



**Dodge City** : een drukke, chaotische, levende en ... gevaarlijke stad! Haar saloons zijn legendarisch, net zoals de personen die er iets komen drinken. Maar met het plotse succes komen ook de slechterikken, en schietpartijen zijn nu dagelijkse kost. Het vraagt een dappere Sheriff om hier de orde te bewaren. Ben je klaar voor de uitdaging om het meest beruchte 'Boot Hill' ter wereld te bezoeken?

## INHOUD

- 8 'rol' kaarten;
- 15 karakter kaarten;
- 40 speelkaarten;
- 1 overzichtskaart;
- deze regels.

**Dodge City** is een uitbreiding voor het **BANG! kaartspel**. Je kan dit spel niet spelen zonder het basisspel.

Deze uitbreiding voegt 15 nieuwe personages (die samen met de originele personages worden geschud) en 40 nieuwe kaarten (die samen met de kaarten uit het basisspel worden geschud) toe aan het spel. Verder zijn er 8 rol kaarten, die je toelaten om met 8 spelers te spelen. De regels zijn dezelfde als die voor het originele spel, met de volgende aanvullingen.

## KAARTEN MET EEN GROENE RAND

Sommige van deze nieuwe kaarten hebben een groene rand. Deze kaarten leg je voor je neer met de tekening naar boven, net zoals met de kaarten met een blauwe rand. Je kan de kaarten met een groene rand echter **niet** gebruiken in de beurt waarin je ze op de tafel legt. Elke kaart met een groene rand heeft een symbool dat de eigenschap(en) van de kaart toont. Om deze eigenschap te gebruiken, moet je de kaart wegleggen. Enkel de kaarten met een 'Missed!' symbool kunnen **buiten** je eigen beurt gebruikt worden.

Kaarten met een groene rand kunnen tijdens het spel verwijderd worden door het spelen van een 'Cat Balou', 'Panic!', 'Can Can', enz., net zoals bij kaarten met een blauwe rand. Merk op dat je, als je een kaart met een groene rand neemt samen met een kaart zoals 'Panic!' of 'Rag Time', deze niet in dezelfde beurt kunt gebruiken: je moet dus in feite de kaart in je hand nemen, waarna je ze voor je speelt, om ze dan in de volgende beurt te gebruiken.

**Voorbeeld 1:** De huidige speler speelt een 'Sombrero' kaart voor zich. Vanaf de volgende beurt kan hij deze weggleggen om ze te gebruiken voor de 'Missed!' eigenschap.

**Voorbeeld 2:** De huidige speler speelt de 'Derringer' kaart voor zich. Tijdens een van zijn volgende beurten kan hij, indien hij de kaart nog voor zich heeft liggen, de kaart afleggen met de eigenschap van een 'BANG!' op een speler op afstand 1, en een kaart van de stapel trekken.

## HET 'LEG EEN ANDERE KAART WEG'SYMBOL



Sommige kaarten tonen dit nieuwe symbool, gevolgd door een '=' teken en andere symbolen. Om de eigenschappen na het '=' teken te bekomen, moet je een andere kaart uit je hand weggleggen.

**Voorbeeld 3:** De huidige speler speelt een 'Brawl' kaart, waarbij hij een kaart uit zijn hand weglegt samen met de 'Brawl' kaart. Hierdoor moet elke andere speler een kaart uit zijn hand of van de tafel weggleggen, gekozen door de speler die de 'Brawl' kaart speelde (hij kan dit voor elke speler anders kiezen).

**Voorbeeld 4:** De huidige speler speelt een 'Tequila', en legt eveneens een andere kaart af. Hij kiest dan een speler die een levenspunt verkrijgt (hij kan ook zichzelf kiezen).

