

人數 4~7人
年齡 8歲以上

砰! BANG!

砰! 是一款美國西部牛仔電影風格的槍戰遊戲，在警長及歹徒兩大勢力間，誰將是他們的首要目標？副警長要隱瞞身份暗中幫助警長，但叛徒也同樣在暗地裡策劃自己的行動！

在遊戲中，每位玩家都會擔任上述身份之一，並且扮演一位著名的西部槍手來進行遊戲。

遊戲配件

• 7張職業卡：1張警長、2張副警長、3張歹徒、1張叛徒

• 16張角色卡



• 80張遊戲卡



• 7張玩家版圖



• 7張備忘卡



• 30顆子彈



• 1本遊戲說明書

遊戲目標

每位玩家都有他自己要達成的目標：



警長：必須消滅全部的歹徒及叛徒，以維護法律及正義。



歹徒：目標是除掉警長，但對於打死自己人去領賞這種事也不會心慈手軟。



副警長：要不惜一切代價幫助並保護警長。目標和警長相同：消滅全部的歹徒及叛徒。



叛徒：想要成為新的警長，所以目標是成為最後一位生存者。

遊戲準備

(在第一次遊戲開始前，請小心地將子彈從紙板上取下。)

每位玩家拿取一張**玩家版圖**，置於面前，用來放置自己的職業卡、角色卡、武器卡及子彈。

對照下表，依玩家人數拿取對應數量的**職業卡**：

4位玩家：1張警長、1張叛徒、2張歹徒

5位玩家：1張警長、1張叛徒、2張歹徒、1張副警長

6位玩家：1張警長、1張叛徒、3張歹徒、1張副警長

7位玩家：1張警長、1張叛徒、3張歹徒、2張副警長

將職業卡洗牌後牌面朝下發給每位玩家一張，拿到**警長**的玩家**翻開他的職業卡**，其他的玩家看過自己的職業卡後要保密，不能讓其他玩家知道。

將16張**角色卡**洗牌後牌**面朝上**發給每位玩家一張，玩家們宣布自己的角色名字並閱讀他的能力。之後每位玩家拿取與其角色卡上所繪相同數量的子彈，置於自己的玩家版圖上。

警長在遊戲中有一顆額外的子彈，如果他的角色卡上繪有三顆子彈，則他在遊戲中視為有四顆子彈；如果繪有四顆子彈，則警長在遊戲中視為有五顆子彈。

將剩下的角色卡、職業卡及玩家版圖放回盒中。

將80張遊戲卡洗牌後牌面朝下發給每位玩家，玩家得到與他的子彈相同數量的紙牌，將剩下的遊戲卡面朝下放在桌子中央成為牌庫，並留下一個空間作為棄牌堆。每位玩家拿取一張備忘卡。



注意：在你的前幾場遊戲中，你可以先行移除所有的特殊卡（上面有書本符號）來進行簡易版遊戲。



角色

每位西部牛仔都有獨一無二的特殊能力。你所擁有的**子彈**數量代表你在遊戲開始時的**生命值**，表示在遊戲中，你被殺死前能挨多少槍。

此外，這些子彈也決定了你在**回合結束時**，手牌張數的**上限**。

範例：傑西·瓊斯有四點生命值，表示在他被殺死前，可以被擊中四槍。此外，在他的回合結束時，他可以保留至多四張手牌。

如果傑西已經損失了一點生命值，他的生命值下降到了3點，在他的回合結束時，最多只能保留三張手牌。

遊戲進行

由警長開始遊戲，然後玩家們依順時鐘方向輪流進行自己的回合。

每位玩家的回合分為三個步驟：

- (1) 抽兩張牌
- (2) 使用任意數量的牌
- (3) 棄掉多餘的手牌

1. 抽兩張牌

進行回合的玩家從牌庫頂抽兩張牌。當牌庫用完，將棄牌堆重洗作為新的牌庫。

2. 使用任意數量的牌

玩家現在可以使用紙牌來幫助自己或攻擊其他玩家。你只能在你的回合使用紙牌（例外：「失手！」和「啤酒」，見後詳述）。在本步驟中，你不一定要使用紙牌，若你要使用紙牌，可以使用任意張數的紙牌，但有三個限制：

