er eine einzige Bier-Karte ausspielte, die nur 1 Lebenspunkt zurückgewinnen läßt. Er hätte dann nämlich 0 Punkte!

Anmerkung: die Bier-Karten **haben keine Wirkung mehr**, wenn nur noch 2 Figuren im Spiel sind.

HERAUSZIEHEN!



Einige Karten haben die Farben und die Werte des Pokers, das Gleichheitszeichen und das Zeichen ihrer Wirkung. Wer eine dieser Karten vor sich hat, muss "herausziehen!": er deckt die erste Karte vom Kartenstapel auf und legt sie offen auf den Ablagestapel. Wenn die Karte die angegebene Farbe (und eventuell den Wert) in der unteren Ecke zeigt, hat sie die aufgezeigte Wirkung. Andernfalls hat sie keine.

Wenn ein bestimmter Kartenabstand angezeigt wird, muss eine Karte innerhalb jenem Zahlenabstand (Enden inbegriffen) gezogen werden.

Die Wertreihe ist die folgende: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Beispiel. Nehmen wir an, dass C das Ziel für A wäre. C hat ein Fass im Spiel. Diese Karte ermöglicht ihn "herauszuziehen!", um den Schuss automatisch unwirksam zu machen, falls das Herz herausgezogen wird. C deckt die erste Karte des Stapels auf und legt sie offen auf den Ablagestapel: es ist eine Herz Vier. Die Wirkung des Fasses wird aktiviert und C hebt daher automatisch den Schuss von A auf. Wenn der Spieler kein Herz aufgedeckt hätte, hätte das Fass keine Wirkung gehabt: C hätte auf jedem Fall noch die Möglichkeit gehabt, eine Fehlschuss!-Karte auszuspielen, um das BANG! neutralisieren.

DIE SYMBOLE DER KARTEN

Jede Karte zeigt ein oder mehrere Symbole, die ihre Wirkung genau angeben.



Es gilt als ein Fehlschuss! (siehe **BANG! und Fehlschuss!**).



Es gilt als ein BANG! (siehe **BANG! und Fehlschuss!**).



Gewinn eines Lebenspunktes. Nur wer diese Karte ausspielt, kann ihre Wirkung genießen, es sei denn es ist anderes bestimmt.



Ziehung einer Karte. Wenn 'irgendein Spieler' (siehe entsprechendes Symbol) erscheint, kann man entweder aus der Hand irgendeines Spielers eine Karte **wahllos ziehen**, oder eine der Karten **auswählen**, die dieser im Spiel vor sich hat. Wenn es nicht anders bestimmt wird, zieht man aus dem Kartenstapel. Jedenfalls werden die herausgezogenen Karten in seine Hand hinzugesetzt.



Eine Karte ablegen lassen. Man kann 'irgendeinen Spieler' (siehe entsprechendes Symbol) zwingen, entweder aus seiner Hand eine Karte **wahllos abzulegen**, oder man kann eine der Karten **auswählen**, die dieser im Spiel vor sich hat, und ihn zwingen sie abzulegen.



Das Symbol spezifiziert, dass die Wirkung auf 'irgendeinen Spieler' nach Wahl und unabhängig vom Abstand angewandt wird.



Das Symbol spezifiziert, dass die Wirkung 'alle anderen Spieler' unabhängig vom Abstand beeinflusst. Wer diese Karte ausspielt, ist selbst von der Wirkung ausgeschlossen.



Das Symbol spezifiziert, dass die Wirkung auf 'irgendeinen Spieler' nach Wahl angewandt wird, der aber in einem erreichbaren Abstand steht.



Das Symbol spezifiziert, dass die Wirkung irgendeinen Spieler beeinflusst, der in demselben Abstand steht, wie die Zahl zeigt.

Anmerkung: dieser Abstand kann vom *Mustang* und vom *Appaloosa* – ohne Berücksichtigung der eventuell im Spiel vorhandenen Waffen – beeinflusst werden.



Wer diese Karte im Spiel hat, sieht alle anderen Spieler in einem Abstand, der um 1 vermindert wird (siehe *Appaloosa*).



Wer diese Karte im Spiel hat, wird von allen anderen Spielern in einem Abstand gesehen, der um 1 vermehrt wird (siehe *Mustang*).

Beispiele.



Panik!. Die Symbole zeigen „zieh eine Karte“ von einem „Spieler im Abstand 1“.

Saloon. Die Karte hat zwei gleichzeitige Wirkungen. Die Symbole zeigen, dass „alle anderen Spieler“ „einen Lebenspunkt zurückgewinnen“. In der nächsten Zeile zeigt das Symbol folgendes: „Zurückgewinn eines Lebenspunktes“ (da nichts anders spezifiziert wird, beeinflusst diese Wirkung nur denjenigen, der diese Karte ausspielt). Das

gesamte Resultat davon ist, dass alle Spieler noch im Spiel einen Lebenspunkt zurückgewinnen.