## ANDERE KAARTEN

In deze uitbreiding vindt je ook kaarten die identiek zijn aan de kaarten in het basisspel: deze zijn toegevoegd om het evenwicht te bewaren tussen de verschillende kaarten in het spel. Je zal ook kaarten vinden die symbolen, die je reeds kent, combineren op verschillende manieren. Je volgt gewoon de betekenis van de symbolen om de effecten van de kaart te bepalen.

- een kaart met een 'Missed!' symbool kan gebruikt worden om het effect van een  symbool op een kaart te annuleren;
- wanneer je je laatste levenspunt verliest, dan kan je enkel een 'Beer' kaart gebruiken om te vermijden dat je uit het spel geëlimineerd wordt. Je kan dus geen andere kaarten met een gelijkaardig effect, zoals 'Saloon', 'Canteen', 'Tequila' of 'Whiskey' buiten je beurt gebruiken;
- je kan slechts één BANG! kaart per beurt gebruiken, maar je kan zoveel kaarten met het symbool  spelen als je wilt;;
- als het 'Dynamite' niet ontploft, dan wordt het doorgegeven naar de eerste speler die aan je linkerkant zit en die nog geen 'Dynamite' kaart voor zich heeft liggen.

**Voorbeeld 5:** Als antwoord op een 'Punch' kaart kan een speler een 'Dodge' kaart spelen. Hij annuleert de 'Punch' kaart en trekt een kaart van de stapel.

## DE NIEUWE PERSONNAGES

**Apache Kid** (3 levenspunten): de 'Ruiten' kaarten hebben geen invloed op hem. Deze eigenschap werkt niet tijdens een Duel.

**Belle Star** (4 levenspunten): tijdens haar beurt hebben de kaarten die voor de andere speler liggen geen effect. Dit geldt zowel voor de kaarten met een blauwe als met een groene rand.

**Bill Noface** (4 levenspunten): tijdens de eerste fase van zijn beurt trekt de speler een kaart, plus een extra kaart voor elk leven dat hij op dat moment verloren heeft. Als hij dus geen levens verloren heeft, dan trekt hij één kaart, indien hij al twee levens was verloren, drie kaarten, enzovoort.

**Chuck Wengam** (4 levenspunten): tijdens zijn beurt kan hij een levenspunt afgeven om twee kaarten van de stapel te trekken. Hij mag deze eigenschap meerdere keren gebruiken tijdens zijn beurt, maar hij kan ze niet gebruiken met zijn **laatste** levenspunt.

**Doc Holyday** (4 levenspunten): tijdens zijn beurt kan hij twee kaarten uit zijn hand weggleggen om een BANG! tegen een andere speler binnen het bereik van zijn wapen te spelen. Deze eigenschap telt niet voor het maximum aantal BANG!'s dat tijdens een beurt kan gespeeld worden. Om Apache Kid op deze manier te raken moet minstens één van de weggelegde kaart een 'Ruiten' kaart zijn.

**Elena Fuente** (3 levenspunten): zij kan elke kaart in haar hand als een 'Missed!' kaart gebruiken.

**Greg Digger** (4 levenspunten): elke keer als een ander speler wordt geëlimineerd, krijgt hij 2 levenspunten bij. Zoals gewoonlijk kan hij niet meer levenspunten hebben dan zijn basis aantal levenspunten.

**Herb Hunter** (4 levenspunten): elke keer als een andere speler wordt geëlimineerd, trekt hij twee extra kaarten van de stapel. Indien hij dus zelf een Outlaw doodt, dan trekt hij 5 kaarten van de stapel.

**José Delgado** (4 levenspunten): hij kan tijdens zijn beurt een kaart met een blauwe rand uit zijn hand weggleggen om twee nieuwe kaarten van de stapel te trekken. Hij mag deze eigenschap meerdere malen per beurt gebruiken.

