



Il presente documento illustra le regole da torneo di **BANG!** e si divide in:

1. Regole da torneo
2. Condotta di gara
3. L'arbitro
4. Casistica generale e FAQ
5. Altro

Benché sia possibile gestire il torneo senza l'ausilio di un PC, è preferibile che l'arbitro abbia a disposizione un PC e una stampante, nonché l'ultima versione del *BANG! Tournament manager*. Questo documento spiega tutte le procedure del torneo, anche quelle da utilizzare nel caso non si abbia un PC.

1. REGOLE DA TORNEO

Il torneo è costituito da una **fase a punteggio**, obbligatoria, e da una **fase a duello**, facoltativa. Nella fase a punteggio di un torneo di **BANG!** si usano le carte e i regolamenti del gioco base. Previa approvazione dell'editore e comunicazione ai partecipanti, nella fase a punteggio è possibile aggiungere ai personaggi del gioco base quelli dell'espansione *BANG! Dodge City*. Alla fase a punteggio segue una fase a duello, in cui si usano le carte e le regole del gioco *BANG! the Duel*. A discrezione dell'Organizzatore e previa comunicazione ai partecipanti, il torneo può concludersi con la fase a punteggio, senza svolgere la fase a duello.

La fase a punteggio si gioca in un numero di turni variabile tra 3 e 5, in base al numero dei giocatori, e inizia con la formazione dei vari tavoli di gioco, mediante un abbinamento casuale tra i partecipanti.

NUMERO DI GIOCATORI	10-14	15-24	25 O PIÙ
TURNI DI GIOCO:	3	4	5

Nel caso in cui nel torneo non sia prevista una fase a duello, la classifica ottenuta al termine dei turni è definitiva. Nel caso in cui nel torneo sia prevista una fase a duello, i migliori quattro giocatori si sfidano in duelli a eliminazione diretta uno contro uno e la classifica definitiva è determinata dall'esito dei duelli.

1.1 LA FASE A PUNTEGGIO

In base al numero di giocatori vengono creati casualmente i tavoli da gioco, con un numero prefissato di giocatori, come nella tabella che segue (n.b.: sono esclusi i tavoli da 4). Per ogni tavolo, viene preparata la "scheda di gioco": la scheda contiene la lista dei giocatori che giocano allo stesso tavolo, ordinata da 1 a 5, 6 o 7 in base al numero di giocatori, e il risultato della partita che va compilato al termine della stessa.



Esempio. Con 27 giocatori si giocheranno 5 turni. In ogni turno, il numero di tavoli è 5, e i tavoli sono composti da 6, 6, 5, 5 e 5 giocatori.

L'arbitro stampa le schede per tutti i tavoli, fa sedere i giocatori al proprio tavolo e gli consegna la scheda.

(Senza ausilio del PC: l'arbitro sorteggia casualmente i tavoli e gli Sceriffi. È importante che un giocatore non ricopra più di una volta il ruolo di Sceriffo nell'intero torneo. Ad esempio, l'arbitro assegna a ciascun giocatore una carta di un mazzo di carte francesi. Mescola il mazzo, ed estrae le carte corrispondenti agli Sceriffi, sulle quali fa un segno distintivo. Poi estrae i giocatori per i rispettivi tavoli. Nei turni seguenti, toglie dal mazzo le carte contrassegnate prima di estrarre i nuovi Sceriffi e le rimette quando estrae tutti gli altri giocatori ai tavoli.)

I giocatori devono sedersi al tavolo nell'ordine in cui sono stati estratti: il secondo si posiziona a sinistra del primo, ecc. Il giocatore numero "1" per ciascun tavolo è lo Sceriffo; l'arbitro dà a ogni altro giocatore una carta ruolo, coperta, estratta a caso come in una normale partita.

