

Köszönjük az értékes tanácsokat az összes játékesztelőnek,  
a játékluboknak és minden játékosnak! A szerző külön hálaul tartozik  
kikartó támogatásukért és lelkesedésükért a cittauecchait  
„Luigi Valentini” sakk-klub valamenyji tagjának.

**Ötlet:** Emiliano Sciarra

**Fejlesztők:** Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

**Grafika:** Alessandro Pierangelini

**Művészeti vezető:** Stefano De Fazi

**Szabályok:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

*A magyar fordításban közreműködött:*

• Erdi Gergely, Kohári Zsolt, Varga Ferenc és Molnár László (Lacxox)



**Importálja:** Gémker-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45. • [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu) • [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)  
P20210224

**Gyártó:** daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Perna, 24 - 06132 Perugia  
Italy – Minden jog fenntartva!  
[www.davigiochi.com](http://www.davigiochi.com)

# BANGI!

Társasjáték 4–7 személy részére, 8 éves kortól

A **BANGI!** igazi westernjáték, amelyben egy csapat ravasz bandita és egy elszánt seriff küzd egymással. A seriffet inkognitóban dolgozó seriffhelyettesek segítik, de felhívják a színen egy renegát is, aki saját céljai eléréséhez ki akarja használni a harcoló feleket!

A **BANGI!** kártyajátékban minden játékos egy-egy vadnyugati személy szerepét öltethi magára.

## TARTOZÉKOK

Összesen 110 db kártya négyféle típusban (más-más háttappal):

• 7 db szerepkártya: 1 seriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita, 1 renegát.

• 16 db karakterkártya:



• 80 db játékkártya:



• 7 db játékesegédlet:



• 7 db játékos tábla:



• 30 db töltény:



• játékszabály.

## A JÁTÉK CÉLJA

Mindegyik játékost más-más cél vezérel.



**Seriff:**  
leszámolni a banditákkal és a renegáttal a törvény nevében.



**Bandita:**  
le akarják löni a seriffet, de jutalom fejében nem restek egymásra sem kezet emelni!



**Seriffhelyettesek:**  
a seriffet és a törvényt segítik és védik, akár életük árán is.



**Renegát:**  
a seriff helyére pályázó szerencsevadász, célja a játékban utolsóként éleiben maradni.

## KÉSZÜLTJ FEL!

(Az első játék előtt óvatosan távolítsuk el a tölténykártyákat a kartonkeretből!)

A játékosok maguk elé vesznek egy-egy **játékos táblát** (erre kerül a szerepkártya, a karakterkártya, a fegyverek és a töltények).

Vegyünk elő a játékosok számának megfelelő számú **szerepkártyát**, a következő elosztásban:

- 1 serif, 1 renegát, 2 bandita
- 5 játékos esetén: 1 serif, 1 renegát, 2 bandita, 1 serifhelyettes
- 6 játékos esetén: 1 serif, 1 renegát, 3 bandita, 1 serifhelyettes
- 7 játékos esetén: 1 serif, 1 renegát, 3 bandita, 2 serifhelyettes

Keverjük meg a szerepkártyákat, és osszunk **képpel lefelé fordítva** egyet-egyet mindegyik játékosnak!

**A serif fedje fel kiletét, és fordítsa a lapját képpel felfelé!** A többi játékos nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban!**

Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszunk egyet-egyet mindegyik játékosnak, **képpel felfelé!** A játékosok ekkor bemozdják a karaktertük nevét, és felolvassák a képességeiket. Mindegyik játékos a karakterkártyán feltüntetett számú töltényt kap, kivéve a **serifet**, aki eggyel többet; ha a karakterkártya szerint három járna neki, összesen négy illeti meg; ha négy járna, ötlet játszik. Tegyük vissza a maradék szerepkártyákat, játékos táblákat, töltényeket és karakterkártyákat a dobozba!

Keverjük meg a **játékkártyákat**, és osszunk minden egyes játékosnak annyit, ahány tölténye van! Helyezzük a maradék játékkártyákat lefelé fordítva az asztal közepére: a játék során ebből a pakliból fogunk húzni. Hagyjunk helyet a dobópakli számára!