- 每回合只能使用一張「砰！」。（特指「砰！」卡，而非其他有  符號的紙牌。）
- 在你面前的紙牌不能重複。
- 你只能配備1張武器卡。（使用新武器卡時，捨棄原有的武器卡。）

例如：你面前已有一張「啤酒桶」時，你就不能再使用「啤酒桶」，因為這樣你面前就會有2張相同的紙牌。

紙牌分為2種：

棕色外框的紙牌（＝使用後立即捨棄）及藍色外框的紙牌（＝武器和其他道具）

〈棕色外框的紙牌〉

使用後立即放到棄牌堆，並且執行紙牌上的文字敘述或符號的效果。

〈藍色外框的紙牌〉

使用後就面朝上放在自己面前（例外：監獄）。放在你面前的藍色紙牌被定義為生效中。這些紙牌的效果會持續到被棄掉或因為某些原因被移除（例如：因為有人使用凱特·巴洛），或是發生某些特殊事件（例如：炸藥）。放在你面前的紙牌沒有張數限制，只要它們不是相同的紙牌就可以。



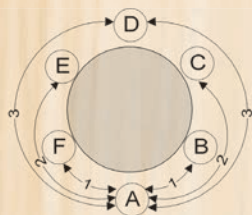
3. 棄掉多餘的手牌

一旦第二步驟結束（你不想或不能再使用任何紙牌時），你就必須棄掉超過你手牌上限的紙牌。記住，玩家在他回合結束時的手牌上限，等於他當時所擁有的子彈數量（生命值）。之後依順時鐘方向，由下一位玩家開始他的回合。

玩家間的距離

兩位玩家之間的距離，就是由順時鐘或逆時鐘方向，計算他們之間最少的空格數（見附圖）。

玩家間的距離非常重要，因為在一般情況下，玩家只能對距離為1的目標（另一位玩家或紙牌）使用紙牌（你玩家版圖上的柯爾特.45也標示了①）。



當某一個角色被消滅時，他將不會計算在玩家之間的距離中；所以有人被打死時，某些玩家之間的距離會縮短。

消滅一個角色

當一個角色失去他最後一點生命值時，他就被打死並且從遊戲中出局，除非他立即使用一張「啤酒」（見後詳述）。當玩家被打死而出局時，他必須公開他的職業卡，並將他的手牌及面前所有的紙牌全部棄掉。

懲罰及獎勵

- 如果警長殺死副警長，警長必須棄掉他全部的手牌以及面前所有的紙牌。
- 任何玩家消滅一位歹徒（即使開槍的人自己也是歹徒！）必須從牌庫抽三張牌做為獎勵。

遊戲結束

遊戲在下列條件之一達成時就會結束：

- a) 警長被殺，如果叛徒是唯一還活著的人，則叛徒獲勝；如果不只叛徒活著，則歹徒獲勝。
- b) 所有的歹徒及叛徒都被殺，警長及副警長獲勝。

範例1：所有的歹徒都被消滅，但叛徒仍在遊戲中，此時，遊戲繼續進行，叛徒必須一個人面對警長及副警長。

範例2：警長被殺死了，但是全部的歹徒也都死掉了，只剩下副警長和叛徒還在遊戲中。此時遊戲結束，由歹徒贏得遊戲。他們用生命換取勝利！

新遊戲

如果你接連進行不止一場遊戲，遊戲結束時還「活著」的玩家可以選擇保留他的角色卡（但不包括手牌及他面前的紙牌！）到下一場遊戲；而被消滅的玩家必須重新隨機抽取角色卡。

如果你想要讓每位玩家都有機會扮演警長，你可以在每場新遊戲開始前，先將警長的職業卡傳給下一位玩家，而其他的玩家則隨機抽取職業卡。

現在你已經熟悉了規則，讓我們來看看砰！的紙牌內容。

遊戲紙牌

武器

在遊戲一開始，每位玩家都有一把柯爾特.45左輪手槍，這不需要紙牌來表示，它已畫在你的玩家版圖上了。這把柯爾特.45只能射到距離為1的目標，換句話說，只能射到坐在你左手邊或右手邊的玩家。

