



BANG! The Duel è un gioco per due giocatori basato sul classico BANG!® Game System™.

La Legge e i Fuorigiuristi finalmente si affrontano a viso aperto, e il duello si preannuncia pieno di sorprese. Per ogni fazione si schierano due personaggi alla volta, uno in prima linea e uno in retroguardia: solo chi saprà utilizzare con attenzione il posizionamento dei propri pistoleri, e le proprie abilità e risorse, farà mordere la polvere al suo avversario e risulterà vincitore!

Contenuto



- * 80 carte da gioco, divise in due mazzi di 40 carte l'uno: un mazzo della Legge  e un mazzo dei Fuorilegge 

- * 24 Personaggi: 12 della Legge e 12 Fuorilegge



- * 1 carta "preparazione" e 4 carte riassuntive

- * 2 segnalini "Personaggio Attivo", uno della Legge e uno dei Fuorilegge



- * 20 segnalini "punto vita" a forma di pallottola

- * questo regolamento.

Scopo del gioco

Ogni giocatore controlla un gruppo di pistoleri, appartenenti alla Legge o Fuorilegge, e gioca con due di essi allo stesso tempo: un **personaggio attivo** (abbreviato **PA**) in prima linea, e un **personaggio in retroguardia** (**PR**). Cambiando opportunamente la posizione dei tuoi personaggi in gioco, e usando regole e carte derivate dal classico BANG!, cerchi di far fuori i personaggi dell'avversario: man mano che vengono eliminati, nuovi personaggi entrano in gioco.

Ogni giocatore inizia con un proprio mazzo da gioco, diverso dall'altro. Tuttavia, i giocatori scartano sempre in un'unica pila degli scarti. Così facendo, gli scarti si mescolano assieme e ognuno ha in seguito l'occasione di giocare anche le carte dell'avversario: quando il gioco si fa duro, i duri sfruttano ogni trucco a disposizione!

Il primo che riesce ad eliminare tutti i personaggi avversari, vince la partita.

Preparazione

(Prima della prima partita rimuovi con cura i segnalini dalle fustelle.)

Uno dei giocatori prende la Legge, l'altro i Fuorilegge. (Puoi usare la carta preparazione come guida; tieni le carte riassuntive a disposizione.)

- * Mischia i tuoi **12 personaggi** a faccia in giù, poi **pescane 4 a caso** (per partite più lunghe, potete accordarvi per usarne di più) e riponi nella scatola gli altri. Guarda i personaggi pescati, poi mischiali a faccia in giù e posali sul tavolo davanti a te in un mazzetto (chiamato la "riserva").
- * Pesca i primi **due personaggi** dalla riserva e scegli segretamente quale dei due rendere attivo (sarà l'unico personaggio con l'abilità che funziona). Quando entrambi avete scelto, i personaggi attivi (PA) vengono rivelati allo stesso tempo, e su di essi vengono **collocati i due segnalini PA**. Poi vengono rivelati anche i personaggi in retroguardia (PR), che vengono messi a fianco dei precedenti. Metti su ciascun personaggio in gioco tante **pallottole** quante ne sono indicate sulla carta. Tieni eventuali pallottole avanzate in un mucchietto al centro del tavolo.
- * Mischia il tuo **mazzo di gioco** di 40 carte, poggiarlo sul tavolo davanti a te, e **pescala mano iniziale**: la Legge pesca **4** carte, il Fuorilegge **5**.



I Personaggi



Quando entra in gioco, ogni personaggio inizia con il numero di punti vita (= pallottole) indicato sulla carta. Questo numero è anche il numero massimo di punti vita che può avere. Quando un personaggio perde l'ultimo punto vita è eliminato e rimpiazzato da un altro preso dalla riserva. Un personaggio deve essere in gioco per usare la propria abilità: quest'ultima non si attiva alla perdita dell'ultimo punto vita.

Esempio. Dalon Ranger ti permette di pescare una carta quando perde un punto vita. Tuttavia, non ti permette di pescare quando perde l'ultimo punto, perché prima viene eliminato.

Il gioco

La Legge inizia, poi i giocatori giocano turni alternandosi. Ogni turno ha le seguenti fasi, in ordine:

1. Pescare
2. Giocare carte e muovere il segnalino PA
3. Scartare (e fine del turno)

1. PESCARRE

Pesca le prime **due carte** dal mazzo.

