

BANG!®

Ein Spiel für 4-7 Spieler ab 8 Jahren

Der Showdown zwischen dem Sheriff und den Banditen erreicht seinen Höhepunkt. Währenddessen schmiedet der geheimnisvolle Gesetzlose seine eigenen Pläne und versucht beide Seiten gegeneinander auszuspielen. Schon fliegen die ersten Kugeln durch die gespenstisch leeren Straßen der Stadt. Auf wessen Seite wirst du stehen?

INHALT

- 7 Rollenkarten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Banditen, 1 Gesetzloser



- 16 Charakterkarten



- 80 Spielkarten



- 7 Übersichtskarten



- 7 Spieler-Tableaus



- 30 Patronen-Marker



- Diese Spielregel

SPIELZIEL

Abhängig von ihrer Rolle verfolgen die Spieler unterschiedliche Ziele:



Der Sheriff muss alle Banditen und den Gesetzlosen ausschalten, um Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten.



Die Hilfssheriffs helfen dem Sheriff und beschützen ihn. Sie haben das gleiche Ziel wie er, koste es, was es wolle.



Die Banditen wollen den Sheriff töten. Sie haben aber auch keine Skrupel sich gegenseitig auszuschalten, um sich einen Vorteil zu verschaffen!



Der Gesetzlose versucht beide Seiten gegeneinander auszuspielen und der letzte Überlebende zu sein.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen die Patronen-Marker vorsichtig aus dem Stanzrahmen gelöst werden.

Jeder Spieler erhält ein **Spieler-Tableau**. Es dient zum Ablegen der Rollen-, Charakter- und Waffenkarten, sowie der Patronen-Marker.

Abhängig von der Spielerzahl werden folgende **Rollenkarten** benötigt:

- 4 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 2 Banditen
- 5 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 2 Banditen, 1 Hilfssheriff
- 6 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 3 Banditen, 1 Hilfssheriff
- 7 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 3 Banditen, 2 Hilfssheriffs

Die Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird 1 Rollenkarte verdeckt ausgeteilt. Die Spieler sehen sich ihre Rollenkarte an, müssen sie aber vor den anderen Spielern **geheim halten**. Nur der **Sheriff** muss sich zu erkennen geben, indem er seine Rollenkarte **aufdeckt**.

Danach werden die **Charakterkarten** gemischt und jedem Spieler wird 1 Charakterkarte verdeckt ausgeteilt. Reihum **decken** die Spieler ihre Charakterkarte **auf** und lesen den Namen und die Spezialfähigkeit ihres Charakters vor.

Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler so viele **Patronen-Marker** als **Lebenspunkte**, wie auf seiner Charakterkarte angegeben. Der **Sheriff** nimmt sich 1 zusätzlichen Marker. Er **startet** also **mit 1 Lebenspunkt mehr**.

Die restlichen Spieler-Tableaus, Rollen- und Charakterkarten werden für diese Partie nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Anschließend werden die **Spielkarten** gemischt und jedem Spieler verdeckt so viele Handkarten, wie er Patronen-Marker besitzt, ausgeteilt. Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt. Daneben wird Platz für einen Ablagestapel gelassen.

Hinweis: Für die ersten Partien kann eine vereinfachte Version gespielt werden, indem die Spielkarten mit dem Buchsymbol aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt werden.



Charaktere

Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit, die ihn einzigartig macht. Die auf der Charakterkarte angegebenen Patronen zeigen an, wie viele Lebenspunkte in Form von Patronen-Markern der Spieler zu Beginn des Spiels besitzt (Ausnahme: Sheriff). Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, ist er eliminiert und scheidet aus dem Spiel aus.

Handkartenlimit

Die aktuelle Anzahl der Patronen-Marker eines Spielers gibt auch an, wie viele Karten er am Ende seines Zuges auf der Hand halten darf.

Beispiel: Jesse Jones hat 4 Lebenspunkte. Er kann also viermal getroffen werden, bevor er aus dem Spiel ausscheidet. Außerdem darf er am Ende seines Zuges bis zu 4 Karten auf der Hand behalten.

