



Dodge City: una città popolosa, caotica, fiorente e... pericolosa. I suoi saloon sono leggendari, come le personalità che vi transitano. Attirati dall'improvvisa ricchezza della città, qui si accalcano i peggiori elementi dei dintorni, e le sparatorie sono all'ordine del giorno. Far rispettare la legge è un compito solo per gli Sceriffi più coraggiosi. Siete pronti a visitare il "Boot Hill" più famoso del West?

CONTENUTO

- 8 ruoli;
- 15 personaggi;
- 40 carte da gioco;
- 1 carta riassuntiva;
- queste regole.

Dodge City è un'espansione per **BANG!**: per giocare è necessario avere le carte del gioco base.

In questa espansione vengono introdotti 15 nuovi personaggi (da mescolare a quelli originali) e 40 nuove carte (da mescolare a quelle del gioco base). Inoltre, sono presenti 8 carte ruolo, per poter giocare la partita con otto giocatori. Le regole rimangono quelle di **BANG!**, con le seguenti aggiunte.

CARTE A BORDO VERDE

Alcune delle carte aggiuntive hanno un bordo **verde**. Queste carte devono essere giocate di fronte a sé, scoperte, come le carte a bordo blu, ma **non** possono essere usate **nello stesso turno** in cui sono state giocate.

Ogni carta a bordo verde, come le altre del gioco base, riporta i simboli che spiegano il suo effetto: per ottenere l'effetto illustrato, prendete dal tavolo la carta e scartatela. Solo le carte a bordo verde che riportano il simbolo di **Mancato!** possono essere usate **fuori** dal proprio turno.

Le carte a bordo verde possono essere rimosse tramite *Cat Balou*, *Panico!*, *Can Can*, ecc., proprio come le carte blu. Notate che se prendete una carta verde con il *Panico!* o il *Rag Time* non potete usarla subito: dovrete infatti giocarla di fronte a voi al vostro turno e, quindi, attendere il prossimo turno per usarla.

Esempio 1. *Il giocatore di turno gioca di fronte a sé un Sombre-ro. Già dal turno del giocatore successivo, può scartarla per ottenere l'effetto di un Mancato!*

Esempio 2. *Il giocatore di turno gioca di fronte a sé una Derringer. Durante uno dei suoi prossimi turni, se ha ancora la carta davanti a sé, può scegliere di scartarla per causare un BANG! a un giocatore a distanza 1, e pescare anche una carta dal mazzo.*

IL SIMBOLO 'IN PIU' SCARTA UNA CARTA'



Alcune carte riportano questo nuovo simbolo, seguito dal segno di uguale e da altri simboli. Per ottenere l'effetto illustrato dopo l'uguale,

dovete giocare la carta e **scartare in più dalla mano** un'altra carta a vostra scelta.

Esempio 3. *Il giocatore di turno gioca una Rissa, ponendola negli scarti e scartando dalla mano un'altra carta a sua scelta. Fa scartare ad ogni giocatore una carta in gioco o in mano, a sua scelta (per ogni giocatore può scegliere in modo differente).*

Esempio 4. *Il giocatore di turno gioca una Tequila, scartando anche un'altra carta. Fa recuperare un punto vita ad un giocatore qualsiasi (anche se stesso, se vuole).*

ALTRE CARTE

Nell'espansione sono incluse carte uguali a quelle del gioco base: queste devono essere aggiunte perché l'equilibrio del mazzo sia rispettato. Inoltre, ci sono carte che combinano in modo diverso simboli già esistenti. Seguite semplicemente il significato dei simboli per ottenere il loro effetto.

In generale, ricordate che:

- ogni carta con il simbolo di *Mancato!* può essere usata per annullare gli effetti di una carta con il simbolo
- quando si sta perdendo l'ultimo punto vita, si può giocare **solo** una carta *Birra* per evitare di essere eliminati. Non è concesso giocare altre carte che fanno guadagnare un punto vita come *Saloon*, *Borraccia*, *Tequila*, *Whisky*.
- è consentito giocare una sola carta *BANG!* per turno, ma non c'è limite alle carte che riportano il simbolo
- se la *Dinamite* non esplose, va passata al primo gioca-

tore alla propria sinistra che non abbia già un'altra *Dinamite* in gioco.

Esempio 5. *In risposta a un Pugno, un giocatore gioca la Schivata: evita quindi il colpo e pesca poi una carta dal mazzo (come indicato sulla carta Schivata).*

I PERSONAGGI

Apache Kid (3 punti vita): le carte di Quadri giocate dagli avversari non hanno alcun effetto su di lui. Nel *Duello* la sua abilità non funziona.

Belle Star (4 punti vita): nel suo turno, le carte in gioco di fronte agli avversari non hanno effetto. Questo si applica sia alle carte con bordo blu che a quelle con bordo verde.

Bill Noface (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), ne pesca una, più 1 carta per ogni ferita che ha. Pertanto, se non ha ferite pesca 1 carta; con una ferita ne pesca 2; con due ferite ne pesca 3 e così via.