Finché hai carte nel tuo mazzo, usalo sempre per pescare, rivelare carte, ecc. Quando il tuo mazzo finisce, mischia gli scarti (tuoi e dell'avversario) e

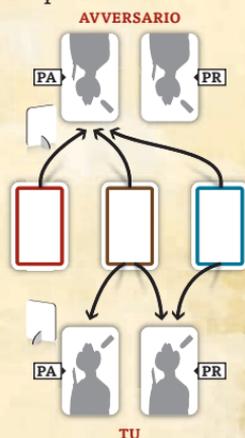
crea un mazzo comune con cui giocare. Se il tuo mazzo finisce dopo quello dell'avversario (e c'è quindi già **un mazzo comune** in gioco), non mischiare gli scarti e inizia semplicemente anche tu a usare il mazzo comune per giocare. Ogni volta che il mazzo comune finisce, rimischia tutti gli scarti e crea un nuovo mazzo. Quando c'è solo un mazzo comune, si considera di proprietà di entrambi i giocatori.

2. GIOCARE CARTE E MUOVERE IL SEGNALINO PA

Puoi giocare carte dalla mano per eliminare o indebolire i personaggi avversari, o per difendere e rinforzare i tuoi. Puoi giocare quante carte vuoi (anche nessuna) con questi limiti:

- * **Puoi giocare solo 1 carta BANG!** (a bordo rosso) per turno, solo sul PA avversario (il PR avversario è come se fosse "nascosto" nelle retrovie e non lo vedi).
- * **Puoi giocare carte Azione** (a bordo marrone) su ogni personaggio, tranne il PR avversario.
- * **Puoi giocare carte Equipaggiamento** (a bordo blu) solo sul tuo PR, o sul PA avversario (il tuo personaggio in retroguardia è nascosto e si sta rifornendo, e l'unico avversario in vista è quello in prima linea).

(Per maggiori informazioni, vedi *Le carte.*)



Una volta durante questa fase, **puoi spostare il tuo segnalino PA da un personaggio all'altro**: i tuoi personaggi si "scambiano di posto", cioè il tuo PA diventa PR e viceversa (anche se di fatto non si muovono, per semplicità di gioco). Questo scambio è del tutto facoltativo: puoi anche lasciare attivo lo stesso personaggio per più turni di seguito. Scegli bene chi tenere in prima linea, perché **solo l'abilità e le carte del PA sono attive**.



L'abilità e le carte in gioco del PR non funzionano e sono ignorate, a meno che:

- * **abbiano il simbolo** ☹️. Questo simbolo significa che l'effetto della carta è **sempre attivo**, anche quando il personaggio è in retroguardia (ad es., l'abilità del PR si somma a quella del PA; *Mandria di bisonti* si attiva sempre, ecc.).
- * **Il PR sia bersaglio di una carta o un'abilità** (*Indiani!*, *Gatling*, ecc.): in questo caso, l'abilità e le carte del PR si attivano momentaneamente, giusto il tempo di reagire, e poi tornano inattive (ad es. puoi usare il *Barile* del tuo PR per reagire a *Winchester*). Contemporaneamente, l'abilità e le carte del PA si disattivano momentaneamente, e poi tornano attive. Ricorda che, in generale, non puoi colpire il PR avversario (ma alcune carte lo consentono).

Attenzione! Se ti resta un solo personaggio in gioco, questo è considerato allo stesso tempo PA e PR. Questo personaggio non può mai essere "scambiato di posto", e il segnalino PA resta sempre su di lui.

3. SCARTARE (E FINE DEL TURNO)

Finita la seconda fase, se hai in mano **più carte del numero di punti vita correnti del tuo PA**, scarta dalla mano le carte in eccesso, a tua scelta, fino ad avere tante carte quanti i punti vita. Scarta sempre a faccia in su in una pila degli scarti comune. **Eccezione:** se il tuo PA ha 1 solo punto vita, puoi tenere fino a 2 carte in mano.

Se hai meno o tante carte quanti i punti vita del tuo PA, non devi scartare.

A questo punto il turno è finito e tocca al tuo avversario.



Ci sono tre tipi di carte: **Azioni** (a bordo marrone), **Equipaggiamenti** (a bordo blu) e **BANG!** (a bordo rosso).

