

BANG!

EXPANSION PACK



WILD WEST SHOW

Contenuto: 8 personaggi,
10 carte da gioco.

Aggiungi i nuovi personaggi a quelli originali di **BANG!** Prima di iniziare, rimuovi la carta intitolata *Wild West Show* e mescola le altre carte "Wild West Show" coperte, in un mazzetto separato dalle carte da gioco. Poi aggiungi *Wild West Show* in fondo al mazzetto (detto **WWS**), e mettilo al centro del tavolo. Il gioco procede come al solito, con la seguente modifica: quando giochi *Diligenza* o *Wells Fargo*, prendi il mazzetto **WWS** e mettilo davanti a te. Poi gira la prima carta, e leggi a voce alta il suo effetto. Quell'effetto è ora valido per tutti, e continua finché non viene giocata una nuova *Diligenza* o *Wells Fargo*. Chi gioca la successiva *Diligenza* o *Wells Fargo* prende il mazzetto **WWS**, gira una nuova carta che sostituisce la precedente, e via di seguito. La carta precedente viene tolta dal gioco.

Eccezione: una volta scoperta, la carta *Wild West Show* resta in gioco fino alla fine della partita e non viene più sostituita.

Nuovi personaggi

Flint Westwood: la carta dalla tua mano è a scelta, non a caso. Se il giocatore bersaglio ha una sola carta, ne ricevi solo una.

Gregory Deck: i personaggi validi sono solo quelli del gioco base. Al tuo prossimo turno, puoi decidere di tenere i personaggi pescati oppure cambiarli. Se decidi di cambiarli, devi cambiarli entrambi. Questa abilità si applica anche a inizio partita.

John Pain: la carta presa così non può essere usata subito; devi attendere che finisca l'effetto precedente. Ad esempio, se è una *Birra* e perdi contestualmente l'ultimo punto vita, non puoi giocarla.

Lee Van Kliff: la carta a bordo marrone può essere anche un altro **BANG!** Puoi ripetere una sola volta ciascun effetto. Se ripeti l'effetto di *Diligenza* o *Wells Fargo*, la carta **WWS** cambia solo la prima volta. Ripetere l'effetto conta come una carta giocata, se in gioco c'è *Miss Susanna*.
Teren Kill: se l'"estrarre!" fallisce, non puoi giocare una *Birra* per salvarti.

Nuove carte

Camposanto: i giocatori rientrano in gioco in modo definitivo. Quindi restano in gioco anche dopo che il *Camposanto* termina il suo effetto, se sono ancora vivi.

Darling Valentine: i giocatori poi pescano anche le solite 2 carte dal mazzo.

Dorothy Rage: se il giocatore che obblighi non ha quella carta, deve mostrare la mano. Se ce l'ha, deve giocarla come se fosse lui di turno, anche per il calcolo della distanza. Sei tu però a scegliere eventuali bersagli.

Lady Rosa del Texas: porta con te tutte le tue carte, la plancia, e tutto il resto!

Miss Susanna: non si applica a chi salta il turno per la *Prigione*.

Regolamento di conti: Big Spencer può usare i **BANG!** come *Mancato!* e Lee Van Kliff può scartare una qualsiasi carta per usare la sua abilità.

Wild West Show: è come se tutti avessero l'obiettivo del Rinnegato, ma i veri ruoli restano gli stessi (lo Sceriffo non può andare in *Prigione*, e chi elimina un Fuorilegge pesca 3 carte). Se lo Sceriffo è eliminato, si prosegue. La vittoria è individuale.



Le carte di *Wild West Show* riportano questo simbolo.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto. Per domande, commenti e suggerimenti: www.dvgames.com - info@dvgiochi.com

BANG!® **A Fistful of Cards**™ Copyright © MMIV
BANG!® **High Noon**™ Copyright © MMIII
BANG!® **The Valley of Shadows**™ Copyright © MMXIV
BANG!® **Wild West Show**™ Copyright © MMX

Ideazione: Emiliano Sciarra **Illustrazioni:** Alberto Bontempi, Toni Cittadini, Eriadan, et al.



daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.



Contenuto: 8 personaggi,
16 carte da gioco.

Indiani, ecc.). Il *Mancato!* previene gli effetti solo per te, non per gli altri.

Nuove carte

In questa espansione trovi 8 nuovi personaggi (da mescolare a quelli originali) e 16 nuove carte da gioco (da mescolare a quelle del gioco base). Quando un effetto richiede una carta *BANG!* o *Mancato!* (es.: *Colorado Bill*, *Mick Defender*, *Taglia*, ecc.), devi usare proprio una **carta BANG!** o *Mancato!* o una carta che conta come **carta BANG!** o *Mancato!* (ad es. *LeMat*, *Calamity Janet*, ecc., ma non *Gatling*, *Sventagliata*, ecc.).

