

## Bang, variante per due giocatori

In questa variante si comanda un team di 3 personaggi per sconfiggere il team del proprio avversario, anche esso composto da 3 personaggi. Uno dei 3 personaggi di ogni team é, segretamente, il leader del gruppo. Questo leader deve essere protetto ad ogni costo. Se il leader viene eliminato dal gioco, il suo team si arrende e il giocatore perde. Uno dei team é composto dallo sceriffo e dai vice, mentre l'altro é la banda dei fuorilegge, guidata dal rinnegato.

I due giocatori decidono casualmente chi rappresenta il braccio lungo della legge e chi I fuorilegge. I fuorilegge, in quanto disonorevoli, cominciano la partita. Lo sceriffo ha due punti vita extra da assegnare quando finisce i punti vita normali (lo sceriffo viene scoperto).

I giocatori cominciano pescando 6 carte personaggio tra tutti i personaggi disponibili, e quindi ne prendono casualmente 3 ciascuno.

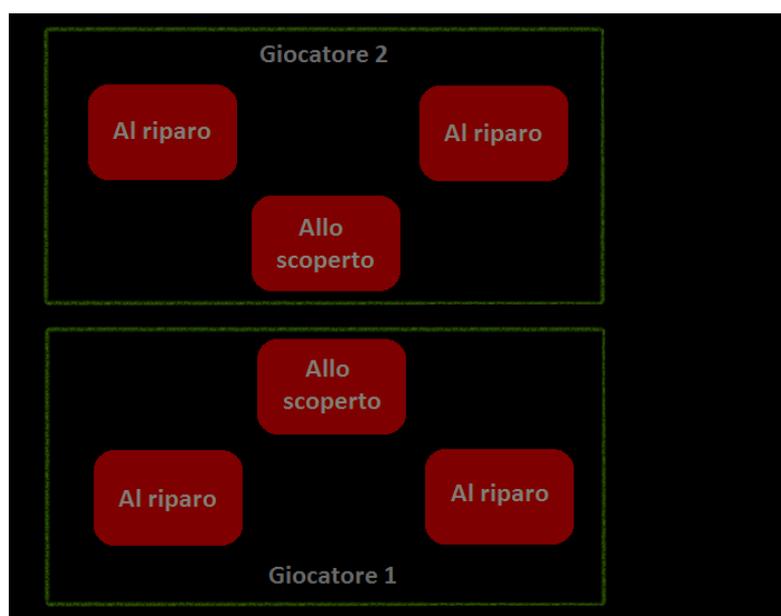
**Rose Doolan non é utilizzabile in questa variante** (in quanto la sua abilitá sarebbe inutile).

I giocatori decidono quindi quale dei tre personaggi rappresenta il leader, senza svelarlo all'avversario. Le carte personaggio vengono utilizzate scoperte, mentre quelle ruolo vengono messe capovolte sotto i personaggi. Quando un personaggio viene ucciso, la sua carta ruolo viene svelata; se rappresenta il leader del team, quel team/giocatore perde. Se entrambi i leader muoiono contemporaneamente (es. a causa degli indiani), la leadership viene riassegnata segretamente a uno degli altri personaggi; in caso un giocatore non abbia altri personaggi, quel giocatore perde.

Una volta selezionato il leader del proprio gruppo, i giocatori posizionano i personaggi in gioco.

Durante il gioco, i membri del proprio gruppo prenderanno una delle due possibili posizioni, “**al riparo**” o “**allo scoperto**”; queste posizioni determinano la distanza di tiro tra un personaggio e l'altro, oltre a determinare quale personaggio puó utilizzare la sua abilitá speciale. In qualsiasi momento del gioco, uno solo dei propri personaggi sará allo scoperto, gli altri saranno al riparo.