TABELLA DEI TAVOLI

Giocatori	Numero di Tavoli										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10		5	5								
11		6	5								
12		6	6								
13		7	6								
14		7	7								
15		5	5	5							
16		6	5	5							
17		6	6	5							
18		6	6	6							
19		6	6	7							
20		5	5	5	5						
21		6	5	5	5						
22		6	6	5	5						
23		6	6	6	5						
24		6	6	6	6						
25		5	5	5	5	5					
26		6	5	5	5	5					
27		6	6	5	5	5					
28		6	6	6	5	5					
29		6	6	6	6	5					



Giocatori	Numero di Tavoli										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30		6	6	6	6	6					
31		6	5	5	5	5	5				
32		6	6	5	5	5	5				
33		6	6	6	5	5	5				
34		6	6	6	6	5	5				
35		6	6	6	6	6	5				
36		6	6	6	6	6	6				
37		6	6	5	5	5	5	5			
38		6	6	6	5	5	5	5			
39		6	6	6	6	5	5	5			
40		5	5	5	5	5	5	5	5		
41		6	5	5	5	5	5	5	5		
42		6	6	5	5	5	5	5	5		
43		6	6	6	5	5	5	5	5		
44		6	6	6	6	5	5	5	5		
45		6	6	6	6	6	5	5	5		
46		6	6	6	6	6	6	5	5		
47		6	6	6	6	6	6	6	5		
48		6	6	6	6	6	6	6	6		
49		6	6	6	6	5	5	5	5	5	
50		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

All'inizio del torneo ogni giocatore ha a disposizione 500 BANG!-dollari (\$ in breve); può guadagnare altri \$ vincendo partite nel corso del torneo.

A questo punto si procede con l'asta dei personaggi.

Lo Sceriffo mischia e scopre a caso tanti personaggi quanti sono i giocatori al tavolo, più uno.

Esempio. Con 6 giocatori al tavolo, si scopriranno 7 personaggi.

Poi lo Sceriffo sceglie uno dei personaggi scoperti e fa un'offerta. L'offerta minima per un personaggio è di 10\$; per le offerte valgono solo i multipli di 10\$. Il giocatore alla sua sinistra può rilanciare o passare. Se passa è fuori dalla mano, e in seguito non può più rilanciare per avere quel personaggio. Non si può offrire più di quanto si ha. I giocatori sono tenuti a conoscere la propria disponibilità di \$ durante il torneo. Se un giocatore ha erroneamente e involontariamente speso all'asta un importo in \$ superiore a quello in suo possesso, l'ammontare viene comunque addebitato e il punteggio del giocatore diventa negativo. Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, quel giocatore si aggiudica il personaggio.



La cifra pagata viene registrata dallo Sceriffo sulla scheda di gioco. Si prosegue quindi con il giocatore alla sinistra di chi ha vinto l'ultima asta. Egli sceglie un personaggio fra quelli che restano, fa la sua offerta iniziale, e così via, fino all'assegnazione di tutti i personaggi. Chi si è già aggiudicato un personaggio non può più partecipare a nessuna asta. L'ultimo giocatore ingaggerà uno tra i due personaggi restanti per 10\$. Eccezione: se un giocatore inizia l'asta con meno di 10\$, non può mai rilanciare.

L'organizzatore può decidere di rimuovere la fase di asta dei personaggi, per ridurre la durata del torneo (vedi 1.3, Deroche). L'arbitro mischia e scopre a caso, per ciascun giocatore, due personaggi; ogni giocatore ne sceglie uno. I restanti personaggi vengono scartati. In assenza della fase di asta, a ogni giocatore deve essere scalata una spesa fissa di 10\$ per ogni turno svolto, come compensazione per l'assegnazione del personaggio. Lo Sceriffo dovrà quindi registrare sulla scheda di gioco la cifra di 10\$ come spesa sostenuta all'asta. Una volta che tutti hanno un personaggio, la partita può iniziare.

Al termine della partita, i giocatori chiamano l'arbitro. L'arbitro, coadiuvato dai giocatori, completa la scheda di gioco inserendo i ruoli dei giocatori, e la condizione che ha determinato la fine della partita.

A ogni giocatore spetta un ammontare di \$, come descritto nelle tabelle delle vincite che seguono. I \$ vinti da ciascun giocatore possono essere usati già dall'asta successiva per acquisire il personaggio. Il punteggio di ogni giocatore è sempre dato dai 500\$ iniziali, più la somma dei suoi guadagni meno i soldi spesi durante le aste. I \$ totali di ciascun giocatore sono segreti fino al termine della fase a punteggio. Ciascun giocatore, su richiesta, può essere informato dall'arbitro solo sul proprio totale.

