

EQUIPAGGIAMENTI



Bottiglia: Malgrado abbia gli stessi effetti, **non è** una carta *Panico!*, una *Birra* o un *BANG!*. Il *BANG!* che consente di sparare non conta per il limite di un *BANG!* a turno.



Calumet: Non funziona durante il *Duello*.



Complice: Malgrado abbia gli stessi effetti, **non è** una carta *Emporio*, un *Duello* o *Cat Balou*.



Ferro di cavallo: Tutte le carte usate per l' "estrarre!" sono scartate.



Ricercato: Le 2 carte e la pepita sono in aggiunta ad altri effetti (es. se è un fuorilegge si pescano 3 + 2 = 5 carte e 1 pepita – se lo Sceriffo elimina un Vice ricercato, pesca prima di scartare le carte, ma tiene le pepite). La pepita si aggiunge a quella che prendi per aver tolto l'ultimo punto vita al ricercato.



Rum: *Esempio:* "estrai!"  e guadagni 3 punti vita.

Tutte le carte "estrate" sono scartate.



Setaccio: Per tenere traccia del numero di carte che peschi col Setaccio, metti le pepite che paghi per pescare sul Setaccio stesso, e poi scartale tutte insieme a fine turno.



Stivali: Non funziona quando si perde l'ultimo punto vita.



Talismano: La pepita si prende sempre dal mucchio, mai dal giocatore che eventualmente ti ha ferito. Non funziona quando si perde l'ultimo punto vita.



Zaino: Può anche essere usato fuori turno quando stai per perdere l'ultimo punto vita.

PERSONAGGI



Don Bell: Alla fine del turno extra non estrae di nuovo.



Dutch Will: La carta che scarta deve essere una delle due che ha pescato nella propria fase 1, a scelta.



Jacky Murieta: Può sparare più *BANG!* extra per turno, finché vuole e ha pepite. Non deve giocare carte per usare questa abilità.



Josh McCloud: Solo nel suo turno. Se pesca un equipaggiamento nero che già possiede, lo scarta.



Madam Yto: Non importa che la *Birra* sia stata giocata per il punto vita o per prendere una pepita. Non importa chi gioca la *Birra*, valgono anche quelle giocate da Madam Yto. L'abilità non funziona se qualcuno usa altre carte simili come *Whisky* o *Bottiglia* come *Birra*.



Pretty Luzena: Può comprare più di un equipaggiamento per turno, ma uno solo con costo diminuito di 1. Se usa l'abilità su un equipaggiamento che costa 1, lo prende gratis.



Raddie Snake: Per tenere traccia del numero di carte che peschi, metti le pepite che paghi sulla carta, e poi scartale tutte insieme a fine turno.



Simeon Picos: La pepita si prende dal mucchio, non dal giocatore che eventualmente l'ha ferito.

Un ringraziamento a tutti i play-tester, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. L'autore desidera ringraziare Valerio Frau, Dario De Fazi, Flavia Meconi, Alessio Quaglio, Claudia Colantoni, Eleonora Feoli, Francesco Barducci, Christian Baroncini; l'insostituibile Paolo Carducci e il suo gruppo di Macerata (Francesco Tombesi, Michele Morresi e Pierangelo D'annunzio); Luca Billi e il suo gruppo "Farabang"; Martin Blazko "lichking", Ákos Hadzsi, Héctor Gálvez, Fabien Friess.

*Ideazione: Emiliano Sciarra
Sviluppo: Roberto Corbelli,
Sergio Roscini
Illustrazioni: eridan*



BANG!® Gold Rush™
Copyright © MMXI
da Vinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 Corciano (PG) Italy
Tutti i diritti riservati
www.dvgiochi.com



The BANG!® Game System™

Dal 2002, c'è uno sceriffo nuovo in città... BANG! è il gioco di carte western più venduto del mondo, grazie ai meccanismi originali introdotti con il BANG! Game System:

- la distanza tra i giocatori diventa parte del gioco
- diversi personaggi si combinano in partite sempre diverse
- gli obiettivi diversi per i vari giocatori e i ruoli segreti creano squadre imprevedibili
- il concetto di "estrarre!" e le diverse tipologie danno profondità all'uso delle carte

Più di mezzo milione di cowboy non possono essersi sbagliati!



Una ricca espansione per BANG!

Una cascata di pepite d'oro è la ricompensa per il pistolero più abile! Guadagna nuovi e straordinari equipaggiamenti che ti aiuteranno nella corsa, ma presta attenzione ai nuovissimi pistolero ombra... hanno un solo scopo: farti fuori! Riuscirai a galoppare per primo fino al fiume più ricco?

