

BANG!®

Leikur fyrir 4-7 leikmenn, 8 ára og eldri

BANG! er skotleikur í anda Spaghetтивestra, á milli útlagahóps og fógétans sem er aðalskotmark þeirra. Löggur í dulargervum aðstoða fógétann en einnig er á ferðinni svikari sem hefur eigin hvatir! Í **BANG!** tekur hver leikmaður sér eitt þessara hlutverka sem innblásin eru af frægum persónum úr Villta Vestrinu.

INNIHALD

- 7 hlutverk: 1 fógeti, 2 löggur, 3 útlagar, 1 svikari;

- 16 persónur;

- 7 yfirlitsspil

- 30 byssukúlur;

- 80 leikmannaspil;

- 7 leikborð;

- Þessar reglur.



MARKMIÐ LEIKSINS

Hver leikmaður hefur eigið markmið:



Fógettinn: verður að drepa alla útlagana og svikarann til að halda uppi lögum og reglu.



Útlagarinn: vilja drepa fógétann en þeim er sama þótt þeir drepri hvern annan og fái verðlaun!



Löggurinn: hjálpa til við að vernda fógétann og deila markmiði hans, sama hvað á dynur!



Svikarinn: vill verða nýi fógettinn; markmið hans er að standa einn uppi í lokin.

UNDIRBÚNINGUR

(Fyrir fyrsta leik skal losa byssukúlnarnar varlega úr spjaldinu.)

Hver leikmaður fær **leikborð** (og hefur fyrir framan sig með hlutverki, persónu, vopni og byssukúlum ofan á).

Fjöldi **hlutverkaspila** á að samsvara fjölda leikmanna og skiptast á eftirfarandi hátt:

4 leikmenn:	1 fôgeti, 1 svikari, 2 útlagar
5 leikmenn:	1 fôgeti, 1 svikari, 2 útlagar, 1 lögga
6 leikmenn:	1 fôgeti, 1 svikari, 3 útlagar, 1 lögga
7 leikmenn:	1 fôgeti, 1 svikari, 3 útlagar, 2 löggur

Stokkið hlutverkaspilin og gefið hverjum leikmanni eitt með **framhliðina niður**. **Fôgetinn sýnir sig** með því að snúa við spilinum sínu. Allir hinir leikmennirnir skoða hlutverkið sitt en halda því **leyndu**.

Stokkið **persónuspilin** og gefið hverjum leikmanni eitt með **framhliðina upp**. Hver leikmaður tilkynnir nafn persónu sinnar og les eiginleika hennar. Hver leikmaður fær jafnmargar **byssukúlur** eins og persónuspilið sýnir.

Fôgetinn spilar leikinn með **einni auka kúlu**: ef persónuspilið hans sýnir þrjár kúlur, er litið svo á að hann hafi fjórar; ef hann hefur fjórar kúlur leikur fôgetinn með fimm.

Setjið afgangshlutverk, borð og persónur aftur í kassann.

Stokkið **leikmannaspilin** og gefið hverjum leikmanni sama þann fjölda spila með framhliðina niður sem samsvarar fjölda byssukúlna hans. Setjið afganginn af leikmannaspilunum á borðið og notið sem dragbunka. Hafið rými fyrir kastbunka.

ATH: Í fyrstu leikjunum er hægt að spila einfaldaða útgáfu af leiknum með því að fjarlægja öll spil með tákni af bók áður en byrjað er.



Persónur

Hver Vestrapersóna hefur einhverja sérstaka eiginleika sem gera hana einstaka. **Byssukúlnarnar** sýna hve mörg **lífsstig** leikmaður hefur í upphafi leiks, þ.e. hversu oft má skjóta hann áður en hann **er úr leik**. Kúlnurnar sýna einnig **hve mörg spil** leikmaður má hafa á hendi þegar hann er **búinn að gera** (hámark spila á hendi).

Dæmi. Jesse Jones á 4 lífsstig: það má skjóta hann fjórum sinnum áður en hann dettur úr leik. Hann getur líka haft fjögur spil á hendi í lok umferðar. Ef Jesse missir eitt lífsstig í leiknum og hann á bara 3 eftir, má hann bara hafa 3 spil á hendi í lok umferðar. En óttist eigi! Lífsstigum er hægt að safna!