**Megjegyzés:** az első néhány játék alkalmával célszerű lehet egyszerűsített változatot játszani úgy, hogy a játék kezdete előtt eltávolítjuk a pakliból az összes könyvszimbólummal megjelölt lapot.

## KARAKTEREK

Mindegyik westernhősnek van valamilyen különleges képessége, amely egyedivé teszi. A karakterkártya jobb szélén lévő kis sárga **töltények** száma jelzi, hány **életponttal** kezdi valaki a játékot, vagyis hányszor kell eltávolítani ahhoz, hogy **kiessen a játékból**. Továbbá a játékosnál lévő töltények száma mutatja meg, **hány lap** maradhat a kezében a köré végén (a kézben tartott kártyákra vonatkozó megengedett lapszámmal).

**Példa.** Jesse Jonesnak 4 életpontja van: akkor esik ki a játékból, miután négyszer eltávolítjuk. Ugyanakkor szintén négy lap maradhat a kezében minden körben, miután befejezte az akciót. Ha a játék során Jesse elveszt egy életpontot, három életpontja marad, és csak három lapot tarthat meg. De semmi vész! Az életpontok visszanyerhetők!



## A JÁTÉK MENETE

A serif kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben következnek egymás után. A soron következő játékos köre a következő három fázisból áll, ebben a sorrendben:

1. Húz két lapot;
2. Kijátszik kezből tetszőleges számú lapot;
3. Eldob annyit lapot, hogy legfeljebb a megengedett lapszámmal megfelelő számú kártyája maradjon (nem lehet több lap a kezében, mint ahány tölténye van).

### 1. HÚZÁS

A játékos felhúzza a húzópakli legfelső két lapját. Ha a kártyák ellogynak, készítsünk új paklit úgy, hogy az eldobott lapokat újratekerjük!

### 2. LAPOK KIJÁTSSZÁSA

A soron lévő játékos kijátszhat lapokat a kezéből (kivételek: Nem találta!, illetve Sör lapok, lásd lentebb!). A játékos tetszőleges számú lapot játszhat ki – de dönthet úgy is, hogy egy lapot sem játszik ki. A lapok kijátszásakor **három feltételnek** kell eleget tenni:

- egy körben csak **egyetlen BANG!** lapot játszhat ki (de más **\*** szimbólummal ellátottból – pl. *Gallop* – bámmennyit!)
- **egy adott kártyából** csak egyet tehet maga elé (két lap azonos, ha nevéik megegyezik!)
- egyszerre csak **egy fegyvert** tehet le maga elé (ha új fegyverre akarunk váltani, el kell dobunk a régi!)

**Példa:** aki egyszer már letett egy *Horció* lapot, nem tehet le másikat, mivel akkor két ugyanolyan lap lenne előtte.

A kártyalapoknak alapvetően két csoportjuk van: **barna szegélyűek** (amit kijátszunk és rögtön utána eldobunk) és **kék szegélyűek** (fegyverek és egyéb kellekek).

**A barna szegélyű kártyalapokat** kijátszáskor a dobott lapok közé tesszük, és végrehajítjuk a kártyalapon szövegesen vagy szimbólumokkal jelzett hatását (lásd a „Kártyák” részben).

**A kék szegélyű kártyalapokat** a játékosok maguk elé teszik (kivételek: *Börtön*). A játékosok előtt található lapok hatása mindaddig érvényes, ameddig játékban vannak, azaz amíg a játékos el nem dobja önszántából, vagy ellenfele által kijátszott kártya hatására (pl. egy *Cat Balou* lap kijátszásával), vagy egy különleges esemény hatására meg nem szűnik (pl. *Dinamit*). A játékosok előtt tetszőleges számú lap lehet, azzal a megszorítással, hogy nem lehet közdöttük két azonos nevű lap.

### 3. LAPOK ELDOBÁSA

Amint a soron lévő játékos nem akar vagy nem tud több lapot kijátszani, a játékosnak el kell dobnia annyi lapot, hogy a kezében legfeljebb annyi kártya maradjon, ahány tölténye van. Ne felejtjük, a kézben tartott kártyákra vonatkozó **megengedett lapszám** a kör végén a töltények (életpontok) aktuális számával egyenlő! Amikor a soron lévő játékos befejezte a körét, a tőle balra ülő játékos következő.