CONTENUTO

- 24 equipaggiamenti;



- 8 personaggi;



- 1 ruolo "Rinnegato ombra"; (da usare solo con la variante: I pistolero ombra).



- 30 pepite d'oro;



- questo regolamento.

Gli equipaggiamenti

All'inizio della partita mescola gli equipaggiamenti in un mazzetto a parte, poi mettilo un po' distante dal mazzo di gioco. Pesca i primi tre equipaggiamenti, e mettili in una fila a faccia in su. Metti le pepite d'oro in un mucchietto al centro del tavolo. Inizi il gioco senza né equipaggiamenti né pepite d'oro in tuo possesso.

Il gioco di svolge come in *BANG!* tranne che per quanto segue.

Ogni volta che fai perdere un punto vita a un altro giocatore in qualunque modo (con *BANG!*, *Indiani!*, *Duello*, ecc.), **prendi una pepita d'oro** dal mucchietto (se non ce ne sono più, usa altri segnalini). Se fai perdere punti vita a più giocatori con la stessa carta, prendi una pepita per ogni ferita che hai causato. Tieni le pepite che prendi di fronte a te, ben visibili a tutti.

Esempio. In una partita con cinque giocatori, giochi una Gatling (un BANG! a ciascun altro giocatore). Antonio risponde con un Mancato!, mentre Beatrice, Carlo e Davide subiscono il colpo. Prendi tre pepite dal mucchietto.

Durante la fase 2 del tuo turno, hai queste tre **possibilità aggiuntive**:

1. Comprare uno o più equipaggiamenti



Puoi pagare il numero di pepite indicate su uno dei tre equipaggiamenti scoperti in fila per prendere quell'equipaggiamento. Se l'equipaggiamento ha il bordo marrone, applicane subito l'effetto e poi scartalo. Se l'equipaggiamento ha il bordo nero, tienilo scoperto di fronte a te.

Esempio. Paghi 2 delle tue pepite e prendi un Complice, lo usi come fosse Cat Balou, e lo scarti. Poi paghi altre 2 pepite e prendi il Ferro di Cavallo: lo metti davanti a te e puoi usarlo ogni volta che devi "estrarre!".

2. Scartare uno o più equipaggiamenti di altri



Puoi scartare un equipaggiamento di un altro giocatore pagandone il costo **più una pepita**. Il proprietario dell'equipaggiamento non può opporsi a questa azione.

Esempio. Scarti il Ferro di Cavallo di Antonio pagando 3 pepite (2, il costo del Ferro di Cavallo, più 1). Poi scarti anche il Talismano di Beatrice, pagando 4 pepite (3, il costo del Talismano, più 1).

3. Giocare una o più Birre per prendere pepite



Puoi giocare **una carta Birra** dalla mano per prendere **1 pepita** dal mucchietto. Puoi giocare quante *Birre* vuoi in questo modo. Ovviamente in questo caso la *Birra* non fa recuperare nessun punto vita! Non puoi giocare altre carte con effetti simili (tipo *Saloon*) per prendere pepite.

Esempio. Hai 2 Birre in mano. Ne giochi una per recuperare un punto vita, e l'altra per prendere 1 pepita dal mucchietto.

Non c'è limite al numero di equipaggiamenti che puoi comprare o scartare in un turno, né a quelli che puoi avere di fronte a te. Ma ricorda: non puoi mai avere in gioco due carte con lo stesso nome - questo vale anche per gli equipaggiamenti. Gli equipaggiamenti comprati sono subito rimpiazzati pescandone altri dal mazzetto. Le pepite che paghi (sia per comprare, sia per scartare) tornano sempre nel mucchietto centrale.

Gli equipaggiamenti non possono essere oggetto di *Panico!* o *Cat Balou*, né di altre carte del set base e delle espansioni, né di abilità di personaggi. L'unico modo per scartare un equipaggiamento è di pagarne il costo più una pepita.

Quando sei eliminato, anche i tuoi equipaggiamenti sono scartati. Quando scarti gli equipaggiamenti mettili sempre in fondo al loro mazzetto **a faccia in su**. (Le abilità di personaggi come *Vulture Sam* non funzionano con gli equipaggiamenti.) Quando, pescando un equipaggiamento, scopri una carta a faccia in su, allora rimischia tutto il mazzetto e mettilo, stavolta a faccia in giù, come nuovo mazzetto da cui pescare.

VARIANTE DI GIOCO: I PISTOLERI OMBRA

Con questa variante, non sei mai eliminato definitivamente dal gioco! (Puoi usare questa variante anche senza *GOLD RUSH*, ma ricorda che i personaggi di questa espansione sono specificamente bilanciati per il gioco con i pistolero ombra.)

