



BANG!



De Luxe Edition

Seit Beginn der Besiedlung des Westens stehen sich der Sheriff und die Outlaws gegenüber. Der Kopfgeldjäger schmiedet insgeheim seine Pläne und ist jederzeit bereit für die eine oder die andere Seite Partei zu ergreifen... Wer ist ein gnadenloser Outlaw und will den Sheriff töten? Um das herauszufinden, musst Du (Karten) ziehen!

High Noon – unter der brennenden Mittagssonne bahnen sich unvorhergesehene Ereignisse an: Hart gesottene Helden finden sich im Kugelhagel wieder oder betreten eine Geisterstadt.

Die Grenze nach Westen wird immer weiter vorgeschoben. Dort liegt Dodge City, eine blühende und gefährliche Stadt. Hier treten die schnellsten Schützen gegeneinander an. Und deren Fähigkeiten sind verblüffend!

Eine Hand voll Karten hilft, mit den Schwierigkeiten fertig zu werden, wenn plötzlich Revolverhelden aus ihren Verstecken hervorkommen, die noch merkwürdiger und schwerer zu fangen sind.

Jetzt, hat der Sheriff beschlossen, wird er die Angelegenheit auf seine Art endgültig bereinigen – mit einer Kugel. Auf der Kugel steht ein Name.

Und der Name ist **BANG!**

Diese Sonderausgabe enthält alle Karten, die bisher für BANG! veröffentlicht wurden, und noch ein paar mehr!

- **BANG!** - Das weltbekannte Western-Kartenspiel
- **High Noon** - Die erste limitierte Erweiterung
- **Dodge City** - Neue Karten und Personen, für bis zu 8 Spieler
- **A Fistful of Cards** - Eine weitere limitierte Erweiterung, die unter Mitwirkung von Spielern in der ganzen Welt zustande gekommen ist.

Plus...

- **UNCLE WILL**
- **JOHNNY KISCH**
- **SANTA CLAUS**

Diese drei Karten wurden bei Veranstaltungen kostenlos an die passionierten Spieler verteilt

- **NEUE IDENTITÄT**
- **HANDSCHELLEN**

Die beiden Sonderkarten für High Noon stehen zum Herunterladen auf der Website des Verlages www.davincigames.com

... und noch mehr:

- zwei Blanko-Karten für eigene Ideen und der Sheriff-Stern!

BANG!

für 4 bis 7 Spieler ab 10 Jahren

BANG! ist ein Spiel um Schießereien im besten Italo-Western-Stil, in denen der Sheriff gegen eine Gruppe von Gesetzlosen, die so genannten Outlaws, kämpft. Dabei unterstützen ihn seine Hilfssheriffs. Aber da ist auch noch der Kopfgeldjäger, der seine eigenen Ziele verfolgt!

In **BANG!** verkörpert jeder Spieler einen von 16 bekannten Western-Helden und übernimmt mit ihm die Rolle eines Gesetzeshüters, eines Outlaws oder des Kopfgeldjägers.

SPIELMATERIAL

- 103 Karten in drei verschiedenen Arten mit unterschiedlichen Rückseiten:
- ~ 7 Rollenkarten (mit Stern) (1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Outlaws, 1 Kopfgeldjäger);
- ~ 16 Personenkarten (Rückseite: fünf Patronen);
- ~ 80 Spielkarten (Rückseite: Einschusslöcher);
- 7 Übersichtskarten mit Erklärung der Symbole.

SPIELZIEL

Entsprechend seiner Rolle, hat jeder Spieler sein eigenes Spielziel:



Der Sheriff muss alle Outlaws und Kopfgeldjäger ausschalten, um Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten.



Die Outlaws wollen den Sheriff töten. Sie haben aber keine Skrupel sich auch gegenseitig auszuschalten, um die Belohnung zu kassieren!



Die Hilfssheriffs müssen dem Sheriff helfen und ihn beschützen. Sie teilen sein Schicksal, koste es was es wolle!



Der Kopfgeldjäger will neuer Sheriff werden. Sein Ziel ist es, als Letzter im Spiel zu bleiben.

SPIELVORBEREITUNG

Entsprechend der Spieleranzahl werden folgende Rollenkarten benötigt:

4 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 2 Outlaws

5 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 2 Outlaws, 1 Hilfssheriff

6 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 3 Outlaws, 1 Hilfssheriff

7 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 3 Outlaws, 2 Hilfssheriffs

Die Spielkarten, die Personenkarten und die Rollenkarten werden getrennt und verdeckt gut gemischt.

- Jeder Spieler erhält **verdeckt** 1 Rollenkarte. Der Sheriff **gibt sich zu erkennen** und deckt seine Rollenkarte auf. Alle anderen Spieler sehen sich ihre Rollenkarte an und halten sie vor den Mitspielern **geheim**.
- Jeder Spieler erhält 1 Personenkarte. Er legt sie offen vor sich aus und liest den anderen Spielern den Namen und die besondere Fähigkeit seiner Person vor. Zur Anzeige seiner Lebenspunkte bekommt jeder Spieler eine weitere Personenkarte. Diese Karte deckt er nicht auf, sondern legt sie mit der Rückseite nach oben unter seine offene Personenkarte. Anschließend schiebt er die offene Personenkarte so weit nach unten, dass auf der Karte darunter genau so viele Patronen zu sehen sind, wie auf seiner Personenkarte oben rechts abgebildet sind. Das sind die Lebenspunkte, mit denen er das Spiel beginnt. Im Spielverlauf werden die Patronen nach und nach abgedeckt, um anzuzeigen, dass die Person verletzt wurde.
Achtung: Der Sheriff beginnt das Spiel immer mit 1 Lebenspunkt mehr, als auf seiner Personenkarte angegeben ist! Spielt der Sheriff beispielsweise mit Jesse Jones, beginnt er das Spiel nicht mit 4, sondern mit 5 Lebenspunkten.
- Jeder Spieler bekommt jetzt verdeckt so viele Spielkarten ausgeteilt, wie er Lebenspunkte hat. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel, der so genannte Talon, in die Mitte gelegt. Neben dem Talon muss noch etwas Platz für den Ablagestapel bleiben.
- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.
- Die jetzt noch übrigen Rollen-, Personen- und Übersichtskarten werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Zum leichteren Einstieg kann man vor den ersten Spielen die 13 Sonderkarten aussortieren. Das sind die Karten mit Buchsymbol (siehe Seite 7).