## A JÁTÉKOSOK KÖZTI TÁVOLSÁG



Két játékos közti távolság annyira, ahány helyvel odébb ül az egyik játékos a másikhoz viszonyítva. A két irány közül az számít, amerre ez a távolság kisebb, függetlenül attól, hogy az óramutató járásával megegyező vagy ellenkező irányban számítottuk-e. (Például az ábrán – lásd a következő oldalon – a szomszédos játékosok távolsága 1.) A játékosok közti távolság nagyon fontos a játék során, mivel ezt az összes célkereszttel megjelölt kártyánál figyelembe kell venni. Alap esetben csak azok a célpontok elérhetők egy játékos számára, melyek **1 távolságra** vannak, vagyis a közvetlen szomszédok (lásd pl. a játékos táblán ábrázolt 4-5-ös coltot). Nem számít bele a távolságba olyan játékos, aki kiesett. Az egyes játékosok közelebb kerülhetnek egymáshoz, ha kiesik valaki.

## KIESÉS

Ha egy játékos az utolsó életpontját is elveszti, kiesik, és befejezi a játékot, ha csak rögtön ki nem tud játszani egy *Sör* lapot (lásd lentebb). Ha valaki a játékból kiesik, meg kell mutatnia a **szerrepkártyáját**, és el kell dobnia a kezében és az előtte játékban lévő összes lapot!

## JUTALMAK ÉS BÜNTETÉSEK

- Ha a **seriff** lelő egy seriffhelyettest és az kiesik, a seriffnek el kell dobnia a kezében és az előtte játékban lévő összes lapot!
- **Ha egy játékos lelő egy banditát, és az kiesik** (még akkor is, ha az, aki lelőtte, maga is bandita!), húzhat a pakliból három jutalomkártyát!

## A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- A **seriff meghal**, ekkor, ha a renegát az **egyetlen túlélő**, ő nyert. Ellenkező esetben a banditák nyertek.
- Az **összes bandita és a renegát is meghal**: a seriff és a seriffhelyettesek nyertek.

1. **példa**: az összes bandita meghal, de a renegát még életben van. Ebben az esetben a **játék folytatódik**. A renegátnak egyedül kell szembeszállnia a seriffel és helyettesével.

2. **példa**: a seriff meghal, de az összes bandita is elesett, és csak a seriff helyettesek és a renegát maradt életben. A **játék a banditák győzelemével ér véget!** Elértük *árán* ugyan, de **elérték céljukat!**

## FOLYTATÓSN JÁTÉK

Ha egymás után többször játszunk, a befejezett játék végén „életben maradt” játékosok, ha kívánják, dönthetnek a karakterük megtartása mellett (a kezükben és az előttről játékban lévő lapjaikat azonban ekkor is el kell dobniuk!); a kiesett játékosok új karaktert húznak.

Ha mindegyik játékosnak lehetőséget akarunk biztosítani arra, hogy seriff lehessen, a játék kezdete előtt dönthetünk úgy, hogy játékról játékra más-más kapja a seriff szerepét, miközben a többi szerepet továbbra is véletlenszerűen osztjuk ki.

Mután megismertedtünk a szabályokkal, lássuk a **BANGI** lapjait közelebbről!

## A KÁRTYA

### FEGYVEREK

A játékok mindenképp egy 4-5-ös colttal kezd. A coltot nem kártyalap képviseli, hanem a játékos táblájára jelöl. A 4-5-ös colttal csak azokat a **célpontokat** érhetjük el, melyek **távolsága 1**, tehát csak a tőlünk közvetlenül jobbra, illetve balra lévő játékosokat. Ahhoz, hogy olyan célpontokat is elérhessünk, melyek távolsága nagyobb, mint 1, erősebb fegyvert kell kijátszannunk: helyezzük a 4-5-ös coltra a játékos táblán! A fegyverkártyák a két szegélyükről,



a fekete-fehér illusztrációról a fekete-féher rajtunk egy célkereszthez írt szám (lásd a képet), mely a fegyver **hatótávolságát** jelzi. A 4-5-ös coltot a játékban lévő fegyver addig helyettesíti, amíg valami nem semlegesíti. A játékos táblájára helyezett fegyverek is ellophatók (pl. a *Pánik!*) kártya kijátszásával, illetve semlegesíthetőek (pl. a *Car Balou*-val). Egyedül a jó öreg 4-5-ös coltot nem lehet elveszteni soha! Egy játékosnak egyszerre csak **egy fegyvere** lehet játékban: ha a meglevőt újra akarjuk cserélni, el kell dobniunk a régit!