想要打到距離超過1的目標時，玩家必須配備一些特別的武器卡，將新使用的武器卡覆蓋在柯爾特.45上來取代它。武器卡上有藍色無彈孔的外框、黑白插圖以及有數字的準心（見附圖），準心中的數字代表它的最大射程。你所配備的新武器會取代原本的柯爾特.45，直到這張紙牌因為某些原因被移除，即使它在你的玩家版圖上，還是可能被偷走（例如：有人使用驚慌！），或者被棄掉（例如：有人使用凱特·巴洛）。你唯一不會失去的就是你的老夥伴——柯爾特.45。

你只能配備一把武器，如果你面前已經有一張武器卡，想要使用一張新的武器卡時，你必須將你原有的那張棄掉。

注意：武器無法改變玩家之間的距離，它代表射擊時的最大射程。



連發槍

當你配備了這款武器時，可以在你的回合中使用任意張數的「砰！」。這些「砰！」可以瞄準相同或不同的玩家，距離限制是1。



砰！

「砰！」是減少其他玩家生命值的最主要紙牌。如果你想要使用一張「砰！」射擊另一位玩家時，要先判斷：

a) 該玩家和你之間的**距離** b) 你的**武器射程**是否可以達到這個距離

範例1：依左頁距離圖所示，讓我們假設A玩家想要射擊C玩家，換句話說，A玩家需要對C玩家使用一張「砰！」。正常來說C的距離為2，所以A需要一把可以射到這個距離的武器：一把史考菲爾德、一把雷明頓、一把卡賓槍、或一把溫徹斯特，但連發槍和原本的柯爾特.45無法射到。如果A裝備一張望遠鏡瞄準器，他和C的距離減為1，這樣他就可以用任何武器射到他。但如果C面前有一張野馬，這兩張紙牌的效用抵消，所以A看C的距離仍然為2。

範例2：如果D面前有一張野馬，則A看他的距離為4，如果要射擊D，A需要一把射程可以達到4的槍。

失手！

當你成為「砰！」的目標時，可以立即使用一張「失手！」（即使目前不是你的回合！）來閃躲這次攻擊。如果你沒有這麼做，就會**損失一點生命值**（將你玩家版圖上的一顆子彈放回桌面中央）。

如果你沒剩下任何子彈，代表你失去全部的生命值，**你就從遊戲中出局了**，除非你立即使用一張啤酒卡（見下節詳述）。你只能用「失手！」解除瞄準自己的射擊。將使用過的「砰！」放到棄牌堆，即使它的效果被取消了也一樣。



啤酒

這張牌讓你**恢復一點生命值**，從桌面拿取一顆子彈放到你的玩家版圖上。**你無法得到高於你在遊戲開始時的生命值！**而啤酒也不能用來幫助其他玩家。

啤酒有2種使用方法：

- 在你的回合正常使用
- 在你的回合之外使用，但**只有當你受到最後一擊時**（換句話說，這一擊讓你失去最後一點生命值），而不是任何你被射到時都可以使用。

啤酒在遊戲中只剩下**2位**玩家時**沒有效果**，因此即使你使用啤酒，也不會恢復生命值。

範例：你有2點生命值，但因炸藥爆炸而受到了3點傷害，如果你使用兩張啤酒將可以維持1點生命值而活下來（ $2 - 3 + 2$ ），但如果你只使用一張啤酒來回復1點生命值時，你仍然會被消滅，因為你的生命值仍然為零！



酒館

這張卡有兩個功能。橫線上方的符號代表：「恢復一點生命值」、針對「所有其他玩家」；橫線下方的另外一個功能：「你（使用這張牌的玩家）恢復一點生命值」。所以綜合起來的功能就是**遊戲中所有的玩家都恢復一點生命值**。

你不能在他人的回合使用酒館來恢復你失去的最後1點生命值，酒館並不是啤酒！



驛馬車與威爾斯·法歌

牌上的符號表示：從牌庫頂抽牌，驛馬車抽2張牌，威爾斯·法歌抽3張牌。



雜貨店

當你使用這張牌時，依目前仍然在遊戲中的人數（活著的人），從牌庫翻開相同數量的紙牌。從你開始按照順時鐘方向，每位玩家輪流從這些翻開的紙牌中挑選一張加入自己的手牌中。