- * **Azioni.** Gioca queste carte mettendole direttamente negli scarti e applica subito l'effetto scritto su di esse. In generale, **non puoi giocare Azioni contro il PR avversario.**
- * **Equipaggiamenti.** Gioca queste carte mettendole scoperte sul tavolo: il loro effetto è continuo o può essere attivato più volte. **Puoi giocare un Equipaggiamento solo sul tuo PR, o sul PA avversario.** Per distinguere a quale personaggio appartenga un Equipaggiamento, allinea questi ultimi a sinistra del tuo personaggio di sinistra e a destra di quello di destra (vedi immagine). Gli Equipaggiamenti di un personaggio hanno effetto solo per quel personaggio. Equipaggiamenti col simbolo  (Serpente a sonagli, Dinamite, Mandria di bisonti) devono essere giocati davanti al personaggio e sono sempre attivi.



Quando giochi un Equipaggiamento con lo stesso nome di un altro in gioco appartenente allo stesso personaggio, la nuova carta sostituisce la vecchia, che viene scartata. Quando un PA diventa PR o viceversa, gli Equipaggiamenti non cambiano proprietario! Gli Equipaggiamenti possono essere scartati da carte tipo Furto.

- * **BANG!** Queste carte sono giocate come le carte Azione. Tuttavia, **puoi giocare 1 sola carta BANG! per turno** (ci sono modi per giocarne di più: ad es., con il Cinturone). **Puoi giocare carte BANG! solo contro il PA avversario.**



COLPO E SCHIVATA

Le carte col simbolo ☀ in mezzo sono chiamate “carte colpo”, e sono il modo principale per togliere un punto vita a un personaggio. In genere, possono essere giocate solo contro il PA avversario. Una carta ☀ vale 1 colpo a meno che il testo della carta non specifichi diversamente. I colpi possono essere sparati anche da altre carte (es. *Risposta al fuoco*) o da abilità di personaggi. L'avversario può evitare un colpo:

- * giocando subito dalla mano (quindi fuori dal proprio turno) una carta “schivata”, cioè una carta azione con il simbolo ☹ in mezzo (ad es., *Mancato!* o *Risposta al fuoco*);
oppure
- * attivando subito con successo un Equipaggiamento in gioco con il simbolo ☹ (ad es., *Cappello* o *Barile*) del personaggio bersaglio;
oppure
- * in qualche caso, usando l'abilità speciale del personaggio bersaglio (ad es., Sid Curry o Annie Oakey).



Per ogni colpo non evitato, **il personaggio bersaglio perde un punto vita** (rimetti uno dei suoi segnalini pallottola nel mucchio centrale). Se il personaggio perde così l'ultimo punto vita, è eliminato dal gioco (vedi *Eliminazione di un personaggio*).

Ricapitolando:

- * una **carta BANG!** è una carta a bordo rosso. Puoi giocare una sola carta BANG! nel tuo turno. Una carta BANG! può farti sparare un colpo e/o farti fare altro.
- * Una **carta colpo** è una carta col simbolo ☀. Alcuni colpi sono sparati con carte BANG!, altri no. Puoi giocare quanti colpi vuoi nello stesso turno, ma solo uno di essi può essere una carta BANG!

Nota bene: i simboli ☀ e ☹ (non racchiusi dal cerchietto) nei testi delle carte sono usati per riferirsi agli effetti di “colpo” e “schivata” ma non possono essere giocati direttamente come “colpo” e “schivata”. In altre parole, per esempio non puoi usare *Mirino* o *Risposta al fuoco* come “colpo”, né *Derringer* o *Carabina* come “schivata”!