**Fontos: a fegyverek változtatják meg a játékosok közötti távolságot!** A fegyverek lőtávolsága kizárólag a **BANGI** kártyákkal leadott lövésekre vonatkozik, vagyis arra, hogy az adott fegyverrel legfeljebb milyen távoli lévő játékosok vehetők célba.

**Gyorstűzelő** – akárhánél e kártya játékban van, tetszőleges számú **BANGI** kártyát kijátszhat. Ezek a **BANGI** kártyák egymás után azonos vagy különböző célpontok ellen is felhasználhatók, de csak akkor, ha azok távolsága nem nagyobb mint 1.

### BANGI és Nem találat!

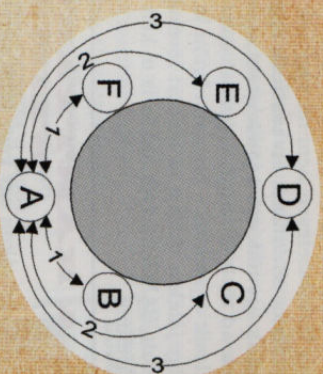
A **BANGI** kártyákkal leadott lövés a legfőbb módja annak, hogy csökkentsük a többi játékos életpontjainak számát. Ha lövést akarunk leadni egy **BANGI** kártyával, először állapítsuk meg:

- a) a megcélzott kívánt játékos **távolságát** (figyelem: ezt a játékban lévő kártyák mindkét fél részéről befolyásolhatják!),
- b) hogy **igy a játékos belül van-e a fegyverünk lőtávolságán**.

1. **példa**: A távolságot a következő példával tudjuk szemléltetni. Tegyük fel, hogy **Ani (A)** egy **BANGI** kártyát kijátszva lövést akar leadni **Karezzra (C)**! Karezz távolsága **Anitól** alapesetben 2, ezért

**Aninak** a következő fegyverek egyikére van szüksége a lövéshez: *Schofield*, *Remington*, *Karabély* vagy *Winchester*, de nem használhat *Gyorstűzelőt* vagy *4-5-ös coltot*! Ha **Aninak** van *Tűcsőbe* a játékban, akkor **Karezz** távolságát 1-nek látja, ezért így rá bármilyen fegyverrel tüzelhet. **Csak** úgy, ha közben **Karezznak** van *Musztaglya* játékban, a két kártya hatása összeadódik, és **Ani** továbbra is 2-nek látja **Karezz** távolságát.

2. **példa**: Ha **Daninak (D)** van *Musztaglya* játékban, **Ani (A)** az ő a távolságát 4-nek látja: hogy rálhessen **Danira**, 4-es lőtávolságú fegyverre van szüksége.





Ha lövést adnak le ránk egy **BANGI lappal**, a találatot rögtön kivédhetjük egy *Nem talált!* lappal – annak ellenére, hogy ilyenkor természetesen nem mi vagyunk soron! Ha nem tudjuk a találatot elhárítani, **elvesztünk egy életpontot** (le kell venniünk egy töltényt a játékosablánkról). Akinek ezután nem marad több töltény, vagyis elveszti az utolsó életpontját is, kiesik a játékból – haocsak rögtön ki nem játszik egy Sör lapot. Egy játékos csak a rá leadott lövéseket harthatja el. A kijátszott **BANGI** kártyát akkor is el kell dobni, ha a hatását kivédtek.




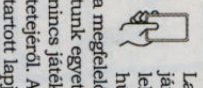
## A KÁRTYÁKON TALÁLHATÓ SZIMBÓLUMOK


A kártyákon egy vagy több szimbólum szerepel, melyek a kártyák hatását, illetve hatásait jelzik.

