

## LE CARTE



**Asso nella manica.**



**Bandoliera.** Puoi giocare 1 carta *BANG!* extra che segue le usuali regole di distanza, può attivare l'effetto di un'arma *Dangerous*, ecc.



**Big Fifty.** Annulla i possibili effetti di *Mustang*, *Barile*, ecc., l'abilità di Julie Cutter, ecc.



**Bomba.** Puoi giocarla davanti a qualunque giocatore (al solito mettilci sopra 3 ). All'inizio del tuo turno, se la *Bomba* è davanti a te, "estrai!": se esce o , passa la *Bomba* a un altro giocatore a tua scelta (il quale all'inizio del proprio turno farà lo stesso controllo, ecc.). Se esce o , scarta 2 dalla *Bomba*. Se i finiscono, la *Bomba* esplose! Scartala e perdi 2 punti vita. La *Bomba* non esplose se viene rimossa in un altro modo (con *Cat Balou*, *Frusta*, *Panico!*, *Squaw*, ecc.), ma lo fa se ad esempio i finiscono con *Ruggine*. Se hai in gioco *Dinamite* e/o *Prigione*, va controllata dopo di esse.



**Buntline Special.** Non importa se il colpo è stato annullato con la carta *Mancato!*, con *Barile*, ecc.



**Campanile.** Vale solo per la prossima carta che giochi, ma può essere usato più volte per turno. Funziona, ad es., contro chi ha *Mustang* in gioco.



**Carovana.**



**Cassa.** Se hai anche il *Barile* in gioco, scegli tu l'ordine in cui usare le carte, se necessario.



**Cespuglio.** Un "estrarre!" appena effettuato va ripetuto e il risultato ignorato. Può essere usato anche su un tuo "estrarre!", e persino fuori turno. Puoi farlo ripetere ancora spendendo ulteriori .



**Cicchetto.** A differenza della *Birra* non può essere usato fuori turno.



**Colpo rapido.** Non è una carta *BANG!*, quindi non rientra nel limite di 1 a turno, e non attiva gli effetti speciali delle armi *Dangerous*. Potenziabile: i bersagli devono essere tutti diversi e a distanza raggiungibile.



**Doppia canna.** Il *BANG!* di non può essere annullato neanche usando *Barile*, ecc.



**Flintlock.** Non è una carta *BANG!*, quindi non rientra nel limite di una a turno. Non attiva gli effetti speciali delle armi *Dangerous*. Potenziabile: quando il colpo viene annullato (non importa se con *Mancato!*, *Barile*, ecc.) puoi spendere 2 per riprendere questa carta in mano (e giocarla subito dopo, se vuoi).



**Freccia.** Il giocatore bersaglio sceglie se scartare una carta *BANG!* o perdere 1 punto vita. Non si può rispondere con effetti simili, tipo *Flintlock* o *Gatling*. Potenziabile: i bersagli devono essere tutti diversi.



**Frusta.** Vale solo per le carte in gioco, non per quelle in mano. Vale a prescindere dalla distanza.



**Fusto di birra.** A differenza della *Birra* non può essere usato fuori turno.



**Giù la testa!**



**Grimaldello.** Vale solo per le carte in mano, non per quelle in gioco. Vale indipendentemente dalla distanza.



**Ricarica.** Prendi 3 dalla riserva e mettili sulle tue carte *Dangerous* e/o sul tuo personaggio, nella combinazione che preferisci. Ricorda che una carta non può mai avere più di 4 .



**Ruggine.** Ogni altro giocatore toglie 1 da ciascuna carta *Dangerous* che ha in gioco e dal proprio personaggio. Metti tutti i così rimossi sul tuo personaggio, fino al limite di 4, e scarta quelle in eccesso.



**Squaw.** Vale indipendentemente dalla distanza.



**Thunderer.** Vale a prescindere che il colpo sia andato a segno o meno, e la carta *BANG!* va ripresa prima che il giocatore bersaglio risponda (con *Mancato!* o altro).

### NOTE SUI PERSONAGGI DEL GIOCO BASE

**Jourdonnais.** L'abilità può essere usata per evitare gli effetti della *Flintlock*, nonché contro Mexicali Kid.

**Lucky Duke.** Con il *Cespuglio* ripete per intero il suo "estrarre!", quindi mostra di nuovo due carte e sceglie il risultato.



**Ideazione:** Emiliano Sciarra **Sviluppo:** Roberto Corbelli  
**Illustrazioni:** Stefano Landini **Colori:** Andrea Izzo

Supporto all'autore: Paolo Carducci. L'autore desidera ringraziare Christian "Sirk" Zoli, Stefano "Fefo" Cultrera, il nucleo centrale di Bang! (Annalisa Sciarra, Devid Porrello, Gaia Corzani, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Cristiana Sclano), il gruppo di Civitavecchia (Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Dario De Fazi, Alarico Oliva, Giordano Di Pietro, Flavia Meconi), il gruppo di Macerata (Pierangelo D'Annunzio, Francesco Tombesi, Melissa Seghetti, Simone Ilari, Serena Foresi, Davis Moschini, Roberto Rossi), Roberto Gallanti, Emanuele Randazzo, Adriano Parenti e il suo gruppo (Adriano, Cristiano, Gabriele, Giorgia), Matteo Rosati, il gruppo di Alessandro Virgini (Costanza Bartalini, Eva Lo Verde, Luca Russo, Daniel Curci, Riccardo Pinzi, Iwan Paolini, Michael Rocco, Luca Fiorenza), Marco Perilli, Roberto Perilli, "Black GiRo" e il suo gruppo (Luciano "Lucky Luke" Bertone, Paola "Pariapa" Patrino, Davide "Bambi" Tedoldi e Giorgio "Girgio" Grimaldi).