Verliert er im Spielverlauf 1 Lebenspunkt und besitzt nur noch 3 Patronen-Marker, hat er nur noch ein Handkartenlimit von 3 Karten. Es ist jedoch möglich, Lebenspunkte zurückzugewinnen.

DAS SPIEL

Der Sheriff beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt. Jeder Zug eines Spielers ist in 3 Phasen unterteilt:

1. Phase: 2 Karten ziehen
2. Phase: Beliebige viele Karten ausspielen
3. Phase: Überzählige Karten abwerfen

1. Phase: 2 Karten ziehen

Der Spieler zieht die beiden obersten Karten vom Nachziehstapel.

Achtung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der im Spielverlauf entstandene Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

2. Phase: Beliebige viele Karten ausspielen

In dieser Phase darf der Spieler beliebig viele Spielkarten ausspielen. Es gibt dabei **3 Einschränkungen:**

- Er darf nur **1 BANG!-Karte pro Zug** spielen.
Dieses Limit gilt nur für **BANG!**-Karten, nicht für Karten mit dem **BANG!**-Symbol ~~X~~.
- Er darf **von jeder Karte nur 1 Exemplar** im Spiel haben.
Es dürfen also nie 2 Karten mit dem gleichen Namen vor ihm liegen.
Beispiel: Wenn er 1 Fass ausspielt, kann er kein weiteres Fass ausspielen, weil er sonst 2 Karten mit dem gleichen Namen vor sich ausliegen hätte.
- Er darf **nur 1 Waffe** im Spiel haben.
Spielt er eine neue Waffe aus, muss er seine bisherige abdecken beziehungsweise abwerfen.

Es gibt 2 Arten von Spielkarten:

Karten mit braunem Rand haben nach dem Ausspielen einen einmaligen Soforteffekt. Dieser Effekt wird durch den Text beziehungsweise die Symbole auf der jeweiligen Karte beschrieben. Nach der Anwendung ihres Effekts werden sie sofort auf den Ablagestapel abgeworfen.

Karten mit blauem Rand sind Gegenstände, Waffen oder Ähnliches. Die Spieler spielen diese Karten offen vor sich aus, wo sie zunächst liegen bleiben (Ausnahme: *Gefängnis*). Blaue Karten, die vor den Spielern ausliegen, gelten als „im Spiel“ befindlich. Der Effekt dieser Karten hält an, bis sie abgeworfen oder aus einem anderen Grund entfernt werden (z.B. durch *Cat Balou*). Ein Spieler darf beliebig viele Karten mit blauem Rand im Spiel haben, jedoch nicht mehrere Karten mit gleichem Namen.



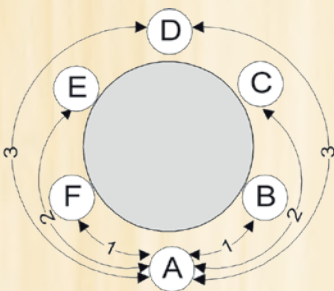
3. Phase: Überzählige Karten abwerfen

Kann oder möchte der Spieler keine weiteren Karten ausspielen, prüft er, ob er sein derzeitiges Handkartenlimit überschritten hat. Er muss nun überzählige Karten seiner Wahl abwerfen.

Anschließend beendet der Spieler seinen Zug und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

Der Abstand zwischen den Spielern

Der Abstand zwischen 2 Spielern ist die **minimale Anzahl an Plätzen zwischen ihnen**. Je nach kürzerer Distanz wird im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn gezählt (siehe Abbildung). Einige Karten erfordern die Prüfung des Abstands zu einem Ziel. Mit dem *Colt.45* kann ein Spieler nur Ziele direkt links und rechts von ihm – also Spieler in einem **Abstand von 1** – treffen (siehe die 1 des *Colt.45* auf dem Spieler-Tableau). Wird ein Spieler eliminiert, zählt er bei der Berechnung des Abstands nicht mehr mit: Andere Spieler „kommen näher“, wenn jemand eliminiert wird.



Einen Spieler eliminieren

Wenn ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist er eliminiert und scheidet aus dem Spiel aus (Ausnahme: Er spielt sofort 1 Bier). Ein eliminiertes Spieler deckt seine **Rollenkarte** auf und zeigt sie allen Spielern. Anschließend wirft er seine Handkarten und seine noch im Spiel befindlichen Karten ab.