L'arbitro riporta i risultati nel *BANG! Tournament manager*. Man mano che i dati vengono inseriti, si genera una classifica tra i giocatori. La classifica dei giocatori è segreta: solo l'arbitro la conosce.

TABELLA DELLE VINCITE

Ogni giocatore riceve \$ in base al proprio ruolo e all'esito della partita, come indicato dalle seguenti tabelle.

NUMERO DI GIOCATORI:	5	6	7
Sceriffo	1.200\$	1.600\$	1.200\$
Vice	1.200\$	1.600\$	1.200\$
Rinnegato eliminato per ultimo, dallo Sceriffo *	250\$	250\$	250\$
Rinnegato eliminato non per ultimo	0\$	0\$	0\$
Fuorilegge	0\$	0\$	0\$

* Il Rinnegato è arrivato al duello finale contro lo Sceriffo, ma ha perso



VINCONO I FUORILEGGE

NUMERO DI GIOCATORI:	5	6	7
Fuorilegge	1.800\$	1.500\$	1.700\$
Rinnegato	0\$	0\$	0\$
Sceriffo	0\$	0\$	0\$
Vice	0\$	0\$	0\$

VINCE IL RINNEGATO

NUMERO DI GIOCATORI:	5	6	7
Rinnegato	2.200\$	2.400\$	2.600\$
Sceriffo	0\$	0\$	0\$
Vice	0\$	0\$	0\$
Fuorilegge	0\$	0\$	0\$

LE PARTITE SUCCESSIVE

L'arbitro predispone il necessario per il nuovo turno di gioco.

Il *BANG! Tournament manager* assegna le nuove posizioni ai tavoli in modo casuale, nel rispetto di due vincoli: nessun giocatore può ricoprire il ruolo di Sceriffo più di una volta nella partita e, se possibile, a nessun giocatore deve essere assegnata l'ultima posizione al tavolo più di una volta nella partita. Se il numero di giocatori dovesse essere cambiato in seguito a degli abbandoni, il numero di tavoli e la loro composizione deve essere adeguata di conseguenza.

(Senza ausilio del PC: i giocatori vengono assegnati casualmente a nuovi tavoli. L'estrazione delle posizioni ai tavoli da gioco è obbligatoria a ogni nuovo turno.)

IL MECCANISMO "MEZZOGIORNO DI FUOCO"

Ogni partita dovrebbe terminare in un ragionevole lasso di tempo. Perché ciò si verifichi con continuità, trova applicazione il meccanismo denominato "Mezzogiorno di fuoco", illustrato di seguito:

- **TAVOLI DA 5 GIOCATORI:** a partire dalla terza volta in cui il mazzo degli scarti viene rimischiato (quindi all'inizio della quarta smazzata), e cominciando dallo Sceriffo, ogni giocatore all'inizio del proprio turno perde un punto vita. Se dopo aver perso il punto vita il giocatore è ancora vivo, allora può giocare il proprio turno regolarmente; altrimenti è fuori dal gioco (n.b.: si può giocare una *Birra* per restare in gioco, se il punto vita che si perde è l'ultimo, ad eccezione del caso in cui siano rimasti in vita solo due giocatori);
- **TAVOLI DA 6:** come sopra, a partire dalla terza volta in cui il mazzo degli scarti viene rimischiato (quindi all'inizio della quarta smazzata) e cominciando dal giocatore dopo lo Sceriffo;
- **TAVOLI DA 7:** a partire dalla terza volta in cui il mazzo degli scarti viene rimischiato (quindi all'inizio della quarta smazzata) e cominciando dallo Sceriffo.

LA CLASSIFICA

Al termine della fase a punteggio, l'arbitro rende pubblica la classifica.

Se il torneo è costituito esclusivamente dalla fase a punteggio, la classifica è definitiva; si assegna il bonus ai quattro giocatori più alti in classifica e il vincitore del torneo è il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto.