驚慌！

牌上符號代表：從「距離為1的玩家」處「抽一張牌」。

記得，武器並不會改變這個距離，但是「野馬」與「望遠鏡瞄準器」可以使距離改變。



凱特·巴洛

強制讓「任何一位玩家」棄掉一張牌，沒有距離限制。



格林機關槍

牌上符號代表「對所有其他玩家」砰！一槍，而且不管距離。雖然格林機關槍對所有其他玩家砰！一槍，但它不算一張「砰！」。

在你的回合，你可以使用任意張數的格林機關槍，但是只能使用1張「砰！」。



印地安人！

不包括使用這張牌的玩家在內，所有其他玩家棄掉一張「砰！」，若有人不能或不願如此做，此人損失一點生命值。

「失手！」或是啤酒桶對這張紙牌無效。



決鬥

使用這張牌的玩家可以挑戰任何一位玩家（盯著他的眼睛！）。被挑戰的玩家可以棄掉一張「砰！」（即使目前不是他的回合）。

如果他這麼做了，發起挑戰的玩家可以接著再棄掉一張「砰！」，如此輪流進行，直到其中一人無法或不願棄掉「砰！」時，此人損失一點生命值，決鬥也就到此結束。在決鬥中不可以使用「失手！」或是啤酒桶。決鬥不是一張「砰！」，且在決鬥中使用的「砰！」不計算在你每回合可以使用的一張「砰！」的限額中。



野馬

當你面前有一張野馬時，其他玩家看你的距離增加1。然而，你看其他玩家的距離仍然維持正常。

範例：在「玩家間的距離」圖中，如果A面前有一張野馬，B和F看他的距離為2，C和E看他的距離為3，而D看他的距離為4。但是A看其他人的距離仍維持正常。



望遠鏡瞄準器

當你面前有一張望遠鏡瞄準器時，你看其他玩家的距離減少1。然而，別人看你的距離仍然維持正常。距離小於1時，仍視為1。

範例：在「玩家間的距離」圖中，如果A面前有一張望遠鏡瞄準器，他看玩家B及F的距離為1，他看C和E的距離為1，而D的距離為2。但是其他人看A的距離仍維持正常。



抽牌判定！

有些牌（啤酒桶、監獄、炸藥）的內文中有撲克牌的某些花色和數值，還有等號和其效果。使用這種紙牌時必須先進行「抽牌判定！」，也就是說，你必須翻開牌庫頂的第一張牌，將它丟進棄牌堆，並看這張牌左下角的撲克符號。如果這張翻開的牌上的花色（及數字）符合你所使用的紙牌上的要求，則這次「抽牌判定！」成功，你使用的這張紙牌產生效果；抽來判定的紙牌一定要棄掉，它不會產生其他效果。

如果所使用的紙牌上要求特別的數值範圍時，抽來判定的紙牌不只花色要相同，數值也必須在這個範圍之內。數值的順序為：2—3—4—5—6—7—8—9—10—J—Q—K—A。



啤酒桶

當你成為「砰！」的目標，如果你面前有一張啤酒桶，可進行「抽牌判定！」：

- 翻開牌庫頂的第一張牌，如果左下角的符號是紅心，你就躲過了這次的攻擊，這個效果和你使用一張「失手！」是一樣的。
- 如果翻開的牌不是紅心，那啤酒桶的效果並未啟動。

範例：有位玩家對你使用一張「砰！」，你面前的啤酒桶讓你可以進行「抽牌判定！」，你翻開牌庫頂第一張牌並將它丟入棄牌堆，這是一張紅心4，「抽牌判定！」成功，啤酒桶的效果被啟動來取消「砰！」的效果。如果翻開的牌不是紅心，啤酒桶的效果就不會啟動，但是你仍然可以使用一張「失手！」來閃躲這次的攻擊。