Strafe und Belohnung

- **Eliminiert der Sheriff einen Hilfssheriff**, muss er zur Strafe alle Karten, die er auf der Hand und im Spiel hat, abwerfen.
- **Jeder Spieler, der einen Banditen eliminiert** – auch wenn er selbst ein Bandit ist – zieht als Belohnung 3 Karten vom Nachziehstapel.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn 1 der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der Sheriff wurde eliminiert.** Ist in diesem Moment der Gesetzlose **der einzige Überlebende**, hat er gewonnen. Ansonsten gewinnen die Banditen.
- Alle Banditen und der Gesetzlose wurden eliminiert.** Der Sheriff und seine Hilfssheriffs haben gewonnen.

Beispiel 1: Alle Banditen wurden eliminiert, aber der Gesetzlose ist noch im Spiel. In diesem Fall wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt. Der Gesetzlose muss nun dem Sheriff und den Hilfssheriffs alleine gegenüberreten.

Beispiel 2: Der Sheriff wurde eliminiert, alle Banditen ebenfalls. Es sind noch ein Hilfssheriff und der Gesetzlose im Spiel. Das Spiel endet sofort und die Banditen haben gewonnen! Sie haben ihr Ziel auf Kosten ihres eigenen Lebens erreicht!

NEUES SPIEL

Wenn mehrere Partien nacheinander gespielt werden, dürfen sich die Spieler, die eine Partie „überlebt“ haben, entscheiden ihre Charaktere für das nächste Spiel zu behalten (nicht aber ihre Handkarten oder ihre Karten im Spiel). Spieler, die eliminiert wurden, müssen zufällig eine neue Charakterkarte ziehen. Damit jeder Spieler einmal Sheriff sein kann, können sich die Spieler darauf einigen, diese Rollenkarte von Spiel zu Spiel weiterzugeben und die anderen Rollenkarten zufällig zu verteilen.

DIE KARTEN

Waffen

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem **Colt.45** Revolver. Dies wird nicht durch eine Karte angezeigt, sondern ist auf jedem Spieler-Tableau eingezeichnet. Mit dem **Colt.45** kann ein Spieler nur **Ziele in einem Abstand von 1** – also die Spieler direkt links und rechts von ihm – treffen.



Um Ziele in einem Abstand von mehr als 1 zu treffen, muss der Spieler eine bessere Waffe ausspielen. Diese wird auf den **Colt.45** gelegt. Waffen können an dem blauen Rand ohne Einschusslöcher, der schwarz-weißen Abbildung und der Zahl im Fadenkreuz erkannt werden. Diese Zahl gibt den **maximal erreichbaren Abstand** an. Eine im Spiel befindliche Karte mit einer Waffe ersetzt den **Colt.45** so lange, bis sie aus irgendeinem Grund entfernt wird. Zum Beispiel können Waffen durch **Panik!** gestohlen werden oder der Spieler kann durch **Cat Balou** gezwungen werden, seine Waffe abzuwerfen. Die einzige Waffe, die er niemals verlieren kann, ist der gute alte **Colt.45**.



Ein Spieler kann immer **nur 1 Waffe im Spiel** haben. Will er eine neue Waffe ausspielen, muss er den **Colt.45** überdecken beziehungsweise seine derzeitige Waffe abwerfen.

Wichtig: Waffen verändern nicht den Abstand zwischen den Spielern. Sie geben nur den maximal erreichbaren Abstand beim Schießen an.

Volcanic

Hat ein Spieler diese Waffe im Spiel, darf er in seinem Zug beliebig viele **BANG!**-Karten spielen. Diese **BANG!**-Karten können auf 1 Ziel oder auf verschiedene Ziele gespielt werden. Alle Ziele müssen sich jedoch im Abstand von 1 befinden.



BANG! und Fehlschuss!

BANG!-Karten sind die beste Methode, um die Lebenspunkte der anderen Spieler zu reduzieren. Will ein Spieler eine **BANG!**-Karte ausspielen und auf einen anderen Spieler zielen, überprüft er zunächst:

- wie groß **der Abstand** zu seinem Ziel ist und
- ob er mit seiner **Waffe in der Lage ist das Ziel zu erreichen**.



