BANG!® THE DICE GAME

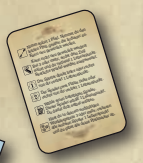
Inhalt

- 5 Würfel

- 8 Rollenkarten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Banditen, 2 Gesetzlose

- 16 Charakterkarten

- 6 Übersichtskarten



- 9 Pfeilmarker

- 40 Patronenmarker (25x mit Wert 1, 15x mit Wert 3)

- Diese Spielregel

Ziel des Spiels

Das Ziel jedes Spielers hängt von seiner Rollenkarte ab:

- *Sheriff:* Er muss alle Banditen und den bzw. die Gesetzlosen ausschalten.
- *Bandit:* Er muss den Sheriff ausschalten.
- *Hilfssheriff:* Er muss den Sheriff beschützen und ihm helfen.
- *Gesetzloser:* Er muss als letzter Spieler im Spiel verbleiben.

Spielvorbereitung

1. Folgende **Rollenkarten** werden je nach Spielerzahl benötigt:
   3 Spieler: siehe „Besondere Regeln für 3 Spieler“
   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
   8 Spieler: 1 Sheriff, 2 Gesetzlose, 3 Banditen, 2 Hilfssheriffs
   Die benötigten Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird davon eine verdeckt zugeteilt.
2. Der Sheriff **muss** seine Rollenkarte **aufdecken** und **offen** vor sich liegen lassen. Alle anderen Spieler schauen sich ihre Rollenkarte an, aber **müssen** sie vor den Mitspielern **geheim halten** und **verdeckt** vor sich auslegen.
3. Die **Charakterkarten** werden gemischt und jedem Spieler wird davon eine zugeteilt, die er **offen** vor sich auslegt. Jeder Spieler liest den Namen seines Charakters und dessen Spezialfähigkeit laut vor.
4. Jeder Spieler nimmt sich **Patronenmarker** mit so vielen Patronen, wie auf seiner Charakterkarte angegeben sind. Der **Sheriff** erhält **2 zusätzliche Patronen**. Die Patronen stellen die **Lebenspunkte** der Spieler dar und geben an, wie oft sie getroffen werden können, bevor sie aus dem Spiel ausscheiden. Die restlichen Patronenmarker werden als Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt.
5. Die **Übersichtskarten** werden bereitgelegt, sodass jeder Spieler bei Bedarf darauf zugreifen kann. Sie beschreiben die Würfelsymbole und deren Effekte.
6. Die 9 **Pfeilmarker** werden als Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt.
7. Die restlichen Rollen- und Charakterkarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
8. Der Sheriff nimmt die 5 **Würfel** und beginnt das Spiel.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. In seinem Zug macht ein Spieler folgendes:

- Er wirft zunächst die 5 Würfel.
- Er darf insgesamt bis zu dreimal würfeln. Nach jedem Wurf kann der Spieler entscheiden aufzuhören oder einen oder mehrere Würfel herauszulegen und die restlichen Würfel erneut zu würfeln. Er darf auch entscheiden alle Würfel neu zu werfen, wenn er möchte. Bereits herausgelegte Würfel dürfen ebenfalls wieder neu geworfen werden. Spätestens nach dem dritten Wurf steht das endgültige Würfelergebnis fest und **muss** ausgewertet werden.
- Danach endet der Zug des Spielers und sein linker Nachbar ist am Zug.

Wichtig: Gewürfelte **Dynamitsymbole dürfen nicht** neu gewürfelt werden (siehe „Die Würfel“).
Wichtig: Gewürfelte **Pfeilsymbole** haben einen **sofortigen Effekt** (siehe „Die Würfel“).

Vorrat der Patronen- und Pfeilmarker

Solange seine Spezialfähigkeit nicht etwas anderes aussagt, muss ein Spieler, wenn er einen Lebenspunkt (eine Patrone) oder einen Pfeil bekommt, diesen aus dem Vorrat in der Tischmitte nehmen. Auch wenn ein Spieler einen Lebenspunkt oder einen Pfeil abgeben muss, kommt dieser zurück in den Vorrat.
3er Patronenmarker können jederzeit in 1er Patronenmarker umgetauscht werden und umgekehrt.

