

DIE CHARAKTERE



Apache Kid: Von anderen Spielern ausgespielte Karo-Karten, die dir schaden, haben keine Wirkung auf dich. Diese Fähigkeit gilt nicht für *BANG!*-Karten in einem *Duell*. Generell wirkt sie gegen Karo-Karten wie *BANG!*, *Duell*, *Panik!* oder *Cat Balou*, nicht aber gegen *Fehlschuss!*, *Versteck* oder *Warenhaus*, etc.



Belle Star: In deinem Zug haben alle Karten, die vor deinen Mitspielern ausliegen, keine Wirkung. Das gilt sowohl für Karten mit blauem Rand, als auch für Karten mit grünem Rand.



Bill Noface: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du immer 1 Karte plus 1 weitere Karte für jeden fehlenden Lebenspunkt. Besitzt du alle deine Lebenspunkte, ziehst du also nur 1 Karte. Mit 1 Lebenspunkt weniger, ziehst du 2 Karten, mit 2 fehlenden Lebenspunkten 3 Karten, etc.



Chuck Wengam: In deinem Zug darfst du 1 Lebenspunkt abgeben, um 2 Karten zu ziehen. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach in deinem Zug nutzen, wenn du jeweils 1 Lebenspunkt abgibst. Du darfst jedoch dafür nicht deinen **letzten** Lebenspunkt abgeben.



Doc Holyday: In deinem Zug darfst du einmal 2 beliebige Handkarten abwerfen, um 1 *BANG!* auf einen Spieler in erreichbarem Abstand abzufeuern. Dieses *BANG!* zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug. Um *Apache Kid* dadurch zu treffen, muss mindestens 1 der beiden abgeworfenen Karten **keine** Karo-Karte sein.



Elena Fuente: Du darfst jede deiner Handkarten als *Fehlschuss!* ausspielen.



Greg Digger: Immer wenn ein anderer Spieler eliminiert wird, erhältst du 2 Lebenspunkte zurück. Wie gewohnt kannst du dadurch nicht mehr Lebenspunkte besitzen, als du zu Spielbeginn hattest.



Herb Hunter: Immer wenn ein anderer Spieler eliminiert wird, ziehst du 2 Karten. Eliminierst du zum Beispiel selbst einen Banditen, ziehst du insgesamt 5 Karten.



José Delgado: In deinem Zug darfst du bis zu zweimal 1 Karte mit blauem Rand von deiner Hand abwerfen, um dafür 2 neue Karten zu ziehen.



Molly Stark: Immer wenn du außerhalb deines Zuges willentlich 1 Handkarte ausspielst oder abwirfst, ziehst du 1 Karte. Das kann beispielsweise ein *Fehlschuss!*, *Bier*, oder *BANG!* sein. Spielst du *BANG!*-Karten während eines Duells, ziehst du erst nach dem Ende des Duells die entsprechende Anzahl Karten. Wirst du gezwungen Karten abzuwerfen, zum Beispiel durch *Cat Balou*, *Schlägerei* oder *Cancan*, zählen diese nicht als willentlich abgeworfen und du ziehst keine Karte nach!



Pat Brennan: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, darfst du 1 Karte auf die Hand nehmen, die vor einem beliebigen Spieler liegt. Das kann sowohl 1 Karte mit blauem Rand, als auch 1 Karte mit grünem Rand sein. Du darfst dich auch entscheiden, stattdessen wie gewohnt 2 Karten zu ziehen.



Pixie Pete: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du 3 Karten.



Sean Mallory: Du darfst in der 3. Phase deines Zuges bis zu 10 Karten auf der Hand behalten. Hast du 11 oder mehr Handkarten am Ende deines Zuges, musst du bis auf 10 Karten abwerfen.



Tequila Joe: Immer wenn du 1 *Bier* spielst, erhältst du 2 Lebenspunkte statt 1 Lebenspunkt zurück. Diese Spezialfähigkeit gilt nicht für andere Karten, durch die du Lebenspunkte zurück erhältst, wie zum Beispiel *Saloon*, *Tequila* oder *Feldflasche!*



Vera Custer: Zu Beginn deines Zuges wählst du einen anderen Spieler, der noch im Spiel ist. Bis zu deinem nächsten Zug hast du die gleiche Fähigkeit wie dessen Charakter.