 **BANGI** – elveszítesz egy életpontot.


 Nem talált!  
– Semlegesíti a  hatását.


 Visszaad egy életpontot. Csak a lapot kijátszó játékosra érve, nyers, ha a lap vagy egyéb szabály nem utasít másként.


 Laphúzás: Ha a kártyán a bármely játékosra utaló jel található (lásd a lehetséges jeleket lentebb), akkor húzhatunk véletlenszerűen egy lapot a megfelelő játékos kezéből vagy választhatunk egyet az előtte kitértett lapokból. Ha nincs játékosra utaló jel, húzzunk a pakli tetejéről. A kártya minden esetben a kézben tartott lapjaink közé kerül.

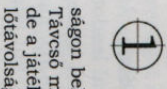
 Lappedbás kikényszerítése. A kártyán feltüntetett jelek által meghatározott játékosok közül (lásd a lehetséges jeleket lentebb) arra kényszerítetünk egy játékos, hogy

eldobjon a kezéből egy általunk véletlenszerűen kiválasztott lapot, vagy eldobhatunk egyet az előtte játékbán lévő lapok közül.

 E jellel ellátott kártya hatása a távolságtól függetlenül bármelyik általunk kiválasztott játékosra alkalmazható.

 E jellel ellátott kártya hatása minden más játékosra vonatkozik, tehát a lapot kijátszó játékoson kívül mindenkre, függetlenül a távolságtól.

 E jellel ellátott kártya hatása bármelyik játékosra alkalmazható, feltéve, hogy elérhető távolságon belül van.

 E jellel ellátott kártya hatása bármelyik játékosra alkalmazható a célkeresztben szereplő távolságon belül. Figyelem! A Musztáng és a Távcso megváltoztathatja ezt a távolságot, de a játékbán lévő fegyver nem – annak lőtávolsága kizárólag a **BANGI** kártyákkal

### Sör

Ezzel a kártyával **viSSZANERHETÜNK** egy életpontot – húzzunk egy töltényt a halomból! Több életpontra nem tehetünk szert annál, mint amennyivel a játék kezdetén rendelkezünk! A **Sörrel** más játékosokon nem segíthetünk!

A **Sör** lapot kétféleképpen játszhatjuk ki:

- szokványos módon, ha éppen mi vagyunk soron,
- soron kívül, de csak akkor, ha halálos lövést kapunk, tehát, ha a találat hatására utolsó életpontunkat is elveszítjük. (Egyszerű találatnál nem alkalmazható!)



A Sörnek nincs hatása, ha már csak **2 szereplő** maradt játékban, tehát ilyenkor hiába játszunk ki egy Sör lapot, nem kapunk vissza életpontot.

**Példa:** Annak (A) két életpontja maradt, és egy Dinamittól három életpontnyi sérülést szenved. Ha kijátszik 2 Sör kártyát, életben marad 1 életponttal (2-3+2), de kiesik, ha csak egy Sört játszik ki, mert a visszanyert 1 életponttal még mindig csak nullán áll!

### Kocsmá

Azoknál a kártyáknál, melyek két sorban tartalmaznak jeleket, a külön sorokban feltüntetett hatások egyszerre érvényesülnek. Így a felső sor első jele értelmében „**viSSZANER** egy életpontot”, a második jel szerinti „**az összes többi játékos**”, míg a következő sorban „**viSSZANER egy életpontot**” (alapértelmezés szerint a lapot kijátszó játékos). Összhatásként tehát **mindegyik játékos vissza nyer egy életpontot**.

A **Kocsmá** nem játszható ki körön kívül, még akkor sem, ha halálos lövést kapunk. A **Kocsmá** nem Sör!

### Postakocsi és Wells Fargo

A jelek értelmében: „Húzz két lapot!” (Wells Fargo esetén **hármalt**) a pakli tetejéről!



### Szatócsbolt

Fordítsunk fel a pakli tetejéről annyi lapot, ahány szereplő még játékban van. A lapot kijátszó játékoskal kezdve és az óra járásával megkezdve irányban haladva mindegyik játékos válasszon magának egy lapot, és vegye kézbe.