Beispiel 1: Ann (A) will auf Carl (C) schießen (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4) und spielt 1 **BANG!**-Karte aus. Da sich Carl in einem Abstand von 2 befindet, benötigt Ann dazu eine Waffe, die auf diesen Abstand schießen kann: eine Schofield, eine Remington, einen Karabiner oder eine Winchester, nicht jedoch eine Volcanic oder den Colt.45. Hätte Ann ein Zielfernrohr im Spiel, würde sie Carl in einem

Abstand von 1 sehen und könnte daher jede beliebige Waffe nutzen, um auf ihn zu schießen. Hätte Carl wiederum einen Mustang im Spiel, würden sich die beiden Karten gegenseitig aufheben und Ann würde Carl immer noch in einem Abstand von 2 sehen.

Beispiel 2: Hätte Dan (D) einen Mustang im Spiel, würde Ann ihn in einem Abstand von 4 sehen und bräuchte einen Karabiner oder eine Winchester, um ihn zu treffen.

Wird ein Spieler von einem **BANG!** getroffen, kann er sofort einen *Fehlschuss!* ausspielen – auch wenn er nicht am Zug ist – um den Treffer abzuwehren. Tut er das nicht, **verliert er 1 Lebenspunkt** und muss 1 Patronen-Marker abgeben. Abgeworfene Patronen kommen auf einen Stapel in der Mitte des Tisches. Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, ist er eliminiert und **scheidet aus dem**



Spiel aus, es sei denn, er spielt sofort 1 *Bier* (siehe nächster Abschnitt). Durch einen *Fehlschuss!* kann ein Spieler nur Schüsse abwehren, die auf ihn selbst abgegeben wurden – er darf damit nicht andere Spieler beschützen. Die **BANG!**-Karte wird in jedem Fall abgeworfen, egal ob der Treffer abgewehrt wurde oder nicht.

Bier

Spielt der Spieler 1 *Bier* aus, **erhält** er 1 Lebenspunkt **zurück** und nimmt sich 1 Patronen-Marker.

Wichtig: Ein Spieler kann jedoch nie mehr Lebenspunkte besitzen, als er zu Beginn des Spiels hatte!

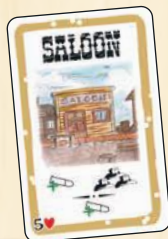


Ein *Bier* kann nicht genutzt werden, um anderen Spielern zu helfen. Es darf auf 2 Arten eingesetzt werden:

- wie gewohnt während des Zuges des Spielers *oder*
- außerhalb seines Zuges, jedoch **nur**, wenn er gerade einen Treffer erhalten hat, der ihn **eliminieren** würde.

Bier hat **keinen Effekt**, wenn nur noch **2 Spieler** im Spiel sind. In diesem Fall erhält der Spieler für das ausgespielte *Bier* keinen Lebenspunkt zurück.

Beispiel: Ein Spieler hat noch 2 Lebenspunkte übrig und erhält 3 Treffer durch das Dynamit. Wenn er sofort 2 *Bier* ausspielt, bleibt er im Spiel und hat danach noch 1 Lebenspunkt (2 - 3 + 2). Könnte er nur 1 *Bier* ausspielen, wäre er trotzdem eliminiert.



Saloon


Karten mit mehreren Symbolen in 2 Zeilen, haben 2 Effekte, die nacheinander von oben nach unten ausgeführt werden. Im *Saloon* erhalten zunächst alle anderen Spieler 1 Lebenspunkt zurück. Anschließend erhält der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, ebenfalls 1 Lebenspunkt zurück. Ein Spieler darf den *Saloon* nicht außerhalb seines Zuges spielen, wenn er seinen letzten Lebenspunkt verliert: Der *Saloon* ist kein *Bier*.

Jede Karte zeigt 1 oder mehrere Symbole



Zählt als **BANG!**:
Das Ziel verliert 1 Lebenspunkt.



Zählt als *Fehlschuss!*:
Verhindert den Effekt von 



1 Lebenspunkt zurückerhalten:
Nur der Spieler, der die Karte ausspielt, profitiert von diesem Effekt, sofern nicht anders angegeben.