Die Personen

Jede Person hat besondere Merkmale, die sie einzigartig machen: Die Anzahl der Patronen neben dem Bild gibt an, mit wie vielen **Lebenspunkten** die Person das Spiel beginnt, beziehungsweise wie oft sie einen Treffer erhalten kann, bevor der Spieler ausscheidet. Die Lebenspunkte geben zugleich das **Handkartenlimit** des Spielers an. Das ist die maximale Anzahl Karten, die er **am Ende** seines Zuges in der Hand halten darf.

Beispiel: Jesse Jones hat 4 Lebenspunkte. Er kann 4 Treffer einstecken, bevor er ausscheidet. Außerdem darf der Spieler am Ende seines Zuges bis zu 4 Karten auf der Hand behalten. In der Abbildung hat Jesse bereits 1 Lebenspunkt verloren. Noch weitere 3 Treffer und er scheidet aus! Außerdem darf der Spieler am Ende seines Zuges höchstens 3 Karten auf der Hand halten.



Hinweis: Jeder Spieler spielt eine Person. Die beiden Begriffe „Spieler“ und „Person“ werden in dieser Regel synonym verwendet.

SPIELVERLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Sheriff beginnt!
Der Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen:

- I. Zwei Karten nehmen
- II. Beliebige viele Karten ausspielen
- III. Überzählige Handkarten abwerfen

I. Zwei Karten nehmen

Der Spieler nimmt verdeckt die 2 obersten Karten vom Talon und nimmt sie auf die Hand. Wenn der Talon aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel herumgedreht, gemischt und als neuer Talon in die Mitte gelegt.

II. Beliebige viele Karten ausspielen

In dieser Phase darf der Spieler beliebig viele Karten von seiner Hand ausspielen, um sich einen Vorteil zu verschaffen oder um Mitspieler zu schädigen. Er muss in dieser Phase keine Karten ausspielen, aber er darf nur in seinem Zug Karten ausspielen. Eine Ausnahme davon sind die Karten *Bier* und *Fehlschuss!*

Es gibt zwei wichtige Einschränkungen:

- Der Spieler darf in seinem Zug nicht mehr als **1 BANG!-Karte** spielen.
- Der Spieler darf am Ende seines Zuges nicht zwei Karten mit demselben Namen offen vor sich ausliegen haben.

Wenn der Spieler eine Karte ausspielt, befolgt er die Anweisungen, die meist in Form von Symbolen unten auf der Karte angegeben sind. Die Symbole werden weiter hinten in der Regel erklärt.

Normalerweise wird eine Karte sofort ausgeführt und dann auf den Ablagestapel gelegt. Karten mit einem blauen Rand, wie beispielsweise die Waffe in der Abbildung, haben eine anhaltende Wirkung und bleiben vor dem Spieler offen auf dem Tisch liegen. Die Wirkung dieser Karten hält so lange an, wie sie im Spiel sind, das heißt, so lange, bis sie abgeworfen oder auf andere Art entfernt werden (beispielsweise durch die Karte *Cat Balou*) oder bis ein bestimmtes Ereignis eintritt (beispielsweise bei den Karten *Gefängnis* oder *Dynamit*).



III. Überzählige Handkarten abwerfen

Kann oder will der Spieler keine Karten mehr ausspielen, endet die zweite Phase seines Zuges. Erst jetzt wird überprüft, ob er sein Handkartenlimit überschritten hat. Er darf höchstens so viele Karten auf der Hand haben, wie er zu diesem Zeitpunkt Lebenspunkte besitzt. Überzählige Karten muss er ohne Wirkung abwerfen. Er entscheidet selbst, welche Karten er abwirft und in welcher Reihenfolge er sie auf den Ablagestapel legt.

Achtung: Das **Handkartenlimit** wird erst **am Ende seines Zuges** bestimmt.

Hinweis: Karten, die vor einem Spieler ausliegen, zählen nicht zu seinen Handkarten. Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Ausscheiden einer Person

Verliert die Person eines Spielers den letzten Lebenspunkt, scheidet der Spieler aus, wenn er nicht sofort ein *Bier* ausspielen kann. Ausgeschiedene Spieler nehmen zwar nicht mehr am Spiel teil, aber sie können immer noch mit ihrem Team zusammen gewinnen.

Der Spieler **zeigt** allen anderen **seine Rollenkarte**. Er legt alle Spielkarten, die er auf der Hand hält und die vor ihm ausliegen, auf den Ablagestapel.

Strafe und Belohnung

- Wenn der Sheriff einen Hilfssheriff ausschaltet, muss er selbst alle Karten, die er auf der Hand hält und die er im Spiel hat, auf den Ablagestapel legen.
- Jeder Spieler, der einen Outlaw ausschaltet, auch wenn er selbst ein Outlaw ist, nimmt sofort 3 Karten vom Talon als Belohnung.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn:

- A. der Sheriff ausscheidet. Der Kopfgeldjäger gewinnt, wenn er jetzt der **einzige Überlebende** ist. **Sonst** haben alle Outlaws gewonnen, ganz gleich ob sie bereits ausgeschieden sind oder nicht. **Oder wenn**
- B. alle Outlaws und der Kopfgeldjäger ausgeschieden sind. Der Sheriff und alle seine Hilfssheriffs haben gewonnen, ganz gleich ob sie bereits ausgeschieden sind oder nicht.

Hinweis: Wenn alle Outlaws ausgeschieden sind, aber der Kopfgeldjäger noch im Spiel ist, geht das Spiel weiter. Er kämpft nun allein gegen den Sheriff und dessen Hilfssheriffs.

Neues Spiel

Wenn mehrere Spiele nacheinander gespielt werden, dürfen sich die „überlebenden“ Spieler aussuchen, ob sie ihre Personenkarte für das folgende Spiel behalten wollen oder nicht.

