



BANG!

KOCKAJÁTÉK



A játék tartalma

- 5 dobókocka



- 8 szerepkártya: 1 seriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita, 2 renegát



- 16 karakterkártya (eltérő különleges képességekkel és életerővel)



- 6 összefoglaló kártya (a kockákon lévő szimbólumok magyarázatával)



- 9 nyilvessző lapka

- Tölténykorongok az életerő jelzésére (25 db 1-es és 15 db 3-as értékű)



- Ez a játékszabály

A játék célja

Minden játékost más-más cél vezérel, a szerepkártyájától függően:

- **Seriff:** le kell számolnia a banditákkal és a renegátokkal;
- **Banditák:** le kell löniük a seriffet;
- **Seriffhelyettesek:** a seriffet kell segíteniük és védeniük;
- **Renegát:** célja a játékban utolsóként életben maradni.

Előkészületek

1. Vegyünk a kezünkbe a játékosok számának megfelelő számú **karakterkártyát**, a következő elosztásban:

3 játékos esetén: lásd a speciális szabályokat később

4 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita

5 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita, 1 seriffhelyettes

6 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 1 seriffhelyettes

7 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes

8 játékos esetén: 1 seriff, 2 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes

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

2. A **seriff fedje fel kilétét**, és fordítsa a lapját **képpel felfelé!** A többi játékos is nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban!**

3. Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszunk egyet-egyet minden játékosnak, **képpel felfelé!** A játékosok ekkor bemondják karakterük nevét, és felolvassák a képességüket. Minden karakternek egyedi, csak rá jellemző különleges képessége van.

4. Mindegyik játékos a karakterkártyán feltüntetett számú **töltényt** kap, **kivéve a seriffet**, aki **kettővel többet**. Ezek a töltények jelölik a **karakterek életerejét**, vagyis hogy hány lövést bírnak ki, mielőtt kiesnének. A maradék töltényeket tegyék az asztal közepére.

5. Tegyük magunk mellé a **összefoglaló kártyákat**. Ha kérdés merülne fel játék közben valamelyik dobással kapcsolatban, ezen választ találunk rá.

6. Tegyük a kilenc **nyilvesszőlapkát** az asztal közepére.

7. A maradék szerep- és karakterkártyákat tegyük vissza a dobozba.

8. A seriff vegye magához az öt **dobókockát**, és kezdje el a játékot!

A játék menete

A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben követik egymást. A soron következő játékos az alábbiakat teszi:

- Dob az öt dobókockával
- Ezután dönthet úgy, hogy a kockák közül egyet vagy többet újradob. Legfeljebb két újradobása lehet. Ha harmadszor is dob, akkor olyan kockát is **újradobhat**, amelyet az első dobás után nem dobott újra. A harmadik dobás eredményét el **kell** fogadnia.
- Ha nem tud vagy nem akar többször dobni, akkor végrehajtja a dobókockákon jelzett hatásokat.
- Ezután a játékos köre véget ér, és a tőle balra ülő játékos kerül sorra.

Fontos: a dobott **Dinamitot nem dobhatók újra** (lásd később).

Megjegyzés: a dobott **nyilvesszőket azonnal végre kell hajtani** minden dobás után (lásd alább).

Töltények és Nyilvesszők

Hacsak a karakterünk képessége nem mond mást, a szerzett töltényeket és nyilvesszőket az asztal közepéről kell elvinnünk. Az elvesztett töltények és nyilvesszők szintén az asztal közepére kerülnek vissza.

A háromtöltényes jelzők bármikor felválthatók három darab egytöltényes jelzőre és fordítva.

A dobókockák

A kockákon hatféle szimbólum található. Minden egyes szimbólumnak más-más hatása van. Minden kocka hatását végre **kell** hajtani, az alábbi sorrendben. **Tilos** kihagyni bármelyik dobott kocka hatását!



1. Nyilvessző: ezt a szimbólumot nem a kör végén, hanem a dobása után **azonnal kell végrehajtani**. Minden dobott nyilvesszőért el kell venni az asztal közepéről egy nyilvessző jelzőt, amit aztán magunk elé kell tennünk. Ha az utolsó nyilvesszőt is elvettük, akkor az indiánok támadnak, és **minden játékos elveszít annyi életerőt, amennyi nyilvessző van** éppen előtte. Az indiánok támadása után mindenki visszatesszi az összes nála lévő nyilvesszőt az asztal közepére, a játékos köre pedig folytatódik.



2. Dinamit: ezt a kockát **nem dobhatod újra!** Ha **három** vagy több Dinamit gyűlik össze előtted, köröd azonnal véget ér, és vesztesz egy életerőpontot. A többi kockád hatása ettől még érvényesül.



3A. Célkereszt ①: válassz egy **közvetlenül melletted** balra vagy jobbra ülő játékost. Ez a játékos veszít egy életerőt.