LEIKURINN

Fógetinn byrjar. Leikurinn er spilaður réttssælis í umferðum. Í hverri umferð tekur leikmaður eftirfarandi 3 skref:

1. Dregur tvö spil;
2. Spilar út ótilteknum fjölda spila;
3. Kastar umframspilum.

1. Draga tvö spil

Leikmaður dregur efstu tvö spilin úr dragbunkanum. Um leið og bunkinn tæmist er kastbunkinn stokkaður til að mynda nýjan dragbunka.

2. Spila út ótilteknum fjölda spila

Nú má leikmaður spila út spilum til að koma sér áfram í leiknum eða klekkja á andstæðingum og koma þeim úr leik. Leikmaður má aðeins spila spilum þegar hann á leik (undantekningar: *Feilskot!* og *Bjór*, sjá að neðan). Leikmaður þarf ekki að spila út neinum spilum í þessum áfanga en hann má spila eins mörgum spilum og hann vill en með **þremur takmörkunum**:

- Leikmaður má aðeins spila **1 BANG!-spili í umferð**; (þetta á aðeins við BANG!-spil, ekki spil með táknið )
- Leikmaður má aðeins hafa **1 eintak af hverju spili** virkt hverju sinni; (spil með sama nafni teljast til sömu gerðar)
- Leikmaður má aðeins hafa **1 virkt vopn** hverju sinni. (þegar nýju vopni er leikið, er því fyrra kastað)

Dæmi: Ef leikmaður leikur Tunnu, má hann ekki leika annarri því þá myndi hann hafa tvö eintök af sama spili fyrir framan sig.

Í spilinu eru tvær gerðir spila: **spil með brúnum ramma** (= spilað og kastað) og **spil með bláum ramma** (= vopn og aðrir hlutir).

Brún-römmuðum spilum er leikið með því að setja þau fyrir framan leikmann með framhliðina upp (undantekning: *Fangelsi*). Blá spil fyrir framan leikmenn teljast „virk“. Áhrif spilanna vara þar til þeim er kastað eða þau fjarlægð á annan hátt (t.d. sérstakur viðburður á sér stað (t.d. með *Dýnamíti*). Ekki eru takmörk fyrir því hve mörg spil leikmaður má hafa fyrir framan sig svo framarlega sem þau hafi ekki sama nafn.

Blá-römmuðum spilum er leikið með því að setja þau fyrir framan leikmann með framhliðina upp (undantekning: *Fangelsi*). Blá spil fyrir framan leikmenn teljast „virk“. Áhrif spilanna vara þar til þeim er kastað eða þau fjarlægð á annan hátt (t.d. sérstakur viðburður á sér stað (t.d. með *Dýnamíti*). Ekki eru takmörk fyrir því hve mörg spil leikmaður má hafa fyrir framan sig svo framarlega sem þau hafi ekki sama nafn.

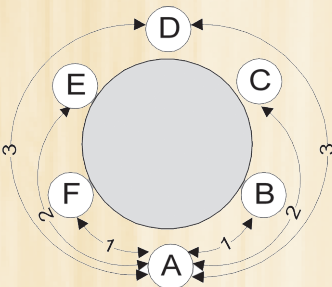
3. Kasta umframspilum

Þegar annar áfanginn er búinn (leikmaður vill eða getur ekki spilað út fleiri spilum), verður hann að kasta af hendi öllum umframspilum. Munið að **hámarksfjöldi** spila á hendi **í lok umferðar** helst í hendur við fjölda byssukúlna (þ.e. lífsstiga) sem leikmaður á. Síðan á næsti leikmaður til vinstri leik.



Fjarlægð á milli leikmanna

Fjarlægðin á milli tveggja leikmanna er **lágmarksfjöldi bíla** (1) á milli þeirra, talið bæði réttssælis og rangsælis. Bilin eru mikilvæg því öll spil með sigti taka mið af þeim. Venjulega nær leikmaður aðeins til skotmarka (leikmanna eða spila) í **1 bíls fjarlægð**, (taktu eftir ① á Colt .45 byssunni þinni á leikborðinu).