Die ausgedienten Spieler müssen ihre Personenkarte abgeben und erhalten eine zufällige, neue Personenkarte.

Alle Spieler müssen ihre Handkarten und die ausliegenden Spielkarten abgeben. Wenn jeder Spieler einmal die Gelegenheit haben soll Sheriff zu sein, können die Spieler bei Beginn vereinbaren, dass die Rolle des Sheriffs im Uhrzeigersinn weitergegeben wird. Die übrigen Rollen werden wie üblich zufällig verteilt.

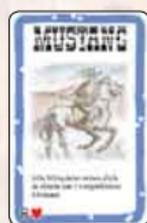
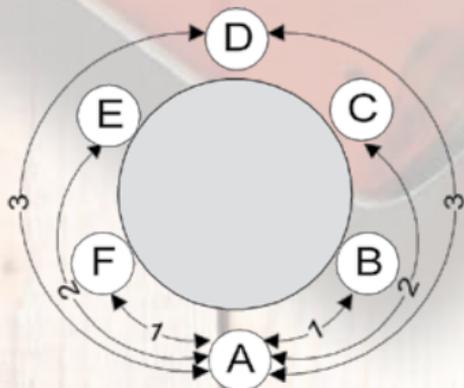
DIE SPIELKARTEN

Die Abstands-Regel

Der Abstand von einem Spieler zu einem anderen entspricht der Anzahl der Sitzplätze bis zu diesem Spieler. Dabei darf der Spieler im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn zählen (siehe Diagramm). Es gilt der **kleinere** Abstand. Der Abstand ist sehr wichtig, da einige Karten nur auf Ziele, also Mitspieler oder Karten, in einem **erreichbaren** Abstand ausgespielt werden dürfen (siehe unten: „Die Waffen“).

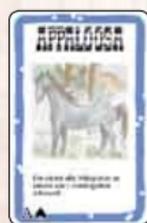
Ist ein Spieler ausgeschieden, wird er beim Auszählen des Abstands **nicht** mehr mitgezählt. So rücken die übrigen Spieler näher zusammen.

Achtung: Die beiden folgenden Karten können den Abstand der Spieler zueinander verändern:



Mustang: Für die Mitspieler vergrößert sich der Abstand zu dem Spieler, der den Mustang im Spiel hat, um 1. Der Spieler selbst sieht seine Mitspieler in unverändertem Abstand.

Wenn im Diagramm Spieler A einen Mustang im Spiel hat, sehen ihn Spieler B und F im Abstand 2, Spieler C und E im Abstand 3 und Spieler D im Abstand 4. Spieler A sieht alle Spieler weiterhin in derselben Entfernung, die im Diagramm angegeben ist.



Appaloosa: Der Spieler, der den Appaloosa im Spiel hat, sieht seine Mitspieler in einem um 1 verkleinerten Abstand. Die Mitspieler sehen ihn jedoch in unverändertem Abstand. Abstände kleiner als 1 werden als Abstand 1 behandelt.

Wenn im Diagramm Spieler A den Appaloosa im Spiel hat, sieht er seine Mitspieler B, C, E und F im Abstand 1. D ist für ihn 2 entfernt. Für seine Mitspieler dagegen befindet sich A immer noch in derselben Entfernung, die im Diagramm angegeben ist.

Die Waffen

Bei Spielbeginn kann jeder Spieler nur Ziele im Abstand 1 erreichen, das heißt, er kann nur den Mitspieler zu seiner Rechten und den zu seiner Linken treffen. Dafür hat der Spieler immer einen 45er Colt mit Reichweite 1 zur Verfügung. Für diesen 45er Colt gibt es keine Karte.

Um weiter entfernte Ziele zu treffen, muss er eine Waffen-Karte im Spiel haben. Diese Karten erkennt man an dem blauen Rand, der Abbildung und der Zahl im Fadenkreuz am unteren Rand (siehe Abbildung). Die Zahl gibt den größtmöglichen Abstand an, in dem sich das Ziel befinden darf, damit der Spieler es erreichen kann.

Die Waffe bleibt so lange im Spiel, bis sie durch eine andere Karte entfernt wird und ersetzt so lange den Colt.

Jeder Spieler darf immer nur **eine Waffe** im Spiel haben! Will der Spieler eine neue Waffe auslegen, muss er die alte Karte auf den Ablagestapel legen.



Zur Erinnerung: Hat der Spieler keine Waffen-Karte im Spiel, hat er automatisch den Colt mit Reichweite 1.

BANG! und Fehlschuss!



BANG!-Karten sind die wichtigsten Karten, um die Lebenspunkte der Mitspieler zu reduzieren. Wenn der Spieler eine BANG!-Karte auf einen Mitspieler ausspielen will, muss er überprüfen,

- welchen Abstand der Mitspieler von ihm hat **und**
- ob seine Waffe für den Abstand ausreicht.

Beispiel 1: In der Spielrunde auf dem Diagramm möchte A eine BANG!-Karte gegen C ausspielen. A hat zu C den Abstand 2 und benötigt daher eine Waffe mit einer größeren Reichweite als den 45er Colt oder die Volcanic.

Beispiel 2a: Wenn Spieler A einen Appaloosa im Spiel hat, ist sein Abstand zu C 1 und er kann jede beliebige Waffe benutzen.

Beispiel 2b: Wenn Mitspieler C außerdem einen Mustang im Spiel hat, heben sich beide Karten in ihrer Wirkung auf und Spieler A sieht C wieder in Abstand 2.

Beispiel 3: Wenn Mitspieler D einen Mustang im Spiel hat, beträgt der Abstand für Spieler A 4. Um auf D zu schießen, benötigt A eine Waffe mit der Reichweite 4.

