INDEX

BANG! 1 Dodge City 13 Gold Rush 18
Wild West Show 24 The Valley of Shadows 25
High Noon + A Fistful of Cards 27
Armed & Dangerous 28 The Great Train Robbery 34



Der Showdown zwischen dem Sheriff und den Banditen erreicht seinen Höhepunkt. Währenddessen schmiedet der geheimnisvolle Gesetzlose seine eigenen Pläne und versucht beide Seiten gegeneinander auszuspielen. Schon fliegen die ersten Kugeln durch die gespenstisch leeren Straßen der Stadt. Auf wessen Seite wirst du stehen?

INHALT

7 Rollenkarten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Banditen, 1 Gesetzloser





80 Spielkarten



16 Charakterkarten



7 zusätzliche Karten



7 Übersichtskarten



1 Dynamitstange



30 Patronen aus Holz



7 Premium Spieltableaus

SPIELZIEL

Abhängig von ihrer Rolle verfolgen alle unterschiedliche Ziele:

Der Sheriff muss alle Banditen und den Gesetzlosen ausschalten, um Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten.

Die Hilfssheriffs helfen dem Sheriff und beschützen ihn. Sie haben das gleiche Ziel wie er, koste es, was es wolle.

Die Banditen wollen den Sheriff töten. Sie haben aber auch keine Skrupel sich gegenseitig auszuschalten, um sich einen Vorteil zu verschaffen!

Der Gesetzlose versucht beide Seiten gegeneinander auszuspielen und der letzte Überlebende zu sein.

SPIELVORBEREITUNG

Alle erhalten ein **Spieltableau**. Es dient zum Ablegen der Rollen-, Charakter- und Waffenkarten sowie der Patronen.

Abhängig von der Personenzahl werden folgende **Rollenkarten** benötigt:

4 Personen: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 2 Banditen
5 Personen: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 2 Banditen, 1 Hilfssheriff
6 Personen: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 3 Banditen, 1 Hilfssheriff
7 Personen: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 3 Banditen, 2 Hilfssheriffs

Die Rollenkarten werden gemischt und jede Person erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Ihr seht euch eure Rollenkarte an, müsst sie aber vor den anderen **geheim halten**. Nur der **Sheriff** muss sich zu erkennen geben, indem er seine Rollenkarte **aufdeckt**.



Danach werden die **Charakterkarten** gemischt und jeder Person wird 1 Charakterkarte verdeckt ausgeteilt. Reihum **decken** alle ihre Charakterkarte **auf** und lesen den Namen und die Spezialfähigkeit ihres Charakters vor.

Zusätzlich nimmst du dir so viele **Patronen** als **Lebenspunkte**, wie auf deiner Charakterkarte angegeben. Der **Sheriff** nimmt sich 1 zusätzliche Patrone. Er **startet** also **mit 1 Lebenspunkt mehr**.

Die restlichen Spieltableaus, Rollen- und Charakterkarten werden für diese Partie nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Anschließend werden die **Spielkarten** gemischt und jeder Person verdeckt so viele Handkarten, wie sie Patronen besitzt, ausgeteilt. Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte des Tischs gelegt. Daneben wird Platz für einen Ablagestapel gelassen.

> **Hinweis:** Für die ersten Partien kann eine vereinfachte Version gespielt werden, indem die Spielkarten mit dem Buchsymbol aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt werden.



CHARAKTERE

Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit, die ihn einzigartig macht. Die auf der Charakterkarte angegebenen **Patronen** zeigen an, wie viele **Lebenspunkte** in Form von Patronen du zu Beginn des Spiels besitzt (Ausnahme: Sheriff). Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt, bist du **eliminiert und scheidest aus dem Spiel aus**.
Deine aktuelle Patronenanzahl gibt auch an, **wie viele Karten** du am **Ende deines Zuges** auf der Hand halten darfst (Handkartenlimit).

Beispiel: Jesse Jones *hat 4 Lebenspunkte. Er kann also viermal getroffen werden, bevor er aus dem Spiel ausscheidet. Außerdem darf er am Ende seines Zuges bis zu 4 Karten auf der Hand behalten.*

Verliert er im Spielverlauf 1 Lebenspunkt und besitzt nur noch 3 Patronen, hat er nur noch ein Handkartenlimit von 3 Karten. Es ist jedoch möglich, Lebenspunkte zurückzugewinnen.

DAS SPIEL

Der Sheriff beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt. Dein Zug ist in 3 Phasen unterteilt:

1. Phase: 2 Karten ziehen
2. Phase: Beliebig viele Karten ausspielen
3. Phase: Überzählige Karten abwerfen

1. PHASE: 2 KARTEN ZIEHEN

Du ziehst die beiden obersten Karten vom Nachziehstapel.

Achtung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der im Spielverlauf entstandene Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

2. PHASE: BELIEBIG VIELE KARTEN AUSSPIELEN

In dieser Phase darfst du beliebig viele Spielkarten ausspielen.

