

BANG!®

Igra za 4-7 igrača, uzrasta 8 i više godina

BANG! je igra pucnjave u vestern stilu, između grupe Odmetnika i Šerifa, koji je njihova glavna meta. Zamenici tajno pomažu Šerifu, ali je u igri i Revolveraš koji sledi samo svoj cilj!

U igri **BANG!** svako od igrača uzima ulogu i predstavlja jednog poznatog karaktera koji je inspirisan Divljim Zapadom.

SADRŽAJ

- 7 uloga: 1 Šerif, 2 Zamenika, 3 Odmetnika, 1 Revolveraš;



- 16 karaktera;



- 7 rezime karata;



- 80 karata za igranje;



- 30 metaka;



- 7 tabli za igranje;



- Ova pravila.

CILJ IGRE

Svako od igrača ima svoj cilj:



Šerif: mora da eliminiše sve Odmetnike i Revolveraša, da bi zaštitio red i mir.



Odmetnici: Oni bi želeli da ubiju Šerifa, ali nemaju problem sa eliminacijom međusobno kako bi došli do nagrada!



Zamenici: oni su tu da pomognu i zaštite Šerifa i dele isti cilj sa njim, po svaku cenu!



Revolveraš: on želi da bude novi Šerif; njegov cilj je da ostane poslednji karakter u igri.

PRIPREMA

(Pre početka prve partije pažljivo izvadite žetone metaka iz njihovih ramova.)

Svako od igrača uzima **tablu za igranje** (postavite je ispred sebe kako bi Vam na njoj stajala uloga, karakter, Vaše oružje i Vaši meci).

Uzmite onoliko **karata uloga** koliko imate igrača podeljeno na sledeći način:

4 igrača:	1 Šerif, 1 Revolveraš, 2 Odmetnika
5 igrača:	1 Šerif, 1 Revolveraš, 2 Odmetnika, 1 Zamenik
6 igrača:	1 Šerif, 1 Revolveraš, 3 Odmetnika, 1 Zamenik
7 igrača:	1 Šerif, 1 Revolveraš, 3 Odmetnika, 2 Zamenika

Promešajte karte i dajte po jednu, **licem na dole**, svakom od igrača.

Šerif se otkriva tako što okreće svoju kartu **licem na gore**. Svi ostali igrači pogledaju svoje uloge, ali ih čuvaju u **tajnosti**.

Promešajte **karaktere** i dajte svakom od igrača po jedan okrenut **licem na gore**. Svako od igrača sada objavljuje ime svog karaktera i čita njegovu specijalnu sposobnost. Svako od igrača uzima onoliko **metaka** koliko je naznačeno na karakteru.

Šerif igra sa jednim **dodatnim metkom**: ako je na karti karaktera naznačeno tri metka, smatraće se za sve efekte da ima četiri; ako ima četiri metka, Šerif igra sa pet.

Preostale uloge, tablu i karte karaktera vratite u kutiju.



Promešajte **karte za igranje** i dajte svakom od igrača onoliko karata, licem na dole, koliko ima metaka. Preostale karte za igranje postavite licem na dole na sredinu stola tako da formiraju špil za povlačenje karata. Ostavite mesta za špil za odbačene karte.

Napomena: za vaših nekoliko prvih partija možete da pokušate uprošćenu verziju igre tako što ćete da izbacite iz igre sve karte koje na sebi imaju simbol knjige pre početka.



Karakteri

Svaki vestern karakter ima neke specijalne sposobnosti, koje Vas čine jedinstvenim. **Meci** koje imate pokazuju koliko imate **životnih poena** sa kojima počinjete igru, t.j. koliko puta možete biti pogođeni pre nego što ste **eliminisani iz igre**.

Štaviše meci pokazuju **koliko karata** igrač može da drži u ruci na **kraju svog poteza** (limit karata u ruci).

Primer. Jesse Jones ima 4 životna poena: on može biti pogođen četiri puta pre nego što je eliminisan iz igre. Štaviše, on može da drži u ruci do četiri karte na kraju svog poteza.