Abwerfen 1 Karte erzwingen:
Der Ausspielende zwingt einen anderen Spieler 1 **zufällig gewählte** Karte aus dessen **Hand** abzuwerfen **oder wählt** 1 von dessen **im Spiel** befindlichen Karten, die er abwerfen muss.



1 Karte ziehen:
Ist kein Ziel angegeben, zieht der Spieler die oberste Karte vom Nachziehstapel. Ist zusätzlich ein Spieler als Ziel angegeben, zieht der Ausspielende 1 **zufällig gewählte** Karte aus dessen **Hand** oder wählt 1 von dessen **im Spiel** befindlichen Karten. Der Ausspielende nimmt die Karte in jedem Fall auf die Hand.

AUF DEN KARTEN

...ole, die den Effekt der Karte angeben.



1 beliebiger Spieler:

Gibt an, dass der Effekt einem beliebigen Spieler – auch sich selbst – zugeordnet werden kann, unabhängig vom Abstand.



Alle anderen Spieler:

Gibt an, dass der Effekt unabhängig vom Abstand alle **anderen** Spieler betrifft – **nicht** aber den Spieler, der die Karte ausgespielt hat.



1 beliebiger Spieler in erreichbarem Abstand:

Gibt an, dass der Effekt einen Spieler betrifft, der in erreichbarem Abstand ist.



1 beliebiger Spieler in maximal dem angegebenen Abstand:

Gibt an, dass der Effekt einen beliebigen Spieler in dem angegebenen Abstand oder weniger betrifft.

Anmerkung: *Mustang* und *Zielfernrohr* können dies ändern, Waffen jedoch nicht.

Postkutsche und Wells Fargo

Der Spieler zieht 2 Karten vom Nachziehstapel (3 bei *Wells Fargo*).



Warenhaus

Der Spieler, zieht so viele Karten, wie noch Spieler im Spiel sind vom Nachziehstapel und legt sie offen aus. Beginnend bei ihm und dann weiter im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler 1 dieser Karten und nimmt sie auf die Hand.

Panik!

Der Spieler zieht 1 Karte von einem Spieler im Abstand von 1. Dieser Abstand kann zwar nicht



von Waffen, aber von Karten wie dem *Mustang* und/oder dem *Zielfernrohr* beeinflusst werden.



Cat Balou

Der Spieler zwingt einen beliebigen Spieler 1 Karte abzuwerfen. Dies gilt unabhängig vom Abstand.

Gatling

Die *Gatling* schießt 1 **BANG!** auf alle anderen Spieler, unabhängig vom Abstand. Auch wenn die *Gatling* 1 **BANG!** auf die anderen Spieler schießt, **gilt sie nicht als BANG!-Karte**. Während seines Zuges könnte der Spieler also beliebig viele *Gatling*-Karten ausspielen, aber nur 1 **BANG!**-Karte.



Indianer!

Alle anderen Spieler müssen sich entscheiden 1 *BANG!*-Karte abzuwerfen oder sie verlieren 1 Lebenspunkt. Weder *Fehlschuss!* noch *Fass* können in diesem Fall eingesetzt werden.



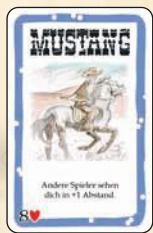
Duell

Der Spieler, der das *Duell* ausspielt, wählt einen beliebigen Spieler und fordert ihn heraus. Dies gilt unabhängig vom Abstand. Der herausgeforderte Spieler **darf** 1 *BANG!*-Karte abwerfen (obwohl er nicht am Zug ist). Tut er das, darf der Herausforderer 1 *BANG!*-Karte abwerfen, usw. Der Erste, der keine *BANG!*-Karte mehr abwerfen kann oder will, **verliert 1 Lebenspunkt** und das *Duell* ist beendet. Während eines *Duells* darf kein *Fehlschuss!* ausgespielt und kein *Fass* eingesetzt werden. Das *Duell* ist keine *BANG!*-Karte. *BANG!*-Karten, die während eines *Duells* abgeworfen werden, zählen nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.