Quando arrivi a zero punti vita e sei eliminato, esci dal gioco solo temporaneamente. Tutte le regole relative all'eliminazione rimangono valide: scarta tutte le carte che hai in mano e in gioco (compresi eventuali equipaggiamenti), rivela il tuo ruolo e verifica le condizioni di vittoria. Se ad esempio eri un fuorilegge, chi ti ha eliminato pesca la ricompensa di tre carte, ecc. **Mantieni però le tue pepite d'oro, se ne hai.**

Ad ogni tuo prossimo turno (in altre parole, ogni volta che dovrebbe toccare a te, se tu fossi ancora in gioco), **torni in gioco temporaneamente come "pistolero ombra"**: rispettivamente come "Vice Sceriffo ombra", "Fuorilegge ombra" o "Rinnegato ombra".

Da pistolero ombra hai zero punti vita. Peschi 2 carte, giochi il turno normalmente, e poi esci di nuovo dal gioco. Durante il tuo turno giochi come se fossi vivo, con le tue abilità. Non puoi però perdere o guadagnare punti vita (gli effetti di carte di questo tipo vengono ignorati dai pistolero ombra). Al termine del tuo turno esci di nuovo dal gioco, e scarti tutte le carte che hai in mano e di fronte a te (compresi eventuali equipaggiamenti). Attenzione però: i pistolero ombra non sono considerati "personaggi in gioco" che vengono eliminati, quindi questa volta le abilità che si attivano all'eliminazione di un personaggio non hanno luogo.

Quando non è il tuo turno, sei a tutti gli effetti fuori dal gioco. Le tue abilità non funzionano, non vieni contattato nella distanza, né considerato per carte tipo *Emporio*, *Dinamite*, ecc.

Le pepite d'oro fanno eccezione: le mantieni da turno a turno, e puoi accumularne delle altre. Nel tuo turno puoi spendere le tue pepite per comprare o scartare equipaggiamenti. Nota però che gli equipaggiamenti a bordo nero che compri sono poi scartati, come le tue altre carte, a fine turno.

Il Rinnegato ombra



Una regola speciale si applica al Rinnegato ombra. Egli gioca di volta in volta con la squadra più debole. Conta il numero degli **altri Ruoli scoperti**, cioè di giocatori eliminati, più lo Sceriffo: **il Rinnegato ombra gioca con la squadra che ha più carte Ruolo scoperte. In caso di parità, gioca con i Fuorilegge.**

Non appena il Rinnegato viene eliminato e diventa ombra, prende la carta ruolo "Rinnegato ombra" e la tiene scoperta di fronte a sé. All'inizio di ogni suo turno, dopo aver determinato la propria squadra, il Rinnegato ombra gira la carta ruolo sul lato appropriato (Vice Sceriffo ombra, oppure Fuorilegge ombra). Da questo momento in poi vince con la nuova squadra cui appartiene. Il nuovo ruolo del Rinnegato resta fino al suo prossimo turno, anche se la situazione nel frattempo cambia. Il Rinnegato ombra non torna più al suo ruolo originale di Rinnegato. La carta "Rinnegato ombra" non va inclusa nel conteggio per determinare la squadra.

Esempio. Se è stato eliminato solo il Rinnegato, l'unica altra carta Ruolo scoperta è quella dello Sceriffo, quindi il Rinnegato ombra gioca con la Legge (cioè da Vice Sceriffo ombra). Se poi viene eliminato un Fuorilegge, il Rinnegato ombra al suo prossimo turno inizia a giocare invece come Fuorilegge ombra (c'è un caso di parità perché le carte Ruolo scoperte sono Sceriffo e un Fuorilegge, quindi gioca coi Fuorilegge). Se a un certo punto viene eliminato anche un Vice, torna a giocare con lo Sceriffo (infatti i Ruoli scoperti sarebbero: Sceriffo, Vice e Fuorilegge, quindi 2-1). E così via.

Note:

- la *Dinamite* va sempre passata in senso orario al primo giocatore ancora in gioco (ignora i pistolero ombra);
- quando sei eliminato come pistolero ombra, anche i tuoi equipaggiamenti sono scartati, ma non finiscono in mano a *Vulture Sam*;
- al termine del turno da pistolero ombra, le carte scartate non vengono pescate da *Vulture Sam*; analogamente, se giochi con l'espansione **BANG! Dodge City**, neanche le abilità di *Greg Digger* e *Herb Hunter* si attivano.