

BANG!

für 4 bis 7 Spieler ab 10 Jahren

BANG! ist ein Spiel um Schießereien im besten "Italo-Western-Stil", bei dem der Sheriff gegen eine Gruppe von Gesetzlosen, die so genannten Outlaws, kämpft. Dabei unterstützen ihn seine Hilfsheriffs. Während die Outlaws und der Sheriff versuchen, sich gegenseitig auszuschalten, verfolgt der Kopfgeldjäger seine eigenen Ziele, denn wenn er als Einziger übrig bleibt, gehört die Stadt ihm!

In BANG! verkörpert jeder Spieler einen von 16 bekannten Western-Helden und übernimmt mit ihm die Rolle eines Gesetzeshüters, eines Outlaws oder des Kopfgeldjägers.

SPIELMATERIAL

- 110 Karten: Es gibt vier verschiedene Kartenarten, die man an ihren Rückseiten unterscheiden kann:
- 80 Spielkarten (Rückseite: Einschusslöcher)
- 16 Personenkarten (Rückseite: fünf Patronen)
- 7 Rollenkarten (1 Sheriff, 2 Hilfsheriffs, 3 Outlaws, 1 Kopfgeldjäger) (Rückseite: ein Stern)
- 7 Übersichtskarten mit Erklärung der Symbole (Rückseite: braun)
- 1 Spielregel

SPIELZIEL

Jeder Spieler übernimmt eine Rolle. Außer dem Sheriff, sind alle Rollen geheim, denn sie bestimmen, zu welcher Gruppe der jeweilige Spieler gehört und welches Spielziel er somit verfolgt.

- Die Gruppe der Gesetzeshüter besteht aus dem Sheriff und seinen Hilfsheriffs: Sie müssen alle Outlaws und den Kopfgeldjäger ausschalten. Dabei muss der Sheriff am Leben bleiben. Gelingt den Gesetzeshütern dies, gewinnen sie alle gemeinsam, unabhängig davon, ob sie bereits ausgeschieden sind oder nicht. Wird der Sheriff jedoch ausgeschaltet, verlieren auch die Hilfsheriffs.
- Die Gruppe der Outlaws muss den Sheriff ausschalten. Gelingt ihnen dies, gewinnen sie alle gemeinsam, unabhängig davon, ob sie bereits ausgeschieden sind oder nicht.
- Der Kopfgeldjäger spielt allein gegen alle anderen. Er muss als Letzter im Spiel bleiben, um zu gewinnen.

VORBEREITUNG

- Entsprechend der Spieleranzahl werden folgende Rollenkarten benötigt:
 - 4 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 2 Outlaws
 - 5 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 2 Outlaws, 1 Hilfsheriff
 - 6 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 3 Outlaws, 1 Hilfsheriff
 - 7 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 3 Outlaws, 2 Hilfsheriffs
- Nicht benötigte Rollenkarten kommen zurück in die Schachtel.

- Die Spielkarten, die Personenkarten und die Rollenkarten werden getrennt und verdeckt gut gemischt.
- Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Der Sheriff deckt seine Rollenkarte auf. Alle anderen Spieler sehen sich ihre Rollenkarte an und halten sie vor den Mitspielern geheim.
- Jeder Spieler erhält 1 Personenkarte. Er legt sie offen vor sich aus und liest den anderen Spielern den Namen und die besondere Fähigkeit seiner Person vor. Nun bekommt jeder Spieler eine weitere Personenkarte. Die Patronen auf der Rückseite dieser Karte dienen nur zur Anzeige der Lebenspunkte. Die Karte wird daher nicht aufgedeckt, und die Person auf dieser Karte ist auch nicht im Spiel! Der Spieler legt seine offene Personenkarte darüber und schiebt sie so weit nach unten, dass von der Rückseite der verdeckten Karte genau so viele Patronen zu sehen sind, wie auf seiner Personenkarte oben rechts abgebildet sind. Das sind die Lebenspunkte, mit denen er das Spiel beginnt.

Achtung: Der Sheriff erhält 1 Lebenspunkt mehr, als auf seiner Personenkarte angegeben ist!

- Jeder Spieler bekommt jetzt verdeckt so viele Spielkarten ausgeteilt, wie er Lebenspunkte hat. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel, der so genannte Talon, in die Mitte gelegt. Neben dem Talon muss noch etwas Platz für den Ablagestapel bleiben.

- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.
- Die jetzt noch übrigen Personen- und Übersichtskarten werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Nun kann das Spiel beginnen. Der Sheriff fängt an!