“RIVELARE”

Se sulle carte o abilità trovi scritto “rivela”, devi porre negli scarti a faccia in su la prima carta del mazzo e controllarne il simbolo nell'angolo in alto a destra. Se il simbolo estratto è lo stesso che trovi nel testo della carta/abilità

(a sinistra dell'uguale), allora quella carta/abilità si attiva (fornendo l'effetto a destra dell'uguale), altrimenti no. Ci sono quattro possibilità:

SIMBOLO	NOME	PROBABILITÀ
	Barile	1 carta su 4 = 25%
	Serpente	1 carta su 4 = 25%
	Dinamite	1 carta su 8 = 12,5%
	Ferro di cavallo	3 carte su 8 = 37,5%

Esempio. Il tuo PA ha un Barile in gioco. Questa carta ti fa rivelare una carta ogni volta che quel personaggio è bersaglio di un ☠️ e se esce  il colpo viene evitato. Il tuo avversario gioca una Colt contro di lui, quindi decidi di usare il Barile: riveli la prima carta del mazzo mettendola negli scarti ed esce  – che peccato! Non riesci a evitare il colpo col Barile, ma hai ancora il tempo di giocare una carta . Se la carta rivelata avesse mostrato il simbolo , il Barile ti avrebbe evitato il colpo.

RICARICA

Le carte con il simbolo “ricarica” possono essere scartate senza attivare l'effetto normale, per pescare invece una carta dal mazzo. **Puoi “ricaricare” una carta solo se tu o l'avversario avete un solo personaggio a testa** (in altre parole, solo dal momento in cui uno dei giocatori rimane con un solo personaggio in gioco, è possibile “ricaricare” queste carte). Puoi “ricaricare” anche carte in gioco davanti al tuo PA, ma non quelle davanti al tuo PR.

CARTE CHE SI ATTIVANO “ALL'INIZIO DEL TUO TURNO”

L'effetto di queste carte avviene prima che tu peschi.

Se ne hai più di una in gioco, risolvi una alla volta nell'ordine:
Dinamite >> Serpente a sonagli >> Mandria di bisonti.

CARTE “A CASO”

Quando una carta o un effetto dice di pescare o scartare “a caso”, puoi sempre guardare prima il retro delle carte per identificare quali siano della Legge e quali dei Fuorilegge.

EFFETTI SIMULTANEI

Quando una carta o un effetto colpiscono più personaggi allo stesso tempo (ad es., *Gatling, Indiani!*) o ci sono effetti contemporanei (ad es. Tom Thorn diventa il tuo PA mentre il PA avversario ha in gioco l'*Orologio*) segui sempre questo ordine:

1. il PA del giocatore di turno (ad eccezione di *Indiani!* e *Gatling*: non hanno effetto sul quel PA!)
2. il PA avversario;
3. il PR del giocatore di turno (se ha due personaggi);
4. il PR avversario (se ha due personaggi).

Se più di un personaggio viene eliminato allo stesso tempo, prima di procedere all'eliminazione porta a termine l'effetto della carta seguendo l'ordine dato.

Esempio. Dalon Ranger è il tuo PA e Annie Oakey il tuo PR. L'avversario ha solo Sid Curry in gioco. La tua ultima carta in mano è una Gatling e la giochi. Ecco ciò che succede:

- * il primo a essere bersaglio dovrebbe essere Dalon Ranger, in quanto tuo PA, ma la Gatling non ha effetto sul tuo PA;
- * PA avversario, Sid Curry: l'avversario può attivarne l'abilità e lo fa; quindi scarta una carta dal tuo mazzo: è  quindi evita il colpo e spara un  al tuo PA (questo verrà risolto solo al termine dell'effetto della Gatling);
- * il tuo PR, Annie Oakey: ha solo 1 punto vita. Essendo un bersaglio, la sua abilità si attiva, ma non hai carte in mano da giocare, quindi perde il suo ultimo punto vita ed è eliminata dal gioco;
- * PR avversario: l'avversario ha un solo personaggio quindi non viene contattato di nuovo.

L'effetto della Gatling è finito e quindi puoi risolvere gli altri effetti/abilità che si sono attivati. Scarti gli Equipaggiamenti di Annie Oakey, peschi 2 carte e la rimpiazzai con un nuovo personaggio dalla riserva. Infine, Dalon Ranger è bersaglio del colpo sparato da Sid Curry: puoi anche giocare le carte appena pescate per tentare di evitarlo.