Mustang

Einen Spieler, der einen *Mustang* im Spiel hat, sehen alle anderen Spieler in einem um 1 vergrößerten Abstand. Er selbst sieht die anderen Spieler jedoch noch immer im normalen Abstand.

Beispiel: Wenn Ann (A) einen *Mustang* im Spiel hat, sehen Ben (B) und Flo (F) sie in einem Abstand von 2, Carl (C) und Emma (E) sehen sie in einem Abstand von 3 und Dan (D) sieht sie in einem Abstand von 4. Ann selbst sieht alle anderen jedoch noch immer im normalen Abstand (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4).



Zielfernrohr

Ein Spieler, der ein *Zielfernrohr* im Spiel hat, sieht alle anderen Spieler in einem um 1 verringerten Abstand. Die anderen Spieler sehen ihn jedoch noch immer im normalen Abstand. Ein Abstand kann nie kleiner als 1 werden.

Beispiel: Wenn Ann (A) ein *Zielfernrohr* im Spiel hat, sieht sie Ben (B) und Flo (F) in einem Abstand von 1, Carl (C) und Emma (E) ebenfalls in einem Abstand von 1 und Dan (D) in einem Abstand von 2. Alle anderen sehen Ann noch immer im normalen Abstand (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4).

Aufdecken

Einige Karten wie *Fass*, *Gefängnis* und *Dynamit* zeigen eine Spielkartenfarbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) und gegebenenfalls Werte, gefolgt von einem Gleichheitszeichen und einem Effekt. Der Spieler, der eine solche Karte spielt, muss „aufdecken“.

Dazu muss er **die oberste Karte vom Nachziehstapel** umdrehen und die **Spielkartenfarbe** (und den Wert) in der linken, unteren Ecke **prüfen**:

- Stimmt die Farbe (und der Wert) mit der Vorgabe überein, war das Aufdecken erfolgreich und der Effekt der Karte, die das Aufdecken erfordert, wird ausgeführt.
- Wird die Vorgabe nicht erfüllt, war das Aufdecken nicht erfolgreich und der Effekt tritt nicht ein.

In jedem Fall wird die aufgedeckte Karte anschließend abgeworfen, ohne ihren



eigenen Effekt zu beachten. Ist ein bestimmter Kartenwert oder eine Spanne von Kartenwerten angegeben, muss die Karte beim Aufdecken einen Wert innerhalb dieser Spanne und die passende Spielkartenfarbe haben.

Die Abfolge der Werte ist: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



Fass

Ist ein Spieler mit einem *Fass* Ziel eines *BANG!*, deckt er auf:

- Deckt er eine Herz-Karte auf, wird der Treffer abgewehrt, als hätte er eine *Fehlschuss!*-Karte gespielt.
- Zeigt die aufgedeckte Karte eine andere Spielkartenfarbe, wird er getroffen, falls er den Treffer nicht auf andere Art verhindert.

Beispiel: Der Spieler ist das Ziel einer *BANG!*-Karte. Er hat ein *Fass* im Spiel, das ihm ermöglicht aufzudecken, um zu versuchen, den Treffer zu verhindern. Er dreht die oberste Karte des Nachziehstapels um: Es ist eine Herz 4. Der Effekt

des Fasses tritt in Kraft und die *BANG!*-Karte verfehlt ihr Ziel. Hätte die aufgedeckte Karte eine andere Farbe, hätte das *Fass* keinen Effekt gehabt. Der Spieler hätte aber immer noch versuchen können, das *BANG!* mit einer *Fehlschuss!*-Karte abzuwehren.



Gefängnis

Anders als andere Karten mit blauem Rand wird ein *Gefängnis* immer vor einen beliebigen Spieler ausgespielt, unabhängig vom Abstand. Dieser Spieler wird dadurch ins *Gefängnis* geworfen.

Wer im *Gefängnis* sitzt, muss zu Beginn seines Zuges aufdecken:

- Deckt er eine Herz-Karte auf, entkommt er aus dem *Gefängnis* und wirft die *Gefängnis*-Karte ab. Anschließend setzt er seinen Zug wie gewohnt fort.
- Deckt er kein Herz auf, wirft er die *Gefängnis*-Karte ab, darf aber seinen Zug nicht durchführen und muss aussetzen.