Die Personen

Jede Person hat besondere Merkmale, die sie einzigartig machen:

Oben rechts neben dem Bild der Person sind eine Reihe von Patronen zu sehen. Die Anzahl der Patronen entspricht der Anzahl der **Lebenspunkte**, mit der die Person das Spiel beginnt. Während des Spiels wird die Person Treffer abbekommen. Bei jedem Treffer verliert sie einen Lebenspunkt. Sie kann im Laufe des Spiels auch Lebenspunkte zurückerhalten, aber sie kann nie mehr Lebenspunkte haben, als sie zu Spielbeginn hatte. Bei jeder Veränderung der Lebenspunkte wird die Anzeigekarte sofort so verschoben, dass alle Spieler den aktuellen Stand anhand der sichtbaren Patronen gut erkennen können. Hat eine Person keine Lebenspunkte mehr, wurde sie ausgeschaltet, und der Spieler scheidet aus dem Spiel aus. Die Lebenspunkte geben zugleich das **Handkartenlimit** des Spielers an, also die maximale Anzahl Karten, die der Spieler am Ende seines Zuges in der Hand halten darf.



Beispiel: Jesse Jones hat das Spiel mit 4 Lebenspunkten begonnen. Die Abbildung zeigt Jesse nachdem er den ersten Treffer abbekommen hat. Noch weitere 3 Treffer und er ist ausgeschaltet. Darüber hinaus darf der Spieler am Ende seines Zuges jetzt nur noch maximal 3 Karten auf der Hand halten.



Außerdem hat jede Person noch eine **besondere Fähigkeit**, die der Spieler während des ganzen Spiels nutzen kann. Tritt ein Ereignis ein, bei dem die Fähigkeit der Person wirkt, wird der normale Spielablauf unterbrochen. Können durch das Ereignis mehrere Personen ihre besondere Fähigkeit einsetzen, so beginnt man bei dem Spieler, der gerade am Zug ist. Die übrigen folgen im Uhrzeigersinn. Anschließend wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der es unterbrochen wurde.

Wenn eine Fähigkeit der normalen Spielregel widerspricht, hat die Fähigkeit Vorrang vor der Regel.

Nachfolgend wird der Spielverlauf beschrieben. Auf der Rückseite dieser Regel folgt eine Beschreibung der Spielkarten und der Personenkarten.

SPIELVERLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen:

- Zwei Karten nehmen
- Karten ausspielen
- Überzählige Handkarten abwerfen

Die drei Phasen im Einzelnen:

I. Zwei Karten nehmen

Zuerst nimmt der Spieler verdeckt die 2 obersten Karten vom Talon und nimmt sie auf die Hand.

Wenn der Talon aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel herumgedreht, gemischt und als neuer Talon in die Mitte gelegt.

II. Karten ausspielen

In dieser Phase darf der Spieler beliebig viele Karten von seiner Hand ausspielen. Er kann jede Karte auf sich selbst oder auf einen Mitspieler spielen, soweit es nicht durch die Karte selbst anders vorgegeben ist.

Es gibt zwei verschiedene Typen von Spielkarten, die man an der Farbe des Randes erkennen kann:

Karten mit einem **braunen Rand** wirken sofort und werden dann auf den Ablagestapel gelegt.

Karten mit einem **blauen Rand** werden offen vor einem Spieler abgelegt und bleiben dort liegen. Ihre Wirkung hält so lange an, bis sie entfernt werden (beispielsweise durch die Karte „Cat Balou“) oder bis ein bestimmtes Ereignis eintritt (beispielsweise bei den Karten „Gefängnis“ oder „Dynamit“).



Achtung: Einige Karten dürfen nur dann ausgespielt werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind, wie etwa ein bestimmter Abstand zwischen den Personen (siehe weiter unten: „Die Abstands-Regel“).

Darüber hinaus gelten folgende Einschränkungen:

Der Spieler darf in seinem Zug nicht mehr als **1 „BANG!“-Karte** spielen. Ausnahme: Eine andere Karte oder seine besondere Fähigkeit gestattet es ihm, in seinem Zug mehrere „BANG!“-Karten zu spielen.

Der Spieler darf am Ende seines Zuges nicht mehrere Karten mit dem gleichen Namen vor sich ausliegen haben.

Ausgespielt oder Abgelegt?