Chuck Wengam (4 punti vita): nel suo turno può scegliere di perdere 1 punto vita per pescare 2 carte dal mazzo. Se vuole, può anche usare più volte di seguito quest'abilità, ma non può scegliere di perdere in questo modo l'ultimo punto vita.

Doc Holyday (4 punti vita): nel suo turno può scartare una sola volta due carte qualsiasi per ottenere l'effetto di un *BANG!* (su un avversario a distanza raggiungibile). Tale effetto non conta nel limite di una carta

BANG! per turno. Per sparare ad *Apache Kid* in questo modo basta che una delle due carte non sia di Quadri.

Elena Fuente (3 punti vita): può usare una carta qualsiasi dalla mano come un *Mancato!*.

Greg Digger (4 punti vita): ogni volta che un altro personaggio è eliminato, recupera 2 punti vita. Al solito, non può guadagnare più punti vita di quelli con cui inizia.

Herb Hunter (4 punti vita): ogni volta che un altro personaggio è eliminato, pesca 2 carte dal mazzo. Se elimina un Fuorilegge personalmente, dunque, pesca in totale 5 carte.

José Delgado (4 punti vita): nel suo turno può scartare una carta blu dalla mano per pescare 2 carte dal mazzo. Se vuole e gli è possibile, può anche usare più volte di seguito quest'abilità.

Molly Stark (4 punti vita): ogni volta che gioca o scarta volontariamente una carta fuori turno dalla mano (per esempio *Mancato!*, *Birra* oppure *BANG!* in risposta agli *Indiani!*), pesca subito un'altra carta dal mazzo. Mentre risponde a un *Duello*, però, non pesca: solo **al termine** del *Duello* pesca tante carte quanti *BANG!* ha scartato. Carte scartate per carte tipo *Cat Balou*, *Panico!*, *Rissa* o *Can Can* non sono scartate volontariamente!

Pat Brennan (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), sceglie se pescare le consuete due carte dal mazzo o, in alternativa, prendere **una** carta (e solo questa) in gioco e aggiungerla alla pro-

pria mano. La carta in gioco può essere di fronte ad un giocatore qualsiasi, e può essere sia a bordo blu che a bordo verde.

Pixie Pete (3 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), ne pesca 4 invece di 2.

Sean Mallory (3 punti vita): alla fine del suo turno non scarta le carte in eccesso (fase 3). Può tenere in mano quante carte vuole.

Tequila Joe (4 punti vita): ogni volta che gioca una carta *Birra*, recupera 2 punti vita anziché 1. Con *Saloon*, *Tequila*, *Borraccia* recupera solo 1 punto vita.

Vera Custer (3 punti vita): all'inizio del suo turno, prima di pescare, indica un altro personaggio ancora in gioco. Fino al suo prossimo turno ha la stessa abilità di quel personaggio.

IL GIOCO PER 8 GIOCATORI

Nella confezione sono compresi 8 ruoli, per permettervi di giocare anche in otto giocatori: 1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge e 2 Rinne-gati. Distribuite, come di consueto, un ruolo coperto a ciascun giocatore. Ciascuno dei due Rinne-gati gioca per sé e vince se rimane l'ultimo personaggio in vita. Pertanto, se si arriva con lo Sceriffo solo contro i due Rinne-gati e lo Sceriffo viene eliminato per primo, la vittoria è dei Fuorilegge!

REGOLE SPECIALI PER 3 GIOCATORI

Prendete le carte ruolo di Vice, Fuorilegge e Rinne-gato e datene casualmente una ad ogni giocatore, lasciandole

però **scoperte** sul tavolo. Ognuno conosce il ruolo degli altri.

Ogni ruolo ha un obiettivo diverso:

- il **Vice** deve eliminare il Rinne-gato;
- il **Rinne-gato** deve eliminare il Fuorilegge;
- il **Fuorilegge** deve eliminare il Vice.

Il flusso del gioco è identico al gioco originale, iniziando dal Vice.

Un giocatore vince appena raggiunge il suo obiettivo, purché abbia **eliminato di persona** il suo obiettivo: ad esempio, il Vice deve eliminare di persona il Rinne-gato. Se il colpo fatale viene dato dall'altro giocatore, l'obiettivo per entrambi i sopravvissuti diventa quello di rimanere l'ultimo personaggio in vita. Per esempio, se il Rinne-gato viene eliminato dal Fuorilegge anziché dal Vice, il Vice non ha ancora vinto: per farlo deve eliminare anche il Fuorilegge (che a sua volta ora deve eliminare il Vice...).

In ogni caso, ogni giocatore che ne elimina un altro, indipendentemente dai ruoli, pesca subito 3 carte dal mazzo.

Non essendoci lo Sceriffo, la *Prigione* può essere giocata su chiunque.

Al solito, non si possono giocare carte *Birra* se sono rimasti solo 2 giocatori.

BANG! – Dodge City
By Emiliano Sciarra
© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
www.davincigames.com
Tutti i diritti riservati.