Ein Spieler, der im *Gefängnis* sitzt, kann immer noch das Ziel von Karten wie zum Beispiel *BANG!* oder *Indianer!* sein und darf wie gewohnt auch außerhalb seines Zuges darauf reagieren (z.B. mit *Fehlschuss!* oder *Bier* bei Verlust seines letzten Lebenspunkts).

Wichtig: Das *Gefängnis* darf nicht gegen den Sheriff gespielt werden!

Dynamit

Der Spieler spielt das *Dynamit* vor sich aus. Dort bleibt es zunächst ohne Effekt liegen. Liegt die Karte zu Beginn seines nächsten Zuges immer noch vor ihm aus, muss er vor seiner 1. Phase zunächst aufdecken:

- Deckt er eine Pik-Karte mit einem Wert zwischen 2 und 9 auf, explodiert das *Dynamit*. Er wirft es ab und verliert 3 Lebenspunkte.
- Ansonsten explodiert das *Dynamit* (noch) nicht und er gibt es an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser muss die Karte vor sich ablegen und zu Beginn seines Zuges aufdecken, usw.

Die Spieler reichen das *Dynamit* weiter, bis es entweder mit der oben beschriebenen Auswirkung explodiert, durch ein *Panik!* gezogen oder durch *Cat Balou* abgeworfen wird. Hat ein Spieler sowohl das *Dynamit*, als auch das *Gefängnis* im Spiel, deckt er zuerst für das *Dynamit* und dann für das *Gefängnis* auf. Wird ein Spieler durch das *Dynamit* verwundet oder eliminiert, gilt dieser Schaden nicht als von einem Spieler verursacht.



DIE CHARAKTERE



Bart Cassidy: Immer wenn du getroffen wirst, ziehst du sofort 1 Karte vom Nachziehstapel.

Black Jack: In der 1. Phase deines Zuges zeigst du die 2. Karte, die du ziehst, allen Spielern. Bei Herz oder Karo ziehst du 1 weitere Karte (ohne sie vorzuzeigen).



Calamity Janet: Du darfst *BANG!*-Karten als *Fehlschuss!*-Karten spielen und umgekehrt. Spielst du eine *Fehlschuss!*-Karte als *BANG!*-Karte, zählt sie zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.

El Gringo: Immer wenn du durch einen anderen Spieler 1 Lebenspunkt verlierst, ziehst du 1 Karte von seiner Hand (1 Karte für jeden verlorenen Lebenspunkt). Hat dieser Spieler keine Handkarten, gehst du leer aus. Beachte, dass der Schaden durch *Dynamit* nicht von einem Spieler verursacht wird.



Jesse Jones: In der 1. Phase deines Zuges darfst du die 1. Karte, die du ziehst, zufällig von der Hand eines beliebigen Spielers ziehen. Du kannst dich auch entscheiden, die Karte wie gewohnt vom Nachziehstapel zu ziehen. In jedem Fall ziehst du deine 2. Karte vom Nachziehstapel.

Jourdonnais: Immer wenn du Ziel von 1 *BANG!* bist, darfst du 1 Karte aufdecken: Bei Herz wirst du nicht getroffen. Hast du zusätzlich 1 *Fass* im Spiel, darfst du beide Effekte nutzen. Dadurch hast du 2 Chancen den Treffer zu verhindern.



Kit Carlson: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du 3 Karten und wählst 2 davon, die du auf die Hand nimmst. Lege die 3. Karte verdeckt oben auf den Nachziehstapel.

Lucky Duke: Immer wenn du Karten aufdeckst, darfst du 1 zusätzliche Karte aufdecken und entscheiden welche gilt. Anschließend werden beide Karten abgeworfen.



Paul Regret: Andere Spieler sehen dich in +1 Abstand. Hast du zusätzlich einen *Mustang* im Spiel, ist der Abstand zu dir für alle Spieler sogar um 2 erhöht.

Pedro Ramirez: In der 1. Phase deines Zuges darfst du deine 1. Karte vom Ablagestapel ziehen. Deine 2. Karte ziehst du in diesem Fall wie gewohnt vom Nachziehstapel. Du kannst dich auch entscheiden, beide Karten vom Nachziehstapel zu ziehen.