Ako za vreme igranja Jesse Jones izgubi jedan životni poen i spadne na 3, on će moći da drži u ruci do tri karte na kraju svog poteza. Ali nemojte se plašiti! Životni poeni mogu se dobiti ponovo!

IGRA

Šerif započinje igru. Igra se igra u potezima, u pravcu kazaljke na satu. Potez svakog od igrača deli se na tri faze:

1. Povuci dve karte;
2. Odigraj bilo koji broj karata;
3. Odbaci višak karata.

1. Povuci dve karte

Povuci dve karte sa vrha špila za povlačenje karata. Čim se špil za povlačenje karata isprazni, promešajte odbačene karte kako biste napravili novi špil za povlačenje.

2. Odigraj bilo koji broj karata

Sada možete da odigravate karte kako biste pomogli sebi ili naudili ostalim igračima u pokušaju da ih eliminišete. Karte možete da odigravate samo u svom potezu (izuzeci: *Promašaji!* i *Pivo*, pogledaj ispod). Niste u obavezi da igrate karte u ovoj fazi. Možete da odigrate bilo koji broj karata; postoje samo **tri ograničenja**:

- Možete da odigrate samo **jednu BANG! kartu po potezu**; *(ovo se odnosi samo na BANG! karte, ne na karte koje imaju simbol )*
- Možete da imate samo **jednu kopiju od bilo koje karte** u igri; *(jedna karta je kopija druge ako imaju isto ime)*
- Možete da imate samo **jedno oružje** u igri. *(kada odigrate novo oružje, odbacite ono koje ste do tada imali u igri)*

Primer. Ako u igru ubacite Bure, ne možete da odigrate drugo jer bi tako došli u situaciju da imate dve kopije iste karte ispred sebe.

Postoje dve vrste karata: **braon oivičene karte** (=odigrati i odbaciti) i **plavo oivičene karte** (=oružja i drugi predmeti).

Braon oivičene karte se odigravaju spuštanjem direktno u špil za odbačene karte i primenom efekta opisanog u tekstu ili simbolima na karti (ilustrovano u narednim pasusima).

Plavo oivičene karte se igraju licem na gore ispred sebe (izuzetak: *Čuza*). Plave karte ispred Vas se na taj način definišu kao "u igri". Efekti ovih karata traju dok se ne odbace ili budu uklonjene na neki način (npr. preko odigravanja *Cat Balou*) ili ako se desi poseban događaj (npr. u slučaju *Dinamita*). Ne postoji limit za broj karata koji se nalazi ispred Vas sve dok one nemaju isto ime.

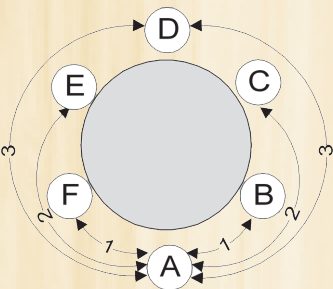


3. Odbaci višak karata

Kada se završi druga faza (ne želite ili ne možete da odigrate više karata), tada morate odbaciti iz ruke onaj broj karata koji Vam prevazilazi **limit karata u ruci**. Zapamtite da je Vaš limit karata u ruci, **na kraju Vašeg poteza**, jednak broju metaka (tj. životnih poena) koji trenutno imate. Zatim je na redu sledeći igrač, u pravcu kazaljke na satu.

Udaljenost između igrača

Udaljenost između dva igrača je **minimalan broj mesta između njih**, računato u pravcu kazaljke na satu ili suprotno od kazaljke na satu (pogledajte sliku). Udaljenost je veoma bitna, zato što se sve karte sa znakom uzimaju u obzir. Normalno, možete da dobacite samo do meta (igrači ili karte) unutar **udaljenosti od 1** (pogledajte 1 na Vašem Koltu 45 na Vašoj tabli za igranje). Kada je karakter eliminisan on se više ne računa kada se procenjuje udaljenost: neki igrači će postati "bliži" kada je neko eliminisan.