Eliminazione di un personaggio

Quando un personaggio perde l'ultimo punto vita, è eliminato:

- * rimuovi il personaggio dal gioco (ricorda che un personaggio deve essere in gioco per usare la propria abilità: quest'ultima non si attiva alla perdita dell'ultimo punto vita);
- * scarta tutti gli Equipaggiamenti che aveva in gioco;
- * pesca 2 carte dal mazzo (dopo che l'effetto della carta che ha causato l'eliminazione è terminato);
- * prendi il personaggio in cima al tuo mazzetto di riserva e mettilo in gioco con i punti vita indicati sulla carta, al posto di quello eliminato. Il segnalino PA non si muove. Se la tua riserva di personaggi è finita, continui a giocare con un solo personaggio (che sarà sia PA, sia PR). Se quello eliminato era il tuo ultimo personaggio, peccato!: hai perso!

Le carte in dettaglio

Nome (carte nel mazzo Legge / carte nel mazzo Fuorilegge): descrizione e note.

Regola d'oro: ogni volta che una carta contraddice il testo del regolamento, la carta ha la precedenza.

Ogni carta ☀ (e più in generale ogni ☀) può essere evitato con una carta ☹ (e in generale con l'effetto ☹).

“Perdere punti vita” non può mai essere evitato (ad esempio, con il simbolo ☹). Quando una carta/effetto dice “è bersaglio di un ☀”, questo colpo è automatico, non rappresentato da alcuna carta, e può essere evitato come al solito.



Acqua (4/1). ☹ Puoi scambiare il PA con il PR, tuoi o dell'avversario (sposta il segnalino). Non può essere usata contro chi ha un unico personaggio in gioco.



Banca (1/0). Pesca 1 carta in più durante la Fase di pesca. Questo effetto è obbligatorio.



Barile (1/1). Ogni volta che il personaggio che ha questo Equipaggiamento in gioco è bersaglio di un ☀ (ad es., l'abilità di Alan Pinkerton, Gatling, Pugnale, ecc., e anche se è in retroguardia), puoi “rivelare”: se esce ☹ è come se tu avessi giocato un ☹. Altrimenti, puoi sempre giocare una carta ☹ o usare un suo Cappello già in gioco. Contro Tex Killer, il Barile conta come un solo ☹, quindi hai bisogno di un'ulteriore carta per evitare il colpo.



Birra (0/1). Il tuo PA e il tuo PR recuperano 1 punto vita ciascuno. I personaggi non possono avere più punti vita di quelli segnati sulla carta. Se hai un solo personaggio in gioco, solo lui recupera 1 punto vita. Prendi i segnalini che recuperi dal mucchio centrale. (Contrariamente a BANG! classico, la Birra non può mai essere giocata fuori turno.)



Birra forte (1/0). Un personaggio a tua scelta (tranne il PR avversario) va a 3 punti vita, indipendentemente da quanti ne aveva prima. Se ad esempio ne aveva 5 ne perde 2, se ne aveva 2 ne recupera 1. Se ne aveva 3 non succede niente. I segnalini vengono presi dal e scartati nel mucchio centrale.



Cappello (1/1). Puoi scartare questa carta dal gioco (non dalla mano) per un ☹ se il personaggio che ce l'ha è bersaglio di un ☀ (anche se è il tuo PR). Funziona anche con l'abilità di Annie Oakey.



Carabina (2/1). ☹ Se ☹, puoi scartare un qualunque Equipaggiamento in gioco a scelta, davanti al tuo PA o a quello avversario.



Carro (2/1). Devi pescare 3 carte dal mazzo, sceglierne 2 da tenere e scartare l'altra.



Cinturone (1/1). Se il tuo PA ha questo Equipaggiamento in gioco puoi giocare quante carte BANG! vuoi (in altre parole: le carte BANG! giocate con un personaggio con il Cinturone non contano nel limite di una per turno). Se cambi PA passando a uno senza Cinturone (o viceversa) nello stesso turno, puoi comunque giocare una carta BANG! col personaggio senza Cinturone, dal momento che le carte giocate prima (o dopo) non contano.



Colt (1/5). ☀.



Derringer (4/0). ☀ L'avversario può giocare una qualunque carta dalla mano come ☞. Non è una carta BANG! *Barile* e l'abilità di Annie Oakey si usano normalmente, così come *Risposta al fuoco*.



Dinamite (0/1). ⇄ Gioca sul tuo PR. All'inizio del tuo turno, devi rivelare una carta dal mazzo. Se riveli ☞, la *Dinamite* esplose e quel personaggio perde 3 punti vita. Se la *Dinamite* non esplose, passala al PR avversario. Al suo turno l'avversario farà lo stesso controllo, ecc. fino a che la *Dinamite* esplose o viene tolta in qualche modo (ad es. con un *Furto*).