Se due o più giocatori hanno pari punti al termine della fase a punteggio, si utilizza il criterio di spareggio detto “sistema Marogi”. (Vedi 1.1, La fase a punteggio)

(Senza ausilio del PC: l'arbitro sorteggia casualmente il giocatore che occuperà il posto più alto in classifica).

Se il torneo è costituito anche da una fase a duello, i quattro giocatori col maggior punteggio finale disputano due duelli semifinali (1° contro 4°, e 2° contro 3°) a eliminazione diretta. Se due o più giocatori sono a pari punteggio al termine della fase a punteggio, si utilizza il medesimo sistema di spareggio citato sopra, al fine di stabilire la posizione e gli abbinamenti della semifinale.

I vincitori dei duelli semifinali si sfidano in un duello finale per determinare 1° e 2° posizione. Infine, in base alla posizione ottenuta, si assegna il bonus a ciascun giocatore.

1.2 LA FASE A DUELLO

Al termine della fase a punteggio, l'arbitro rende pubblica la classifica. I quattro giocatori col punteggio più alto disputano due duelli semifinali (1° contro 4°, e 2° contro 3°) a eliminazione diretta. I vincitori dei duelli semifinali si sfidano in un duello finale per determinare 1° e 2° posizione. Il vincitore del torneo è il giocatore che, per esito dei duelli, ha conquistato la 1° posizione in classifica.

Se due o più giocatori hanno pari punti al termine della fase a punteggio, si utilizza il criterio di spareggio detto “sistema Marogi”: si considera la media della somma dei punteggi degli avversari incontrati nel torneo da tali giocatori. Chi ottiene il valore più alto, si troverà davanti in classifica. In caso di ulteriore parità, si considera il numero di vittorie per ciascuno dei giocatori coinvolti nello spareggio. Infine, se la situazione di parità non è stata risolta, il programma sorteggia casualmente il giocatore più avanti in classifica.

IL DUELLO

I duelli si svolgono con le carte del gioco *BANG! The Duel*.

L'arbitro sorteggia il giocatore a cui sarà assegnato il ruolo della Legge e di conseguenza quello a cui sarà assegnato il ruolo di Fuorilegge. L'arbitro distribuisce casualmente 6 personaggi a ciascun giocatore. Ognuno ne sceglie 4 e scarta in segreto i restanti due. Ogni giocatore sceglie i due personaggi con i quali iniziare, e decide quale dei due sarà il personaggio attivo all'inizio della partita.

L'arbitro imposta un orologio per scacchi a 30 minuti per ciascun giocatore (nei comuni smartphone è possibile scaricare gratuitamente l'applicazione Orologio da scacchi - *Chess Clock*). Ogni giocatore, al suo turno, avvia il timer e lo interrompe nel momento in cui il suo turno è concluso. Se per cause esterne il turno del giocatore viene interrotto, il giocatore mette il timer in pausa fino alla ripresa della partita.

Quando un personaggio viene eliminato dal gioco, il timer del giocatore viene messo in pausa. Il giocatore può scegliere con quale tra i personaggi della riserva rimpiazzarlo. Se il tempo a disposizione del giocatore termina, la partita si conclude e vince l'avversario.



BONUS PREMIO

Per tornei senza fase a duello

Ai primi quattro classificati del torneo va il seguente bonus premio in \$:

POSIZIONE IN CLASSIFICA	Bonus \$
Primo classificato	100\$
Secondo classificato	100\$
Terzo classificato	100\$
Quarto classificato	100\$

Per tornei con fase a duello

Ai primi quattro classificati del torneo va il seguente bonus premio in \$:

POSIZIONE IN CLASSIFICA	Bonus \$
Primo classificato	800\$
Secondo classificato	400\$
Terzo classificato	200\$
Quarto classificato	100\$

Attenzione: per tornei con fase a duello la classifica dei primi quattro è sempre determinata dall'esito dei duelli finali, indipendentemente dai dollari guadagnati nella fase a punteggio.