Eliminisanje karaktera

Kada **izgubite Vaš poslednji životni poen** Vi ste eliminisani i **igra je za Vas završena**, osim ako odmah ne odigrate *Pivo* (pogledaj ispod). Kada ste eliminisani iz igre, pokažite svoju kartu **uloge** i odbacite sve karte koje imate u ruci i igri.

Kazne i Nagrade

- Ako **Šerif eliminiše Zamenika**, Šerif mora da odbaci sve karte koje ima u ruci i u igri.
- Bilo koji igrač eliminiše Odmetnika** (čak i ako je sam igrač koji ga je eliminisao Odmetnik!) mora da povuče 3 karte kao nagradu iz špila za povlačenje karata.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada je jedan od navedenih uslova ispunjen:

- Šerif je ubijen.** Ako je Revolveraš **jedini preživeli**, on pobeđuje. U suprotnom Odmetnici pobeđuju;
- Svi Odmetnici i Revolveraš su ubijeni.** Šerif i njegovi Zamenici pobeđuju.

Primer 1. Svi Odmetnici su eliminisani, ali Revolveraš je još u igri. U ovom slučaju igra se nastavlja. Revolveraš sada mora da se suoči sa Šerifom i njegovim Zamenicima nasamo.

Primer 2. Šerif je ubijen, ali su svi Odmetnici eliminisani i jedan Zamenik i Revolveraš su još uvek u igri. Igra se završava sa pobedom Odmetnika! Oni su ostvarili svoj cilj po cenu svojih života!

NOVA IRGA

Ako igrate više od jedne partije uzastopno, igrači koji su "preživeli" na kraju igre mogu da izaberu da zadrže svoje karaktere (ali ne mogu da zadrže karte u ruci i u igri!) za sledeću partiju; igrači koji su eliminisani moraju da povuku nove karaktere nasumično.

Ako želite da date priliku svakom igraču da igra Šerifa možete da odlučite, pre početka igre, da prosledite tu ulogu sledećem igraču iz partije u partiju. Ostale uloge se dodeljuju nasumično.

Sada kada ste upoznati sa pravilima, hajde da vidimo karte iz igre BANG! detaljnije!

KARTE

Oružje

Igru počinjete sa **Colt 45** revolverom. Ovo nije prezentovano bilo kojom kartom, ali je nacrtano na Vašoj tabli za igranje. Upotrebom *Colt-a 45* možete samo da pogodite **mete na udaljenosti od 1**, tj. samo igrače koji sede direktno do Vas sa leve ili desne strane. Ukoliko želite da pogodite mete koje su na većoj udaljenosti od 1, morate da odigrate veće oružje: stavite ga preko *Colt-a*



45. Oružje se prepoznaje po plavim ivicama bez rupa od metaka, crno-beloj ilustraciji i brojem u nišanu (pogledajte sliku) koji predstavlja **maksimalnu udaljenost dobacivanja**. Oružje u igri menja *Colt 45* sve dok se karta nekako ne ukloni. Čak i ako se oružje odigrava na tablu i dalje može biti ukradeno (npr. odigravanjem *Panike!*) ili odbačeno (npr. odigravanjem *Cat Balou*). Jedino oružje koje nikada ne možete da izgubite je *Colt 45*! Možete da imate samo **jedno oružje u igri** u jednom trenutku: ako želite da odigrate novo oružje kada već imate jedno, morate da odbacite ono koje već imate.



Važno: oružje ne menja udaljenost između igrača. Ono predstavlja maksimalnu udaljenost dobacivanja kada pucate.

Volcanic: sa ovom kartom u igri možete da odigrate bilo koji broj karata *BANG!* za vreme svog poteza. Ove *BANG!* karte mogu biti namenjene jednoj ili za više meta, ali su ograničene udaljenošću od 1.



BANG! i Promašaji!