Per domande, commenti e suggerimenti:  
[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com) [info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)



**BANG!® Armed & Dangerous™**  
Copyright © MMXVII  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna, 24  
06132 Perugia  
Tutti i diritti riservati.



Armati e pericolosi: così si presentano i nuovi pistoleri arrivati in città, pronti allo scontro. Per non parlare del carico di nuove merci appena consegnato. Contiene tante sorprese: armi letali, oggetti potenti e munizioni micidiali... le carte *Dangerous!* Il loro uso però è limitato nel tempo, e se non sarai veloce ad approfittarne, i tuoi nemici lo saranno senz'altro!

## CONTENUTO

- 28 carte da gioco:
  - 13 carte *Dangerous*: 9 oggetti e 4 armi
  - 9 nuove carte a bordo marrone
  - 6 carte del set base
- 8 personaggi
- 32 segnalini Carica
- questo regolamento.



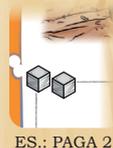
In questa espansione vengono introdotti 8 nuovi personaggi (da mescolare a quelli originali) e 28 nuove carte (da mescolare a quelle del gioco base). Tieni i segnalini Carica al centro del tavolo in una "riserva" comune: a meno che una carta dica diversamente, quando devi prendere delle cariche, prendile dalla riserva, e quando le devi scartare o spendere, restituiscile alla riserva. Durante il gioco i segnalini Carica si tengono sulle carte *Dangerous* e sul proprio personaggio, e servono ad attivare le carte *Dangerous*, le abilità di alcuni personaggi, e ad aumentare l'effetto di alcune carte potenziabili, come vedremo di seguito. Le regole rimangono quelle di *BANG!*, con le seguenti aggiunte.

## LE CARTE DANGEROUS

Le carte *Dangerous*, hanno bordo **arancione**, e si comportano esattamente come le carte a bordo blu (= armi e altri oggetti), ma con le seguenti aggiunte.



- **Giocare una carta Dangerous.** Quando metti una carta Dangerous in gioco davanti a te (eccezione: *Bomba* può essere giocata su chiunque), che sia un oggetto o un'arma, aggiungi su di essa 3 .
- **Usare una carta Dangerous.** Per usare una tua carta Dangerous in gioco, devi prima pagare scartando dalla carta il numero di  indicati (vedi figura). Se li scarti, ottieni l'effetto descritto sulla carta. Se non ci sono abbastanza  sulla carta, l'effetto non può essere usato.
- **Esaurire una carta Dangerous.** Non appena una carta Dangerous in gioco non ha più  su di sé, scartala subito.
- **Ricaricare una carta Dangerous** (o il proprio personaggio). Ci sono due modi per aggiungere  a una carta Dangerous in gioco, o al proprio personaggio.



ES.: PAGA 2

1. **Giocare una carta a bordo blu.** Ogni volta che giochi una carta a bordo blu, puoi aggiungere 1  su una tua carta Dangerous in gioco o sul tuo personaggio (vedi anche *I personaggi*). Vale anche quando giochi una carta a bordo blu su un altro giocatore (ad es.: *Prigione*), ma non quando ne ricevi una (ad es.: *Dinamite*).
2. **Scartare una carta dalla mano a fine turno.** Ogni volta che nella tua fase 3 devi scartare una o più carte dalla mano (cioè quando il numero di carte in mano supera quello dei punti vita correnti) puoi aggiungere 1  per ogni carta così scartata su una tua carta Dangerous in gioco o sul tuo personaggio. Ricorda che in questa fase non puoi scartare volontariamente carte dalla mano! Nota che le cariche che aggiungi in questa fase non possono essere utilizzate ora, poiché la fase 3 conclude il turno.



Ogni carta Dangerous può avere su di sé un massimo di 4 : eventuali cariche da aggiungere in più oltre la 4ª vengono ignorate. Lo stesso limite vale anche per i personaggi.

Se al momento di giocare una carta Dangerous non ci sono abbastanza  nella riserva per giocarla (di norma 3), la carta **non può essere giocata**.

Dal momento che si comportano come le carte a bordo blu, le carte Dangerous in gioco possono essere scartate giocando *Cat Balou*, ecc. Nota che se giochi un *Panico!* su una carta Dangerous in gioco, la prendi in mano senza le cariche che sono su di essa, che tornano alla riserva (se poi metti in gioco la stessa carta, mettila sopra i 3  come al solito).