Duello (1/1). L'avversario può scartare una carta ☀, poi tocca a te, ecc. Scartare una carta ☀ è facoltativo. Il PA del primo che non lo fa, perde 1 punto vita. Durante il *Duello* non puoi usare carte che non sono ☀ (ad es., *Risposta al fuoco*). Puoi usare *Derringer*, *Gatling*, *Pugnale*, *Raffica*, e l'abilità di Anne Oakey. Durante il *Duello* ignora ogni eventuale altro effetto sulle carte oltre il colpo.



Emporio (1/1). Gira 2 carte da ciascun mazzo (oppure 4 carte dal mazzo comune se c'è). I giocatori si alternano nel pescare queste carte una alla volta, iniziando da chi ha giocato l'*Emporio*. Gira sempre 4 carte, anche se i personaggi in gioco sono meno di 4.



Furto (0/4). Scegli se pescare una carta a caso dalla mano dell'avversario, o se scartare una carta in gioco a tua scelta, tranne che dal PR avversario. Se peschi, la carta viene aggiunta alla tua mano e la puoi giocare subito dopo se vuoi e puoi. Con Jack Ransome puoi anche scartare una carta in gioco davanti al PR avversario.



Gatling (1/0). ☀ Colpisce con un ☀ tutti i personaggi, eccetto il tuo PA. Per ogni personaggio, il proprietario sceglie se giocare una carta ☞ (o usare *Barile* o *Cappello*) o fargli perdere 1 punto vita. Abilità che reagiscono all'uso di ☀ funzionano: ad es. *Delon Ranger*, *Annie Oakey* e *Alan Pinkerton*. *Gatling* non è una carta BANG!



Indiani (1/1). Per ogni personaggio tranne il tuo PA (con cui hai giocato la carta) il proprietario sceglie se giocare una carta ☀ o fargli perdere 1 punto vita. Puoi usare *Derringer*, *Gatling*, *Pugnale* o *Raffica* ma non carte che non siano ☀ (ad es., *Risposta al fuoco*).



Maestrina (2/0). Puoi pescare 1 carta in gioco (tranne che dal PR avversario) e aggiungerla alla tua mano. Non puoi pescare carte dalla mano dell'avversario, solo dal gioco.



Mancato! (5/7). ☞.



Mandria di bisonti (1/0). ☹️⊗ All'inizio del tuo turno, se questo personaggio è PA diventa PR e viceversa (sposta il segnalino). Se è il tuo unico personaggio in gioco, *Mandria di bisonti* non ha effetto.



Mirino (1/1). ⊗ Puoi sparare anche al PR avversario con carte ⊗. Non ha effetto su altre carte (ad es. *Furto*, *Duello*).



Orologio (0/2). ⊗ Ogni volta che l'avversario sposta il segnalino PA (cioè "scambia di posto" i suoi personaggi; ad es., anche a causa di *Mandria di bisonti*), devi pescare una carta dal mazzo. Non funziona se l'avversario ha un solo personaggio rimasto.



Peacemaker (2/0). ⊗ Se 🃏, l'avversario deve scartare una carta a sua scelta dalla mano. Se non ha carte, non scarta.



Pugnale (0/3). ⊗ Non è una carta BANG!



Raffica (2/0). ⊗ Infligge al personaggio avversario tanti ☠️ quanti il numero di Equipaggiamenti che quel personaggio ha in gioco. Ogni ☠️ deve essere trattato individualmente: quindi hai bisogno della giusta quantità di 🃏, (il *Barile* può essere usato più volte, una per ciascun ☠️). Contro una *Raffica* giocata da *Tex Killer* hai bisogno di un 🃏 più un'altra carta per ciascun ☠️. Non puoi colpire il PR avversario, a meno che non usi *Jack Ransome* o hai *Mirino* in gioco.



Remington (0/2). ⊗ Se 🃏, il giocatore che ha giocato la *Remington* può pescare 1 carta dal mazzo.