Þegar persóna dettur úr leik, er hún ekki lengur talin með þegar bilin eru talin: sumir leikmenn færast „nær“ þegar einhver dettur úr leik.

Persóna dettur úr leik

Þegar leikmaður **missir síðasta lífsstigið sitt**, dettur hann úr leik og **lýkur sinni þátttöku**, nema hann leiki strax út *Bjór* (sjá að neðan). Þegar leikmaður dettur úr leik sýnir hann hlutverkaspilið sitt og kastar öllum virkum spilum og spilum á hendi.

Refsingar og verðlaun

- Ef **fógetinn drepur löggú**, verður fógetinn að kasta öllum virku spilunum sínum og þeim sem hann hefur á hendi.
- **Hver leikmaður sem drepur útlaga** (þó leikmaðurinn leiki sjálfur útlaga!) dregur 3 spil úr bunkanum sem verðlaun.

LEIKSLOK

Leiknum lýkur þegar eitt af eftirfarandi gerist:

- a) **Fógetinn er drepinn**. Ef svikarinn er sá **eini sem er á lífi** vinnur hann. Annars vinna útlagarir;
- b) **Allir útlagarir og svikarinn eru drepnir**. Fógetinn og löggurnar hans vinna.

Dæmi 1. Allir útlagarir eru drepnir en svikarinn lifir enn. Í þessu tilfelli heldur leikurinn áfram. Svikarinn þarf nú að standa andspænis fógetanum og löggunum einn síns liðs.

Dæmi 2. Fógetinn er drepinn en allir útlagarir eru dottirnir úr leik og svikarinn stendur enn uppi ásamt einni löggunni. Leiknum lýkur með sigri útlaganna! Þeir náðu takmarki sínu þótt það hafi kostað þá lífið!

NÝR LEIKUR

Ef leika á fleiri en einn leik í röð geta leikmenn sem enn halda lífi eftir síðasta leik, valið að halda persónum sínum (en ekki spilum á hendi eða virkum spilum!) fyrir næsta leik; leikmenn sem hafa dottið úr leik verða að draga nýjar persónur af handahófi. Ef hópurinn vill gefa hverjum leikmanni færi á að leika fógetann, getið þið ákveðið áður en leikurinn hefst, að láta hlutverkið ganga á milli leikmanna í framhaldsleikjum, en önnur hlutverk eru ákvörðuð af handahófi.

Nú ættu allir að skilja reglurnar svo nú skulum við skoða BANG!-spilin betur!

SPILIN

Vopn

Leikmenn hefja leikinn með **Colt .45** skammbyssu. Hún er ekki sýnd á neinum spilum heldur er hún teiknuð á leikborðin. Þegar Colt .45 er notuð, getur leikmaður aðeins hæft **skotmark í eins bils fjarlægð**, þ.e. aðeins leikmenn sem sitja honum á hægri eða vinstri hönd.



Til að hæfa skotmörk sem eru í meiri fjarlægð en sem nemur 1 bili, þarf að leika stærra vopni. Það er lagt yfir Colt .45. Vopnin má þekkja af heilum bláum römmum (án skothola), svart-hvítum myndskreytingum og tölunni í sigtinu (sjá mynd) sem sýnir **hámarksskotfjarlægð**. Virka vopnið kemur í stað Colt .45 þar til spilið er einhvern veginn fjarlæggt. Þótt vopnum sé leikið á borðið er samt hægt að stela þeim (t.d. þegar *Óðagoti!* er leikið) eða kasta þeim (t.d. með *Cat Balou*). Eina vopnið sem aldrei er hægt að missa er gamla góða Colt .45 byssan!

Leikmaður má aðeins hafa **eitt virkt vopn** hverju sinni: ef hann vill leika nýju vopni þegar annað er virkt verður hann að kasta því fyrra.

Mikilvægt: vopn breyta ekki fjarlægðinni á milli leikmanna. Þau tákna hámarksskotfjarlægð.

Volcanic: með þessu spili má spila eins mörgum BANG!-spilum og leikmaður vill í einni umferð. Þessum BANG!-spilum má miða á sama eða ólík skotmörk en aðeins þau sem eru í 1 bils fjarlægð.