I  sulle carte non possono essere bersaglio di carte o effetti a meno che non sia esplicitamente scritto.

## LE ARMI DANGEROUS

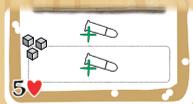
Queste carte Dangerous sono armi a tutti gli effetti: hanno bordo arancione (anziché blu) senza fori, illustrazione in bianco e nero e un numero nel mirino. Sostituiscono e sono sostituite da ogni altra arma. Come le armi a bordo blu, ti consentono di giocare una carta *BANG!* dalla mano fino alla distanza raggiungibile, ma ogni arma Dangerous ha anche un effetto speciale che puoi attivare se spendi i  **richiesti contestualmente alla carta *BANG!*** che giochi (e prima che l'avversario possa rispondere, ad es. giocando *Mancato!*).

**Nota bene:** l'effetto speciale può essere attivato solo quando giochi carte *BANG!* vere e proprie, e non carte simili come *Gatling*, *Flintlock*, *Colpo rapido*, ecc.



## LE CARTE POTENZIABILI (E ALTRE CARTE)

Le carte potenziabili sono carte a bordo marrone (= gioca e scarta) il cui effetto può essere incrementato spendendo il numero di  indicato. I  che spendi per il potenziamento possono essere presi da qualunque tua carta Dangerous in gioco e/o dal tuo personaggio, in qualsiasi combinazione. Ricorda che se spendi l'ultimo  di una carta Dangerous, questa va scartata. Potenziare una carta è sempre facoltativo. Puoi usare un potenziamento più volte se vuoi e ti è possibile: la scelta va fatta quando giochi la carta, prima di verificarne l'effetto.



Esempio: il Cicchetto fa recuperare 1 punto vita e per ogni 3  spesi un ulteriore punto vita; spendendo 6  quando giochi la carta, recuperi un totale di 3 punti vita. Se spendi 0 , recuperi 1 solo punto vita.

Ci sono anche carte uguali a quelle del gioco base: queste devono essere aggiunte al mazzo perché la proporzione tra le varie carte sia rispettata. Alcune carte combinano in modo diverso simboli già esistenti. Segui semplicemente il significato dei simboli per ottenere il loro effetto.

In generale, ricorda che:

- ogni carta con il simbolo di *Mancato!*  può essere usata per annullare gli effetti di una carta con il simbolo *BANG!* .
- quando stai perdendo l'ultimo punto vita, puoi giocare **solo** una *Birra* per evitare di essere eliminato. Non puoi giocare fuori turno altre carte con effetti simili come *Saloon*, *Cicchetto*, *Fusto di Birra*.
- puoi giocare **una sola carta *BANG!* per turno**, ma non c'è limite alle carte che riportano il simbolo .

## I PERSONAGGI

I  che attivano l'abilità di alcuni personaggi possono essere presi, oltre che dal personaggio stesso, dalle tue carte Dangerous in gioco (al solito solo nel tuo turno, a meno che non sia specificato diversamente, es.: *Al Preacher*). Ricorda che ogni personaggio può avere al massimo 4  su di sé.



**Al Preacher:** può essere attivato fuori turno. Puoi pescare solo 1 carta per ogni carta a bordo blu o arancione giocata, anche se puoi spendere più di 2  per volta. Si può attivare solo prima che venga giocata un'altra carta dopo quella a bordo blu o arancione.

automatico (non è necessario giocare una carta *BANG!*), non tiene conto della distanza e può essere annullato al solito con *Mancato!*, *Barile*, *Cassa*, ecc.



**Mexicali Kid:** il *BANG!* è "extra", quindi non conta nel limite di 1 carta *BANG!*



**Bass Greeves:** puoi aggiungere i 2  su una tua unica carta Dangerous o sul personaggio stesso, ma non su due carte diverse (una per carta).

a turno, e non è necessario giocare alcuna carta *BANG!*. Il colpo può essere annullato al solito con *Mancato!*, *Barile*, *Cassa*, ecc.; arriva fino alla distanza dell'arma che hai in gioco, ma non attiva gli effetti di un'arma Dangerous. Non funziona fuori turno (contro *Indiani!*, *Freccia*, *Duello*, ecc.)



**Bloody Mary:** non vale per carte che non sono carte *BANG!* vere e proprie, come ad es. *Flintlock*, *Colpo rapido*, *Gatling*, ecc.



**Frankie Canton:** il  che sposti può essere preso da una qualsiasi carta Dangerous in gioco, tua o di un altro giocatore, o da un altro personaggio. Si applica comunque il limite di 4 . Se prendi l'ultimo  da una carta Dangerous, va scartato come al solito.



**Ms. Abigail:** non vale sulle carte che hanno effetto su tutti, come ad es. *Indiani!*



**Julie Cutter:** il *BANG!* è solo 1 anche se perdi più punti vita assieme, è



**Red Ringo:** lo spostamento va fatto in un'unica mossa. Puoi scegliere anche due carte diverse, e mettere 1  su ciascuna. Non puoi spostare  dalle carte Dangerous a Red Ringo.