Die Würfel

Die Würfel zeigen jeweils 6 unterschiedliche Symbole. Jedes Symbol hat einen anderen Effekt. Diese Effekte **müssen** in der folgenden **Reihenfolge** ausgewertet werden. Jedes Symbol des endgültigen Würfelergebnisses muss ausgewertet werden!

1. Pfeil: Der Pfeil muss als einziges der Symbole **sofort nachdem er gewürfelt wurde** ausgewertet werden und nicht am Ende des Zuges. Der Spieler muss pro gewürfeltem Pfeil einen Pfeilmarker aus dem Vorrat nehmen und vor sich ablegen. Die entsprechenden Würfel **dürfen** danach erneut gewürfelt werden, falls der Spieler noch einmal würfeln darf. Nimmt ein Spieler den letzten Pfeilmarker aus dem Vorrat, greifen die Indianer an und **alle** Spieler verlieren einen Lebenspunkt für **jeden** Pfeilmarker, den sie vor sich liegen haben. Nach dem Indianerangriff geben alle Spieler ihre Pfeilmarker zurück in den Vorrat und der Spieler, der am Zug war, setzt seinen Zug fort.

2. Dynamit: Das Dynamit bedeutet, dass dieser Würfel herausgelegt werden muss und in diesem Zug **nicht neu gewürfelt** werden **darf**. Hat ein Spieler in seinem Zug **3 oder mehr** Dynamitsymbole gewürfelt, muss er seinen Zug sofort beenden und verliert 1 Lebenspunkt. Zuvor werden aber noch alle anderen Würfel ausgewertet.

3a. Fadenkreuz „1“: Der Spieler wählt entweder seinen **nächsten** linken oder rechten Nachbarn aus. Dieser Spieler verliert 1 Lebenspunkt. Zuvor bereits **ausgeschiedene** Spieler werden bei der Wahl des Ziels **nicht mitgezählt**.

3b. Fadenkreuz „2“: Der Spieler wählt einen Mitspieler, der **genau 2 Plätze** links oder rechts von ihm sitzt. Dieser Spieler verliert 1 Lebenspunkt. Zuvor bereits **ausgeschiedene** Spieler werden bei der Wahl des Ziels **nicht mitgezählt**. Sollten nur noch 2 oder 3 Spieler im Spiel sein, wird dieses Symbol wie ein 1 behandelt.

Wichtig: 1 und 2 Symbole werden **zusammen** ausgewertet, das heißt es werden zunächst für beide die Ziele gewählt und dann die Lebenspunkte abgezogen!

4. Bier: Der Spieler wählt einen beliebigen Spieler. Dieser Spieler erhält 1 Lebenspunkt. Er darf auch sich selbst wählen. Ein Spieler kann **nie** mehr Lebenspunkte besitzen, als er zu Beginn des Spiels hatte. Wird ein Spieler gewählt, der bereits seine maximalen Lebenspunkte besitzt, verfällt der Effekt des Biers.

5. Gatling: Hat ein Spieler in seinem endgültigen Würfelergebnis 3 oder mehr Gatlingsymbole, verlieren **alle anderen** Spieler jeweils 1 Lebenspunkt. Zusätzlich legt der Spieler, der die Gatling ausgelöst hat, alle seine Pfeilmarker zurück in den Vorrat.

Beispiel: *Der Sheriff hat 6 Lebenspunkte und 1 Pfeilmarker. Er würfelt . Als Erstes muss er 2 Pfeilmarker nehmen. Allerdings ist nur noch 1 Pfeilmarker im Vorrat. Er muss diesen Pfeilmarker nehmen. Danach greifen sofort die Indianer an. Der Sheriff verliert 2 Lebenspunkte. Alle anderen Spieler verlieren ebenfalls Lebenspunkte in Höhe ihrer Pfeilmarker. Nun geben alle Spieler ihre Pfeilmarker zurück in den Vorrat. Da der Sheriff zuvor nur 1 Pfeilmarker genommen hat, nimmt er abschließend noch 1 Pfeilmarker aus dem zuvor gefüllten Vorrat. Er hat jetzt nur noch 4 Lebenspunkte und 1 Pfeilmarker. Der Würfel mit muss herausgelegt werden. Der Sheriff entscheidet sich auch 1 herauszulegen und wirft neu. Diesmal würfelt er . Er versucht auf die Gatling zu gehen, legt heraus und wirft und 1, das er nach dem ersten Wurf herausgelegt hat, neu. Er würfelt 2. Da dies sein dritter Wurf war, muss er nun aufhören. Sein endgültiges Würfelergebnis ist: 2. Er schießt zuerst auf einen Gegner der genau 2 Plätze entfernt sitzt. Danach verlieren alle Spieler außer dem Sheriff 1 Lebenspunkt durch die Gatling und er selbst darf seinen Pfeilmarker zurück in den Vorrat legen. Am Ende seines Zuges hat der Sheriff 4 Lebenspunkte und 0 Pfeilmarker.*