監獄

使用監獄時，將此牌放在任一位玩家面前（不管距離），這位玩家就被關進監獄。如果你被關在監獄中，在你的回合開始前，你必須進行「抽牌判定！」：

- 如果抽到紅心，你就越獄成功，將監獄棄掉並繼續進行你的回合。
- 否則，將監獄卡棄掉，暫停一回合。

即使你在監獄中，你仍然可能成為他人使用「砰！」的目標。在需要的時候，你還是可以在其他人的回合中使用「失手！」及啤酒。你不能對警長使用監獄。



炸藥

使用炸藥時，將此牌放在自己面前，它會在場上停留一整輪。當你開始你的下一個回合前，你必須進行「抽牌判定！」：

- 如果你抽到的牌花色為黑桃，數值為2-9其中之一，炸藥爆炸，棄掉炸藥，並且立刻損失3點生命值。
- 否則，將炸藥傳給坐在你左手邊的玩家，在他的回合開始前，他也必須進行「抽牌判定！」。



玩家持續傳遞炸藥直到它爆炸為止，除非炸藥被驚慌！抽走，或是被凱特·巴洛棄掉。如果玩家同時有炸藥及監獄兩張牌需要判定時，先做炸藥判定。如果玩家因炸藥受到傷害（或是被消滅），這個傷害不算是由任何玩家所造成的。

紙牌上的符號

紙牌上的符號代表了這張牌的功能：



和「砰！」一樣：減少一點生命值。



和「失手！」一樣：取消  的效果。



恢復一點生命值。除非有其他說明，否則只有使用這張牌的玩家能獲得這個效果。



抽一張牌。如果有指定任何玩家（見其他符號），那麼你可以從他的**手牌**中隨機抽一張牌，或是你可以**選擇**一張他**面前**的牌。如果沒有指定任何玩家，則從牌庫頂抽牌。不管發生以上哪種情況，都將抽來的牌加入到你的手牌中。



強制棄掉一張牌。你可以強制一位特定的玩家隨機棄掉一張**手牌**，或是你可以選擇棄掉一張他面前的紙牌。



表示你可以選擇任何一位玩家，忽略你們彼此之間的距離。



表示紙牌效果的目標為所有**其他**玩家（換句話說，不包括使用這張牌的玩家），忽略玩家之間的距離。



表示紙牌效果的目標為任何一位在你射程內的玩家。



表示紙牌效果的目標為任何一位距離小於等於這個數字的玩家。

注意：野馬和望遠鏡瞄準器可以改變這個距離，但武器無法改變這個距離。

遊戲中的角色



巴特·卡西迪 (4點生命值)

每當他損失一點生命值時，他立即從牌庫抽一張牌。



黑傑克 (4點生命值)

在他回合的步驟一中，他公開他所抽的第二張牌，如果這張牌是紅心或方塊時，他可以再抽一張牌（這張牌不須公開）。



凶神賈奈特 (4點生命值)

她可以把「砰！」當「失手！」用，或把「失手！」當「砰！」用。如果她把「失手！」當「砰！」來使用時，她在這一回合就不能再使用另一張「砰！」（除非她配備了連發槍）。



艾爾·格林哥 (3點生命值)

每當他因其他玩家所使用的紙牌而損失一點生命值時，他就從那位玩家的手牌中隨機抽一張牌（每一點生命值抽一張牌）。如果那位玩家沒有手牌了，很抱歉！他就抽不到任何紙牌。注意：炸藥帶來的傷害不算是由任何玩家所造成的。



傑西·瓊斯 (4點生命值)

在他回合的步驟一中，他可以選擇從牌庫抽一張牌，或是從任何一位玩家的手牌中隨機抽一張牌，作為他本回合要抽的第一張牌；之後，他從牌庫抽第二張牌。



喬多內 (4點生命值)

在任何時候，他都被視為有一張隱形的啤酒桶在面前。當他成為「砰！」的目標時，他可以進行「抽牌

判定！」，如果是紅心他就閃過。如果他真的有一張啤酒桶在面前，他就可以進行兩次抽牌判定，讓他在「失手！」之前有兩次機會可以閃躲「砰！」。



工具人卡爾森 (4點生命值)

在他回合的步驟一中，他可以看牌庫頂的三張牌，選擇其中兩張做為本回合的抽牌，並將另一張牌面朝下放回牌庫頂。



幸運公爵 (4點生命值)