### Pánik!

A jelek értelmében: „Húzz egy lapot!”, mégpedig „**egy olyan játékostól, melynek távolsága 1**”! Ne feledjük, a fegyverek lőtávolsága nem változtatja meg két játékos távolságát, kizárólag a **Musztáng** és a **Távcso** kártyák képesek erre!



### Cat Balou

A lapot kijátszó játékos által kijelölt „**bármely játékos**” arra kényszerül, hogy „**eldobjon egy lapot**”, függetlenül a távolságtól (lásd: „Lappedbás kikényszerítése”, előző oldal).





### Gatling

Gatling hatására egy-egy „BANG!”-et „az összes többi játékos”-ra függetlenül a távozásról. Hatása ellenére a lap **nem számít BANG!** kártyának, vagyis az éppen soron levő játékos tetszőleges számú Gatling-et kijátszhat, míg csupán egyetlen BANG! lapot.

### Indiánok!

A lapot kijátszó játékos kivételével minden játékos elveszíti egy életpontot, kivéve, ha eldobja egy BANG! lapot. A Melék, illetve Hordó kártyák hatásaitalanok ebben az esetben.

### Parba!

Ezzel a kártyával (melyen a szemébe nézve) kihívhatunk bármely játékos, függetlenül a távozásról. A kihívott játékos ekkor **dobhat** egy BANG! kártyát (annak ellenére, hogy nem ő van soron!). Ha így tesz, a kihívó is dobhat egyet, aztán újra a kihívott játékos, és így tovább. Akik elsőként nem tud eldobni BANG! lapot, elveszíti egy életpontot, és ezzel a párba! véget ér. A párba! során sem a Nem talál!, sem a Hordó lapok nem vehetők igénybe. A Parba! kártya nem BANG! lap, vagyis a párba! során eldobott BANG! lapokra nem érvényes az „egyszerre csak egy BANG!” korlátozás.



### Muszding

Ha van valakinek egy Muszding lap játékban, akkor őt a többi játékos eggyel távolabb látja – a játékos azonban továbbra is a megszokott távolságban látja a többiekét.

Vesszünk egy pillantást a távozásról magyarázó ábrára (5. oldal)! Ha Aninak (A) játékban van egy Muszding lapja, Beta (B) és Feri (F) az Aninál való távozását 2-nek látja, Karesz (C) és Emma (E) 3-nak, Dani (D) pedig 4-nek, míg Ani mindenkét az eredeti távolságban lát.



### Távcső

Ha játékban van valakinek egy Távcső, ő az összes többi játékos eggyel közelebb látja, míg az ő távolsága a többiek számára változatlan marad. Az 1-nél kisebb távolságokat 1-nek kell tekinteni.

Ha Aninak (A) van Távcsőre játékban, Beta (B) és Feri (F) távolságát 1-nek látja, Karesz (C) és Emma (E) szintén 1-nek, Dani (D) 2-nek, míg Ani a többi játékos továbbra is szokásos távolságban észleli.

### „Húzás”

Egyes kártyákon (Hordó, Börtön, Dinamit) kártyaszint és/vagy számot meghatározó jel található, utána egy egyenlőséggel, aztán a megfelelő hatás. Ha egy játékos egy ilyen kártyát használ, „húzzuk” kell, vagyis **felcserélje a pakli legfelső lapját, és ellenőrizze a lap bal alsó sarkában lévő számot, majd eldobja**. Ha a felfordított lap színe kör, káró, pikk, trefé, és a száma megfelel az egyenlőséggel



előtt álló feltételnek, akkor a „húzás” sikeres volt, és az egyenlőséggel utána álló hatás érvénybe lép. (Magának a húzott lapnak a hatását ilyenkor mindig figyelmen kívül kell hagyni!) Ellenkező esetben semmi sem történik: nem volt szerencsénk. Ha a feltételként a kártyásának egy „től-ig” tartományra szertelt, akkor a húzott lapnak – a színt is figyelembe véve – becé kell esnie a tartományba. A kártyákon a következő értékek szerepelhetnek: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



### Hordó

Ha egy BANG! kártyával lövest adnak le ránk, a Hordó lappal lehetőségünk nyílik húzni egy lapot:

- ha kör húzunk, a golyó célú téveszi (mintha Nem talál! lapot ütöttünk volna fel);
- ellenkező esetben a lövés – ha nem védi a játékos Nem talál! lappal – talál.

