



Un'espansione a prova di proiettile per BANG!

BANG! Dodge City è un'espansione doppia per rendere le vostre partite a BANG! ancora più varie e avvincenti! La confezione contiene infatti la prima espansione **Dodge City**: nuovi personaggi, nuove carte e ruoli per giocare fino in 8!, e la seconda, **Mezzogiorno di fuoco**: un mazzetto di carte speciali che alterano le regole del gioco a ogni turno!

Per giocare entrambe è necessario avere le carte del gioco base. Le espansioni possono essere giocate separatamente oppure assieme, per sparatorie ancor più entusiasmanti!

Dodge City

Dodge City: una città popolosa, caotica, fiorente e... pericolosa. I suoi saloon sono leggendari, come le personalità che vi transitano. Attirati dall'improvvisa ricchezza della città, qui si accalcano i peggiori elementi dei dintorni, e le sparatorie sono all'ordine del giorno. Far rispettare la legge è un compito solo per gli Sceriffi più coraggiosi. Siete pronti a visitare il "Boot Hill" più famoso del West?

CONTENUTO

- 15 personaggi;



- 8 ruoli;



- 1 carta riassuntiva;



- 40 carte da gioco;



- 4 pallottole.




- 1 plancia;



In questa espansione trovi 15 nuovi personaggi (da mischiare a quelli originali) e 40 nuove carte (da mischiare al mazzo base). Ci sono anche 8 ruoli, la plancia e le pallottole in più per giocare fino in 8! Le regole del gioco restano le stesse con le seguenti modifiche:

Carte a bordo verde

Alcune delle carte aggiuntive hanno un **bordo verde**. Gioca queste carte di fronte a te, scoperte, come le carte a bordo blu. Per ottenere l'effetto illustrato, prendi la carta davanti a te e scartala. Tuttavia, **non puoi usare le carte a bordo verde nello stesso turno in cui le giochi**.

Ogni carta a bordo verde, come le altre del gioco base, riporta i simboli che spiegano il suo effetto. Puoi usare fuori turno solo le carte col simbolo di *Mancato!* 

Le carte a bordo verde possono essere rimosse tramite *Cat Balou*, *Panico!*, *Can Can*, ecc., proprio come le carte blu. Nota che se prendi una carta verde con *Panico!* o *Rag Time* non puoi usarla subito: devi infatti prima prendere la carta in mano e giocarla di fronte a te, e poi attendere il prossimo turno per poterla usare.

Esempio 1. Giochi di fronte a te un Sombrero. Già dal turno del prossimo giocatore, puoi scartare questa carta per ottenere l'effetto di un Mancato!



Esempio 2. Giochi di fronte a te una Derringer. Durante uno dei tuoi prossimi turni, se hai ancora la carta davanti a te, puoi scegliere di scartarla per causare un BANG! a un giocatore a distanza 1, e pescare anche una carta dal mazzo.

Il simbolo “in più scarta una carta”

Alcune carte riportano questo nuovo simbolo, seguito dal segno di uguale e da altri simboli. Per ottenere l'effetto illustrato dopo l'uguale, devi giocare la carta e **scartare in più dalla mano un'altra carta a tua scelta**.

Esempio 3. Giochi una Rissa, mettendola negli scarti e scartando dalla mano un'altra carta a tua scelta. Fai scartare a ogni giocatore una carta in gioco o in mano, a tua scelta (per ogni giocatore puoi scegliere in modo differente).






Esempio 4. Giochi una Tequila, scartando anche un'altra carta. Fai recuperare un punto vita a un giocatore qualsiasi (anche a te stesso, se vuoi).



Altre carte

Nell'espansione sono incluse carte uguali a quelle del gioco base: queste devono essere aggiunte al mazzo perché la proporzione tra le varie carte sia rispettata. Inoltre, ci sono carte che 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 altre carte che fanno guadagnare un punto vita come *Saloon*, *Borraccia*, *Tequila*, *Whisky*.
- puoi giocare **una sola carta** *BANG!* per turno, ma non c'è limite alle carte che riportano il simbolo. 
- se la *Dinamite* non esplose, passala al primo giocatore alla tua sinistra che non abbia già un'altra *Dinamite* in gioco (nessuno può avere davanti a sé due carte uguali).