1.3 DEROGHE

In specifiche circostanze è possibile apportare modifiche al regolamento da torneo, al fine di limitarne la durata e di garantire un'esperienza di gioco il più possibile agevole e piacevole per i giocatori. Le variazioni consentite sono:

- variazione del numero di turni di gioco
- imposizione di limiti di durata al torneo, tramite il sistema del Mezzogiorno di fuoco. Il limite di tempo non puoi mai essere inferiore a 30 minuti.
- Imposizione di limiti di durata ai duelli, impostando il timer a 25 minuti per giocatore.

Per queste deroghe è necessaria l'approvazione preventiva dell'editore e la comunicazione ai giocatori prima dell'inizio del torneo. Le variazioni non preventivamente comunicate all'editore e ai partecipanti del torneo comportano la non omologazione del torneo stesso.

- Riduzione del numero di personaggi a duello: 3 su 5 invece di 4 su 6
- Rimozione delle aste e scelta casuale tra due personaggi (vedi 1.1, La fase a punteggio)

Per queste deroghe non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti devono essere informati delle variazioni prima dell'avvio del torneo. In casi eccezionali, per sopravvenuti problemi di tempo, l'organizzatore può mettere in atto le sopraindicate modifiche mentre il torneo è in corso, previo consenso unanime dei partecipanti.

- Accesso dei primi 8 giocatori alla fase a duello - solo per tornei con più di 18 partecipanti

Per questa deroga non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti devono essere informati della variazione prima dell'avvio del torneo.

L'organizzatore può decidere di non utilizzare l'orologio per scacchi, rimuovendo la limitazione a 30 minuti di tempo per giocatore.

Per questa deroga non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti devono essere informati della variazione prima dell'avvio del torneo.



1.4 ABBANDONO

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento, comunicandolo all'arbitro. Quel giocatore non può più rientrare in gioco nello stesso torneo. Se l'abbandono avviene durante una partita, il giocatore scarta la propria mano, e il personaggio perde l'abilità. Il personaggio resta in gioco in modo passivo:

- esegue eventuali controlli su *Prigione e Dinamite*, ma salta sempre il proprio turno;
- viene considerato nel calcolo della distanza, ed è un bersaglio valido per *BANG!*, ecc. fino a che non viene eliminato;
- non può pescare né giocare nessuna carta, né può usare carte in gioco di fronte a sé;
- se viene eliminato, si seguono le normali regole (se era un fuorilegge si ha diritto alla ricompensa, se era un vice ed è eliminato dallo sceriffo quest'ultimo scarta tutto, ecc.);
- il giocatore guadagna normalmente \$ a fine partita in base al proprio ruolo e al risultato, poi esce definitivamente dal torneo.

Se l'abbandono avviene tra due turni della fase a punteggio o è avvenuto durante la partita, l'arbitro lo contrassegna come "ritirato". I giocatori ritirati non disputano altre partite, e non sono presi in considerazione nel sorteggio dei nuovi tavoli.

Se l'abbandono avviene prima di o durante un duello, l'avversario vince.

Casi particolari:

Saloon: il personaggio guadagna il punto vita.

Emporio: al turno del personaggio si seleziona a caso una delle carte rimaste, che viene scartata.

BANG!, Indiani!, Duello, Gatling, ecc.: il personaggio non reagisce, non potendo, e non avendo comunque carte in mano.

Barile: il personaggio non estrae, non potendo usare carte di fronte a sé.

2. CONDOTTA DI GARA

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare tutte le decisioni dell'arbitro e a comportarsi in maniera sportiva, rispettosa, leale ed educata in ogni momento.

L'imbroglione o una condotta non appropriata non sono tollerabili.

Imbrogliare o tenere una condotta non appropriata include le seguenti azioni, ma non è limitata a:

- mostrare la propria carta ruolo;
- guardare le carte in mano a un avversario;
- dare false informazioni di gioco (numero di pallottole possedute, ecc.);
- chiedere o ricevere consigli da persone esterne alla partita;
- accordarsi su come far terminare la partita;
- spendere intenzionalmente all'asta un importo di \$ superiore a quello disponibile;
- barare;
- giocare volutamente in modo troppo lento;
- mentire all'arbitro;
- contestare le decisioni dell'arbitro;
- dire parolacce o bestemmie;
- provocare o offendere gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori;
- manomettere il timer o ritardarne intenzionalmente l'avvio;
- intimidire o minacciare gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori.

Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia violando le regole, o stia tenendo una condotta di gara non appropriata.



3. L'ARBITRO

L'arbitro non può prendere parte come giocatore al torneo che sta arbitrando.

L'arbitro è tenuto a conoscere bene il regolamento di **BANG!**, le *FAQ* e il regolamento da torneo in vigore, e ha il dovere di applicare le regole in modo equo per assicurare uno svolgimento regolare della competizione. Nel caso in cui il torneo preveda anche una fase a duello, l'arbitro è tenuto a conoscere le regole del gioco *BANG! The Duel*. Egli deve agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o dei regolamenti normativi) che nota, o che sia portata alla sua attenzione. Deve inoltre assumere decisioni in merito a casi particolari non espressamente previsti dal regolamento. L'arbitro deve tenere nascosti ai giocatori i \$ disponibili degli avversari; ogni giocatore può essere informato dall'arbitro solo sul proprio totale.

L'arbitro garantisce il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, vigila sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori. (Vedi 2., Condotta di gara)

L'arbitro può chiedere all'organizzatore di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo. All'arbitro spetta la decisione finale su tutte le scelte arbitrali. Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.

PENALITÀ

Chiunque dovesse tenere una condotta di gara non appropriata può subire una penalità a discrezione dell'arbitro, in base alla volontarietà e gravità di tale comportamento. Le penalità sono di due tipi:

- 1. Ammonizione:** ha lo scopo di avvisare il giocatore che la sua condotta di gioco non è appropriata; se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo, viene automaticamente espulso;
- 2. Espulsione:** in questo caso, il giocatore viene direttamente escluso dal torneo. Ci si comporta come nel caso di un abbandono.

La valutazione della gravità di eventuali infrazioni commesse e la conseguente penalità da applicare è a totale e inappellabile discrezione dell'arbitro.

L'arbitro è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo e i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, dandone pronta comunicazione all'editore.

4. CASISTICA GENERALE E FAQ

- Non si può mai mostrare il proprio ruolo. Quando succede per errore, la partita continua, ma se viene fatto di proposito è considerata un'infrazione grave.
- È consentito parlare, salvo comportamenti antisportivi (Vedi 2., Condotta di gara).
- Non è consentito dare agli altri giocatori istruzioni reiterate sulle azioni da compiere al tavolo, allo scopo di giocare al loro posto o di pilotarne forzatamente le scelte. L'arbitro può stabilire il livello di tolleranza dell'azione in base all'esperienza dei giocatori al tavolo. (Vedi 3., L'arbitro).
- È consentito parlare apertamente del proprio ruolo; il bluff è altrettanto consentito.
- È vietato giocare palesemente contro la propria squadra.
- Non è possibile scartare una carta se le carte in mano non superano il limite alla fine del turno.



