Contenuto

- 2 dadi saloon (il colore è leggermente diverso dai dadi del gioco base per poterli distinguere più facilmente)

- 22 carte:
  * 8 personaggi

  * 9 ruoli speciali: 1 Sceriffo, 3 Vice, 3 Fuorilegge, 2 Rinnegati

  * 1 ruolo speciale Rinnegato fantasma

  * 1 fantasma

  * 3 carte riassuntive nuove

- 7 segnalini del fantasma

- 1 freccia del Capo indiano

- punti vita: pallottole (3 di valore 1, 1 di valore 3)

- queste regole.

Preparazione

Old Saloon è un'espansione per *BANG! The Dice Game*, che comprende diversi "moduli". Ogni modulo può essere aggiunto al gioco base da solo, oppure combinato con altri.

Il gioco si svolge come nella versione base, tranne che per quanto segue.

Modulo 1 - Lo spaccone e il codardo

Tieni a disposizione al centro del tavolo i due nuovi dadi saloon: quello dello spaccone e quello del codardo. Prima di iniziare il turno, puoi scegliere se tirare **uno** di questi due dadi (non entrambi) al posto di uno dei dadi del gioco base ("dadi base").

Tirare un dado speciale non è obbligatorio.

I dadi saloon hanno alcuni nuovi simboli:

Scarta nel mucchietto 1 freccia di qualunque giocatore (anche te stesso). Non puoi scartare la freccia del Capo indiano (vedi Modulo 2). Applica questo risultato subito dopo aver risolto le frecce degli indiani. Il dado può essere ritirato (come per la freccia).

Perdi subito 1 punto vita. Applica questo risultato subito dopo aver risolto la freccia spezzata. Il dado può essere ritirato (come per la freccia).

I simboli doppi vengono valutati contemporaneamente ai simboli singoli (valgono due simboli singoli). Ogni risultato può essere usato indipendentemente: ad esempio, puoi usare la doppia birra per far guadagnare 1 punto vita a due giocatori diversi. Ricorda che non è possibile attivare la Gatling Gun più di una volta a turno.

Quando usi questi dadi il nuovo ordine di risoluzione dei risultati è:

1. Freccia
2. Freccia spezzata
3. Pallottola
4. Dinamite
5. A) Mirino "1" e doppio mirino "1"
   B) Mirino "2" e doppio mirino "2"
6. Birra e doppia birra
7. Gatling e doppia gatling

(L'ordine è riportato sulle nuove carte riassuntive.)

Modulo 2 - La freccia del Capo indiano

All'inizio della partita, aggiungi la freccia del Capo indiano al mucchietto di frecce. La freccia del Capo indiano vale **2** frecce normali.

Quando devi prendere una freccia dal mucchietto, puoi scegliere di prendere la freccia del Capo indiano **anziché una freccia normale**: anche se la freccia vale 2, si prende con un solo risultato.

Quando gli indiani attaccano, la freccia del Capo indiano fa perdere 2 punti vita anziché 1, a meno che tu abbia la freccia del Capo indiano **e** tu sia il giocatore con il **maggior numero di frecce** (non in parità): allora non perdi nessun punto vita per l'attacco!

Esempio. Martino tira una freccia e prende l'ultima freccia dal mucchietto: gli indiani attaccano! Ogni giocatore conta le proprie frecce: Martino ne ha 2, Barbara 4 compresa quella del Capo indiano che conta 2, Federico 1 e Giacomo 3. Barbara ha più frecce di tutti e la freccia del Capo indiano, quindi scarta tutte le proprie frecce e non perde punti vita.

