



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 összefoglalókártya (a kockákon lévő szimbólumok magyarázatával)
- 9 nyilvesszó lapka
- Töltény lapkák az életerő jelzésére (25 db 1-es és 15 db 3-as értékű)
- Szabálykönyv



A játék célja

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

- **Seriff:** le kell számolnia a banditákkal és a renegátokkal
- **Banditák:** le akarják lőni a seriffet
- **Seriffhelyettesek:** a seriffet segítik és védik
- **Renegát:** célja a játékban utolsóként életben maradni

Előkészületek

1. Vegyünk elő 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 osszuk képpel lefelé fordítva egyet-egyet minden játékosnak!

2. A **seriff fedje fel kiletét**, és fordítsa a lapját **képpel felfelé!** A többi játékos nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban!**
3. Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszuk egyet-egyet minden játékosnak, **képpel felfelé!** A játékosok ekkor beomndják karakterük nevét, és felolvassák képességeiket. 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 a magunk mellé a **összefoglalókártyákat**. Ha kérdés merülne fel játék közben valamelyik dobással kapcsolatban, ezen választ találunk rá.
6. Tegyük a kilenc **nyilvesszó lapkát** 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 következnek egymás után. A soron következő játékos a következőket 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 lévő hatásokat.
- Ezután köre véget ér, és a következő játékos kerül sorra.

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

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

Töltények és Nyilvesszők

Hacsak a karakterünk képessége nem mond mást, a szerzett töltényeket és nyilvesszőket az asztal közepéről kell elvennünk. 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, a következő sorrendben:



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, az indiánok támadnak, **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 kör 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 életerő pontot. 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 ugyanakkor jön létre. Amikor a távolságokat számoljuk, hagyjuk **figyelmen 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 életerője megvan, a Sör kárba vész.



5. Gatling: ha három vagy több Gatling szimbólumot dobsz, lőhetsz a Gatlinggel. Ekkor rajtad kívül minden játékos elveszít egy életerőpontot, te pedig eldobhatod az összes nálad lévő nyilvesszőt.

Példa: A seriffnek 6 életerőpontja és 1 nyilvessző jelzője van. Dob: . Először el kell vennie két nyilvessző jelzőt, 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 nyilvessző jelzőjét (így közepén már csak nyolc marad). Így a seriffnek 4 életerőpontja és 1 nyilvessző jelzője van.

A Dinamitot nem lehet újradobni, és a seriff úgy dönt, hogy a megtartja, **1** csak a . Ezúttal dob. Úgy dönt, jó móka lenne elsütni a Gatlinget, így hát megtartja a és a valamint az előző dobás után megtartott **1** dob újra. Az új dobás eredménye: . Mivel megvolt a két újradobása, a seriff nem dobhat többször. A végeredmény a következő: . 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 nyilvessző jelzőt. A kör végén így 4 életerőpontja és 0 nyilvessző jelzője van.

Az életerőpontok elfogyása – kiesés

Ha elveszted az utolsó életerőpontodat is, kiestél a játékból. Mutasd meg a szerepkártyádat a többieknek, a nálad lévő nyilvessző jelzőket pedig tedd vissza az asztal közepére. Ha kiestél, a játék hátralévő részében már nem veszel részt. Ha viszont a csapattársaid nyerne, te is nyertél!

A játék vége

A játék **azonnal** véget ér, ha:

- A seriff kiesik** a játékból. Ha ekkor **már csak** a Renegát van életben, akkor ő a győztes, egyébként a Banditák nyerték a játékot.
- 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 nyerne.

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 nyerne.

Speciális szabályok 3 játékos esetén

Keverjétek össze a következő három szerepkártyát: Seriffhelyettes, Bandita, Renegát. Osszatok ki mindenkinek egyet képpel felfelé, így mindenki látja mindenki 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 célodat, 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 nyilvessző jelzőt (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 nyilvessző jelzőt.



BLACK JACK (8)

Újradozhatod a ikont 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 körödnek, életerőpontot veszítesz, stb).



CALAMITY JANET (8)

Használhatod az ①-es Célkeresztet ②-esként és fordítva.



EL GRINGO (7)

Ha egy játékos miatt veszítesz egy vagy több életerőpontot, annak a játékosnak el kell vennie egy nyilvessző jelzőt az asztal közepéről.

Az indiánok vagy a dinamit miatt veszített életerőpontok nem számítanak.



JESSE JONES (9)

Ha négy vagy kevesebb életerőpontod van, akkor ha magadon használsz egy Sört, nem egyet hanem kettőt gyógyulsz.

Például ha négy életerőpontod van és két ikont használsz, akkor négy életerőpontot gyógyulsz.



JOURDONNAIS (7)

Soha nem veszítesz egynél több életerőpontot az indiánok miatt.



KIT CARLSON (7)

Minden általad dobott szimbólumért eldobhatsz valaki elől egy nyilvessző jelzőt.

Dönthetsz úgy, hogy a saját nyilvessző jelzőidről szabadulsz meg. Ha három dobsz, eldobod az összes saját nyilvessző jelződet, és még hármat más(ok) elől. Természetesen rajtad kívül mindenki sérül egyet.



LUCKY DUKE (8)

Eggyel több újradozásod lehet.

Körödben 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 nyilvessző jelződet. **Akkor is veszítesz életerőpontot, ha ezt a képességet használod.**



ROSE DOOLAN (9)

A Célkeresztekkel eggyel távolabbra lóhatsz.

Az ①-es Célkeresztel egy vagy kettő, míg a ②-es Célkeresztel kettő vagy három távolságra tudsz löni.



SID KETCHUM (8)

Köröd elején egy általad választott játékos gyógyul egyet.

Akár saját magadat is választhatod.



SLAB THE KILLER (8)

Körönként egyszer egy ikonért megduplázhatod egy Célkereszt kocka erősségét.

A megduplázott erősségű kocka kettőt sebez a választott játékoson. Ebben az esetben a ikont nem használhatod gyógyulásra.



SUZY LAFAYETTE (8)

Ha nem dobtál Célkeresztet, gyógyulsz két életerőpontot.

Ez a hatás csak a köröd végén érvényesül, nem az újradozások előtt.



VULTURE SAM (9)

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



WILLY THE KID (8)

Már két szimbólummal is használhatod a Gatlinget.

Csak egyszer lóhatsz a Gatlinggel egy körben, akkor is ha négy vagy több szimbólumod lenne.

Alapötlet: Michael Palm, Lukas Zach
Fejlesztők: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra
Művészeti vezető: Riccardo Pieruccini
Illusztráció: Andrea Medri
Design: Lucia Roscini



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

Thanks to all the play-testers, to their gaming groups and to all the players, for all the precious suggestions. Special thanks to Andrea Gambelungho. The designers wish to thank especially Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini and Tom.