BANG! karte su glavni način za smanjivanje životnih poena drugih igrača. Ako želite da odigrate *BANG!* kartu da pogodite jednog od igrača, morate da odredite:

- koja je **udaljenost** do tog igrača; i
- da li je Vaše **oružje u mogućnosti da dobaci** na tu udaljenost.

Primer 1. U odnosu na udaljenost, pretpostavimo da Aleksandra (A) želi da puca na Cvetka (C) tj. Aleksandra želi da odigra *BANG!* kartu protiv Cvetka. Obično bi Cvetko bilo na udaljenosti od 2 i zato bi Aleksandri trebalo oružje da bi pucala na ovoj udaljenosti: Schofield, Remington, Rev. Carabine ili Winchester, ali ne i Volcanic ili Colt 45. Da Aleksandra ima Snajper u igri, ona bi videla Cvetka na udaljenosti od 1 i onda bi mogla da koristi bilo koje oružje da puca na njega. Ali, ako Cvetko ima Mustanga u igri, onda bi te dve karte u kombinaciji značile da Aleksandra vidi Cvetka na udaljenosti od 2.

Primer 2. Ako Dragan (D) ima Mustanga u igri, Aleksandra će ga videti na udaljenosti od 4: da bi upucala Dragana, Aleksandri će trebati oružje koje može da dobaci na udaljenost od 4.

Ako ste meta **BANG!**-a možete odmah odigrati *Promašaj!* - bez obzira što nije Vaš potez! - kako biste poništili pucanj. Ako ne uradite to, **gubite jedan životni poen** (odbacite jedan metak). Odbačeni metak ide na gomilu na sredinu stola. Ako nemate više metaka tj. izgubite svoj poslednji životni poen, **Vi ispadate iz igre**, osim ako odmah ne odigrate *Pivo* (pogledajte sledeći pasus). Možete da poništite samo pucanj koji je nišanio Vas. Karta **BANG!** je odbačena, čak i kada je poništena.



Pivo

Ova karta Vam dozvoljava da **vratite sebi** jedan životni poen - uzmete metak sa gomile. **Ne možete dobiti više životnih poena nego što ste imali na početku!** *Pivo* ne možete koristiti da pomognete ostalim igračima. *Pivo* može da se koristi na dva načina:

- standardno, za vreme Vašeg poteza;
- van svog poteza, ali **samo ako** ste upravo pogodeni, a pogodak je **smrtonosan** (tj. pogodak koji Vam oduzima Vaš poslednji životni poen), a ne i ako ste samo pogodeni.

Pivo **nema efekta** ako su u igri preostala samo **2 igrača**; drugim rečima, ako odigrate *Pivo* ne dobijate životni poen.



Primer. Imate još 2 životna poena i pretrpeli ste štetu od 3 životna poena od *Dinamita*. Ako odigrate 2 *Piva* ostaćete u životu sa jednim životnim poenom (2-3+2), ali biste bili eliminisani da ste odigrali samo jedno *Pivo* čime biste vratili sebi samo 1 životni poen, ali i dalje biste bili na nula!



Salon

Karte sa simbolima u dve linije imaju dva istovremena efekta, jedan za svaku liniju.

Ovde simboli kažu: "Vratite jedan životni poen" i to se odnosi na "Sve ostale igrače" i u sledećoj liniji: "[Vi] vratite sebi jedan životni poen".

Ceo efekat je da **svi igrači u igri vrate sebi po jedan životni poen**.

Ne možete da odigrate *Salon* van svog poteza kada gubite svoj poslednji životni poen: *Salon* nije *Pivo*!

Svaka karta ima na sebi jedan ili više simbola:



Računa se kao **BANG!**: uklonite jedan životni poen



Računa se kao *Promašaj!*: poništi efekat



Vratite sebi jedan životni poen. Samo igrač koji odigrava ovu kartu ubira plodove ovog efekta, osim ako drugačije nije naznačeno.