Die Karten werden immer **einzel** ausgespielt. Daher ist es nicht möglich, während der Auswertung einer Karte eine weitere Karte auszuspielen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind „Bier“- und „Fehlschuss!“-Karten, die jederzeit gespielt werden dürfen. Karten mit einem blauen Rand, die bereits vor einem Spieler ausliegen, oder die besonderen Fähigkeiten von Personen, sind von dieser Regel nicht betroffen.

Beispiel: Der Spieler spielt eine „General Store“-Karte aus und deckt so viele Karten vom Talon auf, wie noch Personen im Spiel sind. Beginnend bei dem Spieler selbst, darf nun jeder eine von diesen Karten auf die Hand nehmen. Es ist dabei nicht möglich, dass der Spieler, der die „General Store“-Karte gespielt hat, sich eine „BANG!“-Karte aus dieser Auslage nimmt und auf einen Mitspieler ausspielt, bevor jeder andere Spieler eine Karte genommen hat.



Während der Auswertung einiger Karten ist es notwendig, dass der Spieler selbst oder seine Mitspieler, weitere Karten **ablegen**.

Abgelegte Karten haben selbst keine Wirkung. Sie dienen nur dazu festzustellen, welche Wirkung die ausgespielte Karte hat.

Beispiel: Der Spieler spielt als erste Karte ein „Duell“ auf einen Mitspieler aus. Bei einem Duell legen beide Spieler abwechselnd „BANG!“-Karten ab. Als Folge des Duells verliert nur der Spieler einen Lebenspunkt, der als erster keine „BANG!“-Karte ablegen will oder kann. Anschließend in seinem Zug darf der Spieler trotzdem noch eine „BANG!“-Karte auf einen Mitspieler ausspielen, da die während des Duells gespielten Karten nicht ausgespielt sondern abgelegt wurden.



Außerdem gilt das „Verursacher“-Prinzip. Wenn eine Karte wirkt, muss man immer beachten, wem die betreffende Karte gehört:

Karten mit einem braunen Rand gehören dem Spieler, der sie ausgespielt hat.

Karten mit einem blauen Rand gehören dem Spieler, vor dem sie ausliegen.

Beispiel: El Gringo hat die besondere Fähigkeit, dass er einem Mitspieler eine Karte wegnehmen darf, wenn er durch diesen einen Lebenspunkt verliert. Spielt El Gringo selbst eine „Duell“-Karte aus und verliert das Duell, verliert er den Lebenspunkt durch seine eigene Karte! Er darf also dem Mitspieler keine Karte wegnehmen.

„Ziehen“

Alle Spielkarten tragen in der linken unteren Ecke zusätzlich den Wert einer Pokerkarte, beispielsweise Herz-6.



Die Reihenfolge der Werte ist: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J (Jack=Bube)-Q (Queen=Dame)-K-A.

Manche Karten und einige der besonderen Fähigkeiten der Personen verlangen, dass ein Spieler „zieht“.

„Ziehen“ bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte vom Talon aufdeckt und auf den Ablagestapel legt. Dabei vergleicht er den Pokerkartenwert in der linken unteren Ecke mit dem Wert der auf der Karte angegeben ist, wegen der er „gezogen“ hat.

Die „gezogene“ Karte wird abgelegt. Sie selbst hat keine Wirkung. Sie dient nur dazu, festzustellen wie die erste Karte wirkt.

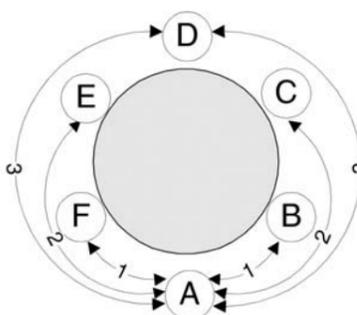
Beispiel: Der Spieler hat eine „Fass“-Karte vor sich ausliegen, als auf ihn eine „BANG!“-Karte gespielt wird. Er versucht nun den Treffer zu verhindern. Dazu muss er Herz „ziehen“. Er deckt die oberste Karte vom Talon auf, und es ist ein Karo-As. Er hat leider Pech gehabt und verliert einen Lebenspunkt.



Die Abstands-Regel

Für viele Karten ist es wichtig, in welcher Position die Spieler relativ zueinander sitzen. Diese Position bestimmt den Abstand zwischen ihren beiden Personen: Der Spieler beginnt bei einem seiner Nachbarn und zählt die Personen im Spiel bis zu dem Mitspieler, auf den er eine Karte ausspielen möchte. Er darf im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn zählen, je nach dem, was für ihn günstiger ist.

Achtung: Andere Karten können den Abstand der Spieler zueinander verändern.