Autor: Emiliano Sciarra

Art Director: Stefano De Fazi

Illustration: Alex Pierangelini,
Alberto Bontempi

Redaktion: Roberto Corbelli,
Domenico Di Giorgio

Übersetzung: Matthias Wagner,
Klaus Bubert



BANG!® Dodge City™
Copyright © MMXIV
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 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



Das BANG!® Game System™

2002 ritt ein neuer Sheriff in die Stadt... BANG! ist das preisgekrönte, Wild-West-Kartenspiel mit Schießereien im besten Italo-Western-Stil. Das BANG! Spielsystem bietet folgende Features:

- Der Abstand zwischen den Spielern ist Bestandteil des Spiels!
- Einzigartige Charakterkombinationen machen jedes Spiel unterschiedlich!
- Verschiedene Ziele und geheime Rollen für alle Spieler schaffen Spannung und Überraschung bei jedem Spiel!
- Der Mechanismus des Aufdeckens und die vielen verschiedenen Kartentypen verleihen dem Spiel Tiefe!

Mehr als eine halbe Million Cowboys können nicht irren!



Erweiterung

Dodge City: eine große, brodelnde, lebendige ... und gefährliche Stadt! Ihre Saloons sind ebenso legendär wie die Leute, die hier Halt machen. Vom plötzlichen Reichtum der Stadt angezogen, beherrschen Gauner die Straßen und Schießereien sind an der Tagesordnung. Nur die mutigsten Sheriffs können hier Recht und Ordnung aufrechterhalten. Bist du dieser Herausforderung gewachsen oder wirst auch du auf dem berühmten Boot Hill enden?

INHALT


- 8 Rollenkarten 
- 15 Charakterkarten 
- 40 Spielkarten 
- 1 Übersichtskarte 
- 4 Patronen-Marker 
- 1 Spieler-Tableau 
- 2 Blankokarten für eigene Ideen 
- Diese Spielregel 

Die neuen Charakter- und Spielkarten werden jeweils mit den Charakterbeziehungswise Spielkarten des Grundspiels gemischt. Die neuen Rollenkarten ersetzen die Rollenkarten des Grundspiels. Die zusätzlichen Patronen-Marker, die Übersichtskarte und das neue Spieler-Tableau werden nur für das Spiel zu acht benötigt.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen:

Karten mit grünem Rand


Einige der neuen Spielkarten haben einen **grünen** Rand. Spielt ein Spieler eine solche Karte in seinem Zug aus, legt er sie, wie die Karten mit blauem Rand, zunächst offen vor sich ab. Um ihren Effekt später zu nutzen, muss der Spieler diese Karte **abwerfen**. Der Effekt darf jedoch **nicht im selben Zug** genutzt werden, in dem sie ausgespielt wurde.

Die Symbole auf den Karten mit grünem Rand zeigen, welchen Effekt die Karte besitzt. Nur die Effekte von Karten mit einem *Fehlschuss!*-Symbol  dürfen **außerhalb** des eigenen Zuges genutzt werden.

Karten mit grünem Rand, die vor Spielern ausliegen, gelten als „im Spiel“ befindlich und können, wie Karten mit blauem Rand, durch Karten wie *Cat Balou*, *Panik!*, *Cancan*, etc. entfernt werden.

Beispiel: Sam spielt einen Sombbrero und legt ihn vor sich ab. Beginnend mit dem Zug des nächsten Spielers in der Spielreihenfolge, kann er die Karte abwerfen, um ihren Effekt zu nutzen.



Beispiel: Willy spielt eine Derringer und legt sie vor sich ab. In einem seiner folgenden Züge kann er die Karte abwerfen, um 1  auf einen Spieler im Abstand von „1“ zu spielen und zusätzlich 1 Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.

Das „Wirf zusätzlich 1 Karte ab“-Symbol

Einige der Karten zeigen dieses neue Symbol, gefolgt von einem Gleichheitszeichen und weiteren Symbolen. Um den Effekt der Karte zu nutzen, muss der Spieler **zusätzlich** zum Ausspielen der Karte **1 weitere, beliebige Handkarte** ungenutzt abwerfen.

Beispiel: Duke spielt eine Schlägerei und wirft zusätzlich 1 weitere Karte von seiner Hand ab. Anschließend tritt der Effekt der Schlägerei in Kraft, und alle anderen Spieler müssen 1 Karte abwerfen. Duke darf für jeden der Spieler wählen, ob 1 vor dem Spieler ausliegende Karte oder 1 zufällig bestimmte Handkarte abgeworfen werden soll.






Beispiel: Bart spielt einen Tequila und wirft zusätzlich 1 weitere Karte von seiner Hand ab. Er wählt einen beliebigen Spieler, der 1 Lebenspunkt zurück erhält. Er darf sich selbst wählen.