Povucite kartu. Ako je "bilo koji igrač" preciziran (pogledajte taj simbol), možete da povučete kartu **nasumično** iz njegove ruke ili možete da **odaberete** jednu **iz igre** ispred njega. Ako nijedan igrač nije preciziran, povucite kartu sa vrha špila. U svakom slučaju, karte koje ste povukli dodajete sebi u ruku.



Primoran da odbaci kartu. Možete da primorate određenog igrača da odbaci **nasumično**

NA KARTAMA

še simbola koji pokazuju efekat/e karte.

kartu iz svoje **ruke ili** možete da **izaberete** da odbacite jednu kartu **iz igre** ispred njega.



Naznačeno je da možete da primenite efekat na bilo kog igrača, bez obzira na udaljenost.



Naznačeno je da se efekat primenjuje na sve **ostale** igrače - tj. **ne** na igrača koji je odigrao kartu - bez obzira na udaljenost.



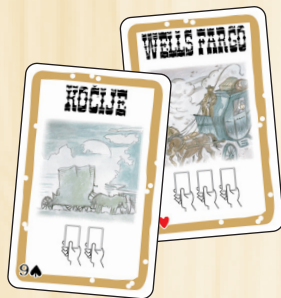
Naznačeno je da se efekat odnosi na bilo kog igrača, pod uslovom da je na udaljenosti do koje je moguće dobiti.



Naznačeno je da se efekat odnosi na bilo kog igrača na udaljenosti tog broja ili manje. **Napomena:** *Mustang* i *Snajper* mogu da promene ovu udaljenost, ali oružja u igri ne menjaju.

Kočije i Wells Fargo

Simboli kažu: "Povucite dve karte" (**tri** sa Wells Fargo) sa vrha špila.



Piljarnica

Kada odigrate ovu kartu, povucite iz špila onoliko karata koliko je igrača u igri, licem na gore. Počevši od Vas pa u pravcu kazaljke na satu svako od igrača bira jednu od tih karata i stavlja je u svoju ruku.

Panika!

Simboli kažu sledeće: "Povucite kartu" od "igrača da se udaljenost ne menja oružjem, već samo kartama kao *Mustang* i/ili *Snajper*.



Cat Balou

Naterajte "bilo kog igrača" da "odbaci kartu", bez obzira na udaljenost.

Getling

Getling puca "BANG!" na "sve ostale igrače", bez obzira na udaljenost. Bez obzira što *Getling* puca BANG! na sve ostale igrače, **ne računa se kao BANG! karta**. Za vreme Vašeg poteza možete da odigrate bilo koji broj *Getlinga*, ali samo jednu BANG! kartu.



Indijanci!

Svaki igrač, ne računajući onoga koji je odigrao ovu kartu, **može** da odbaci jednu **BANG!** kartu ili da izgubi jedan životni poen. Ni *Promašaj!* ni *Bure* nemaju efekat u ovom slučaju.



Duel



Sa ovom kartom možete da izazovete bilo kog od igrača (odmerite ga svojim pogledom!), bez obzira na udaljenost. Izazvani igrač **može** da odbaci **BANG!** kartu (čak i ako nije njegov potez!). Ako to uradi i Vi možete da odbacite **BANG!** kartu i tako u krug: prvi igrač koji ne uspe da odbaci **BANG!** kartu **gubi jedan životni poen** i time se duel završava. Ne možete da odigrate *Promašaj!* ili da iskoristite *Bure* za vreme duela. *Duel* nije **BANG!** karta. **BANG!** karte koje su odbačene za vreme *Duela* ne potpadaju pod ograničenje “jedna **BANG!** karta” po potezu.

Mustang

Kada imate *Mustanga* na polju udaljenost između ostalih igrača i Vas povećava se za 1. Bez obzira na to Vi i dalje ostale igrače vidite na normalnoj udaljenosti.