Gatling. Die Symbole zeigen einen BANG! an „alle anderen Spieler“. **Anmerkung:** auch wenn die Gatling allen anderen Spielern einen BANG! auslöst ist sie keine BANG!-Karte.

DIE SONDERKARTEN



Sechs Sorten Sonderkarten, die dieses Symbol eines Buches zeigen, haben besondere Wirkungen:



Dynamit: wer diese Karte ausspielt, legt sie vor sich hin, wo sie harmlos für eine ganze Runde bleiben wird. Wenn der Spieler, der sie ausgespielt hat, seine folgende Runde beginnt, und deshalb das *Dynamit* schon im Spiel hat, muss er „herausziehen!“, bevor er seine Karten spielt: wenn eine Karte zwischen Pik-Zwei und -Neun gezogen wird, explodiert das *Dynamit* und der Spieler verliert sofort 3 Lebenspunkte. Andernfalls geht das *Dynamit* zum nächsten Spieler links über, der seinerseits am Anfang seiner Runde dieselbe Kontrolle durchführt. Die Spieler geben das *Dynamit* nach dem „Explosionstest“ ringsherum weiter, bis es explodiert mit den obenbeschriebenen Wirkungen, oder es wird durch eine *Cat Balou* auf den Ablagestapel gelegt oder durch ein *Panik!* in die Hand genommen. Wenn das *Dynamit* im Spiel zusammen mit dem *Gefängnis* ist, muss das *Dynamit* als erstes überprüft werden. Wenn eine Figur wegen einer *Dynamit*explosion aus dem Spiel geht, nimmt man an, dass keine Spieler diese Figur ausgeschaltet haben, sondern sein Ausscheiden auf höhere Gewalt zurückzuführen ist.



Zweikampf: wer diese Karte ausspielt, fordert irgendeinen Spieler heraus, indem er ihm in die Augen schaut. Der Gegner darf darauf eine *BANG!*-Karte ablegen. Wenn er das macht, muss der Herausforderer seinerseits entscheiden, ob er eine *BANG!*-Karte ablegen will, und so weiter. Der erste der beiden, der eine *BANG!*-Karte nicht ausspielt, verliert einen Lebenspunkt, und der Zweikampf endet. **Anmerkung:** *Fehlschuss!*-Karten oder Gebrauch des *Fasses* sind während des Zweikampfs nicht erlaubt, und der *Zweikampf* gilt nicht als eine *BANG!*-Karte.



Warenhaus: wer diese Karte ausspielt, zieht aus dem Kartenstapel so viele Karten, wie noch Figuren im Spiel sind, und legt die Karten offen auf den Tisch. Er wählt als erster eine dieser Karten aus (da er die *Warenhaus*-Karte ausgespielt hat) und nimmt sie in seine Hand. Dann wählen die anderen Spieler ringsum gegen den Uhrzeigersinn aus.



Indianer!: jeder Spieler (außer dem, der die *Indianer!* ausspielt) darf darauf entweder eine *BANG!*-Karte ablegen oder er verliert einen Lebenspunkt. Die *Fehlschuss!*-Karten und die *Fass*-Karten haben keine Wirkung.



Gefängnis: wenn diese Karte vor einen Spieler hingelegt wird, geht dieser Spieler ins Gefängnis - nur der Sheriff kann nicht ins *Gefängnis* geworfen werden. Wer im Gefängnis sitzt, muss „herausziehen!“, wenn er am Spiel ist. Wenn die herausgezogene Karte ein Herz ist, bricht er aus dem Gefängnis aus, legt die *Gefängnis*-Karte ab und beginnt seine normale Runde. Andernfalls legt er sowieso das *Gefängnis* ab und überspringt die Phasen 1 und 2 seiner Runde und legt nur die überschüssigen Karten ab. Alles bleibt sonst unverändert: der Spieler ist noch ein potenzielles Ziel von *BANG!*-Karten und kann sich weiter verteidigen, indem er *Fehlschuss!*- und *Bier*-Karten benutzt.



Volcanic: mit dieser Waffe kann man in der eigenen Runde so viele *BANG!*-Karten ausspielen wie man will. Sie können gegen einen oder mehrere Spieler – aber nur im Abstand 1 – gezielt werden, wie die Zahl im Visier der Karte selbst zeigt.

DIE FIGUREN

Bart Cassidy (4 Lebenspunkte): jedesmal wenn er einen Lebenspunkt verliert, zieht er sofort eine Karte aus dem Kartenstapel.

Black Jack (4 Lebenspunkte): wenn der Black Jack dran ist, und die Karten ziehen muss (Phase 1), zeigt er allen die zweite Karte, die er gezogen hat. Wenn sie ein Herz oder Karo ist, zieht er eine weitere Karte (ohne sie zu zeigen).

Calamity Janet (4 Lebenspunkte): sie kann die *Fehlschuss!*-Karten benutzen, als ob sie *BANG!* wären, und umgekehrt. Wenn sie eine *Fehlschuss!*-Karte als *BANG!* benutzt, darf sie kein anderes *BANG!* ausspielen (es sei denn, sie hat eine *Volcanic* im Spiel).