Das Diagramm zeigt eine Spielrunde mit sechs Spielern. Die Abstände zu den übrigen Personen sind hier aus der Sicht von Spieler A angegeben.

Hinweis: Ist ein Spieler ausgeschieden, wird er beim Auszählen des Abstands selbstverständlich nicht mehr mitgezählt.

Einige Karten dürfen nur auf Mitspieler in einem erreichbaren Abstand ausgespielt werden (siehe weiter unten: „Die Symbole der Karten“). Mochte der Spieler eine solche Karte ausspielen, muss er über die nötige Reichweite verfügen. Seine Reichweite wird durch die Waffe bestimmt, die er im Spiel hat.

Die Waffen

Auf allen Waffen-Karten ist am unteren Rand die Reichweite angegeben: Sie entspricht der Zahl in dem Fadenkreuz. Verlangt eine Karte, dass sie auf einen Mitspieler in einem erreichbaren Abstand ausgespielt wird, darf der Abstand von dem Spieler also nicht größer sein, als die Reichweite seiner Waffe.



Jeder Spieler darf immer **nur 1 Waffen-Karte** vor sich ausliegen haben! Spielt er eine neue Waffen-Karte aus, muss er die alte Karte auf den Ablagestapel legen. Eine Waffen-Karte bleibt so lange vor einem Spieler liegen, bis sie ihm von einem Mitspieler weggenommen wird oder bis er selbst eine neue Waffe ausspielt.

Wichtig: Hat ein Spieler keine Waffen-Karte vor sich ausliegen, steht ihm automatisch ein 45er Colt mit **Reichweite 1** zur Verfügung. Für diesen 45er Colt gibt es keine Karte.

Ausscheiden einer Person

Wenn die Person eines Spielers den letzten Lebenspunkt verliert, scheidet der Spieler aus. Er nimmt nicht mehr am Spiel teil, aber er kann immer noch mit seinem Team gewinnen. Der Spieler zeigt allen anderen seine Rollenkarte. Die Rollenkarte und seine Personenkarte werden aus dem Spiel genommen. Er legt alle Spielkarten, die er auf der Hand hält und die vor ihm ausliegen, auf den Ablagestapel.

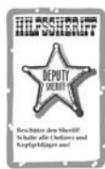
Die Belohnung

Jeder Spieler, der einen Outlaw ausschaltet, auch wenn er selbst ein Outlaw ist, nimmt sofort 3 Karten vom Talon als Belohnung.



Die Bestrafung

Wenn der Sheriff selbst einen Hilfsheriff ausschaltet, muss der Sheriff alle Spielkarten, die er auf der Hand hält und die vor ihm ausliegen, auf den Ablagestapel legen.



III. Überzählige Handkarten abwerfen

Kann oder will der Spieler keine Karten mehr ausspielen, endet sein Zug. Erst jetzt wird überprüft, wie viele Handkarten er hat. Er darf höchstens so viele Karten auf der Hand haben, wie er zu diesem Zeitpunkt Lebenspunkte besitzt. Hat er mehr Karten auf der Hand, muss er überzählige Karten ohne Wirkung auf den Ablagestapel legen. Er darf entscheiden, welche Karten er abwirft. Legt ein Spieler mehrere Karten ab, bestimmt er die Reihenfolge der Karten selbst.

Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Hinweis: Karten, die vor einem Spieler ausliegen, zählen nicht zu seinen Handkarten.

SPILENDE

Das Spiel endet sofort, wenn:

- der Sheriff ausgeschaltet wird. Ist jetzt noch mindestens ein Outlaw oder Hilfsheriff im Spiel, gewinnen alle Outlaws, auch die Spieler, die bereits ausgeschieden sind. Nur wenn zuvor bereits alle Outlaws und Hilfsheriffs ausgeschaltet wurden, und der Kopfgeldjäger der einzige Überlebende ist, gewinnt der Kopfgeldjäger!



Oder wenn

- alle Outlaws und der Kopfgeldjäger ausgeschaltet wurden. Der Sieg geht an den Sheriff und alle seine Hilfsheriffs, unabhängig davon, ob die Hilfsheriffs noch im Spiel sind oder ob sie bereits ausgeschieden sind.