Példa: Karesz (C) Ani (A) BANG! lappal megöleazza, de Karesznek van Hordója játékban; ezzel lehetősége nyílik egy sikeres húzással a BANG hatását elhárítani. Karesz tehát felhúzza a pakli tetőjén levő lapot, és kiveszi az eldobott kártyák tetőjére. Kör 4-es. Sikeresen felhasználta a Hordó adata lehetősége, és kivédte a találatot. Ha a felfúrt lap más színű, a Hordó hatásaitalan marad, de Karesznek még mindig van lehetősége a BANG! célzást egy Nem talál!-tal kivédni.

### Börtön

Tegyük ezt a lapot bármelyik játékos elé, a távozásról függetlenül: ezzel börtönbe zárjuk! Ha valaki börtönben van, „húznia” kell (lásd: „Húzás”), amikor rá kerül a sor, még mielőtt elkezdene játszani:

- ha a játékos kör csapp fel, kiszabadul a börtönből: előtöbja a Börtön lapot, és játszhat az adott körben, mintha mi sem történt volna;
- ellenkező esetben előtöbja a Börtön lapot, de az adott körben kinn marad.

A börtönben levő játékosokra lehetséges BANG! kártyával löni, és ha szükséges, soron kívül szintén alkalmazhatunk védőkártyákat (pl. Nem talál! vagy Sor). **A serifket nem lehet börtönbe zárni!**



### Dinamit

Helyezzük a lapot magunk elé: a Dinamit ott marad egy egész körön át. Amikor legközelebb sorra kerülünk (akkor a Dinamit már játékban van előtöbünk), még a tulajdonképpeni játék elkezdése előtt húzunk kell (lásd: „Húzás”).

- ha pikkert csapunk fel, 2 és 9 közti számmal, a Dinamit felrobban! Dobjuk el a lapot, és veszítünk 3 életpontot;
- ellenkező esetben adjuk át a Dinamitot a tőlünk balra álló játékosnak (na majd rá kerül a sor, ő csapp fel lapot, mielőtt elkezdene játszani, és így tovább), mi magunk pedig folytassuk a játékot az első szakasszal!

A játékok az első szakasszal! A játékosok addig adják tovább a Dinamitot egymásnak, amíg az fel nem robban valahol a fenti kifejtett hatással, vagy amíg valaki szemlegésíti egy Párni! vagy Cai Balou kártya kijátszásával. Ha valakinek a Dinamit és a Börtön egyszerre van játékban, először a Dinamit lapra kell „húznia!” Ha valaki egy Dinamit kártya hatására sérül meg (vagy éppen esik ki a játékból), akkor sérülése nem számít játékos által okozott kárnak.



**Bart Cassidy** (4 életpont): valahányszor elveszt egy életpontot, rögtön húz egy lapot a pakliból.

**Black Jack** (4 életpont): amikor sorra kerül, és lapot húz, fel kell mutatnia a második húzott lapot – ha kór vagy káró, húz egy további lapot (amit már nem kell felmutatnia).



**Calamity Janet** (4 életpont): a BANGI/kártyákat használhatja *Nem talált*-ként és fordíva. Ha azonban *Nem talált*-ot használ BANGI-ként, több BANGI-et az adott körben már nem játszhat ki (hacsak nincs *Gyorstűze-lője* játékban!)

**El Gringo** (3 életpont): valahányszor elveszt egy életpontot egy másik játékos által kijátszott kártya hatására, minden elvesztett életpont után húz egy tetszőleges lapot az öt megtámadó játékos kezéből. Ha nincs a játékos kezében kártya, a húzás elmarad! Ne feleddük, a *Dinamit* által okozott sérülések nem köthetők egyetlen játékoshoz sem!



**Jesse Jones** (4 életpont): amikor sorra kerül, és lapot húz, dönthet, hogy az első kártyát a pakliból húzza-e vagy bármelyik játékos kezéből, tetszőlegesen választva. A második lapot a pakliból kell húznia!