3B. Célkereszt ②: válassz egy játékost, **aki pontosan kettő távolságra** ül tőled balra vagy jobbra. Ez a játékos veszít egy életerőt. Ha már csak kettő vagy három játékos van játékban, akkor Célkereszt ①-nek számít.

Fontos: az ①-es és a ②-es Célkereszt hatása egy időben jön létre. Amikor a távolságokat számoljuk, hagyjuk **figyelman kívül** a már kiesett játékosokat.



4. Sör: válaszd ki bármelyik játékost! Ez a játékos gyógyul egy életerőpontot. Akár saját magadat is választhatod. **Soha** senkinek nem lehet több életerőpontja, mint amennyivel a játékot kezdte. Ha olyan játékost választasz, akinek összes életeroje megvan, a Sör kárba vész.



5. Gatling: ha három vagy több Gatlinget dobsz, lehetsz a Gatlinggéppuskával. Ekkor **rajtad kívül minden** játékos elveszít egy életerőpontot, te pedig eldobhatod az összes nálad lévő nyilvesszőt.

Példa: A seriffnek 6 életerőpontja és 1 nyilvesszőlapkája van. Dob: ① . Először el kell vennie két nyilvesszőlapkát, ám mivel már csak egy van az asztal közepén, ezt veszi el, és az indiánok azonnal támadnak. Minden játékos elveszít annyi életerőpontot, ahány nyilvessző nála van: a seriff két életerőpontot veszít. Ezután mindenki visszatesszi az asztal közepére a nála lévő nyilvesszőket, majd a seriff elveszi második nyilvesszőlapkáját (így középen már csak nyolc marad). Ezzel a seriffnek most 4 életerőpontja és 1 nyilvesszőlapkája van. A Dinamitot nem lehet újradobni, és a seriff úgy dönt, hogy megtartja az, ①-t, csak a -t dobja újra. Ezúttal -t dob. Úgy dönt, jó móka lenne elsütni a Gatlinget, így hát megtartja a -t, és -t, valamint az előző dobás után megtartott ①-t dob újra. Az új dobás eredménye: ②. Mivel megvolt a két újradobása, a seriff nem dobhat többször. A végeredmény a következő: ②. Rá kell lőnie valakire, aki pontosan kettő távolságra található tőle, majd a Gatling miatt a seriffen kívül mindenki veszít egy életerőpontot, a seriff pedig eldobhatja a nála lévő nyilvesszőlapkát. A kör végén így 4 életerőpontja és 0 nyilvesszőlapkája van.

Az életerőpontok elfogynak – egy játékos kiesik

Ha elvesztet az utolsó életerőpontodat is, kiestél a játékból. Mutasd meg a szerepkártyádat a többieknek, a nálad lévő nyilvesszőlapkákat pedig tedd vissza az asztal közepére. Ha kiestél, a játék hátralévő részében már nem veszel részt. De ha a csapattársaid nyernek, te is nyertél!

A játék vége

A játék **azonnal** véget ér, ha:

- a) **A seriff kiesik** a játékból. Ha ekkor már **csak** a Renegát **van életben**, akkor ő a győztes, egyébként a Banditák nyerték a játékot.
- b) **Minden Bandita és Renegát kiesik a játékból.** A seriff és a seriffhelyettesek nyertek.

Megjegyzés: nyolcszemélyes játék során mindkét Renegát egyedül van, és csak akkor nyerhet, ha ő az utolsó túlélő. Így ha a végjáték során már csak a Seriff és két Renegát van játékban, és a Seriff hal meg közülük először, akkor a Banditák nyernek!

Példa: az összes Bandita kiesett már, de a Renegát még játékban van. A játék folytatódik, és a Renegátnak egyedül kell felvennie a harcot a Seriffel és helyetteseivel.

Példa: a Seriff kiesik, az összes Bandita pedig már korábban kiesett, már csak egy Seriffhelyettes és egy Renegát maradt játékban. A játék ilyenkor azonnal véget ér a Banditák győzelmével. Elérték céljukat, még az életük árán is!

Példa: minden játékos egyszerre esik ki. Ilyenkor a Banditák nyernek.

Speciális szabályok 3 játékos esetén

Keverjétek össze a következő három szerepkártyát: Seriffhelyettes, Bandita, Renegát. Osszatok ki mindenkinek egyet képpel felfelé, így mindenki látja mindenkinek a szerepét. Minden játékos célját a szerepe határozza meg:

- a **Seriffhelyettesnek** a Renegátot kell kiejtenie
- a **Renegátnak** a Banditát kell kiejtenie
- a **Banditának** a Seriffhelyettest kell kiejtenie

A játék a megszokott szabályok szerint zajlik. A játékot a Seriffhelyettes kezdi. Azonnal nyersz, amint **sikerül elérned a célokat, ha ellenfeled kiesését te okoztad** (vagyis pl. A Seriffhelyettesnek személyesen kell bevinnie az utolsó ütést a Renegátnak). Ha a másik játékos ejtette ki ellenfelünket, akkor a játék az utolsó túlélőig folytatódik. Így például ha a Bandita ejtette ki a Renegátot, akkor a Seriffhelyettes nem nyert: le kell győznie a Banditát, a Banditának pedig a helyettest.