Hinweis: Wenn alle Outlaws ausgeschaltet sind, aber der Sheriff und der Kopfgeldjäger noch leben, geht das Spiel weiter. Wenn außerdem noch Hilfsheriffs im Spiel sind, muss der Kopfgeldjäger sie unbedingt erst ausschalten, bevor er gegen den Sheriff vorgeht. Wenn er den Sheriff vor den Hilfsheriffs ausschaltet, würden die Outlaws gewinnen, denn der Kopfgeldjäger kann nur gewinnen, wenn er als Letzter im Spiel bleibt. Er muss daher von Beginn des Spiels an dafür sorgen, dass beide Seiten, die Gesetzeshüter und die Outlaws, immer etwa gleich stark sind. Sind die Outlaws im Vorteil, besteht die Gefahr, dass der Sheriff ausgeschaltet wird. Sind die Gesetzeshüter im Vorteil, besteht die Gefahr, dass er, der Kopfgeldjäger, ausgeschaltet wird, bevor er alle Hilfsheriffs und den Sheriff ausgeschaltet hat.

MIGLIOR GIOCO ITALIANO
BEST ITALIAN GAME
LUCCA COMICS & GAMES 2002



Der Verlag bedankt sich herzlich bei den Testspielern Flaminia Brasini, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Edoardo Renzo, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge. Der Autor bedankt sich auch herzlich bei den Mitgliedern des Circolo Scacchistico Civitavecchiese (Schachclub Civitavecchia) "Luigi Valentini" für ihre Hilfe und für ihren ständigen Enthusiasmus.

Autor: Emiliano Sciarra
Graphik: Alessandro Pierangelini
Design: Stefano De Fazi

© 2005 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

www.abacusspiele.de

Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany.



DIE SPIELKARTEN

Die Karten zeigen am unteren Rand ein Symbol oder eine Kombination aus Symbolen, so dass man ihre Wirkung schnell erkennen kann.

Einige Karten tragen statt der Symbole einen kurzen Text, der ihre Wirkung erklärt.

Die Symbole sind auf der Übersichtskarte kurz zusammengefasst.



Die Symbole auf den Karten

- Fehlschuss!
- Gilt als 1 Treffer, wenn er nicht verhindert wird.
- 1 Lebenspunkt zurück erhalten

Wenn es durch die Karte nicht anders bestimmt wird, nimmt der Spieler die oberste Karte vom Talon auf seine Hand. Erlaubt es die Karte, eine Spielkarte von einem Mitspieler zu nehmen, kann er wählen, ob er aus dessen Hand verdeckt eine Karte nimmt oder ob er eine der Spielkarten auswählt, die offen vor dem Mitspieler ausliegen.

Man kann einen Spieler (siehe entsprechendes Symbol) zwingen, entweder 1 Spielkarte aus seiner Hand zufällig abzulegen **oder** man kann 1 Spielkarte bestimmen, die er offen vor sich ausliegen hat, und ihn zwingen sie abzulegen.

Die Karte darf auf einen beliebigen Spieler ausgespielt werden. Der Spieler darf eine solche Karte auch auf sich selbst spielen.

Die Karte betrifft alle Mitspieler, jedoch nicht den Spieler, der sie ausgespielt hat.

Die Karte darf auf einen beliebigen Spieler in einem erreichbaren Abstand gespielt werden.

Der Spieler spielt die Karte auf einen Mitspieler in genau dem angegebenen Abstand. Die Reichweite des Spielers ist für diese Karte nicht von Bedeutung.

Für den Spieler mit einer solchen Karte verringert sich der Abstand zu den Mitspielern um 1. Für die Mitspieler befindet er sich jedoch im normalen Abstand. Der Abstand zu einem Mitspieler kann aber niemals kleiner als 1 werden.

Ein Spieler mit einer solchen Karte entfernt sich für seine Mitspieler um 1. Für ihn selbst ändert sich der Abstand zu seinen Mitspielern dadurch nicht.

Beispiel „Saloon“: Die Karte wirkt zweifach. In der oberen Zeile zeigen die Symbole, dass „alle anderen Spieler“ „1 Lebenspunkt zurück erhalten“. Die untere Zeile zeigt das Symbol „1 Lebenspunkt zurück erhalten“. Da es nicht anders angegeben ist, betrifft diese Wirkung den Spieler, der die Karte ausspielt. Insgesamt erhält also jeder Spieler 1 Lebenspunkt zurück.



Blau Spielkarten

Appaloosa (1x)

Für den Spieler, vor dem die „Appaloosa“-Karte liegt, verringert sich der Abstand zu seinen Mitspielern um 1. Für seine Mitspieler befindet er sich jedoch im normalen Abstand. Der Abstand zu einem Mitspieler kann dabei niemals kleiner als 1 werden.