- Non è obbligatorio giocare una carta se lo si ritiene non opportuno (ad es. non è obbligatorio giocare un *Mancato!* in risposta ad un *BANG!* se non lo si ritiene opportuno).
- Si possono usare *Panico!* e *Cat Balou* su sé stessi.
- Un giocatore con due punti vita a cui scoppia la *Dinamite* può giocare due *Birre* e rimanere in vita con un solo punto (2 punti vita di partenza - 3 della *Dinamite* + 2 *Birre* = 1).
- Non si può giocare un *Mancato!* per evitare di perdere il punto vita a causa della regola *Mezzogiorno di fuoco*.
- Se un giocatore è in *Prigione* tutte le sue carte in gioco hanno comunque effetto. Continua a beneficiare degli effetti di *Barile* e *Mustang*, ad esempio. Si resta in *Prigione* solo se non si “estrae” cuori all’inizio del turno, altrimenti il giocatore gioca il proprio turno normalmente. Se non “estrae” cuori, salta il turno, ma al prossimo turno il giocatore gioca normalmente (a meno che non sia giocata contro di lui una nuova *Prigione*, nel qual caso l’“estrarre” va fatto di nuovo). Prima e dopo di ciò, il giocatore è libero, efficiente e con tutto il suo armamentario pronto. Quando si “estrae” per la *Prigione*, la carta estratta va scartata assieme alla *Prigione* (e sotto di questa) indipendentemente dall’esito.
- Le abilità dei personaggi devono attendere che si completi l’effetto della carta giocata per attivarsi.
- Si può giocare una *Birra* anche se si è al massimo dei punti vita o se sono rimasti in gioco solo 2 giocatori: la *Birra* in questi casi non ha effetto.
- Non si può giocare dalla mano una carta blu identica a una già in gioco di fronte a sé, ma la si può eventualmente scartare a fine turno se si eccede il limite di carte in mano.
- Il giocatore sceglie l’ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti quando è eliminato o quando scarta più di una carta nel suo turno.
- Il mazzo degli scarti viene rimescolato quando un giocatore deve pescare una carta del mazzo e lo stesso è terminato. Quando si rimescola il mazzo degli scarti, viene inclusa anche l’ultima carta giocata. Ad esempio:
 - Pedro Ramirez deve pescare e il mazzo è terminato. In questa situazione non ci sono carte nel mazzo, ma ce ne sono nella pila degli scarti. Pedro può pescare la prima carta dagli scarti, poi si rimescola il mazzo degli scarti, e poi pesca la seconda carta dal mazzo; oppure si può rimescolare il mazzo degli scarti e quindi Pedro pesca le prime due carte dal mazzo appena rimescolato; la scelta tocca a Pedro;
 - c’è una sola carta nel mazzo e un giocatore gioca *Diligenza*. Il giocatore pesca la prima carta, quindi il mazzo degli scarti viene rimescolato (inclusa la *Diligenza* giocata), poi pesca la seconda carta.
- I giocatori eliminati possono restare al tavolo e assistere alla fine della partita, ma senza vedere i ruoli ancora nascosti, né parlare durante il gioco, né fare segni di alcun tipo. Se un giocatore eliminato disturba gli altri, può essere immediatamente allontanato dall’arbitro. Se un giocatore eliminato tenta di comunicare informazioni sulle carte uscite o non uscite o sui Ruoli o sulla condotta da tenere, va allontanato dal tavolo e, a giudizio dell’arbitro, può essere sanzionato con una penalità (vedi 3., *L’arbitro*).
- Quando un giocatore gioca per errore una carta in modo non legale (per es. *Bang!* o *Panico!* su un avversario a distanza non raggiungibile), la carta può essere ripresa in mano e non viene considerata “bruciata”. Tuttavia, l’arbitro può stabilire il livello di tolleranza dell’azione in base all’esperienza dei giocatori al tavolo. Qualora l’errore sia ritenuto volontario a insindacabile giudizio dell’arbitro, è ritenuto condotta antisportiva con tutte le conseguenze del caso (Vedi 2., *Condotta di gara*).
- Nel caso vengano eliminati più giocatori da una singola carta o effetto, si attende l’eliminazione di tutti (cioè il completamento dell’ultimo effetto giocato) prima di verificare le condizioni di vittoria (per esempio, se un Rinnegato con un *Indiani* o *Gatling* elimina tutti gli altri giocatori in gioco, vince la partita, indipendentemente dall’ordine di giro).