Einen Spieler ausschalten

Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt ist er ausgeschaltet und scheidet aus dem Spiel aus. Er zeigt allen anderen Spielern seine Rollenkarte und legt seine Pfeilmarker zurück in den Vorrat. Ein Spieler der ausgeschieden ist, nimmt nicht mehr am Spiel teil. Gewinnen die übrigen Mitglieder seines Teams jedoch das Spiel, so gehört auch er zu den Gewinnern!

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

a) **Der Sheriff ist ausgeschaltet:** Ist ein Gesetzloser nun noch **als letzter Spieler** im Spiel, gewinnt er. **Ansonsten** gewinnen die Banditen als Team.
b) **Alle Banditen <u>und</u> Gesetzlosen sind ausgeschaltet:** Der Sheriff gewinnt zusammen mit den Hilfssheriffs als Team.

Hinweis: Im Spiel mit 8 Spielern spielt jeder der zwei Gesetzlosen für sich und gewinnt nur, wenn er als letzter Spieler übrig ist. Sollten gegen Ende des Spiels nur noch der Sheriff und die beiden Gesetzlosen im Spiel sein und der Sheriff scheidet zuerst aus, gewinnen die Banditen!

Beispiel: *Alle Banditen sind ausgeschaltet, aber ein Gesetzloser ist noch im Spiel. In diesem Fall geht das Spiel weiter. Der Gesetzlose muss nun alleine gegen den Sheriff und seine Hilfssheriffs antreten.*
Beispiel: *Der Sheriff ist ausgeschaltet, aber alle Banditen sind bereits vor ihm ausgeschieden. Es sind nur noch ein Hilfssheriff und ein Gesetzloser im Spiel. Das Spiel endet mit dem Sieg der Banditen! Sie haben ihr Ziel erreicht, auch wenn alle bereits ausgeschieden sind.*
Beispiel: *Alle Spieler werden gleichzeitig ausgeschaltet. Die Banditen gewinnen!*

Besondere Regeln für 3 Spieler

Folgende Rollenkarten werden benötigt: 1 Hilfssheriff, 1 Bandit und 1 Gesetzloser. Die benötigten Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird davon eine **offen** zugeteilt. Jeder kennt also die Rollen der anderen Spieler. Das Ziel jedes Spielers hängt von seiner Rollenkarte ab:

- *Hilfssheriff:* Er muss den Gesetzlosen ausschalten.
- *Gesetzloser:* Er muss den Banditen ausschalten
- *Bandit:* Er muss den Hilfssheriff ausschalten

Der Hilfssheriff beginnt das Spiel. Für den Spielablauf gelten die gewohnten Regeln. Ein Spieler gewinnt, wenn er sein Ziel selbst erreicht, das heißt **er verursacht persönlich den Verlust des letzten Lebenspunkts** des entsprechenden Gegners. Sollte der andere Mitspieler den entsprechenden Gegner ausgeschaltet haben, geht das Spiel weiter und es gewinnt, wer als letzter im Spiel verbleibt.

Beispiel: *Schaltet der Bandit den Gesetzlosen aus, hat der Hilfssheriff dadurch nicht gewonnen. Der Bandit und der Hilfssheriff versuchen sich nun gegenseitig auszuschalten und machen den Sieg unter sich aus.*

DIE CHARAKTERKARTEN

BART CASSIDY (8)
Für jeden Lebenspunkt, den du verlierst, kannst du 1 Pfeil nehmen anstatt 1 Patrone abzugeben (außer bei Indianerangriffen und Dynamit).
*Diese Spezialfähigkeit gilt nur für ①, ② oder die Gatling. Du **darfst** sie **nicht** einsetzen, wenn du Lebenspunkte durch Indianerangriffe oder Dynamit verlierst. Weiterhin **darfst** du die Spezialfähigkeit **nicht** einsetzen, wenn du dadurch den letzten Pfeilmarker aus dem Vorrat nehmen würdest.*

BLACK JACK (8)
Du darfst neu würfeln (gilt nicht wenn du 3 oder mehr gewürfelt hast).
Würfelst du 3 oder mehr auf einmal (oder insgesamt, falls du dich entschieden hast sie zuvor herauszulegen), wird das Dynamit wie gewohnt ausgewertet (dein Zug endet, etc.)