A KARAKTEREK



BART CASSIDY (8)

Ahelyett hogy életerőpontot vesztenél, elvehetsz egy nyílvezzőlapkát (kivéve, ha indiánok vagy dinamit miatt sérülsz).

Nem használhatod ezt a képességet, ha indiánok vagy dinamit miatt sérülsz, csak ha ①, ② vagy Gatling okozza a sérülést. **Nem használhatod** ezt a képességet arra, hogy elvedd az asztal közepéről az utolsó nyílvezzőlapkát.



BLACK JACK (8)

Újradozhatod a ❸-t is (kivéve, ha hármat vagy többet dobtál).

Ha egyszerre három vagy több dinamitot dobsz (vagy nem dobtad újra a dinamitot és összegyűlik három vagy több), akkor a normál szabályok szerint járj el (vége a köröknek, életerőpontot veszítesz stb).



CALAMITY JANET (8)

Használhatod az ①-es Célkeresztet ❷-ként és fordítva.



EL GRINGO (7)

Ha egy játékos miatt veszítesz egy vagy több életerőpontot, annak a játékosnak el kell vennie egy nyílvezzőlapkát az asztal közepéről. Az indiánok vagy a dinamit miatt vesztett életerőpontok nem számítanak.



JESSE JONES (9)

Ha négy vagy kevesebb életerőpontod van, egy Sör elfogyasztásával nem egyet hanem kettőt gyógyulsz. Például ha négy életerőpontod van és két ikont használasz, akkor négy életerőpontot ❷ gyógyulsz.



JOURDONNAIS (7)

Soha nem veszítesz egynél több életerőpontot az indiánok miatt.



KIT CARLSON (7)

Minden általad dobott ❷ szimbólumért eldobhatsz valaki elől egy nyílvezzőlapkát. **Dönthetsz úgy, hogy a saját nyílvezzőlapkádtól szabadulsz meg. Ha három ❷-t dobsz, eldobod az összes saját nyílvezzőlapkádat, és még hármat más(ok) elől. Természetesen rajtad kívül így is mindenki sérül egyet.**



LUCKY DUKE (8)

Eggyel több újradozásod lehet. A körökben mindent összevetve négyszer dobhatsz.



PAUL REGRET (9)

Soha nem veszítesz életerőpontot a Gatling miatt.



PEDRO RAMIREZ (8)

Minden egyes alkalommal, amikor elveszítesz egy életerőpontot, eldobhatod egy nyílvezzőlapkádat. Az életerőpontot akkor is elveszíted, ha ezt a képességet használod.



ROSE DOOLAN (9)

A Célkereszttekkel eggyel távolabbra lőhetsz. Az ①-es Célkeresztrel egy vagy kettő, míg a ❷-es Célkeresztrel kettő vagy három távolságra tudsz lőni.



SID KETCHUM (8)

Köröd elején egy általad választott játékos gyógyul egyet. Saját magadat is választhatod.



SLAB THE KILLER (8)

Körönként egyszer egy ❷ ikonért megduplázhatod egy Célkeresztikon erősségét. A megduplázott erősségű kocka kettőt sebez a választott játékoson. Ebben az esetben a ❷ ikon nem használható gyógyulásra.



SUZY LAFAYETTE (8)

Ha nem dobtál Célkeresztet, gyógyulsz két életerőpontot. Ez a hatás csak a köröd **végén** érvényesül, nem az újradozások közben.



VULTURE SAM (9)

Minden egyes alkalommal, amikor valaki kiesik a játékból, gyógyulsz két életerőpontot.



WILLY THE KID (8)

Már két ❷ szimbólummal is használhatod a Gatlinget. Csak egyszer lőhetsz a Gatlinggel egy körben, akkor is, ha négy vagy több ❷ szimbólumod lenne.

Játékörtlet: Michael Palm, Lukas Zach

Fejlesztők: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Művészeti vezető: Riccardo Pieruccini

Színezés: Andrea Medri

Design: Lucia Roscini



Importálja:

GémKer-Gém klub Kft.

www.gemker.hu, info@gemker.hu



BANG!® The Dice Game
Copyright © MMXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 - Corciano - Italy
All rights reserved.

Köszönet minden tesztelőnek, azok társasjátékos csapatainak és minden játékosnak az értékes javaslataikért. Kiemelt köszönet Andrea Gambelunghénak. A tervezők külön köszönetet mondanak Alexnek, Arne-nak, Babsnek, Philippnek, Sebastiannak, Thilininek és Tomnak.