Erhält ein Spieler einen Treffer durch eine Karte mit einem Treffer-Symbol, darf er sofort einen Fehlschuss! ausspielen, obwohl er nicht am Zug ist! Er verhindert damit den Treffer, und er verliert keinen Lebenspunkt. Kann der Spieler den Treffer nicht verhindern, verliert er 1 Lebenspunkt und stellt die Anzeige seiner Lebenspunkte sofort auf den neuen Wert. Wenn der Spieler seinen letzten Lebenspunkt verliert und er kein Bier (siehe folgenden Absatz) ausspielen kann, scheidet er aus. Die Karte mit dem Treffer-Symbol kommt auf den Ablagestapel, selbst wenn der Mitspieler den Treffer verhindert hat.

Achtung: Spieler können nur bei sich selbst Treffer verhindern!



Bier

Mit dieser Karte erhält der Spieler 1 Lebenspunkt zurück und stellt die Anzeige seiner Lebenspunkte sofort auf den neuen Wert. Er kann jedoch niemals mehr Lebenspunkte besitzen, als er bei Spielbeginn hatte. Das Bier kann nicht auf Mitspieler ausgespielt werden, um ihnen zu helfen.

Bier kann zu verschiedenen Zeitpunkten ausgespielt werden:

- Ganz normal während des eigenen Zuges.
- Wenn der Spieler nicht am Zug ist, aber **nur** dann, wenn der Spieler einen **tödlichen Treffer** erhält, er also seinen letzten Lebenspunkt verliert.

Beispiel: Der Spieler hat noch 2 Lebenspunkte. Durch die Explosion des Dynamits verliert er 3 Lebenspunkte. Wenn er 2 Bier-Karten ausspielt, bleibt ihm 1 Lebenspunkt (2-3+2). Ein einzelnes Bier würde ihm nichts nützen, denn damit erhält er nur 1 Lebenspunkt zurück. Er hätte dann 0 Lebenspunkte und würde ausscheiden.

Achtung: Wenn nur noch 2 Spieler übrig sind, hat Bier **keine Wirkung** mehr!

Zieh!

Einige Karten zeigen als Teil des Symbols den Umriss einer Karte mit einer Spielkartenfarbe. Wenn der Spieler eine solche Karte benutzen will, muss er „ziehen“: Das heißt, er deckt die oberste Karte vom Talon auf und legt sie auf den Ablagestapel. Nun vergleicht er den Kartenwert in der linken unteren Ecke dieser Karte mit dem Symbol auf der Karte, wegen der er gezogen hat. Zeigt die aufgedeckte Karte dieselbe Farbe wie das Symbol auf seiner Karte, hat der Spieler erfolgreich gezogen und die auf seiner Karte beschriebene Wirkung tritt ein. Anderenfalls geschieht nichts: Pech gehabt! Ist in dem Symbol zusätzlich ein bestimmter Kartenwert oder ein Bereich von Werten angegeben, muss die „gezogene“ Karte die richtige Farbe und einen Wert in dem Bereich zeigen.



Die Werte, in aufsteigender Reihenfolge, sind:
2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Die „gezogene“ Karte wird immer abgelegt. Sie hat selbst keine Wirkung. Sie dient nur dazu, festzustellen wie die erste Karte wirkt.

Beispiel: Spieler C hat ein Fass vor sich ausliegen, als auf ihn ein BANG! gespielt wird. Mit dem Fass darf er ziehen, um den Treffer zu verhindern. Dazu muss er Herz ziehen. Er deckt die oberste Karte vom Talon auf, und es ist eine Herz-4. Der Spieler hat das Fass erfolgreich eingesetzt und den Treffer verhindert. Hätte er irgend eine andere Farbe aufgedeckt, hätte das Fass keine Wirkung gehabt. Der Spieler hätte den BANG! dann aber immer noch mit einer Karte Fehlschuss! abwehren können.

DIE SYMBOLE AUF DEN KARTEN

Jede Karte trägt ein oder mehrere Symbole, welche die Wirkung der Karte zeigen.



1 Treffer (siehe *BANG!* und *Fehlschuss!*)



Fehlschuss! (siehe *BANG!* und *Fehlschuss!*)



Der Spieler erhält 1 Lebenspunkt zurück. Nur der Spieler, der diese Karte ausspielt, kann in den Genuss ihrer Wirkung kommen.



Nimm 1 Karte auf die Hand. Wenn das Symbol „einen beliebigen Spieler“ bestimmt (siehe das übernächste Symbol) darf der Spieler seinem Mitspieler eine Karte **verdeckt von der Hand** ziehen oder er darf eine **beliebige Karte** wegnehmen, die der Mitspieler **im Spiel** hat und auf die Hand nehmen. Bestimmt die Karte keinen Spieler, muss er die oberste Karte vom Talon nehmen.



1 Karte ablegen. Man kann einen Spieler (siehe entsprechendes Symbol) zwingen, entweder 1 Karte **von seiner Hand** zufällig abzulegen oder man kann 1 Karte **bestimmen**, die er **im Spiel** hat, und ihn zwingen sie abzulegen.



Ein beliebiger Spieler. Der Spieler darf eine solche Karte auch auf sich selbst spielen.



Alle **anderen** Spieler. Die Karte betrifft alle Mitspieler, unabhängig von ihrem Abstand. Sie betrifft jedoch **nicht** den Spieler, der sie ausgespielt hat.



Die Karte darf nur auf einen Mitspieler in einem erreichbaren Abstand gespielt werden.



Ein Mitspieler maximal in dem angegebenen Abstand. Achtung: Der Abstand kann durch die Karten *Mustang* und *Appaloosa* verändert werden, aber nicht durch die Waffen im Spiel!

Beispiele:



Postkutsche / Wells Fargo:

Das Symbol bedeutet „Nimm 2 Karten“ (Wells Fargo: 3 Karten) vom Talon.



Panik: „Nimm 1 Karte“ von „einem Spieler im Abstand 1“.

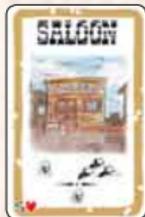


Gatling: „1 Treffer“ auf „jeden anderen Spieler“. **Achtung:** Auch wenn die Gatling, genau wie eine BANG!-Karte, ein Treffer-Symbol zeigt, gilt sie **nicht** als BANG!



Cat Balou: Zwingt „einen beliebigen Spieler“ „1 Karte abzuwerfen“.