Beispiel: Wir nehmen einmal an, dass in dem Diagramm zur Abstands-Regel Spieler A eine Appaloosa-Karte und Spieler C eine Mustang-Karte ausliegen hat. Für Spieler A beträgt der Abstand zu B, E und F 1. C und D sind für ihn 2 entfernt. Für seine Mitspieler dagegen, befindet sich A immer noch in derselben Entfernung, die jeweils im Diagramm angegeben ist.



Dynamit (1x)

Diese Karte kann der Spieler nur vor sich selbst auslegen. Dort bleibt sie bis zu seinem nächsten Zug liegen.

Liegt vor Beginn seines Zuges vor einem Spieler die „Dynamit“-Karte, muss er „ziehen“. „Zieht“ er eine Karte zwischen Pik-2 und Pik-9, explodiert das Dynamit



und seine Person verliert sofort 3 Lebenspunkte. Anderenfalls legt er die „Dynamit“-Karte vor seinen linken Nachbarn. Die „Dynamit“-Karte wird so lange im Uhrzeigersinn weitergegeben, bis das Dynamit entweder explodiert oder durch eine andere Karte, beispielsweise die „Cat Balou“-Karte, entfernt wird.

Liegen vor dem Spieler die „Dynamit“- und die „Gefängnis“-Karte, muss der Spieler zuerst für die „Dynamit“-Karte ziehen und danach für die „Gefängnis“-Karte.

Hinweis: Da die Dynamit-Karte immer dem Spieler gehört, vor dem sie gerade liegt, kann auch kein Spieler die Belohnung kassieren, wenn durch die Explosion beispielsweise ein Outlaw ausgeschaltet wird.

Fass (2x)

Wird auf den Spieler, der ein Fass vor sich ausliegen hat, eine Karte mit einem Treffer-Symbol ausgespielt, kann der Spieler sofort „ziehen“. Deckt er eine Herz-Karte auf, hat er den Treffer verhindert. Sonst ist der Treffer gültig.



Gefängnis (3x)

Diese Karte darf der Spieler vor jeden beliebigen Spieler legen, außer vor den Sheriff.

Liegt vor dem Spieler bei Beginn seines Zuges die „Gefängnis“-Karte aus, muss er „ziehen“, bevor er mit Phase I seines Zuges beginnt. „Zieht“ er eine Herz-Karte, legt er die „Gefängnis“-Karte auf den Ablagestapel und führt seinen Zug normal durch.

„Zieht“ er eine andere Farbe, überspringt er die Phasen I und II seines Zuges und macht sofort bei Phase III „Überzählige Handkarten abwerfen“ weiter. Anschließend legt er die „Gefängnis“-Karte auf den Ablagestapel.

Eine Person im Gefängnis darf weiterhin Ziel anderer Karten werden, und der betroffene Spieler darf immer noch Karten außer der Reihe einsetzen, um beispielsweise einen Treffer zu verhindern.



Mustang (2x)

Ein Spieler, vor dem eine „Mustang“-Karte liegt, entfernt sich für seine Mitspieler um 1. Für ihn selbst ändert sich der Abstand zu seinen Mitspielern dadurch nicht.



Beispiel: Wenn im Diagramm (siehe: „Die Abstand-Regel“) Spieler A einen Mustang hat, sind B und F für ihn weiterhin 1 entfernt, während er für diese beiden 2 entfernt ist.

Waffen

Schofield (3x): Reichweite 2.

Remington (1x): Reichweite 3.

Rev. Carabine (1x): Reichweite 4.

Winchester (1x): Reichweite 5.

Volcanic (2x): Die Volcanic ist eine besondere Waffe. Sie hat Reichweite 1, und ein Spieler, der sie vor sich ausliegen hat, darf in seinem Zug beliebig viele „BANG!“-Karten ausspielen.



Braune Spielkarten

BANG! (25x)

Eine „BANG!“-Karte verursacht 1 Treffer. Man kann sie nur auf eine Person ausspielen, die sich innerhalb der Reichweite der eigenen Waffe befindet.



Beispiel: In der Spielrunde auf dem Diagramm oben möchte A auf C schießen. A hat zu C den Abstand 2 und benötigt daher eine bessere Waffe als seinen 45er Colt. Mit einer „Schofield“, einer „Remington“, einem „Revolver Carabine“ oder mit einer „Winchester“ könnte er C erreichen. Die „Volcanic“ hätte nicht die erforderliche Reichweite.