**Jourdonnais** (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Horrdó* kártya; „húzhat”, ha lőnek rá egy BANGI/kártyával, és ha kór csap fel, a lővés célt téveszt. Ha van egy másik, igazi *Horrdó* is játékban, mindkettőt használhatja, vagyis kétszer is van lehetősége húzni, mielőtt egy *Nem talált*/kártyához folyamodna.

**Kit Carlson** (4 életpont): amikor sorra kerül, megézi a pakli felső három lapját, kiválaszt kettőt, a harmadikat pedig lefordíva visszat teszi.



**Lucky Duke** (4 életpont): valahányszor egy kártya hatá-sára „húznia” kell (lásd: „*Húzás*”), megfordítja a felső két lapot a pakliban, és tetszés szerint választhat köztüük. Ezután mindkét lapot el kell dobni!



**Paul Regret** (3 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Misztáng*; az összes többi játékos 1-lyel messzebbről látja. Ha egy másik, valódi *Misztáng* is van játékban, mindkettőt igénybe veheti, vagyis a többiek 2-vel messzebből látják.

**Pedro Ramirez** (4 életpont): amikor sorra kerül, választhat, hogy az első kártyát az eldobott lapok vagy a pakli tetejétől húzza-e. A második lapot a pakli tete-jétől kell húznia!



**Rose Doolan** (4 életpont): olyan, mintha folyamatosan játékban lenne nála egy *Tűcső*; az összes többi játé-kost 1-lyel közelebből látja. Ha egy másik, valódi *Tűcső* is van játékban, mindkettőt igénybe veheti, vagyis a többiek 2-vel közelebből látja.

**Sid Ketchum** (4 életpont): bármikor visszaszerezhet egy életpontot úgy, hogy a kezében lévő lapok közül eldob kettőt. Ha módja van rá, egymás után többször is élhet ezzel a lehetőséggel. De ne feleddük: senkinek sem lehet több életpontja annál, mint ahánnyal a játé-kot kezdti!



**Slab the Killer** (4 életpont): a többi játékosnak 2 *Nem talált*-ot kell kijátszani ahhoz, hogy elhartsák az általa leadott BANGI lövéseket. A *Horrdó* hatása, ha sikerül érvényesíteni, csak egy *Nem talált*-nak számít.

**Suzy Lafayette** (4 életpont): amint elfogytak a lapjai, húz egyet a pakli tetejétől.



**Vulture Sam** (4 életpont): valahányszor kiesik valaki a játékból, Sam megkapja a kieső játékos kezében és játékosabláján lévő lapokat, amelyeket a kezébe vehet.

**Willig the Kid** (4 életpont): ha sorra kerül, bármennyi BANGI/kártyát kijátszhat.

## RÖVIDEN

- Bármilyen *Nem talált* jelet tartalmazó kártya felhasználható a BANGI-jellel ellátott kártyák hatásának semlegesítésére.
- Egy körben mindenki csak egy BANGI kártyát használhat fel, de bármennyit olyan lapból, amelyen BANGI jel látható.
- Nem lehet előtünk két azonos nevű kártya.
- Egyszerre csak egy fegyvertünk lehet játékban, de ha más nincs, mindig ott van kéznél a 4-5-ös colt.
- A fegyverek nem változtatják meg a játékosok közti távolságot, a lőtávolság kizárólag a BANGI kártyával leadott lövésekre vonatkozik.
- A Sörnek nincs hatása, ha már csak két szereplő van játékban.
- Ha az utolsó életpontunkat is elvesztettük, csak a Sör kártya kijátszására van mód, a Kocsma ilyenkor nem alkalmazható.

### Hasznos tipp

Életpontjainkat számon tarthatjuk úgy is, ha a maradék karakterkártyák közül veszünk egyet, lefordítjuk, és mint a képen látható, változás esetén azon fedjük fel, illetve le karakterkártyánkkal a töltényeket (életpontokat). Így elég a BANGI-játékhoz a kártyákat használni, ha kds helyen kell elférni.



Jesse Jones 3 életponttal.