El Gringo (3 Lebenspunkte): jedesmal wenn er wegen einer Karte, die von einem Gegner ausgespielt wird, einen Lebenspunkt verliert, zieht er aus der Hand des Gegners wahllos so viele Karten wie er Lebenspunkte verloren hat. Hat der Gegner keine Karten in der Hand... schade! Erinnern Sie sich, dass die Schäden, die *Dynamit* verursacht, nicht so gelten als ob sie ein Spieler verursacht hätte.

Jesse Jones (4 Lebenspunkte): wenn er dran ist, und die Karten ziehen muss (Phase 1), entscheidet er, ob er die erste der zwei Karten entweder aus dem Kartenstapel oder von irgendeinem Spieler ziehen will. Zieht er die erste Karte von einem Mitspieler, muss er die zweite Karte aus dem Kartenstapel ziehen.

Jourdonnais (4 Lebenspunkte): es ist als ob er eine *Fass*-Karte ständig im Spiel hätte: er darf zwar „herausziehen!“ wenn er Ziel von einem *BANG!* ist und falls er ein Herz herauszieht, wird er nicht getroffen. Eine eventuelle reale *Fass*-Karte in seinem Spiel würde sich auf seine natürliche Fähigkeit addieren, denn er hat die Möglichkeit, zweimal einen Schuss unwirksam zu machen.

Kit Carlson (4 Lebenspunkte): wenn er dran ist, und die Karten ziehen muss (Phase 1), schaut er sich die ersten 3 Karten des Kartenstapels, wählt zwei davon und legt die übriggebliebene verdeckt auf den Kartenstapel.

Lucky Duke (4 Lebenspunkte): jedesmal wenn er „herausziehen!“ muss, dreht er die ersten 2 Karten aus dem Kartenstapel und wählt das bevorzugte Ergebnis; dann legt er beide Karten ab.

Paul Regret (3 Lebenspunkte): es ist als ob er eine *Mustang*-Karte ständig im Spiel hätte: er wird zwar von den anderen in einem um 1 vermehrten Abstand gesehen. Eine eventuelle reale *Mustang*-Karte im Spiel würde sich auf seine natürliche Fähigkeit addieren.

Pedro Ramirez (4 Lebenspunkte): wenn er dran ist, und die Karten ziehen muss (Phase 1), darf er als erste Karte die oberste auf dem Ablagestapel, statt der auf dem Kartenstapel ziehn. Als zweite zieht er eine aus dem Kartenstapel.

Rose Doolan (4 Lebenspunkte): es ist als ob sie eine *Appaloosa*-Karte ständig im Spiel hätte: sie sieht zwar die anderen in einem um 1 verminderten Abstand. Eine eventuelle reale *Appaloosa*-Karte im Spiel würde sich auf ihre natürliche Fähigkeit addieren.

Sid Ketchum (4 Lebenspunkte): er kann, wenn er am Spiel ist, jederzeit 2 Karten aus seiner Hand ablegen, um 1 Lebenspunkt zurückzugewinnen. Dabei kann Sid nicht mehr Lebenspunkte auf seinem Konto ansammeln, als er am Spielanfang gehabt hat.

Slab the Killer (4 Lebenspunkte): um von seinen *BANG!*-Karten nicht getroffen zu werden, braucht man 2 *Fehlschuss!*-Karten. Die Wirkung des *Fasses*, wenn sie mit Erfolg aktiviert ist, entspricht also nur einem *Fehlschuss!*.

Suzy Lafayette (4 Lebenspunkte): sobald sie ohne Karten in der Hand bleibt, zieht sie sofort eine Karte aus dem Kartenstapel.

Vulture Sam (4 Lebenspunkte): sobald ein Spieler ausgeschaltet wird, nimmt Sam alle Karten des ausgeschalteten Spielers in die Hand, die dieser im Spiel und in der Hand hat.

Willy the Kid (4 Lebenspunkte): wenn er dran ist, kann er eine beliebige Zahl von *BANG!*-Karten benutzen.

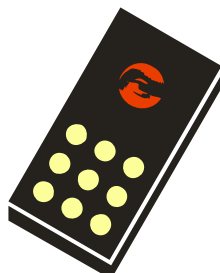
Wir bedanken uns herzlichst bei allen Testspielern: Flaminia Brasini, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Edoardo Renna, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen, und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Der Autor bedankt sich auch herzlichst bei den Clubmitgliedern des Circolo Scacchistico Civitavecchiese (Schachclub Civitavecchia) "Luigi Valentini" für ihre Hilfe und für ihren ständigen Enthusiasmus.

Autor: Emiliano Sciarra

Illustration: 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 Rechte vorbehalten.

Für Fragen, Kommentare und Übersetzungen in anderen Sprachen:

www.davincigames.com