In risposta a un *Pugno*, giochi la *Schivata*: eviti quindi il colpo, e peschi una carta dal mazzo.



IL GIOCO PER 8 GIOCATORI

Nella confezione sono compresi 8 ruoli, la plancia e le pallottole aggiuntive, per permetterti di giocare anche in otto: 1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge e 2 Rinnegati. Distribuisce, come di consueto, un ruolo coperto a ciascun giocatore. Ciascuno dei due Rinnegati gioca per sé e vince se rimane l'ultimo personaggio in vita. Pertanto, se si arriva con lo Sceriffo solo contro i due Rinnegati e lo Sceriffo viene eliminato per primo, la vittoria è dei Fuorilegge!

REGOLE SPECIALI PER 3 GIOCATORI

Prendi le carte ruolo di Vice, Fuorilegge e Rinnegato e danne a caso una a ogni giocatore, lasciandole però **scoperte** sul tavolo. Ognuno conosce il ruolo degli altri.

Ogni ruolo ha un obiettivo diverso:

- il **Vice** deve eliminare il Rinnegato;
- il **Rinnegato** deve eliminare il Fuorilegge;
- il **Fuorilegge** deve eliminare il Vice.

Il flusso del gioco è identico al gioco originale. Il Vice inizia.

Vinci non appena raggiungi il tuo obiettivo, purché tu abbia **eliminato di persona** il tuo bersaglio: ad esempio, come Vice devi eliminare di persona



il Rinnegato. Se il colpo fatale viene dato dall'altro giocatore, l'obiettivo per entrambi i sopravvissuti diventa quello di rimanere l'ultimo personaggio in vita. Per esempio, se il Rinnegato viene eliminato dal Fuorilegge anziché dal Vice, il Vice non ha ancora vinto: per farlo deve eliminare anche il Fuorilegge (che a sua volta deve eliminare il Vice...).

In ogni caso, quando elimini un altro giocatore, indipendentemente dai ruoli, peschi subito 3 carte dal mazzo.

Non essendoci lo Sceriffo, la *Prigione* può essere giocata su chiunque.

Al solito, la *Birra* non ha effetto se rimanete solo in due.



BANG! Mezzogiorno di fuoco

Nel selvaggio West, la lotta tra Fuorilegge e Sceriffo si è fatta particolarmente dura! I giocatori dovranno prepararsi all'arrivo dei Dalton, perderanno la testa per la corsa all'oro e... vedranno rianimarsi una città fantasma!

CONTENUTO

- 13 carte speciali



IL GIOCO

Il gioco si svolge come in **BANG!**, tranne che per quanto segue.

Lo Sceriffo mischia a parte queste carte, coperte, e mette *Mezzogiorno di Fuoco* in cima. Poi ribalta questo mazzetto mettendolo **scoperto** accanto a sé.

Dal secondo giro 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 e la pone al centro del tavolo a formare una pila. La carta in cima alla pila è ora in gioco, e i giocatori dovranno seguire i suoi effetti, fino a quando essa non sarà coperta da una nuova carta.

“All’inizio del turno” significa che la carta ha effetto prima di ogni altra azione.

Mezzogiorno di Fuoco ha effetto fino a fine partita.

I NUOVI PERSONAGGI

Apache Kid (3 punti vita): le carte di Quadri giocate dagli avversari non hanno alcun effetto su di lui. Durante il *Duello* la sua abilità non funziona.

Belle Star (4 punti vita): nel suo turno, le carte in gioco di fronte agli altri giocatori non hanno effetto. Questo si applica sia alle carte con bordo blu, sia a quelle con bordo verde.