Eine einzelne Bierkarte würde ihm nicht helfen, denn er verhindert damit nur den Verlust von 1 Lebenspunkt. Er hätte dann 0 Lebenspunkte und würde ausscheiden.

Cat Balou (4x)

Der Spieler darf von einem beliebigen Mitspieler eine offen ausliegende Spielkarte ablegen oder er kann eine von dessen Handkarten zufällig ziehen und ablegen. Spielt er die „Cat Balou“-Karte auf sich selbst, darf er selbst bestimmen, welche seiner Handkarten oder ausliegenden Karten er abwerfen möchte.



Duell (3x)

Der Spieler bestimmt einen beliebigen Mitspieler und fordert ihn zum „Duell“. Die Reichweite seiner Waffe und der Waffe des Mitspielers sind für das Duell ohne Bedeutung. Beide Spieler legen nun abwechselnd „BANG!“-Karten ab. Der herausgeforderte Mitspieler beginnt. Der Spieler, der als erster keine „BANG!“-Karte ablegen will oder kann, verliert 1 Lebenspunkt. Damit endet das Duell.



Anmerkung: Die „Duell“-Karte zeigt kein Treffer-Symbol. Daher kann man während eines Duells keine „Fehlschuss!“-Karten und kein Fass einsetzen.

Indianer! (2x)

Jeder andere Spieler muss eine „BANG!“-Karte ablegen oder er verliert 1 Lebenspunkt.

Hinweis: „Fehlschuss!“- und „Fass“-Karten können nicht benutzt werden. Der Spieler, der die „Indianer!“-Karte ausgespielt hat, wird von ihr nicht betroffen.



Fehlschuss! (12x, darf jederzeit gespielt werden)

Die „Fehlschuss!“-Karte darf jederzeit als Reaktion auf eine Karte mit einem „Treffer“-Symbol gespielt werden, obwohl der betroffene Spieler gerade nicht am Zug ist. Sie verhindert den Treffer und der Spieler verliert keinen Lebenspunkt.

„Fehlschuss!“-Karten dürfen nur zum Schutz der eigenen Person ausgespielt werden.

Hinweis: Hat der Spieler ein Fass vor sich ausliegen, darf er erst „ziehen“, um zu sehen, ob das Fass den Treffer verhindert. Hat er damit Pech, darf er anschließend trotzdem noch eine „Fehlschuss!“-Karte spielen.



Gatling (1x)

Jeder andere Spieler erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Auch wenn die „Gatling“, genau wie die „BANG!“-Karte, ein Treffer-Symbol zeigt, gilt sie nicht als „BANG!“-Karte!



General Store (2x)

Der Spieler deckt so viele Karten vom Talon auf, wie noch Personen im Spiel sind, und legt sie offen in die Tischmitte. Er darf als erster eine der Karten auswählen und auf die Hand nehmen. Die Mitspieler, die noch nicht ausgeschieden sind, dürfen dann im Uhrzeigersinn eine der übrigen Karten nehmen.



Panik (4x)

Der Spieler darf einem Mitspieler entweder eine offen ausliegende Spielkarte wegnehmen oder verdeckt eine Karte von dessen Hand ziehen. Die Karte nimmt er dann auf die Hand.



Postkutsche (2x)

Der Spieler darf die obersten 2 Karten verdeckt vom Talon auf die Hand nehmen.



Saloon (1x)

Jeder Spieler erhält 1 Lebenspunkt zurück.



Wells Fargo (1x)

Der Spieler darf die obersten 3 Karten verdeckt vom Talon auf die Hand nehmen.



DIE PERSONENKARTEN

Bart Cassidy (4 Lebenspunkte): Jedes Mal wenn er Lebenspunkte verliert, darf er so viele Karte verdeckt vom Talon nehmen, wie er gerade Lebenspunkte verloren hat.

Black Jack (4 Lebenspunkte): Wenn er in Phase I seine 2 Karten vom Talon nimmt, deckt er die zweite Karte auf und zeigt sie allen. Wenn die Karte „Herz“ oder „Karo“ zeigt, nimmt er verdeckt eine weitere Karte vom Talon. Anschließend nimmt er die gerade erhaltenen Karten auf die Hand.

Calamity Janet (4 Lebenspunkte): Sie kann die „Fehlschuss!“-Karten benutzen, als ob sie „BANG!“-Karten wären und umgekehrt. Wenn sie eine „Fehlschuss!“-Karte als „BANG!“-Karte benutzt, darf sie in diesem Zug dann keine weiteren „BANG!“-Karten ausspielen, es sei denn, eine andere Karte gestattet es ihr.