Saloon: Die Karte wirkt zweifach: „Alle anderen Spieler“ „erhalten 1 Lebenspunkt zurück“ und in der nächsten Zeile „der Spieler erhält 1 Lebenspunkt zurück.“
 Insgesamt erhält also jeder Spieler 1 Lebenspunkt zurück.



Sonderkarten



Es gibt sechs verschiedene Sonderkarten. Sie sind in der linken unteren Ecke der Abbildung mit einem Buchsymbol gekennzeichnet. Diese Karten tragen einen kurzen Text, der ihre Wirkung beschreibt. Sie werden nachfolgend ausführlicher erklärt:



Dynamit: Diese Karte kann der Spieler nur vor sich selbst auslegen. Liegt vor einem Spieler zu Beginn seines Zuges das *Dynamit*, muss er „ziehen“. Zieht er eine Karte zwischen Pik-2 und Pik-9, explodiert das *Dynamit*: Der Spieler verliert sofort 3 Lebenspunkte und legt das *Dynamit* auf den Ablagestapel. Zieht er eine andere Karte, legt er das *Dynamit* vor seinen linken Nachbarn. Der muss dann vor seinem Zug ziehen, u.s.w.

Das *Dynamit* wird so lange im Uhrzeigersinn weitergegeben, bis es entweder explodiert oder durch eine andere Karte, wie beispielsweise *Cat Balou*, entfernt wird.

Liegen vor einem Spieler das *Dynamit* **und** das *Gefängnis*, muss der Spieler zuerst für das *Dynamit* ziehen und danach für das *Gefängnis*.

Schäden, die ein Spieler durch *Dynamit* erleidet, werden nicht von den Mitspielern verursacht. Scheidet beispielsweise ein Outlaw durch *Dynamit* aus, erhält kein Spieler die Belohnung.

Duell: Der Spieler fordert einen Mitspieler in beliebigem Abstand zum *Duell* heraus, indem er ihn aus verkniffenen Augen anstarrt. Der herausgeforderte Mitspieler beginnt. Er **darf** eine *BANG!*-Karte abwerfen. Wirft er sie ab, darf nun der Spieler, der ihn zu dem *Duell* herausgefordert hat eine *BANG!*-Karte abwerfen. So geht es abwechselnd weiter. Der erste Spieler, der keine *BANG!*-Karte abwerfen will oder kann, verliert einen Lebenspunkt. Damit endet das *Duell*. Während eines *Duells* können die Spieler keine *Fehlschüsse!* und kein *Fass* einsetzen. Das *Duell* gilt **nicht** als *BANG!*-Karte!



General Store: Der Spieler deckt so viele Karten vom Talon auf, wie noch Personen im Spiel sind und legt sie offen in die Tischmitte. Er darf als erster eine der Karten auswählen und auf die Hand nehmen. Die Mitspieler, die noch nicht ausgeschieden sind, dürfen dann im Uhrzeigersinn eine der übrigen Karten nehmen.

Indianer!: Jeder andere Spieler verliert einen Lebenspunkt, wenn er keine *BANG!*-Karte ablegen will oder kann. Der Spieler, der die *Indianer!* ausgespielt hat, ist davon nicht betroffen. *Fehlschuss!*- und *Fass*-Karten dürfen nicht benutzt werden



Gefängnis: Diese Karte darf der Spieler vor jeden beliebigen Spieler legen, außer vor den Sheriff. Der Mitspieler sitzt nun im Gefängnis. Sitzt ein Spieler im Gefängnis, muss er vor Beginn seines Zuges „ziehen“. Wenn er Herz zieht, kommt er frei, legt das *Gefängnis* auf den Ablagestapel und führt seinen Zug wie gewohnt aus. Anderenfalls legt er das *Gefängnis* auf den Ablagestapel und muss aussetzen.

Auf einen Spieler im Gefängnis dürfen weiter *BANG!*-Karten gespielt werden. Der Spieler darf weiterhin *Fehlschuss!*- oder *Bier*-Karten benutzen, wenn er nicht am Zug ist.

Volcanic: Der Spieler, der eine *Volcanic* vor sich ausliegen hat, darf in seinem Zug beliebig viele *BANG!*-Karten auf einen oder verschiedene Mitspieler im Abstand 1 ausspielen.



DIE PERSONEN



Bart Cassidy (4 Lebenspunkte): Für jeden Lebenspunkt, den er verliert, nimmt er sofort 1 Karte vom Talon.



Black Jack (4 Lebenspunkte): In Phase I seines Zuges deckt er die zweite Karte auf, die er nimmt. Bei Herz oder Karo darf er noch eine dritte Karte nehmen, die er nicht aufdecken muss.



Calamity Janet (4 Lebenspunkte): Sie darf **BANG!**-Karten als *Fehlschuss!* ausspielen und umgekehrt. Wenn sie eine *Fehlschuss!*-Karte als **BANG!** ausspielt, darf sie keine weitere **BANG!**-Karte ausspielen, es sei denn, sie hat eine *Volcanic* im Spiel.



El Gringo (3 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn er durch eine Karte eines Mitspielers einen Lebenspunkt verliert, darf er für jeden Lebenspunkt, den er verliert, aus den Handkarten des Mitspielers verdeckt 1 Karte nehmen. Wenn der Mitspieler keine Handkarten besitzt, hat El Gringo Pech gehabt und kann keine Karte ziehen. Zur Erinnerung: Verletzungen durch *Dynamit* werden nicht durch Mitspieler verursacht.



Jesse Jones (4 Lebenspunkte): In Phase I seines Zuges darf er wählen, ob er die erste Karte vom Talon nehmen will oder ob er verdeckt 1 Handkarte von einem Mitspieler nimmt. Danach zieht er die zweite Karte vom Talon.



Jourdonnais (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn er Ziel eines Treffers wird, „zieht“ er und wird bei Herz nicht getroffen. Hat er eine *Fass*-Karte im Spiel, darf er zweimal ziehen und hat so die doppelte Chance, den Treffer zu verhindern, bevor er eine *Fehlschuss!*-Karte spielt.