BANG! and Feilskot!



Aðalaðferðin til að fækka lífsstigum annarra leikmanna er að nota BANG!-spilin. Ef leikmaður vill leika BANG!-spili til að skjóta einn leikmanna þarf hann að athuga:

- hver **fjarlægðin** er; og
- hvort **vopnið hans getur hæft** úr þeirri fjarlægð.

Dæmi 1. Tökum mið af fjarlægðartölunni og gefum okkur að Ann (A) vilji skjóta Carl (C), þ.e. Ann vill leika BANG!-spili gegn Carl. Venjulega væri Carl í tveggja bila fjarlægð, svo Ann þyrfti vopn sem gæti hitt úr þeirri fjarlægð: Schofield, Remington, Rev. Carabine eða Winchester byssu, en ekki Volcanic eða gömlu góðu Colt .45 byssuna. Ef Ann væri með virkan Sjónauka gæti hún séð Carl í eins bils fjarlægð og gæti því notað hvaða vopn sem er til að skjóta hann. En ef Carl væri með virkan Mustang, myndu spilin tvö jafna hvort annað út og Ann sæi Carl samt sem áður úr tveggja bila fjarlægð.

Dæmi 2. Ef Dan (D) á virkan Mustang, myndi Ann sjá hann í 4 bila fjarlægð: til að skjóta Dan þyrfti hún vopn sem gæti hæft úr þeirri fjarlægð.

Ef leikmaður er skotinn með *BANG!*-spili getur hann strax spilað út *Feilskoti!* – þó hann



eigi ekki leik – til að varna skotinu. Ef hann gerir það ekki, **missir hann eitt lífsstig** (kastar kúlu). Kúlurnar fara í kastbunka á miðju borði. Ef leikmaður á engar kúlur eftir, þ.e. hann tapar síðasta lífsstiginu sínu, **dettur hann úr leik**, nema hann spili strax út *Bjór* (sjá næstu málsgrein). Leikmaður getur

aðeins varist skotum sem beint er að honum sjálfum. *BANG!*-spilunum er kastað, þó þau hæfi ekki skotmarkið.

Bjór

Þetta spil gefur leikmanni eitt lífsstig til baka – hann tekur byssukúlu úr bunkanum. **Leikmaður getur ekki átt fleiri lífsstig heldur en hann byrjaði með!** *Bjórinn* má ekki nota til að hjálpa öðrum leikmönnum.

Leika má *Bjór* með tvennum hætti:

- Á venjulegan hátt þegar leikmaður á leik;
- Þegar leikmaður á ekki leik en þá **aðeins** ef hann hefur orðið fyrir banvænu skoti (þ.e. missir síðasta lífsstigið sitt), ekki ef hann hefur aðeins orðið fyrir skoti.

Bjór hefur **engin áhrif** ef aðeins eru eftir **2 leikmenn** í leiknum; sem sagt ef leikmaður leikur *Bjór* fær hann engin lífsstig.

Dæmi. Leikmaður á 2 lífsstig eftir og hefur orðið fyrir 3. stigs skaða af Dýnamíti. Ef hann leikur 2 Björum heldur hann lífi með 1 lífsstigi (2-3+2), en myndi detta úr leik með aðeins einum Bjór sem myndi gefa 1 lífsstig. Hann ætti samt engin stig eftir!



Krá

Spil með táknum á tveimur línur hafa tvenns konar áhrif, ein fyrir hvora línu.

Hér þýða táknin „Endurheimta eitt lífsstig“, og það á við um „Alla hina leikmennina“ og í næstu línu: „[Leikmaður] endurheimtir eitt lífsstig“.

Heildaráhrifin eru sú að **allir leikmenn í leiknum endurheimta eitt lífsstig**.

Leikmaður getur ekki leikið *Krá* þegar hann á ekki leik og er að tapa síðasta lífsstiginu sínu: *Kráin* er ekki *Bjór*!



Á hverju spili er eitt eða fleiri tákn. Talið sem *BANG!*: eitt lífsstig fjarlægð.



Talið sem *Feilskoti!*: kemur í veg fyrir áhrif.