Risposta al fuoco (1/0): 🃏 Se il colpo è schivato (non capita ad esempio se proveniva da *Tex Killer*: in questo caso devi giocare una carta in più per ottenere l'effetto), allora il PA avversario è colpito da un ☠️. Per evitare il colpo di *Risposta al fuoco* giocato da *Tex Killer* hai bisogno di un solo 🃏.



Schofield (0/2). ⊗ Se 🃏, il tuo PA può recuperare 1 punto vita (il massimo è il numero iniziale). Se il 🃏 è ottenuto con *Risposta al fuoco*, l'effetto della *Schofield* avviene prima, quindi il personaggio recupera il punto vita prima di subire il ☠️.



Serpente a sonagli (0/1). ☹️⊗ All'inizio del tuo turno, devi rivelare una carta dal mazzo. Se riveli un 🐍, il personaggio col *Serpente a sonagli* in gioco perde 1 punto vita. Nota che, a differenza della *Dinamite*, il *Serpente a sonagli* non viene scartato dopo che ha inflitto danni, e continua di turno in turno fino a che non viene rimosso in qualche modo.



Shotgun (2/2). ⊗ Se 🃏, puoi scambiare il PA con il PR, tuoi o dell'avversario (sposta il segnalino).



Winchester (2/0). ⊗ Puoi colpire anche il PR avversario con questa carta (anche senza *Mirino* in gioco).

Personaggi della Legge



Alan Pinkertoon: ogni volta che perde un punto vita (tranne l'ultimo), il PA avversario è bersaglio di un ☀. Si applica anche quando perde un punto vita da PR, a causa di *Gatling*, *Indiani!*, ecc. giocati da te stesso.



Annie Oakley: puoi giocare carte ☀ come *Colt*, e carte *Mancato!* come *Colt* (che in questo caso conta come il BANG! del turno).



Bart Masterson: ☹ ogni volta che un giocatore (incluso l'avversario) deve "rivelare", si rivelano 2 carte dal mazzo (anziché 1) e tu ne scegli una come risultato. Entrambe le carte vanno poi scartate.



Bill Tightman: ogni volta che un altro personaggio è eliminato, puoi pescare 2 carte dal mazzo. Se il tuo PR è eliminato, peschi un totale di 4 carte: 2 per l'abilità di Bill, 2 per l'eliminazione.



Buffalo Bell: ☹ può perdere punti vita (tranne l'ultimo) al posto del tuo altro personaggio (ad es., a causa di uno o più ☀, *Indiani!*, *Serpente a sonagli*, ecc.) ma non

viceversa. Tuttavia non può mancare il colpo al posto dell'altro (ad es. col suo *Barile*).



Dalon Ranger: ogni volta che perde un punto vita (tranne l'ultimo) a causa dell'avversario, puoi pescare subito 1 carta dal mazzo.



Jango: ogni volta che l'avversario sposta il segnalino PA, puoi pescare 1 carta dal mazzo. L'abilità non funziona se l'avversario ha un solo personaggio in gioco.



Pat Garret: durante la fase di pesca, devi mostrare la seconda carta che peschi. Se è U, puoi pescare una carta dal mazzo dell'avversario (se non lo ha, pesca dal mazzo comune). Questa abilità non è un "rivela".



Tex Killer: per evitare i tuoi BANG!, oltre a ☹, l'avversario deve scartare dalla mano una carta aggiuntiva (di qualunque tipo). Non si applica a *Gatling*, *Derringer*, *Duello*, ecc.



The Stranger: ☹ durante il tuo turno puoi giocare un BANG! aggiuntivo.



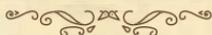
Wild Bill: se l'avversario pesca o scarta una carta dalla tua mano o un Equipaggiamento di Wild

Bill, il PA avversario è bersaglio di un ☀.



Wyatt Ear: ogni volta che un tuo ☀ è ☞ dall'avversario, puoi pescare 1 carta dal mazzo.

Questo vale per tutte le carte ☀ (BANG!, Derringer, Raffica, ecc.). Se è una Remington ad essere ☞, peschi in totale 2 carte.



Personaggi Fuorilegge



Babe Leroy: una volta durante il tuo turno, se non hai carte in mano puoi pescare 2 carte dal mazzo.

Puoi anche giocare tutte le carte che hai con un altro PA, poi passare Babe Leroy da PR a PA e attivarne l'abilità; se viceversa giochi *Acqua* come ultima carta e Babe Leroy passa da PA a PR, l'abilità non si attiva.