Modulo 3 - I ruoli speciali

Usa i ruoli speciali, scelti a caso, secondo il numero di giocatori. La distribuzione resta quella del gioco base.
Se desideri più suspense, puoi mischiare per tipo ruoli base e speciali, e poi pescare a caso quelli che vanno distribuiti, così non sai quanti e quali ruoli speciali siano davvero in gioco (nota: la distribuzione resta sempre quella del gioco base!).
Puoi usare il potere dato dal tuo ruolo **una sola volta** per partita, rivelandolo al momento indicato sulla carta (ad eccezione dello Sceriffo che è scoperto fin dall'inizio). Una volta rivelato, lascia il ruolo a faccia in su: tutti sapranno chi sei!

SCERIFFO "L'ORSO"

Giochi la partita con 3 pallottole in più, anziché 2.

VICE "IL BUONO"

Rivela questa carta all'inizio del tuo turno. Tu diventi il nuovo Sceriffo e il vecchio Sceriffo diventa un Vice.
Entrambi i giocatori tengono i propri punti vita, ma si scambiano le carte ruolo. Il nuovo Sceriffo non acquisisce pallottole extra e il suo limite massimo resta quello del personaggio; il vecchio Sceriffo perde il suo limite extra, che diventa quello del suo personaggio, ma non scarta le pallottole che ha in eccesso al momento.

VICE "IL DOTTORE"

Rivela questa carta dopo un tiro di dadi. Gira un dado su una faccia a tua scelta.
Puoi scegliere un tuo tiro o quello di un altro giocatore.

VICE "IL GIUDICE"
Rivela questa carta dopo che un altro giocatore ha rivelato il proprio ruolo. Quel ruolo non ha effetto e non può più essere usato.

FUORILEGGE "IL BARO"
Rivela questa carta dopo l'ultimo tiro di un altro giocatore. Quel giocatore deve ritirare tutti i dadi e accettare i nuovi risultati.
Ignora tutti i risultati dell'ultimo tiro. Ritira anche [🧨].

FUORILEGGE "IL BRUTTO"
Rivela questa carta all'inizio del tuo turno. Scambia le frecce di due giocatori.
Puoi scegliere anche te stesso.

FUORILEGGE "IL CATTIVO"
Rivela questa carta quando un altro giocatore sta per guadagnare punti vita. Quel giocatore non guadagna punti vita.
Se i punti vita vengono da [HP], *non puoi ritirare né assegnare a qualcun altro i risultati!*

RINNEGATO "LA MANO DESTRA DEL DIAVOLO"
Rivela questa carta al termine del tuo turno. Fai subito un altro turno.

RINNEGATO "LA MANO SINISTRA DEL DIAVOLO"
Rivela questa carta quando un giocatore sta per essere eliminato. Quel giocatore resta in gioco con 2 punti vita e può scartare tutte le frecce.
Puoi scegliere anche te stesso.

Modulo 4 - I nuovi personaggi

Mescola i nuovi personaggi assieme a quelli originali. Nota che alcuni personaggi funzionano solo in combinazione con altri moduli. Se non stai usando quei moduli, non includere quei personaggi.

JOSÉ DELGADO (7)
Puoi usare il dado dello spaccone senza sostituire il dado base (tiri sei dadi).
Se usi il dado dello spaccone tiri 6 dadi; se usi quello del codardo, 5. Non puoi usare il dado dello spaccone e del codardo assieme.

TEQUILA JOE (7)
Puoi usare il dado del codardo senza sostituire il dado base (tiri sei dadi).
Se usi il dado del codardo tiri 6 dadi; se usi quello dello spaccone, 5. Non puoi usare il dado dello spaccone e del codardo assieme.

APACHE KID (9)
Se tiri [🏹] puoi prendere la freccia del Capo indiano anche da un altro giocatore.

BILL NOFACE (9)
Risolvi ogni [🏹] solo dopo il tuo ultimo tiro.
Il tuo ultimo tiro non è necessariamente il terzo, puoi anche fermarti prima.

ELENA FUENTE (7)
Ogni volta che tiri una o più [🏹], puoi dare una di quelle frecce a un giocatore a tua scelta.