每當他進行「抽牌判定！」時，他翻開牌庫頂的兩張牌，並且選擇其中一張做為判定結果。之後將這兩張牌丟入棄牌堆。



保羅·瑞格萊特 (3點生命值)

在任何時候，他都被視為有一張隱形的野馬在面前，所以，所有其他玩家看他的距離加1。如果他真的有一張野馬在面前，他可以累加這效果，所有其他玩家看他的距離總共加2。



派德羅·拉米雷茲 (4點生命值)

在他回合的步驟一中，他可以選擇抽棄牌堆頂的那一張牌作為他本回合要抽的第一張牌；之後，他從牌庫抽第二張牌。



蘿絲·杜蘭 (4點生命值)

任何時候，她都被視為有一張隱形的望遠鏡瞄準器在面前，所以，她看所有其他玩家的距離減1。如果她真的有一張望遠鏡瞄準器在面前，她可以累加這效果，她看所有其他玩家的距離總共減2。

**席德·可臣 (4 點生命值)**

他可以在任何時候棄掉 2 張手牌來恢復一點生命值。如果他想要並且能夠這麼做時，他可以重複執行這個能力。但記住，你無法得到高於你在遊戲開始時的生命值！

**殺手史拉伯 (4 點生命值)**

玩家必須出 2 張「失手！」才能閃過他的「砰！」。如果啤酒桶的效果判定成功，只算一張「失手！」。

**蘇西·拉法葉 (4 點生命值)**

當她手中沒有手牌時，她從牌庫頂抽一張牌。

**禿鷹山姆 (4 點生命值)**

當一位玩家在遊戲中被消滅時，山姆接收他所有的手牌及面前的牌，將這些牌加入山姆的手牌中。

**威利小子 (4 點生命值)**

他在他的回合中可以使用任意張數的「砰！」。

注意事項

- 任何有「失手！」符號  的紙牌，都可以用來取消有「砰！」符號  紙牌的效果。
- 你每回合只能使用 1 張「砰！」，但是可以使用任意數量有  符號的其他紙牌。
- 你面前不能有兩張相同的紙牌。
- 你只能配備 1 把武器，不管發生什麼事你至少會有 1 把柯爾特 .45。
- 武器不會改變玩家間的距離，它們標示出你的射擊範圍。
- 啤酒在遊戲中只剩下兩位玩家時沒有效果。
- 當你失去最後一點生命值時，你只能用啤酒而非酒館來恢復生命值。

珍藏子彈

為了記錄你現有的生命值，你可以拿取一張這場遊戲中未用到的角色卡，面朝下放置在桌上，用你這回合的角色卡部份覆蓋它，讓它露出等同於你現在生命值的子彈數量，當生命值減少或增加時，請將你的角色卡向上或下移動（如圖所示）。這讓砰！更便於攜帶，伴你行走天涯。

傑西·瓊斯有 3 點生命值





2002
盧卡遊戲獎
最佳義大利遊戲



2003
原創獎
最佳傳統紙牌遊戲
最佳紙牌設計

注意：本說明書中使用的「你」、「他」均泛指女性與男性。

感謝所有的遊戲測試者、測試團隊及玩家所提出的寶貴意見。

作家要親自感謝 Luigi Valentini 西洋棋聚樂部所有成員的堅定支持與熱忱。

作家 Emiliano Sciarra

研發 Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

插畫 Alessandro Pierangelini | 美術設計 Stefano De Fazi

中文翻譯 蘭居岳，閻明祥，兩百 | 中文排版 Idgie Lo

版權所有

BANG!®-4th edition © 2002-2020 daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna, 24, 06132 Perugia, ITALY

All rights reserved. www.dvgiochi.com

中文版權所有

©2010-2020 新天鵝堡企業有限公司 Swan Panasia Co., Ltd.

106021 台北市新生南路三段56巷7號1樓 Tel 電話：+886-2-2369-2527

1F, No. 7, Lane 56, Sec. 3, Xinsheng S. Rd., Taipei City 106021, Taiwan

Service 客服：+886-2-2930-8983 Tax Reg. No. 統一編號：13120886

www.swanpanasia.com info@swanpanasia.com