Primer. U odnosu na udaljenost, ako Aleksandra (A) ima Mustanga u igri, Bojan (B) i Filip (F) će je videti na udaljenosti od 2, Cvetko (C) i Ena (E) na udaljenosti od 3 i Dragan (D) na udaljenosti od 4, dok bi Aleksandra i dalje videla sve ostale igrače na normalnoj udaljenosti.



Snajper

Kada imate *Snajper* u igri, Vi vidite sve ostale igrače na udaljenosti umanjenoj za 1. Međutim, svi ostali igrači vide Vas na normalnoj udaljenosti. Udaljenost manja od 1 smatra se da je isto kao i 1.

Primer. U odnosu na udaljenost, ako Aleksandra ima Snajper u igri, ona će da vidi Bojana (B) i Filipa (F) na udaljenosti od 1, Cvetko (C) i Ena (E) će da budu na 1, Dragan (D) je na udaljenosti od 2, dok bi Aleksandru svi ostali igrači videli na normalnoj udaljenosti.

Povuci!

Neke karte (*Bure*, *Čuza*, *Dinamit*) imaju na sebi male znakove kao sa poker karata i brojeve, kao i znak jednako i njihov efekat. Igrač koji koristi takvu kartu mora da “povuče!”, tj. on mora da **okrene kartu sa vrha špila**, odbaci je, **pogleda u poker simbol** u donjem levom uglu. Ako ova okrenuta karta pokazuje simbol (i vrednost!) koji Vam odgovara, onda je “povlačenje!” bilo uspešno i efekat karte se



razrešava ("povučena!" karta se uvek odbaci bez efekta).

U suprotnom ništa se ne dešava: loša sreća! Ako je određena vrednost karte ili određeni raspon naznačen na karti, onda "povuci!" karta mora da pokazuje vrednost u tom rasponu (uključujući naznačeni simbol) i znak.

Vrednosti karata po redu su: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A

Bure

Bure Vam dozvoljava da "povućete!" kada ste meta *BANG!*-a:



- ako povučete kartu sa znakom Srce, to je *Promašaj!* (kao da ste odigrali kartu *Promašaj!*);

- u suprotnom ništa se ne dogodi.

Primer. Vi ste meta BANG!-a nekog od igrača. U igri imate Bure: ova karta dozvoljava Vam da "povućete!" u pokušaju da izbegnete BANG! i uspešni ste ako je znak Srce. To znači da okrećete kartu sa vrha špila i stavljate je na špil za odbačene karte: karta je 4 Srce. Uspešno ste upotrebili Bure i izbegli ste BANG!. Da je okrenuta karta bila neki drugi



znak, tada Bure ne bi imalo uspešan efekat, ali Vi biste i dalje mogli da izbegnete BANG! sa kartom Promašaj!.

Čuza



Odigrajte ovu kartu ispred bilo kog igrača, bez obzira na udaljenost: stavljate ga u čuzu! Ako ste u čuzi, morate da "povućete!" pre početka Vašeg poteza:

- ako povučete kartu sa znakom Srce, pobešli ste iz čuze: odbacite Čuzu i nastavite sa svojim potezom normalno;
- u suprotnom odbacite Čuzu i preskočite svoj potez. Ako ste u Čuzi i dalje ste moguća meta *BANG!* karata, ali i dalje možete da odgovarate svojim kartama (npr. *Promašaj!* i *Pivo*) van svog poteza ako je neophodno.

Čuza se ne može igrati na Šerifa.

Dinamit

Odigrajte ovu kartu ispred sebe: *Dinamit* će da ostane tu ceo krug igranja. Kada započnete svoj sledeći potez (imate *Dinamit* već u igri), pre faze jedan morate da "povućete!":

- ako povučete kartu koja pokazuje znak Pik i broj koji je vrednosti između 2 i 9, *Dinamit* eksplodira! Odbacite ga i izgubili ste 3 životna poena;
- u suprotnom, prosledite *Dinamit* igraču sa Vaše leve strane (koji će da "povlači!" kao i Vi u svom potezu, itd.).