Endurheimtir eitt lífsstig. Aðeins leikmaðurinn sem leikur þessu spili hefur hag af áhrifum þess, nema annað komi fram.



Draga spil. Ef tiltekinn leikmaður er tekinn fram (sjá tákn), má hann draga spil af **handhöfi** af **hendi einhvers annars** leikmanns eða **velja eitt** af virku spilunum sem hann hefur fyrir framan sig. Ef enginn leikmaður er tekinn fram er dregið efst úr bunkanum. Í báðum tilvikum tekur leikmaðurinn sem dregur, **spilið á hendi**.



Kasta spili. Leikmaður getur neytt annan leikmann til að

Á SPILUNUM

Þú táknaðir sem sýna áhrif spilsins.

g kasta spili af **handahófi af hendi** eða **valið virkt spil** fyrir framan hann sem hann verður að kasta.



Táknaðir að áhrifin koma við hvaða leikmann sem er valinn, óháð fjarlægð.



Táknaðir að áhrifin koma við alla **hina** leikmennina **nema** þann sem spilaði spilin, óháð fjarlægð.



Táknaðir að áhrifin koma við hvern þann leikmann sem er innan ákveðinnar fjarlægðar.

Táknaðir að áhrifin koma við hvern þann leikmann sem er innan ákveðinnar fjarlægðar eða innan. **Ath:** Mustang og Sjónauki geta breytt þessari fjarlægð, en virku vopnin gera það ekki.



Póstvagn og Banki

Táknin þýða:

„Dragðu tvö spil“ (**þrjú** með Banka) efst úr bunkanum.



Verslun

Þegar þessu spili er leikið má leikmaður fletta við þeim fjölda spila úr dragbunkanum sem samsvarar fjölda leikmanna sem eftir eru. Sá sem lék *Verslun*-spilinu byrjar á því að velja eitt af spilunum og taka á hendi og síðan gera hinir leikmennirnir það sama í réttisælis röð.

Óðagot!

Táknid þýðir: „Dragðu spil“ frá „leikmanni í eins bíls fjarlægð“. Munið að ekki er hægt að breyta fjarlægðinni með vopnum, heldur aðeins með spilum eins og *Mustang* og/eða *Sjónauka*.



Cat Balou

Neyðir tiltekinn leikmann til að „kasta spili“ óháð fjarlægð.



Gatling

Gatling skýtur „BANG!“ Á „alla hina leikmennina“ óháð fjarlægð. Þó að *Gatling* skjóti BANG! á alla hina leikmennina, **telst það ekki sem BANG!-spil**. Leikmaður getur spilað eins mörgum *Gatling* spilum og hann vill í einni umferð en aðeins einu BANG!-spili.



Indjánar!

Hver leikmaður, að þeim sem lék spilinu meðtöldum, **má** kasta *BANG!*-spili eða missa eitt lífsstig. Hvorki *Feilskot!* né *Tunna* hafa áhrif í þessu tilviki.



Einvígi

Með þessu spili skorar leikmaður á annan (og horfir stift á hann!), óháð fjarlægð. Sá sem skorað var á **má** kasta *BANG!*-spili þó hann eigi ekki leik. Ef hann gerir það, má áskorandinn kasta *BANG!*-spili, og þannig gengur það áfram og sá fyrsti sem getur ekki kastað *BANG!*-spili **missir eitt lífsstig** og einviginu lýkur. Ekki er hægt að spila *Feilskot!* eða nota *Tunnu* í *Einvígi*. *Einvígið* er ekki *BANG!*-spil. *BANG!*-spilin sem er kastað í *Einvígi* eru ekki talin með í „eitt *BANG!*-spil“ takmörkuninni.



Mustang (Hestur)

Þegar leikmaður á virkan *Mustang hest* eykst fjarlægðin á milli hans og annarra leikmanna um 1 bil. En hann sér samt hina leikmennina úr venjulegri fjarlægð.

Dæmi. (Með myndina á bls. 4 í huga) ef Ann (A) ætti virkan *Mustang*, myndu Ben (B) og Flo (F) sjá hana úr 2 bila fjarlægð, Carl (C) og Emma (E) úr 3 bila fjarlægð og Dan (D) úr 4 bila fjarlægð, en Ann myndi enn sjá alla hina úr venjulegri fjarlægð.