Nuovi personaggi

Black Flower: puoi usare una qualunque carta di fiori come *BANG!* in aggiunta al singolo *BANG!* per turno.

Colorado Bill: carte come *Mancato!* o *Barile* o l'abilità di *Jourdonnais* non possono essere usate.

Der Spot-Burst Ringer: la carta *BANG!* non conta per il limite di una carta *BANG!* a turno.

Evelyn Shebang: devi scegliere se pescare 0, 1 o 2 carte prima di pescare (non puoi pescare una carta, guardarla, e poi scegliere di "sparare" la seguente).

Henry Block: la carta è pescata (o scartata) solo dopo che il *BANG!* automatico è stato risolto. Funziona ad es. contro *Jesse Jones* e *Pat Brennan*, ma non contro abilità automatiche tipo quella di *El Gringo*.

Mick Defender: l'abilità funziona anche contro carte che coinvolgono più giocatori (*Gatling*,

Fantasma (2x): un fantasma è in gioco a tutti gli effetti ma non ha punti vita; quindi, alla fine del turno, scarta tutte le carte in mano. Se la carta *Fantasma* viene tolta, il fantasma esce di nuovo dal gioco.

Fuga: funziona anche su carte che coinvolgono più giocatori (*Gatling*, *Indiani*, ecc.).

LeMat: la carta giocata vale come carta *BANG!*, quindi ne puoi giocare comunque solo 1.

Mira: è comunque sufficiente 1 solo *Mancato!* per evitare il colpo.

Salvo! puoi anche prevenire un danno inferto da te.

Serpente a sonagli: resta in gioco anche dopo aver fatto danno. L'ordine di controllo è: *Dinamite* > *Prigione* > *Serpente a sonagli*.

Sventagliata: conta come il tuo unico *BANG!* del turno. Il *BANG!* secondario è obbligatorio ed è sparato anche se il primo viene annullato.

Taglia: resta in gioco finché non viene rimossa in qualche modo (*Panico!*, ecc.).

Tomahawk: la massima distanza raggiungibile è 2, ma può essere usato anche a distanza 1.

Tornado: se non hai in mano carte da scartare, peschi comunque 2 carte.

Ultimo giro: può essere giocato quando si resta in 2, ma mai fuori turno.



Le carte di *The Valley of Shadows* riportano questo simbolo.



Contenuto: 13 carte *High Noon* e 15 carte *A Fistful of Cards*.

Queste due espansioni, originariamente pubblicate in confezioni separate, sono oggi presentate assieme perché hanno le stesse regole.

High Noon (*Mezzogiorno di Fuoco*) e **A Fistful of Cards** (*Per un Pugno di Carte*) sono due espansioni per *BANG!* (riconoscibili dal dorso differente e dal colore del bordo) che usano entrambe le stesse regole. Il gioco si svolge come in *BANG!*, tranne che per quanto segue. Lo Sceriffo sceglie rispettivamente la prima o la seconda tra queste due espansioni, mischia a parte queste carte, coperte, e mette la carta *Mezzogiorno di Fuoco* (*Per un Pugno di Carte*, se state usando la seconda espansione) in cima. Poi ribalta tutto il mazzetto mettendolo **scoperto** accanto a sé, in modo che *Mezzogiorno di Fuoco* (o *Per un Pugno di Carte*, rispettivamente) risulti l'ultima carta. Dal secondo giro di gioco in poi lo Sceriffo, prima di iniziare il proprio turno, prende dal mazzetto la carta in cima (avendo

cura che sul mazzo resti visibile solo la carta seguente), la legge ad alta voce e la pone al centro del tavolo a formare una pila. Questa carta in cima alla pila nel centro del tavolo è ora in gioco, e i giocatori dovranno seguire i suoi effetti, fino a quando essa non sarà coperta da una nuova carta.

L'ultima carta del mazzetto, *Mezzogiorno di Fuoco* o *Per un Pugno di Carte*, resta in gioco e ha effetto **fino a fine partita**.

Potete usare insieme queste due espansioni in questo modo: lo Sceriffo mette da parte *Mezzogiorno di Fuoco* e *Per un Pugno di Carte*; mischia assieme le restanti carte, coperte, e ne pesca casualmente dodici (di più se volete una partita più lunga). Mette **in cima** al mazzetto una carta a caso tra le due messe da parte, e ripone nella scatola tutte le altre. Poi **ribalta** il mazzetto mettendolo **scoperto** accanto a sé.

Nota alle carte: "All'inizio del turno" significa che la carta ha effetto prima di ogni altra azione. Per *Rimbalzo* e *Roulette Russa*, può essere usata qualsiasi carta con il simbolo di *Mancato!* 