Kit Carlson (4 Lebenspunkte): In Phase I nimmt er die 3 obersten Karten vom Talon, wählt 2 davon aus und legt die dritte Karte verdeckt oben auf den Talon.



Lucky Duke (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn er „zieht“, deckt er 2 Karten vom Talon auf und darf entscheiden, welche von beiden gilt. Anschließend legt er beide Karten auf den Ablagestapel.



Paul Regret (3 Lebenspunkte): Alle Spieler sehen ihn in einem um 1 vergrößerten Abstand. Hat er außerdem einen *Mustang* im Spiel, vergrößert sich der Abstand für seine Mitspieler um 2.



Pedro Ramirez (4 Lebenspunkte): In Phase I seines Zuges darf er wählen, ob er die erste Karte vom Talon nimmt oder ob er die oberste Karte vom Ablagestapel nimmt. Seine zweite Karte nimmt er anschließend vom Talon.



Rose Doolan (4 Lebenspunkte): Sie sieht alle Mitspieler in einem um 1 verringerten Abstand. Hat sie außerdem einen *Appaloosa* im Spiel, verringert sich für sie der Abstand zu ihren Mitspielern um 2.



Sid Ketchum (4 Lebenspunkte): Er darf jederzeit 2 Handkarten ablegen, um 1 Lebenspunkt zurückzuerhalten. Er darf diese Fähigkeit auch mehrfach nacheinander einsetzen. Zur Erinnerung: Der Spieler kann nie mehr Lebenspunkte haben, als er bei Spielbeginn hatte.



Slab the Killer (4 Lebenspunkte): Will ein Spieler seine **BANG!**-Karten abwehren, benötigt er 2 *Fehlschüsse!* Setzt der Spieler erfolgreich ein *Fass* ein, zählt das nur als 1 *Fehlschuss!*



Suzy Lafayette (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn sie keine Handkarten hat, nimmt sie sofort 1 Karte vom Talon.



Vulture Sam (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn ein Spieler ausscheidet, nimmt Sam alle Karten auf die Hand, die der Spieler auf der Hand hatte und die er im Spiel hatte.



Willy the Kid (4 Lebenspunkte): Er darf in seinem Zug beliebig viele **BANG!**-Karten ausspielen.



Eine kugelsichere Erweiterung für **BANG!**

Dodge City: eine große, brodelnde, lebendige und... gefährliche Stadt! Seine Saloons sind ebenso legendär wie die Leute, die hier Halt machen. Vom plötzlichen Reichtum der Stadt angezogen, beherrschen Gauner die Straßen und Schießereien sind an der Tagesordnung. Nur die tapfersten Sheriffs können hier Recht und Ordnung aufrechterhalten. Bist du dieser Herausforderung gewachsen, oder wirst auch du auf dem weltbekannten Boot Hill enden?

INHALT

- 8 Rollenkarten
- 15 Personenkarten
- 40 Spielkarten
- 1 Übersichtskarte

Diese Erweiterung enthält 15 neue Personenkarten und 40 neue Spielkarten. Die neuen Karten werden mit den alten Karten des jeweiligen Typs zusammen gemischt. Die 8 Rollenkarten ermöglichen es, **BANG!** mit 8 Spielern zu spielen. Die Regeln von **BANG!** gelten unverändert mit den folgenden Zusätzen:

KARTEN MIT GRÜNEM RAND

Einige der neuen Karten haben einen **grünen** Rand. Diese Karten legt der Spieler offen vor sich ab, genau so wie Karten mit einem blauen Rand. Er kann sie jedoch **nicht in dem selben Zug** benutzen, in dem er sie ausgespielt hat.

Damit der Spieler die Funktion einer grünen Karte nutzen kann, muss er sie auf den Ablagestapel legen. Er kann grüne Karten nur in seinem eigenen Zug einsetzen. Eine Ausnahme davon sind Karten mit dem Fehlschuss!-Symbol: Sie können auch eingesetzt werden, wenn der Spieler nicht am Zug ist. Karten mit einem grünen Rand können, ebenso wie die Karten mit blauem Rand, beispielsweise durch *Cat Balou*-, *Panik!*- oder *Can Can*-Karten entfernt werden.

Nimmt ein Spieler einem anderen eine Karte mit grünem Rand weg, kann er sie zwar auf die Hand nehmen und sofort ausspielen, er kann sie aber erst in seinem nächsten Zug benutzen.



***Beispiel:** Der Spieler legt einen Sombbrero vor sich aus. Erst wenn sein linker Nachbar mit seinem Zug begonnen hat, kann der Spieler die Karte benutzen, um einen Treffer zu verhindern.*

***Beispiel:** Der Spieler legt einen Derringer offen vor sich aus. In einem seiner späteren Züge kann er dann die Karte auf den Ablagestapel legen, um auf einen Mitspieler im Abstand 1 einen Treffer zu spielen. Anschließend nimmt er eine Karte vom Talon.*



DAS SYMBOL 'LEGE EINE ZWEITE KARTE AB'

Einige Karten zeigen dieses neue Symbol. Auf das Symbol folgt immer ein Gleichheitszeichen, hinter dem weitere Symbole stehen. Um die Funktion dieser Karten zu nutzen, muss der Spieler, wenn er die Karte auf den Ablagestapel legt, **zusätzlich eine beliebige Karte** aus seiner Hand auf den Ablagestapel legen.



Beispiel: Der Spieler spielt eine Schlägerei aus und legt zusätzlich eine weitere Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Nun müssen alle anderen Spieler eine Karte ablegen. Der Spieler, der die Schlägerei ausgespielt hat, darf bei jedem Mitspieler einzeln entscheiden, ob dieser eine zufällige Handkarte ablegen muss oder welche der Karten er ablegen muss, die er vor sich liegen hat.

Beispiel: Der Spieler spielt eine Tequila-Karte aus und legt zusätzlich eine weitere Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Anschließend benennt er einen beliebigen Spieler, der 1 Lebenspunkt zurück erhält. Er darf auch sich selbst benennen.