El Gringo (3 Lebenspunkte): Jedes Mal wenn er durch eine Karte, die von einem anderen Spieler ausgespielt wird, einen Lebenspunkt verliert, nimmt er aus der Hand dieses Mitspielers verdeckt eine Karte. Hat der andere Spieler keine Karten in der Hand... schade! El Gringo kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er Opfer der Karte „Dynamit“ wird.

Jesse Jones (4 Lebenspunkte): Er darf in Phase I als erste Karte entweder die oberste vom Talon oder eine zufällige Karte von der Hand eines Mitspielers nehmen. Die zweite Karte muss er vom Talon nehmen.

Jourdonnais (4 Lebenspunkte): Er darf „ziehen“, wenn er Ziel eines Treffers ist. Deckt er ein „Herz“ auf, wird er nicht getroffen, sonst verliert er einen Lebenspunkt. Hat er außerdem eine „Fass“-Karte vor sich ausliegen, darf er zweimal „ziehen“, um den Treffer zu verhindern.

Kit Carlson (4 Lebenspunkte): Wenn er in Phase I seine zwei Karten nimmt, schaut er sich die obersten 3 Karten vom Talon an. Davon wählt er zwei aus und nimmt sie auf die Hand. Die übrig gebliebene Karte legt er verdeckt wieder oben auf den Talon.

Lucky Duke (4 Lebenspunkte): Jedes Mal wenn er „zieht“, deckt er die 2 obersten Karten vom Talon auf und entscheidet, welche von beiden gilt. Dann legt er beide Karten auf den Ablagestapel.

Paul Regret (3 Lebenspunkte): Für seine Mitspieler ist ihr Abstand zu Paul Regret um 1 größer als es seiner tatsächlichen Position entspricht. Für ihn selbst ändert sich der Abstand zu seinen Mitspielern dadurch nicht. Hat er außerdem eine „Mustang“-Karte vor sich liegen, addiert sich die Wirkung seiner Fähigkeit und die Wirkung der „Mustang“-Karte.

Pedro Ramirez (4 Lebenspunkte): Er darf in Phase I, anstatt seine erste Karte vom Talon zu nehmen, die oberste Karte vom Ablagestapel auf die Hand nehmen. Die zweite Karte muss er vom Talon nehmen.

Rose Doolan (4 Lebenspunkte): Für sie verringert sich der Abstand zu ihren Mitspielern um 1. Für ihre Mitspieler befindet sie sich jedoch im normalen Abstand. Hat sie außerdem eine „Appaloosa“-Karte vor sich liegen, addiert sich die Wirkung ihrer Fähigkeit und die Wirkung der „Appaloosa“-Karte.

Sid Ketchum (4 Lebenspunkte): Er darf jederzeit Karten aus seiner Hand ablegen, um zu verhindern, dass er Lebenspunkte verliert. Für je 2 Karten, die er ablegt, verliert er 1 Lebenspunkt weniger.

Während seines Zuges darf er jeweils einmal 2 Karten aus seiner Hand ablegen, um 1 Lebenspunkt zurück zu gewinnen. Er kann niemals mehr Lebenspunkte haben, als er bei Spielbeginn hatte.

Slab the Killer (4 Lebenspunkte): Um eine seiner „BANG!“-Karten abzuwehren, braucht man 2 „Fehlschuss!“-Karten. Dies gilt nur für „BANG!“-Karten, die er ausspielt. Für alle anderen Treffer, die Slab the Killer spielt, wie zum Beispiel eine „Gatling“-Karte, gilt dies nicht. Ein erfolgreich aktiviertes „Fass“ ersetzt gegen Slab the Killer nur 1 „Fehlschuss!“-Karte.

Suzy Lafayette (4 Lebenspunkte): Wenn sie keine einzige Karte auf der Hand hat, nimmt sie sofort verdeckt die oberste Karte vom Talon auf die Hand.

Vulture Sam (4 Lebenspunkte): Wenn ein Spieler ausscheidet, legt er seine Spielkarten nicht ab, sondern gibt seine Auslage und die Handkarten Vulture Sam, der sie alle auf seine Hand nimmt.

Willy the Kid (4 Lebenspunkte): Er darf in seinem Zug beliebig viele „Bang!“-Karten ausspielen. Die in Phase II „Beliebig viele Karten ausspielen“ beschriebene Einschränkung, dass ein Spieler in seinem Zug nur 1 „Bang!“-Karte spielen darf, gilt für ihn nicht.