Sjónauki

Þegar leikmaður á virkan sjónauka minnkar fjarlægðin á milli hans og annarra leikmanna um 1 bil. En hinir leikmennirnir sjá hann samt úr venjulegri fjarlægð. Fjarlægðir sem nema minna en 1 bili teljast sem 1.

Dæmi. (Með myndina á bls. 4 í huga) ef Ann ætti virkan sjónauka, myndi hún sjá Ben (B) og Flo (F) úr 1 bils fjarlægð, Carl (C) og Emmu (E) úr 1 bils fjarlægð og Dan (D) úr 2 bila fjarlægð en hinir leikmennirnir myndu sjá Ann úr venjulegri fjarlægð.

Draga!

Sum spilin *Tunna*, *Fangelsi*, *Dýnamit* hafa litil póker tákn sem sýna hefðbundna liti og gildi spila og síðan samasemmerki og áhrif spilanna. Leikmaður sem notar slíkt spil verður að „draga!“, þ.e. **fletta við efsta spilinu úr bunkanum**, kasta því og **skoða póker tákníð** í neðra vinstra horninu. Ef spilið sem dregið var hefur sama lit (og gildi) bar drátturinn árangur og áhrif spilsins hafa



skilað sér (spilinu með „drag!“-tákninu er alltaf hent án áhrifa). Annars gerist ekkert: óheppni! Ef tekin eru fram ákveðin gildi eða gildi á ákveðnu bili á spilinu, verður „drag!“-spilið að sýna gildi á því bili (þ.m.t. myndatákn) og þann lit sem sýndur er. Gildaröðin er 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Tunna

Tunnan gerir leikmanni kleift að „draga!“ þegar hann verður fyrir BANG!-spili:



- ef hann dregur hjartaspil, *geigar skotið* (eins og hann hafi leikið *Feilskots!*-spili);
- annars gerist ekkert.

Dæmi. Leikmaður er skotinn með BANG!-spili sem annar leikmaður leikur. Leikmaðurinn á virka Tunnu; hún gerir honum kleift að „draga!“ til að varna BANG!-spilinu og það ber árangur ef dregið er hjartaspil. Síðan flettir leikmaður við efsta spilinu í bunkanum og setur það í kastbunkann: það er hjartafjarki. Notkun Tunnunnar bar árangur og kom í veg fyrir skotið. Ef spilið sem var dregið

hefði verið í öðrum lit, hefði Tunnan engin áhrif haft en leikmaðurinn hefði þó getað komið í veg fyrir skotið með Feilskoti!.



Fangelsi

Spilið má leggja fyrir framan hvaða leikmann sem er óháð fjarlægð: sá leikmaður fer í fangelsi! Ef leikmaður fer í fangelsi verður hann þyrja á að „draga!“ áður en hann á leik:

- ef hann dregur hjartaspil, sleppur hann úr fangelsinu: *Fangelsisspilinu* er kastað og leikmaður leikur sinn leik venjulega;

- annars kastar hann *Fangelsisspilinu* og situr hjá.

Ef leikmaður er í *Fangelsi* á hann samt á hættu að verða skotinn og getur enn spilað út spilum til að verja sig (t.d. *Feilskot!* og *Bjór*) þó hann eigi ekki leik.

Ekki er hægt að senda fógetann í fangelsi.

Dýnamít

Leikmaður setur spilið fyrir framan sig: *Dýnamítið* á að vera þar alla umferðina. Þegar leikmaður á leik í næstu umferð, á hann virkt *Dýnamít* og verður að byrja á því að „draga!“:

-ef hann dregur spil sem sýnir spaða og tölu á bilinu 2-9, springur *Dýnamítið*! Því er kastað og kostar leikmanninn 3 lífsstig;

-annars er *Dýnamítið* látið ganga til næsta leikmanns til vinstri (sem þarf að „draga!“ þegar hann á leik o.s.frv.).