ANDERE KARTEN

Diese Erweiterung enthält auch Karten, die mit denen des Grundspiels identisch sind. Sie sorgen dafür, dass das Verhältnis der verschiedenen Karten untereinander ausgewogen bleibt. Andere Karten zeigen die bekannten Symbole in neuen Kombinationen. Die Funktion der Karte ergibt sich, wenn man einfach die Symbole nacheinander liest. Zur Erinnerung:

- Jede Karte mit einem Fehlschuss!-Symbol  kann eingesetzt werden, um die Wirkung einer Karte mit einem Treffer!-Symbol  aufzuheben.
- Wenn ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt verliert, kann er nur Bier-Karten ausspielen, um zu verhindern, dass er ausscheidet. Andere Karten mit einer ähnlichen Funktion, wie etwa *Saloon*, *Feldflasche*, *Tequila* oder *Whisky*, darf er nicht dafür nicht ausspielen.
- Ein Spieler darf während seines Zuges **nur 1 BANG!-Karte** ausspielen. Er darf außerdem beliebig viele andere Karten ausspielen, die ein Treffer!-Symbol  zeigen.
- Wenn das *Dynamit* nicht explodiert, muss der Spieler es an den nächsten Mitspieler links von ihm weitergeben, der kein *Dynamit* vor sich liegen hat. Denn ein Spieler darf niemals zwei Karten mit demselben Namen im Spiel haben.

Beispiel: Der Spieler kann als Reaktion auf einen Kinnhaken die Karte *Ausweichen* spielen. Damit verhindert er den Treffer, und er darf eine Karte vom Talon nehmen.



REGEL FÜR 8 SPIELER

Diese Erweiterung enthält 8 Rollenkarten als Ersatz für die Rollenkarten aus dem Grundspiel: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Outlaws und 2 Kopfgeldjäger.

Bei 8 Spielern werden alle Rollenkarten wie gewohnt verdeckt verteilt. Jeder der beiden Kopfgeldjäger spielt allein. Ein Kopfgeldjäger gewinnt nur dann, wenn er der letzte Überlebende ist. Stehen in der Schlussphase des Spiels nur noch die beiden Kopfgeldjäger dem Sheriff gegenüber und der Sheriff scheidet zuerst aus, gewinnen die Outlaws!

SONDERREGEL FÜR 3 SPIELER

Die drei Rollenkarten Hilfssheriff, Outlaw und Kopfgeldjäger werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält eine Rollenkarte und legt sie **offen** vor sich ab. Nun kennt jeder die Rollen der anderen. Jeder Spieler hat sein eigenes Spielziel:

- Der **Hilfssheriff** muss den Kopfgeldjäger ausschalten.
- Der **Kopfgeldjäger** muss den Outlaw ausschalten.
- Der **Outlaw** muss den Hilfssheriff ausschalten.

Es gelten die normalen Spielregeln. Der Hilfssheriff beginnt. Es gewinnt der Spieler, der als erster sein Spielziel erreicht. Er erreicht sein Spielziel nur, wenn er selbst den letzten Treffer erzielt, durch den der Mitspieler ausscheidet. Der Hilfssheriff, zum Beispiel, muss also selbst den Kopfgeldjäger ausschalten. Wird ein Spieler ausgeschaltet, ohne dass damit ein anderer Spieler sein Spielziel erreicht, etwa weil der dritte Spieler den letzten Treffer erzielt hat, gewinnt derjenige der beiden übrigen Spieler, der den anderen zuerst ausschaltet.

Beispiel: Der Outlaw schaltet den Kopfgeldjäger aus. Damit hat der Hilfssheriff nicht gewonnen. Dieser muss nun den Outlaw ausschalten, um zu gewinnen, und der Outlaw muss den Hilfssheriff ausschalten.

Der Spieler, der einen Mitspieler ausschaltet – unabhängig von dessen Rolle –, erhält als Belohnung 3 Karten vom Talon. Da es keinen Sheriff gibt, darf das *Gefängnis* auf jeden Spieler ausgespielt werden.

Hinweis: Auch im Spiel zu Dritt gilt, dass keine Bier-Karten mehr gespielt werden dürfen, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind.

DIE NEUEN PERSONEN

Apache Kid (3 Lebenspunkte): Karo-Karten, die andere Spieler ausspielen, haben auf ihn keine Wirkung. Das gilt nicht für *BANG!*-Karten, die während eines Duells abgeworfen werden..

Belle Star (4 Lebenspunkte): Während sie am Zug ist, haben alle Karten, die ihre Mitspieler im Spiel haben, keine Wirkung. Das gilt sowohl für Karten mit einem blauen Rand, als auch für Karten mit einem grünen Rand.

Bill Noface (4 Lebenspunkte): In Phase I nimmt er 1 Karte vom Talon. Für jeden Lebenspunkt, den er weniger hat als bei Spielbeginn, nimmt er eine weitere Karte vom Talon. Besitzt er noch alle Lebenspunkte, nimmt er nur 1 Karte; fehlt ihm 1 Lebenspunkt, nimmt er 2 Karten; fehlen im 2 Lebenspunkte, nimmt er 3 Karten und so weiter.

Chuck Wengam (4 Lebenspunkte): In seinem Zug darf er 1 Lebenspunkt abgeben, um 2 Karten vom Talon zu nehmen. Er darf dafür aber nicht seinen letzten Lebenspunkt abgeben. Er kann diese Fähigkeit während seines Zuges auch mehrfach einsetzen.

Doc Holyday (4 Lebenspunkte): Er darf einmal während seines Zuges 2 beliebige Karten abwerfen und einen Mitspieler in erreichbarem Abstand bestimmen, der einen Treffer erhält. Der Mitspieler kann versuchen, den Treffer zu verhindern. Der Einsatz dieser Fähigkeit gilt nicht als Ausspielen einer *BANG!*-Karte. Setzt Doc Holiday seine Fähigkeit gegen Apache Kid ein, genügt es, wenn eine der beiden Karten kein Karo ist.

Elena Fuente (3 Lebenspunkte): Sie darf jede Karte von ihrer Hand als *Fehlschuss!* ausspielen.