Weitere Karten

In dieser Erweiterung sind Karten zu finden, die auch im Grundspiel enthalten sind. Sie werden hinzugefügt, um die Spielbalance beim Spiel mit den neuen Karten zu erhalten. Andere Karten kombinieren bereits aus dem Grundspiel bekannte Symbole neu. Die Bedeutung der einzelnen Symbole wird in den Spielregeln des Grundspiels genau erklärt, und die Effekte der Karten lassen sich dadurch leicht erschließen.

Generell gilt:

- Jede Karte mit *Fehlschuss!*-Symbol  kann genutzt werden, um den Effekt einer Karte mit *BANG!*-Symbol  zu verhindern.
- Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, kann er **nur** durch ein *Bier* verhindern, dass er aus dem Spiel ausscheidet. Andere Karten, wie *Saloon*, *Feldflasche*, *Tequila* oder *Whisky* können nicht außerhalb des eigenen Zuges genutzt werden.
- Jeder Spieler darf maximal **1 BANG!-Karte pro Zug** spielen, aber er darf beliebig viele andere Karten mit -Symbol spielen.
- Es können jetzt 2 *Dynamit*-Karten im Spiel sein. Explodiert ein *Dynamit* vor einem Spieler nicht, gibt er es an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, der noch kein *Dynamit* vor sich ausliegen hat, weiter. Ein Spieler darf niemals mehrere gleiche Karten vor sich ausliegen haben.

Beispiel: Pete spielt ein Ausweichen als Reaktion auf einen Kinnhaken. Er verhindert damit den Effekt des Kinnhakens und zieht anschließend 1 Karte vom Nachziehstapel.



REGELN FÜR 8 SPIELER

In dieser Erweiterung sind 8 Rollenkarten enthalten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Banditen und 2 Gesetzlose. Sie ersetzen die Rollenkarten des Grundspiels. Zusammen mit den zusätzlichen Patronen-Markern, der Übersichtskarte und dem neuen Spieler-Tableau ist es möglich mit 8 Spielern zu spielen.

Beim Spiel zu acht werden die Rollenkarten wie gewohnt verdeckt ausgeteilt. Jeder der beiden Gesetzlosen spielt für sich alleine und gewinnt nur, wenn er der letzte überlebende Spieler ist. Sind gegen Ende des Spiels nur noch der Sheriff und die beiden Gesetzlosen im Spiel und der Sheriff wird als Erster eliminiert, dann gewinnen die Banditen!

SPEZIELLE REGELN FÜR 3 SPIELER

Es werden nur die folgenden 3 Rollenkarten benötigt: 1 Hilfssheriff, 1 Bandit und 1 Gesetzloser. Die Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird verdeckt 1 Karte ausgeteilt. Die Spieler decken ihre Rollenkarte auf und legen sie **offen** vor sich ab. Die Rollen der Mitspieler sind nun allen bekannt.

Das Ziel jedes Spielers wird durch seine Rolle bestimmt:

- Der **Hilfssheriff** muss den Gesetzlosen eliminieren.
- Der **Gesetzlose** muss den Banditen eliminieren.
- Der **Bandit** muss den Hilfssheriff eliminieren.



Das Spiel verläuft wie gewohnt. Der Hilfssheriff beginnt.

Es gewinnt der Spieler, der als Erster sein Spielziel erreicht. Er muss dazu jedoch **selbst den letzten Treffer erzielen**, durch den der entsprechende Mitspieler seinen letzten Lebenspunkt verliert. Der Hilfssheriff muss zum Beispiel persönlich den Gesetzlosen eliminieren.

Kann das Ziel eines Spielers nicht mehr erreicht werden, weil seine Zielperson beispielsweise durch den dritten Spieler eliminiert wurde, ändert sich sein Ziel: Er gewinnt, wenn er den verbleibenden Mitspieler eliminiert und als letzter Spieler im Spiel verbleibt.

Wurde der Gesetzlose zum Beispiel durch den Banditen eliminiert, hat der Hilfssheriff nicht gewonnen. Er muss nun den Banditen eliminieren, um zu gewinnen.

Der Spieler, der einen Mitspieler eliminiert – unabhängig von dessen Rolle – zieht als Belohnung die obersten 3 Karten vom Nachziehstapel.

Da es im Spiel zu dritt keinen Sheriff gibt, darf das *Gefängnis* auf jeden Spieler gespielt werden.

Das *Bier* hat wie gewohnt keinen Effekt mehr, wenn nur noch 2 Spieler im Spiel sind.