**Molly Stark** (4 levenspunten): elke keer als ze een 'Missed!', 'Beer' of 'BANG!' kaart speelt of vrijwillig aflegt als het niet haar beurt is, trekt ze een kaart van de stapel. Indien ze tijdens een Duel een 'BANG!' kaart weglegt, dan trekt ze de vervangkaart pas op **het einde** van het Duel, één voor elke 'BANG!' kaart die ze tijdens het Duel speelde. Kaarten die ze moet weggleggen door andere kaarten zoals 'Cat Balou', 'Brawl', of 'Can-Can' tellen niet als vrijwillig afgelegde kaarten.

**Pat Brennan** (4 levenspunten): tijdens de eerste fase van zijn beurt kan hij kiezen om ofwel twee kaarten van de stapel te trekken zoals gewoonlijk, of om **één** kaart (en enkel deze kaart) die in het spel is in zijn hand te nemen. Deze kaart kan voor eender welke speler liggen, en kan ofwel een kaart met een blauwe of een groene rand zijn.

**Pixie Pete** (3 levenspunten): hij trekt tijdens de eerste fase van zijn beurt 4 kaarten in plaats van 2.

**Sean Mallory** (3 levenspunten): tijdens de derde fase van zijn beurt moet hij geen kaarten weggleggen indien hij meer kaarten in zijn hand heeft dan zijn levenspunten. Er is geen limiet op het aantal kaarten dat hij in zijn hand kan houden.

**Tequila Joe** (4 levenspunten): telkens als hij een 'Beer' kaart speelt, dan krijgt hij 2 levenspunten terug in plaats van 1. Hij krijgt slechts 1 levenspunt van gelijkaardige kaarten zoals 'Saloon', 'Tequila' of 'Canteen'.

**Vera Custer** (3 levenspunten): bij het begin van haar beurt, vóór ze kaarten trekt (in fase 1), kiest ze een ander personage dat nog in het spel is. Tot aan het begin van haar volgende beurt neemt ze de eigenschappen van dit personage over.

## REGELS VOOR 8 SPELERS

De uitbreiding bevat 8 'rol' kaarten die de kaarten uit het oorspronkelijke spel vervangen: 1 Sheriff, 2 Deputy's, 3 Outlaws en 2 Renegades.

Om met 8 spelers te spelen deel je alle 'rol' kaarten uit zoals gewoonlijk. Elk van de twee Renegades speelt alleen, en wint als hij de enige overgebleven speler is. Indien in de laatste rondes van het spel de Sheriff geconfronteerd wordt met twee Renegades, en de Sheriff wordt eerst gedood, dan winnen de Outlaws!

## SPECIALE REGELS VOOR 3 SPELERS

Neem de volgende 'rol' kaarten: Deputy, Outlaw en Renegade. Geef elk van de spelers een willekeurige kaart, maar plaats ze met de beeltenis zichtbaar. Elkeen kent de rol van de andere spelers.

Het doel van elke speler wordt bepaald door zijn rol:

- De **Deputy** moet de Renegade doden;
- De **Renegade** moet de Outlaw doden;
- De **Outlaw** moet de Deputy doden.

Het spel wordt zoals gewoonlijk gespeeld, startend met de Deputy.

Een speler wint indien hij zijn doel bereikt, en hij de persoon was die het fatale schot leverde (b.v., de Deputy moet persoonlijk de Renegade doden).

Indien een andere speler het fatale schot maakte, dan wint degene die als laatste blijft leven. Bijvoorbeeld, indien de Outlaw de Renegade doodde, dan heeft de Deputy nog niet gewonnen. Hij moet de Outlaw doden, die op zijn beurt de Deputy moet doden.

Een speler die echter een personage, dat niet zijn doel was, doodt, dan mag hij 3 kaarten van de stapel nemen als beloning.

Aangezien er hier geen Sheriff is, kan de 'Jail' kaart op niemand gespeeld worden. Je kan nog steeds 'Beer' kaarten spelen ook al zijn er nog maar 2 spelers in het spel.



BANG! – DODGE CITY  
door Emiliano Sciarra  
© 2004 daVinci Editrice S.r.l.  
[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com)  
Alle rechten voorbehouden