Igrači nastavljaju da prosleđuju *Dinamit* u krug dok ne eksplodira, sa efektom objašnjenim iznad ili je povučen ili odbačen sa *Panikom!* ili sa *Cat Balou*. Ako imate obe, *Dinamit* i *Čuzu* u igri, prvo vučete kartu za *Dinamit*. Ako ste izgubili životne poene (ili čak eliminisani!) od strane efekta *Dinamita*, to se ne računa kao da je delo nekog od igrača.



KARAKTERI



Bart Cassidy (4 životna poena): svaki put kada izgubi životni poen, odmah povlači jednu kartu iz špila.

Black Jack (4 životna poena): za vreme faze 1 njegovog poteza on mora da pokaže drugu kartu koju povlači: ako je znak Srce ili Dijamant on povlači dodatnu kartu (ne pokazujući je).



Calamity Janet (4 životna poena): ona može da koristi BANG! karte kao Promašaj! karte i obrnuto.

Ako odigra kartu Promašaj! kao BANG!, ona ne može da odigra još jednu BANG! kartu u tom potezu (osim ako nema Volcanic u igri).

El Gringo (3 životna poena): svaki put kada izgubi životni poen usled karte koju je odigrao jedan od igrača on povlači nasumičnu kartu iz ruke tog igrača (jednu kartu za svaki životni poen). Ako taj igrač nema više karata, bedak!, on ne povlači kartu. Napominjemo da gubitak životnih poena usled eksplozije Dinamita nije izazvao drugi igrač.



Jesse Jones (4 životna poena): Za vreme faze 1 njegovog poteza on može da izabere da povuče prvu kartu iz špila ili nasumično iz ruke bilo kog igrača. Zatim drugu kartu povlači iz špila.

Jourdonnais (4 životna poena): za njega se smatra da ima Bure u igri konstantno; on može da "povuče!" kada je meta BANG!-a i ako povuče kartu sa znakom Srce on je promašen. Ako u igri ima još i kartu Bure, on može da računa na obe, što mu daje dve šanse da izbegne BANG! pre nego što mora da odigra Promašaj!.



Kit Carlson (4 životna poena): za vreme faze 1 njegovog poteza, on pogleda tri karte sa vrha špila: bira dve koje će da povuče, a preostalu kartu spušta licem na dole na vrh špila.

Lucky Duke (4 životna poena): svaki put kada je potrebno da "povuče!" karte on okreće dve karte sa vrha špila i bira jednu kartu koja mu više odgovara. Odbacuje obe karte nakon toga.



Paul Regret (3 životna poena): za njega se smatra da ima Mustanga u igri konstantno; svi ostali igrači moraju da dodaju 1 na udaljenost do njega. Ako u igri ima i pravog Mustanga računaju mu se oba, povećavajući za sve udaljenost do njega na ukupno 2.

Pedro Ramirez (4 životna poena): za vreme faze 1 njegovog poteza on može da odabere da povuče svoju prvu kartu sa vrha špila za odbačene karte ili sa regularnog špila. Zatim svoju drugu kartu povlači regularno sa vrha špila.



Rose Doolan (4 životna poena): za nju se smatra da ima Snajper u igri konstantno; ona vidi sve ostale igrače na udaljenosti umanjenoj za 1. Ako u igri ima i pravi Snajper, ona može da računa na oba, umanjujući udaljenost između nje i ostalih igrača za 2.

Sid Ketchum (4 životna poena): u bilo kom trenutku može da odbaci dve karte iz svoje ruke da dobije jedan životni poen. Ako je voljan i u mogućnosti on može da iskoristi ovaj efekat više od jednom. Ali zapamtite: ne možete da imate više životnih poena nego onoliko koliko ste imali na početku!





Slab the Killer (4 životna poena): igrači koji pokušavaju da izbegnu njegove **BANG!** karte moraju da odigraju dve *Promašaj!* karte. Efekat *Bure* uspešno iskorišćen računa se samo kao jedan *Promašaj!*.