Bull Anderson: quando un altro personaggio viene eliminato, puoi pescare fino a 2 carte scegliendole tra gli

Equipaggiamenti di quel personaggio e/o pescando a caso dalle carte in mano al proprietario. Quindi puoi pescare 2 Equipaggiamenti, 1 Equipaggiamento e 1 carta dalla mano o 2 carte dalla mano. Questa abilità si applica anche quando è l'altro tuo personaggio a essere eliminato (ignora l'effetto che ti fa pescare carte dalla tua mano). Pesca sempre le 2 carte cui dà diritto l'eliminazione di un personaggio



Cattle Katie: una volta durante il tuo turno, puoi scartare un suo

Equipaggiamento in gioco senza il simbolo ☹ per pescare 2 carte dal mazzo. Quindi non puoi usare questa abilità con *Serpente a sonagli*, *Dinamite* o *Mandria di bisonti*.



Dalton Bros: durante la tua fase di pesca peschi 3 carte anziché 2. Con una *Banca* in gioco, peschi in

totale 4 carte.



Jack Ransome: puoi giocare carte contro qualunque personaggio in gioco. Questo include:

Equipaggiamenti su di lui mentre è PA, oppure BANG!, *Duello*, *Furto*, *Pugnale* e *Maestrina* contro il PR tuo o dell'avversario, oppure *Dinamite* contro qualunque personaggio.



Pearl Hat: una volta durante il tuo turno, puoi scartare una carta a tua scelta in mano per replicare l'effetto della carta Azione in cima alla pila degli scarti. Puoi replicare solo le carte a bordo marrone. Non puoi replicare *Mancato!* o *Risposta al fuoco*. Puoi replicare una carta Azione che è stata "ricaricata" (usandone l'effetto, o ricaricandola di nuovo).



Sid Curry: ogni volta che è bersaglio di , puoi rivelare del mazzo dell'avversario. Se è , allora è come se avessi giocato un , e il personaggio con cui l'avversario ha sparato è bersaglio di un . Se l'avversario non ha più il suo mazzo, rivela dal mazzo comune. Con un *Barile* in gioco, puoi scegliere se attivare prima la sua abilità o il *Barile*.



Slim Poet: ogni volta che l'avversario gli fa perdere 1 punto vita (tranne l'ultimo) puoi scartare una carta a caso dalla sua mano. Il *Serpente a sonagli* e la *Dinamite* non attivano la sua abilità.



Soundance Kid:  una volta durante il tuo turno, puoi scartare una carta a tua scelta dalla mano per pescare 2 carte: 1 dal tuo mazzo e 1 dal mazzo avversario; scarta poi una delle due carte pescate. Se c'è solo il mazzo comune, pesca le 2 carte da lì.



Toco Ramirez: puoi giocare una qualunque carta in mano come una *Colt* (che in questo caso conta come il BANG! del turno). Nota che, ad esempio, una *Derringer* giocata con questa abilità diventa una *Colt* e quindi il testo della *Derringer* non ha più effetto.



Tom Thorn: ogni volta che diventa PA (cioè quando passi il segnalino sì di lui), il PR avversario è bersaglio di un . La sua abilità non si attiva se è il tuo unico personaggio in gioco, o quando entra in gioco. Si attiva però se l'avversario ha un solo personaggio.



West Harding: puoi giocare un qualunque numero di carte BANG!

Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrazioni: Rossana Berretta



© MMXV daVinci Editrice S.r.l.
 Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
 Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti o suggerimenti:
info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com



L'autore desidera ringraziare tutti i playtester e i loro gruppi di gioco che hanno contribuito allo sviluppo del gioco, tra cui: il proprio gruppo personale (Stefano "Fefo" Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, David Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Alarico Oliva, Federico Marini), Christian Zoli, Paolo Carducci e il suo gruppo "Macerata", Alessandro Virgini, Matteo Rosati e il loro gruppo "Ravacciano" (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco e Riccardo Pinzi), Marco e Roberto Perilli e il loro gruppo (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Melania Gabbriellini, Gusman, Lisa Drovandi, Maria Strano), Martin Blazko, Enrico Gandolfo. Un ringraziamento speciale a Martino Chiacchiera e Andrés J. Voicu.