PERSONAGGI

- **Bart Cassidy:** se viene ferito dalla Dinamite e sopravvive, pesca una carta per ciascun punto vita perso.
- **El Gringo:** se viene ferito da Suzy Lafayette con la di lei ultima carta, si attivano entrambe le abilità in quest'ordine: Suzy Lafayette pesca una carta, poi El Gringo gliela pesca perché da lei ferito, successivamente Suzy Lafayette pesca un'altra carta.
- **Jourdonnais:** se possiede una carta Barile in gioco, può estrarre una seconda volta per lo stesso BANG!
- **Sid Ketchum:** non può scartare due carte per recuperare un punto vita durante la risoluzione dell'effetto di un'altra carta. Può recuperare l'ultimo punto vita anche nel turno di un avversario, come con la Birra. L'abilità di Sid Ketchum si intende utilizzabile non in qualunque momento in senso lato, ma in qualunque momento in cui potrebbe legalmente giocare una Birra.
- **Suzy Lafayette:** se gioca un Emporio come sua ultima carta, attende che l'Emporio completi il suo effetto e dopo, avendo pescato con esso una carta, non pesca perché non è senza carte: ne ha una (non "fa in tempo" ad attivare l'abilità). Se finisce le carte durante un Duello, deve attendere che l'effetto del Duello termini prima di pescare. Se subisce un BANG! da Slab the Killer e ha in mano una sola carta Mancato!, può giocarla e pescare immediatamente un'altra carta: nel caso fosse un altro Mancato!, il colpo subito non avrebbe effetto (anche altri personaggi possono scartare l'unico Mancato! che hanno, se vogliono, contro Slab, ma non pescano una carta come Suzy).
- **Vulture Sam:** se uccide un Vice da Sceriffo, perde tutte le carte, comprese quelle che prende con l'abilità speciale.

BANG! THE DUEL

- Il simbolo <<doppia freccia>> indica che l'effetto della carta è sempre attivo. Un personaggio con un'abilità <<doppia freccia>> è da considerarsi attivo solo quando è il PA, ma il suo effetto funziona sempre, anche quando egli è il PR.
- Quando un personaggio perde il suo ultimo punto vita, il suo effetto non si attiva.
- Quando un giocatore finisce il proprio mazzo di pesca: se è il primo giocatore a cui finisce, mischia tutte le carte degli scarti e forma così un nuovo mazzo comune da cui pescare. L'avversario continuerà a pescare dal suo mazzo fino a che non finisce, poi comincerà anche lui a pescare dal mazzo comune. Quando il mazzo comune finisce, il giocatore rimischia tutti gli scarti per formarne uno nuovo.
- *Raffica:* se l'avversario ha zero equipaggiamenti non subisce alcun colpo.
- Se un giocatore ha sia il PA che il PR con equipaggiamento Orologio, gli effetti non si sommano, ma si attiva un solo orologio alla volta, quello del personaggio attivo.
- Gli equipaggiamenti senza <<doppia freccia>> non funzionano quando il personaggio equipaggiato è il personaggio in retroguardia. N.b. Quando un personaggio in retroguardia è bersaglio di un colpo diventa temporaneamente attivo; quindi alcuni equipaggiamenti (ad esempio *Barile* e *Cappello*) funzionano anche sul personaggio in retroguardia, nonostante non abbiano la <<doppia freccia>>.
- *Wild Bill:* Se l'avversario scarta una carta dalla tua mano o un equipaggiamento di *Wild Bill*, il suo PA è bersaglio di un <<colpo>>.
- *Dalon Ranger, Bull Anderson, Jango, Bill Thightman, Pat Garret, Dalton Bros, Babe Leroy, Wyatt Ear:* è il giocatore proprietario del personaggio a pescare, e non l'avversario.
- *Toco Ramirez:* "Puoi usare una qualunque carta dalla mano come fosse una *Colt*". Conta come "unico BANG!" del turno.



5. ALTRO

Il presente documento annulla e sostituisce ogni versione precedente. DV Games si riserva il diritto di modificare qualsiasi documento relativo ai tornei senza preavviso. È compito degli organizzatori e dei giocatori essere informati sulle norme e regole vigenti. Copia integrale del presente documento in corso di validità deve essere sempre tenuta a disposizione di tutti i giocatori in occasione di ogni torneo ufficiale.

BANG!

*Campionato nazionale 2022-2023 - Regolamento da torneo
Versione 1.1, aggiornata al 05/08/2022*

Copyright © MMXXII daVinci Editrice S.r.l. Tutti i diritti riservati.

*Un ringraziamento a: Emiliano Sciarra, Sergio Roscini, Marco e Roberto Perilli,
Gianluca Mazzoli e all'intera community dei giocatori del campionato di BANG!*