Leikmenn láta *Dýnamítið* ganga þar til það springur með ofangreindum áhrifum, eða því er kastað með *Ódagots!*-eða *Cat Balou*-spili. Ef leikmaður er með bæði *Dýnamít* og *Fangelsi* virkt, dregur hann fyrst fyrir *Dýnamít*. Ef leikmaður verður fyrir skaða eða dettur úr leik vegna *Dýnamíts*, er skaðinn ekki talinn af völdum neins annars leikmanns.



PERSÓNURNAR



Bart Cassidy (4 lífsstig): í hvert sinn sem hann missir lífsstig, dregur hann strax spil úr bunkanum.

Black Jack (4 lífsstig):

þegar hann er búinn að draga fyrstu tvö spilin verður hann að sýna það seinna: ef það er hjarta eða tigull (eins og í „draga!“), dregur hann eitt spil í viðbót sem hann heldur leyndu.



Calamity Janet (4 lífsstig): hún getur notað BANG!-spil sem *Feilskots!*-spil og ófugt. Ef hún spilar *Feilskoti!* sem BANG!, má

hún ekki spila öðru BANG!-spili í þeirri umferð (nema hún eigi virka Volcanic).

El Gringo (3 lífsstig):

í hvert sinn sem hann missir lífsstig vegna spils sem annar leikmaður lék, dregur hann spil af handahófi af hendi þess leikmanns (eitt spil fyrir hvert lífsstig). Ef leikmaðurinn á engin spil eftir er það óheppni og hann getur ekki dregið. Athugið að *Dýnamit*-skaði er ekki af völdum leikmanna.



Jesse Jones (4 lífsstig):

þegar hann á leik og á að draga spil má hann velja hvort hann dregur fyrsta spilið úr bunkanum eða af handahófi af hendi einhvers leikmanns. Síðan dregur hann annað spilið úr bunkanum.

Jourdonnais (4 lífsstig):

hann telst alltaf hafa virka *Tunnu*; hann getur „dregið!“ þegar hann er skotmark, ef hann dregur hjarta verður hann ekki fyrir skoti. Ef hann er líka með aðra virka *Tunnu* (spil), getur hann talið þær báðar og hefur 2 möguleika á að afstýra BANG!-spili áður en hann leikur *Feilskoti!*.



Kit Carlson (4 lífsstig):

þegar hann á að draga í byrjun umferðar má hann skoða efstu 3 spilin og velja 2 og setur hitt aftur efst í bunkanum.

Lucky Duke (4 lífsstig): í

hvert sinn sem hann þarf að „draga!“, flettir hann efstu tveimur spilunum úr bunkanum og ákveður sjálfur útkomuna. Báðum spilunum er síðan kastað.



Paul Regret (3 lífsstig):

hann telst alltaf hafa virkan Mustang; allir hinir leikmennirnir verða að bæta einu bili við fjarlægðina. Ef hann á líka virkt *Mustang*-spil, getur hann talið þau bæði og fjarlægðin til hans eykst um 2 bil.

Pedro Ramirez (4 lífsstig):

þegar hann á að draga í byrjun umferðar, má hann velja hvort hann dregur fyrsta spilið efst úr kastbunkanum eða dragbunkanum. Síðan dregur hann annað spilið úr dragbunkanum.



Rose Doolan (4 lífsstig):

hún telst alltaf hafa virkan *Sjónauka*; hún sér alla hina leikmennina úr fjarlægð sem er minnkuð um 1 bil. Ef hún á líka virkt *Sjónauka*-spil, getur hún talið þau bæði og fjarlægðin til annarra leikmanna minnkar um 2 bil.

Sid Ketchum (4 lífsstig):

hvenær sem er má hann kasta 2 spilum af hendi til að endurheimta 1 lífsstig. Ef hann vill getur hann notað þennan eiginleika oftari en einu sinni í einu. En munið: ekki er hægt að hafa fleiri lífsstig en byrjað var með!





Slab the Killer (4 lífsstig): þegar leikmenn reyna að afstýra **BANG!**-spili frá honum, þurfa þeir að spila 2 *Feilskota!*-spilum. Ef leikmanni tekst að nota *Tunnuna*, telst það sem eitt *Feilskot!*.

Suzy Lafayette (4 lífsstig): um leið og hún á engin spil eftir á hendi, dregur hún nýtt spil úr drag-bunkanum.