CALAMITY JANET (8)
Du kannst ① wie ② verwenden und umgekehrt.

EL GRINGO (7)
Verlierst du durch einen anderen Spieler 1 oder mehrere Lebenspunkte, muss dieser 1 Pfeil nehmen.
Die Spezialfähigkeit gilt nicht für Lebenspunktverluste, die durch Indianerangriffe oder Dynamit verursacht werden.

JESSE JONES (9)
Hast du nur noch 4 oder weniger Lebenspunkte, erhältst du für jedes , das du für dich selbst nutzt 2 Lebenspunkte.
Hast du beispielsweise 4 Lebenspunkte und in deinem endgültigen Würfelergebnis 2 , erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

JOURDONNAIS (7)
Du verlierst nie mehr als 1 Lebenspunkt bei Indianerangriffen.

KIT CARLSON (7)
Für jede kannst du 1 Pfeil eines beliebigen Spielers in den Vorrat zurücklegen.
Du darfst dich selbst wählen. Hast du in deinem endgültigen Würfelergebnis 3 , gibst du alle deine Pfeilmarker ab und darfst zusätzlich 3 Pfeilmarker eines anderen Spielers zurück in den Vorrat legen. Natürlich verlieren in diesem Fall auch alle anderen Spieler wie gewohnt 1 Lebenspunkt.

LUCKY DUKE (8)
Du darfst in deinem Zug bis zu viermal würfeln.

PAUL REGRET (9)
Du verlierst nie Lebenspunkte durch die Gatling.

PEDRO RAMIREZ (8)
Für jeden Lebenspunkt, den du verlierst, darfst du 1 Pfeil abgeben.
Diese Spezialfähigkeit verhindert nicht, dass du den Lebenspunkt verlierst.

ROSE DOOLAN (9)
Bei ① oder ② darfst du einen Spieler wählen, der noch 1 Platz weiter entfernt sitzt.
*Bei ① darfst du einen Spieler wählen, der **1 oder 2** Plätze entfernt sitzt und bei ② darfst du einen Spieler wählen der **2 oder 3** Plätze entfernt sitzt.*

SID KETCHUM (8)
Zu Beginn deines Zuges erhält ein Spieler deiner Wahl 1 Lebenspunkt.
Du darfst dich selbst wählen.

SLAB THE KILLER (8)
Einmal in deinem Zug darfst du 1 nutzen, um den Schaden von 1 ① oder ② zu verdoppeln.
*Der betroffene Spieler muss 2 Lebenspunkte abgeben. Der Schaden kann nicht auf zwei unterschiedliche Spieler verteilt werden. Wird das für die Spezialfähigkeit genutzt, erhältst du dafür **keinen** Lebenspunkt.*

SUZY LAFAYETTE (8)
Enthält dein endgültiges Würfelergebnis kein ① oder ②, erhältst du 2 Lebenspunkte.

VULTURE SAM (9)
Jedes Mal wenn ein anderer Spieler ausgeschaltet wird, erhältst du 2 Lebenspunkte.
Diese Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn du gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Spielern ausgeschaltet wirst.

WILLY THE KID (8)
Du brauchst nur 2 um die Gatling auszulösen.
Du darfst die Gatling nur einmal in deinem Zug auslösen, auch wenn du 4 oder mehr gewürfelt hast.

Autoren: Michael Palm, Lukas Zach
Redaktion: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Grafik: Riccardo Pieruccini
Farben: Andrea Medri
Design: Lucia Roscini

Copyright © MMXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24
06132 - Perugia - Italy
All rights reserved.

Distribution in Deutschland:
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
D-63303 Dreieich

Vielen Dank an alle Testspieler und deren Spielgruppen für ihr hilfreiches Feedback. Ein besonderer Dank geht an Andrea Gambelunghe.
Die Autoren bedanken sich speziell bei Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini und Tom.