VERA CUSTER (7)
Ogni volta che devi perdere punti vita a causa di [1] o [2], perdi 1 punto vita in meno.
Ad esempio, se qualcuno ti colpisce con un solo [1] *non perdi punti vita.*
Ricorda che ad es. [1] *conta come due* [1].

DOC HOLYDAY (8)
Ogni volta che usi tre o più [1] e/o [2], recuperi anche 2 punti vita.
Ricorda che ad es. [1] *conta come due* [1].

MOLLY STARK (8)
Ogni volta che un altro giocatore deve perdere uno o più punti vita, puoi perderli tu al suo posto.
Non puoi scegliere di perdere più punti vita di quelli che hai.

Modulo 5 - Il fantasma (solo con 5 o più giocatori)

Il **primo** giocatore a essere eliminato (tranne lo Sceriffo) diventa un fantasma.
Da fantasma, tieni il ruolo scoperto davanti a te, e puoi ancora vincere se la tua squadra vince!
Se eri un rinnegato, prendi il ruolo speciale "Rinnegato fantasma" e tienilo davanti a te sul lato appropriato, facendo squadra con gli altri secondo la seguente tabella:

Giocatori	Il rinnegato fantasma gioca come
5	Fuorilegge
6	Vice
7	Fuorilegge
8	Vice

Prendi anche la carta fantasma e sovrapponila al tuo personaggio, il quale perde tutte le abilità; non puoi neanche usare l'abilità del tuo ruolo speciale. Prendi anche i **7 segnalini del fantasma**.

Al tuo turno tiri solo **2 dadi base** (non puoi scegliere i dadi saloon), ma puoi ritirare due volte come al solito. Quindi, scegli **uno** dei due risultati e assegnalo a uno degli altri giocatori, consegnandogli il segnalino corrispondente. Se entrambi i dadi mostrano lo stesso risultato, puoi assegnarglieli entrambi: in questo caso dagli anche il segnalino [×2]. Non puoi assegnare due risultati diversi.

All'inizio del proprio prossimo turno, il giocatore cui hai assegnato il risultato deve girare un suo dado base sulla faccia indicata dal segnalino (due dadi nel caso abbia il [×2]). Questo dado non viene tirato al primo tiro (il giocatore tira solo 4 dadi, o 3 se ha il [×2]), ma il suo risultato viene comunque valutato come se fosse stato tirato. Se vuole usare uno dei dadi saloon, il giocatore deve scambiare un dado base diverso. Dal secondo tiro, se possibile, il dado bloccato dal fantasma può anche essere ritirato (a meno che non sia [🧨] che non può essere ritirata).
Alla fine del turno i segnalini tornano al fantasma. Il fantasma non viene incluso quando si contano i posti per applicare i risultati [1] e [2].

Esempio. Sei il fantasma di un Rinnegato in un partita con 7 giocatori, quindi giochi da Fuorilegge. Tiri i due dadi e ottieni [🧨] *e* [1]. *Decidi di ritirarli entrambi e fai* [🏹] *e* [HP]. *Scegli di tenere* [🏹] *e ritiri* [HP]: *un'altra* [🏹]! *Decidi di assegnare entrambi i risultati allo Sceriffo e gli consegni i segnalini* [🏹] *e* [×2]. *Al proprio turno lo Sceriffo gira due dadi base sulle frecce e ne tira solo tre. Dopo aver preso le due frecce del primo tiro, potrà ritirarli come al solito.*

Ideazione: Michael Palm, Lukas Zach **Sviluppo**: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini **Illustrazioni**: Riccardo Pieruccini **Colori**: Andrea Medri

Un ringraziamento a tutti i play-tester, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. Gli autori desiderano ringraziare Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipo, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini e Ü-Säxle.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.

Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgiochi.com **www.dvgiochi.com**

Seguici su:

Servizio clienti +39.075.6211323 Tariffa ordinaria

BANG!® The Dice Game: Old Saloon
Copyright © MMXVI
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 Corciano (PG)
Tutti i diritti riservati.