Rose Doolan: Du siehst andere Spieler in -1 Abstand. Hast du zusätzlich ein *Zielfernrohr* im Spiel, ist der Abstand, in dem du andere Spieler siehst, sogar um 2 verringert.

Sid Ketchum: Du darfst 2 beliebige Karten von deiner Hand abwerfen, um 1 Lebenspunkt zurückzuhalten. Du kannst diese Fähigkeit auch außerhalb deines Zuges und mehrfach hintereinander nutzen.





Slab the Killer: Immer wenn du 1 *BANG!*-Karte spielst, kann der Schuss nur mit 2 *Fehlschuss!* abgewehrt werden. Ein erfolgreich eingesetztes *Fass* zählt nur als 1 *Fehlschuss!*.



Vulture Sam: Immer wenn ein anderer Spieler eliminiert wird, nimmst du sowohl alle seine Handkarten als auch alle seine im Spiel befindlichen Karten auf deine Hand.




Suzy Lafayette: Immer wenn du keine Handkarten hast, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel.



Willy the Kid: In deinem Zug darfst du beliebig viele *BANG!*-Karten spielen.



ZUR ERINNERUNG:

- Jede Karte mit einem *Fehlschuss!*-Symbol  kann genutzt werden, um den Effekt einer Karte mit einem *BANG!*-Symbol  zu verhindern.
- Ein Spieler darf nur 1 *BANG!*-Karte pro Zug ausspielen, aber er darf beliebig viele andere Karten mit dem *BANG!*-Symbol  spielen.
- Ein Spieler darf nie 2 Karten mit dem gleichen Namen vor sich ausliegen haben.
- Ein Spieler darf nur 1 Waffe im Spiel haben. Hat er keine andere Waffe ausliegen, hat er immer seinen *Colt.45* im Spiel.
- Waffen verändern nicht den Abstand zwischen den Spielern. Sie geben nur den maximal erreichbaren Abstand beim Schießen an.
- *Bier* hat keinen Effekt, wenn nur noch 2 Spieler im Spiel sind.
- Wenn ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt verliert, kann er um zu überleben nur noch 1 *Bier* spielen, nicht jedoch den *Saloon*.

FÜR UNTERWEGS

Um ihre Lebenspunkte zu notieren, können die Spieler jeweils eine der nicht benutzten Charakterkarten verwenden. Diese Charakterkarte wird verdeckt und der offen darauf liegende Charakter des Spielers so verschoben, dass die aktuelle Anzahl an Lebenspunkten als Patronen angezeigt werden. Die Spieler-Tableaus und die Patronen-Marker werden in diesem Fall nicht für das Spiel benötigt. Dies macht es einfacher *BANG!* mitzunehmen und überall zu spielen.

Beispiel: Jesse Jones mit 3 Lebenspunkten



Danke an alle Testspieler, an ihre Spielgruppen und an alle Spieler für die vielen wertvollen Anregungen zur Entwicklung des Spiels und der verschiedenen Erweiterungen!

Autor: Emiliano Sciarra

Art Director:

Stefano De Fazi

Regel: Roberto Corbelli,
Andrés J. Voicu

Redaktion:

Roberto Corbelli,
Domenico Di Giorgio

Illustrationen: Alessandro Pierangelini

Übersetzung:

Matthias Wagner



BANG!® 4. Edition
Copyright © MMVIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24
06132 Corciano, PG, Italy
All rights reserved
www.dvgiochi.com

Copyright © 2015
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Germany
All rights reserved
www.abacusspiele.de



Holt euch die volle Ladung BANG!

Die Erweiterungen für noch mehr Abwechslung:



BANG!
Dodge City
Art. Nr. 38158



BANG!
Gold Rush
Art. Nr. 08156



BANG!
Expansion Pack
Art. Nr. 38159



BANG!
Armed & Dangerous
Art. Nr. 38181

Noch mehr Spiele aus dem BANG! Universum:



BANG!
The Bullet
Art. Nr. 69161



BANG!
The Dice Game
Art. Nr. 36132



BANG!
**The Dice Game:
Old Saloon**
Art. Nr. 38171



BANG!
The Duel
Art. Nr. 38161