Greg Digger (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn eine andere Person ausgeschaltet wird, erhält er 2 Lebenspunkte zurück. Er kann nicht mehr Lebenspunkte zurück erhalten, als er bei Spielbeginn hatte.

Herb Hunter (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn eine andere Person ausgeschaltet wird, nimmt er 2 Karten vom Talon. Schaltet er beispielsweise einen Outlaw aus, erhält er 5 Karten.

José Delgado (4 Lebenspunkte): Während seines Zuges darf er 1 Karte mit blauem Rand von seiner Hand ablegen, um dafür 2 Karten vom Talon zu nehmen. Er kann diese Fähigkeit in seinem Zug zweimal einsetzen.

Molly Stark (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn sie während des Zugs eines anderen Spielers eine *Fehlschuss!*- oder *Bier*-Karte ausspielt oder freiwillig eine *BANG!*-Karte ablegt, erhält sie 1 Karte vom Talon. Spielt ein anderer Spieler ein *Duell* auf Molly Stark, erhält sie erst am Ende des Duells für jede von ihr abgelegte *BANG!*-Karte eine neue Karte vom Talon. Karten, die sie ablegen muss, beispielsweise als Folge einer *Cat Balou*-, *Schlägerei*- oder *Can-Can*-Karte, gelten nicht als freiwillig abgelegt.

Pat Brennan (4 Lebenspunkte): Er darf in Phase I, anstatt 2 Karten vom Talon zu nehmen, **1 blaue oder grüne Karte** – und nur diese eine Karte! – nehmen, die offen vor einem beliebigen Mitspieler liegt, und sie auf seine Hand nehmen.

Pixie Pete (3 Lebenspunkte): In Phase I nimmt er 3 Karten vom Talon, anstatt der üblichen 2 Karten.

Sean Mallory (3 Lebenspunkte): Er darf in Phase III seines Zuges bis zu 10 Karten auf der Hand behalten. Er muss keine Karten abwerfen, wenn er mehr Karten auf der Hand hat als er noch Lebenspunkte hat. Er muss nur dann Karten abwerfen, wenn er 11 oder mehr Karten auf der Hand hat.

Tequila Joe (4 Lebenspunkte): Für jede *Bier*-Karte die er ausspielt, erhält er 2 Lebenspunkte zurück, anstatt wie üblich 1 Lebenspunkt. Dies gilt nicht für andere Karten, durch die er Lebenspunkte zurückerhält, wie beispielsweise *Saloon*, *Tequila* oder *Feldflasche*.

Vera Custer (3 Lebenspunkte): Am Beginn ihres Zuges, noch bevor sie Karten vom Talon nimmt, wählt sie eine andere Person aus, die noch im Spiel ist. Bis zu ihrem nächsten Zug hat sie die Fähigkeit dieser Person.

HIGH NOON

HIGH NOON UND A FISTFUL OF CARDS

A FISTFUL OF CARDS

Die Schießereien zwischen dem Sheriff und den Outlaws nehmen zu. Die Spieler müssen vor den Richter zu treten oder während eines Goldrauschs klaren Kopf behalten und ganz, ganz vorsichtig durch eine Geisterstadt gehen!

Inhalt: 15 Karten für jede der beiden Erweiterungen

High Noon und **Für eine handvoll Karten** sind zwei **BANG!**-Erweiterungen, die beide nach den selben Regeln gespielt werden. Man kann die beiden Erweiterungen an ihren unterschiedlichen Rändern und Rückseiten erkennen.

Das Spiel verläuft wie bei **BANG!**, mit folgender zusätzlicher Regel: Der Sheriff wählt eine der beiden Erweiterungen aus und sucht die Karte *High Noon* (oder *Für eine Hand voll Karten*, wenn er sich für die andere Erweiterung entscheidet) heraus, mischt verdeckt die übrigen Karten der Erweiterung und legt die zuvor herausgesuchte Karte verdeckt **oben auf den Stapel**. Anschließend dreht er den Stapel um und legt ihn **aufgedeckt** neben sich ab.

Ab der zweiten Runde nimmt der Sheriff vor seinem Zug die oberste Karte vom Stapel (dabei muss er darauf achten, dass nur die folgende Karte sichtbar wird), liest sie laut vor und legt sie in die Tischmitte. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels für diese Erweiterung. Die oberste Karte auf diesem Ablagestapel ist nun im Spiel, und die Spieler müssen die Anweisungen der Karte befolgen, bis sie von einer neuen Karte verdeckt wird. Die letzte Karte des Stapels (*High Noon* oder *Für eine Hand voll Karten*), bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Hinweis: Die Formulierung „zu Beginn des Zuges“ auf einigen Karten dieser Erweiterungen bedeutet, dass die betreffende Karte vor jeder anderen Aktion des Spielers ins Spiel eingreift.

Beide Erweiterungen können miteinander kombiniert werden: Der Sheriff legt die beiden Karten *High Noon* und *Für eine Hand voll Karten* zur Seite, mischt die übrigen Karten der beiden Erweiterungen zusammen und zählt 12 Karten von oben ab. Wenn ein längeres Spiel gewünscht wird, kann er auch mehr Karten abzählen. Anschließend legt er eine der beiden zur Seite gelegten Karten oben auf den Stapel, dreht den Stapel herum und legt ihn offen neben sich ab.

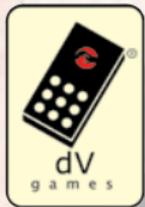
BANG!™ – De Luxe Edition, 1. Auflage enthält:

BANG!™ – 3. Auflage

DODGE CITY™ – 2. Auflage

HIGH NOON™ – 2. Auflage

A FISTFUL OF CARDS™ – 2. Auflage



Copyright © 2007
daVinci Editrice S.r.l.
Via Tittoni, 3
I-06131 Perugia, Italy
All rights reserved.



Vertrieb in Deutschland
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
D - 63303 Dreieich
www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH-Wädenswil

Autor: Emiliano Sciarra

Illustration: Alessandro Pierangelini, Toni Cittadini, Eriadan

Design: Stefano De Fazi

Unser besonderer Dank geht an Roberta Barletta, Domenico Di Giorgio und Annalisa Sciarra.