Bill Noface (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), ne pesca una, più 1 carta per ogni ferita che ha. Pertanto, se non ha ferite pesca 1 carta; con una ferita ne pesca 2; con due ferite ne pesca 3 e così via.

Chuck Wengam (4 punti vita): nel suo turno può scegliere di perdere 1 punto vita per pescare 2 carte dal mazzo. Se vuole, può anche usare più volte di seguito quest'abilità, ma non può scegliere di perdere in questo modo l'ultimo punto vita.

Doc Holyday (4 punti vita): nel suo turno può scartare una sola volta due carte qualsiasi per ottenere l'effetto di un *BANG!* (su un avversario a distanza raggiungibile). Tale effetto non conta nel limite di una carta *BANG!* per turno. Per sparare ad *Apache Kid* in questo modo basta che una delle due carte non sia di Quadri.

Elena Fuente (3 punti vita): può usare una carta qualsiasi dalla mano come un *Mancato!*.

Greg Digger (4 punti vita): ogni volta che un altro personaggio è eliminato, recupera 2 punti vita. Al solito, non può guadagnare più punti vita di quelli con cui inizia.

Herb Hunter (4 punti vita): ogni volta che un altro personaggio è eliminato, pesca 2 carte dal mazzo. Se elimina un Fuorilegge personalmente, dunque, pesca in totale 5 carte.

José Delgado (4 punti vita): nel suo turno può scartare una carta blu dalla mano per pescare 2 carte dal mazzo. Se vuole e gli è possibile, può usare fino a due volte quest'abilità.

Molly Stark (4 punti vita): ogni volta che gioca o scarta volontariamente una carta fuori turno dalla mano (per esempio *Mancato!*, *Birra*, oppure *BANG!* in risposta agli *Indiani!*), pesca subito un'altra carta dal mazzo. Mentre risponde a un *Duello*, però, non pesca: solo al termine del *Duello* pesca tante carte quanti *BANG!* ha scartato. Carte scartate a causa di carte quali *Cat Balou*, *Panico!*, *Rissa* o *Can Can* non sono scartate volontariamente!

Pat Brennan (4 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), sceglie se pescare le consuete due carte dal mazzo o, in alternativa, prendere una carta (e solo questa) in gioco e aggiungerla alla propria mano. La carta in gioco può essere di fronte ad un giocatore qualsiasi, e può essere sia a bordo blu che a bordo verde.

Pixie Pete (3 punti vita): nel suo turno, al momento di pescare le carte (fase 1), ne pesca 3 invece di 2.

Sean Mallory (3 punti vita): alla fine del suo turno (fase 3) può tenere in mano fino a 10 carte.

Tequila Joe (4 punti vita): ogni volta che gioca una *Birra*, recupera 2 punti vita anziché 1. Con *Saloon*, *Tequila*, *Borraccia* recupera solo 1 punto vita.

Vera Custer (3 punti vita): all'inizio del suo turno, prima di pescare, indica un altro personaggio ancora in gioco. Fino al suo prossimo turno ha la stessa abilità di quel personaggio.

BANG!® - Dodge City™

BANG!® - Mezzogiorno di fuoco™

Autore: Emiliano Sciarra

Sviluppo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Illustrazioni: Alex Pierangelini, Toni Cittadini

Art Direction: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Per domande, commenti e suggerimenti:

www.davincigames.com - info@davincigames.com



Copyright © MMVIII

daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 Perugia Italy

Tutti i diritti riservati.

BANG!® Game System™

Dal 2002, c'è uno sceriffo nuovo in città... BANG! è il gioco di carte western più venduto del mondo, grazie ai meccanismi originali introdotti con il BANG! Game System:

- la distanza tra i giocatori diventa parte del gioco
- diversi personaggi si combinano in partite sempre diverse
- gli obiettivi diversi per i vari giocatori e i ruoli segreti creano squadre imprevedibili
- il concetto di “estrarre!” e le diverse tipologie danno profondità all'uso delle carte

Mezzo milione di cowboy non possono essersi sbagliati!