Vulture Sam (4 lífsstig): í hvert sinn sem persóna dettur úr leik, tekur Sam öll spilin sem hún hafði á hendi og fyrir framan sig, og bætir við eigin hendi.



Willy the Kid (4 lífsstig): hann getur spilað eins mörgum **BANG!**-spilum og hann vill þegar hann á leik.

MUNIÐ:

- Öll spil með *Feilskots!*-tákni  má nota til að afturkalla áhrif spila með **BANG!**-tákni .
- Leikmaður má aðeins spila út einu **BANG!**-spili í umferð en hann getur leikið eins mörgum spilum og hann vill með  tákninu
- Leikmaður má ekki hafa tvö spil af sömu gerð fyrir framan sig
- Leikmaður má aðeins hafa eitt virkt vopn en á alltaf *Colt .45* byssu
- Vopn breyta ekki fjarlægð á milli leikmanna, þau sýna aðeins skotmálið
- *Bjór* hefur engin áhrif þegar aðeins eru eftir 2 leikmenn í leiknum
- Þegar leikmaður er við að missa síðasta lífsstigið sitt, getur hann aðeins spilað *Bjór* en ekki *Krá*.

Fróðleikur

Til að halda yfirlit yfir lífsstig sin, getur leikmaður notað annað persónuspil af þeim sem urðu afgangs. Því er snúið á hvolf og réttur fjöldi kúlna er sýndur eða hulinn með persónuspili leikmannsins eins og sýnt er á myndinni. Þetta auðveldar að taka **BANG!** með og spila hvar sem er!

Jesse Jones með 3 lífsstig.



ATH: Þótt notað sé fornafníð *hann* til að vísa til leikmanna er að sjálfsögðu átt við leikmenn af báðum kynjum.

Pakkir til allra sem prófuðu spilið, spilahópa og leikmanna, fyrir allar gagnlegu tillögurnar. Höfundurinn vill persónulega þakka öllum meðlimum skáklúbbsins „Luigi Valentini“ frá Civitavecchia, fyrir stuðning þeirra og ákafa.

Leikjahönnuður: Emiliano Sciarra

Þróun: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Myndskreytingar: Alesandro Pieranglini

Hönnunarstjóri: Stefano De Fazi

Yfirlestur reglna: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



BANG!® - 4. Útgáfa

Copyright ©

daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

06073 Corciano (PG) - Italy



Origins verðlaunin 2003:

-Besti hefðbundni spíla-leikurinn

-Besta spilahönnunin



Lucca Games 2002:

-Besti ítalski leikurinn

Sendið spurningar, ábendingar og tillögur:

www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com

Fylgist með á:



Hugmynd, þróun, hönnun, myndefni, umbúðir, titillinn BANG! og lógó, ásamt nafni og lógó dv GIOCHI, heyrja undir daVinci Editrice s.r.l. og eru höfundarréttarvarin og skrásett vörumerki. Allur réttur áskilinn.



BANG!® leikjakerfið

Árið 2002 reið nýr fögeti í bæinn...

BANG! er vinsæll og margverðlaunaður Villta Vestursskotleikur með spilum. Upprunalega BANG! leikjakerfið hefur ýmis einkenni, m.a.:

- Fjarlægðin á milli leikmanna hefur áhrif á leikinn!
- Samsetningar persóna gera hvern leik einstakan!
- Ólík markmið leikmanna og leynihlutverk skapa spennu og óvæntar upptakomur í hverjum leik!
- Aðgerðin „dragal“ og ýmsar ólíkar gerðir spila gera leikinn fjölbreytilegri!

Hálf milljón kúreka getur varla haft rangt fyrir sér!



BANG!® – DODGE CITY™

Þetta er viðbót við BANG! sem er nauðsynlegt að prófa.

Nýja útgáfan inniheldur:

- Fleiri persónur með sérstaka eiginleika!
- Ný græn-römmuð spil með sérstökum reglum!
- Nýjar leiðir til að spila út spilum!
- Reglur og hlutverkaspil til að skotleikurinn gangi fyrir 8 leikmenn!
- Reglur fyrir 3 manna leiki!