Suzy Lafayette (4 životna poena): čim ostane bez karata u ruci ona povlači kartu iz špila.



Vulture Sam (4 životna poena): kada god je karakter eliminisan iz igre, Sam uzima sve karte koje je taj igrač imao u ruci i igri i dodaje ih u svoju ruku.



Willy the Kid (4 životna poena): on može da odigra bilo koji broj **BANG!** karata za vreme njegovog poteza.

ZAPAMTITE:

- Svaka karta sa *Promašaj!* simbolom  može biti iskorišćena da poništi efekat karte sa **BANG!** simbolom 
- možete da odigrate samo jednu **BANG!** kartu po potezu, ali možete da odigrate bilo koji broj karata koje na sebi imaju simbol 
- ne možete da imate dve karte sa istim imenom ispred sebe
- možete imati samo jedno oružje u igri, ali bar možete da računate na *Colt 45* koji imate uvek
- oružje ne može da promeni udaljenost između igrača, ono samo predstavlja domet pucanja
- *Pivo* nema efekat kada su u igri ostala samo 2 igrača
- kada ste u situaciji da gubite svoj poslednji životni poen, možete samo da odigrate *Pivo*, a ne *Salon*.

Snalažljivost

U cilju da lakše vodite računa o broju Vaših životnih poena, možete da koristite kartu drugog karaktera, od onih koji su preostali. Postavite ga licem na dole i možete pokriti/otkriti metke pomeranjem karte karaktera preko, baš kao što je pokazano na slici. Ovo Vam olakšava da igru **BANG!** ponesete sa sobom bilo gde!

Jesse Jones sa tri životna poena



Zahvalni smo svim igračima koji su testirali igru kao i njihovim ekipama na svim dragocenim sugestijama. Autor bi se lično zahvalio svim članovima šahovskog kluba „Luigi Valentini“ u Civitavecchia, na njihovu stalnoj podršci i entuzijazmu.

Ideja igre: Emiliano Sciarra

Razvoj: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Ilustracije: Alessandro Pierangelini

Umetnički direktor: Stefano De Fazi

Lektorisanje: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



BANG!® - četvrta edicija

Copyright ©

daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

06073 Corciano (PG) - Italy



Origins awards 2003:

- Najbolja tradicionalna igra sa kartama
- Najbolji dizajn karata



Lucca Games 2002:

- Najbolja italijanska igra

Za bilo kakva pitanja, komentare i sugestije:

www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com

www.games4you.rs aleksandra@games4you.rs

Pratite nas na:



Ideja za igru, razvoj, dizajn, ilustracije, pakovanje, ime i logotip BANG! kao i ime i logotip dV GIOCHI su sva autorska prava i zaštitni znaci ili registrovani zaštitni znaci kompanije daVinci Editrice S.r.l. Sva prava zadržana.



The BANG!® Game System™

U 2020., novi Serif je dojahao u grad...

BANG! je najprodavanija, višestruko nagrađivana kartaška igra revolveraša sa Divljeg Zapada. Originalna mehanika BANG-a! karakteriše sistem igranja:

- Udaljenost između igrača je sastavni deo igre!
- Jedinstvene kombinacije karaktera čine svaku partiju drugačijom!
- Različiti ciljevi i tajne uloge za svakog igrača stvaraju napetost i iznenađenja u svakoj partiji!
- Mehanika „povlačenja“ i mnogo različitih vrsta karata dodaju dubinu igri!

Uostalom, više od pola miliona kaubojna ne može da pogreši!



BANG!® – DODGE CITY™

Ovo je “obavezno” proširenje za BANG!

Naše potpuno novo izdanje uključuje:

- Više likova sa jedinstvenim sposobnostima!
- Nove karte sa zelenim rubom sa svojim posebnim pravilima!
- Dodatne mehanike za igranje karata!
- Pravila i karte sa ulogama kako biste proširili pucnjavu na 8 igrača!
- Kompletna pravila za igru u 3 igrača!