Illustrazione delle **posizioni dei personaggi e le distanze di tiro**:



Come si può vedere, i personaggi al riparo sono ad una distanza extra di tiro rispetto ai personaggi allo scoperto. Il vantaggio quindi è che un personaggio al riparo verrà colpito più difficilmente, mentre lo svantaggio è la perdita della sua abilità speciale; infatti, soltanto i personaggi allo scoperto hanno la loro abilità speciale attiva. I personaggi allo scoperto colpiscono e vengono colpiti dai dadi di valore 1 del personaggio nemico allo scoperto, e dai dadi 2 di quelli al riparo. I personaggi al riparo possono colpire soltanto il personaggio allo scoperto nemico, lanciando dei dadi con il 2. Un personaggio al riparo non può colpire un personaggio al riparo nemico (non c'è un valore 3 sui dadi).

Se un giocatore ha solo 1 personaggio rimanente, quel personaggio va automaticamente allo scoperto e guadagna due punti vita (senza eccedere i suoi punti vita massimi); questo rappresenta il leader che si batte fino allo stremo contro i nemici per vendicare i compagni caduti. Se si tratta dello sceriffo, questo ha quindi 4 punti vita extra (di cui 2 che possono eccedere i suoi punti vita massimi).

Un **turno di gioco** dura finché tutti i personaggi non hanno attaccato almeno una volta. Questi attaccano alternandosi come segue:

1. attacca il personaggio allo scoperto della banda dei fuorilegge
- A. attacca il personaggio allo scoperto dei rappresentanti della legge
2. attacca uno dei personaggi al riparo dei fuorilegge (a scelta, ma va dichiarato quale)
- B. attacca uno dei personaggi al riparo del gruppo dello sceriffo (a scelta, ma va dichiarato quale)
3. attacca l'altro personaggio al riparo dei fuorilegge
- C. attacca l'altro personaggio al riparo del gruppo dello sceriffo

L'alternanza dei personaggi serve per scongiurare che un giocatore vinca la partita prima che l'altro giocatore abbia avuto la possibilità di contrattaccare.

A fine turno, prima che inizi il turno successivo, i giocatori hanno l'opzione di sostituire il personaggio allo scoperto con uno di quelli al riparo. Se avviene una sostituzione, i punti vita e le eventuali frecce seguono i personaggi nelle nuove posizioni. Sostituendo un personaggio allo scoperto, ricordarsi che verrà sostituita anche l'abilità speciale che è attiva per quel giocatore.

Il lancio dei dadi segue le stesse meccaniche del gioco di base di "Bang - Il gioco di dadi", con alcune eccezioni:

**1 e 2:** Non c'è fuoco amico (a meno di essere masochisti); se stai attaccando da una posizione al riparo e lanci un 1, non viene colpito il proprio personaggio allo scoperto. Viene interpretato come un tiro a vuoto o colpo mancato. Similmente, se si sta attaccando l'ultimo personaggio avversario, va lanciato il dado preciso della distanza necessaria.

**Birra:** nessuna differenza.

**Dinamite:** stesse regole, tranne che quando esplode, ogni personaggio del proprio team perde un punto vita.

**Frecce:** nessuna differenza.

**Gatling gun:** lanciando 3 gatling gun viene assegnato un danno ad ogni personaggio del team nemico; nessun danno ai propri personaggi. Inoltre l'abilità di rimozione delle frecce si applica soltanto al personaggio attualmente in uso.

## **Fine gioco**

Il gioco termina quando il leader della banda nemica viene annientato. Se vince lo sceriffo, la legge e l'ordine avranno prevalso; se vincono i fuorilegge, il rinnegato e i banditi avranno definitivamente preso il controllo della città.

In caso di parità (es. entrambi i team perdono tutti i personaggi contemporaneamente a causa delle frecce), si procede con un ultimo duello diretto tra i leader: questi saranno entrambi allo scoperto (distanza 1) e proveranno a fare il maggior numero di danni possibili all'avversario. La birra non avrà l'effetto di restaurare punti vita (ma può essere usata come parte di una abilità come nel caso di Slab the Killer). Fintanto che uno dei due leader avrà fatto più danni dell'altro, si continuerà in questa modalità; inoltre viene effettuato un pari numero di attacchi.