Es gibt dabei **3 Einschränkungen**:

- Du darfst nur **1 *BANG!*-Karte pro Zug** spielen.
  Dieses Limit gilt nur für *BANG!*-Karten, nicht für Karten mit dem *BANG!*-Symbol .
- Du darfst **von jeder Karte nur 1 Exemplar** im Spiel haben.
  Es dürfen also nie 2 Karten mit dem gleichen Namen vor dir liegen.

  Beispiel: *Wenn du 1* Fass *ausspielst, kannst du kein weiteres* Fass *ausspielen, weil du sonst 2 Karten mit dem gleichen Namen vor dir ausliegen hättest.*

- Du darfst **nur 1 Waffe** im Spiel haben.
  Spielst du eine neue Waffe aus, musst du deine bisherige abdecken beziehungsweise abwerfen.

Es gibt 2 Arten von Spielkarten:



Karten mit braunem Rand haben nach dem Ausspielen einen einmaligen Soforteffekt. Dieser Effekt wird durch den Text beziehungsweise die Symbole auf der jeweiligen Karte beschrieben. Nach der Anwendung ihres Effekts werden sie sofort auf den Ablagestapel abgeworfen.

Karten mit blauem Rand sind Gegenstände, Waffen oder Ähnliches. Ihr spielt diese Karten offen vor euch aus, wo sie zunächst liegen bleiben (Ausnahme: *Gefängnis*). Blaue Karten, die vor euch ausliegen, gelten als „im Spiel" befindlich. Der Effekt dieser Karten hält an, bis sie abgeworfen oder aus einem anderen Grund entfernt werden (z.B. durch *Cat Balou*). Ihr dürft beliebig viele Karten mit blauem Rand im Spiel haben, jedoch nicht mehrere Karten mit gleichem Namen.

3. PHASE: ÜBERZÄHLIGE KARTEN ABWERFEN

Kann oder möchtest du keine weiteren Karten ausspielen, prüfst du, ob du dein derzeitiges Handkartenlimit überschritten hast. Du musst nun überzählige Karten deiner Wahl abwerfen.
Anschließend beendest du deinen Zug und die Person zu deiner Linken kommt an die Reihe.

DER ABSTAND ZWISCHEN 2 PERSONEN



Der Abstand zwischen 2 Personen ist **die minimale Anzahl an Plätzen zwischen ihnen**. Je nach kürzerer Distanz wird im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn gezählt (siehe Abbildung). Einige Karten erfordern die Prüfung des Abstands zu einem Ziel. Mit dem *Colt.45* kannst du nur Ziele direkt links und rechts von dir – also Personen in einem **Abstand von 1** – treffen (siehe die 1 des *Colt.45* auf dem Spieltableau). Wird eine Person eliminiert, zählt sie bei der Berechnung des Abstands nicht mehr mit: Andere Personen „kommen näher“, wenn jemand eliminiert wird.

EINE PERSON ELIMINIEREN

Wenn **eine Person ihren letzten Lebenspunkt verliert**, ist sie eliminiert und scheidet aus dem Spiel aus (Ausnahme: Sie spielt sofort 1 *Bier*).
Eine eliminierte Person deckt ihre **Rollenkarte** auf und zeigt sie den anderen. Anschließend wirft sie ihre Handkarten und ihre noch im Spiel befindlichen Karten ab.

STRAFE UND BELOHNUNG

- **Eliminiert der Sheriff einen Hilfssheriff**, muss er zur Strafe alle Karten, die er auf der Hand und im Spiel hat, abwerfen.
- **Jede Person, die einen Banditen eliminiert** – auch wenn sie selbst ein Bandit ist – zieht als Belohnung 3 Karten vom Nachziehstapel.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn 1 der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

a) Der Sheriff wurde eliminiert. Ist in diesem Moment der Gesetzlose **der einzige Überlebende**, hat er gewonnen. Ansonsten gewinnen die Banditen.
b) Alle Banditen und der Gesetzlose wurden eliminiert. Der Sheriff und seine Hilfssheriffs haben gewonnen.

Beispiel 1: *Alle Banditen wurden eliminiert, aber der Gesetzlose ist noch im Spiel. In diesem Fall wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt. Der Gesetzlose muss nun dem Sheriff und den Hilfssheriffs alleine gegenübertreten.*

Beispiel 2: *Der Sheriff wurde eliminiert, alle Banditen ebenfalls. Es sind noch ein Hilfssheriff und der Gesetzlose im Spiel. Das Spiel endet sofort und die Banditen haben gewonnen! Sie haben ihr Ziel auf Kosten ihres eigenen Lebens erreicht!*

NEUES SPIEL

Wenn mehrere Partien nacheinander gespielt werden, dürfen diejenigen, die eine Partie „überlebt“ haben, entscheiden ihre Charaktere für das nächste Spiel zu behalten (nicht aber ihre Handkarten oder ihre Karten im Spiel). Personen, die eliminiert wurden, müssen zufällig eine neue Charakterkarte ziehen. Damit jede Person einmal Sheriff sein kann, könnt ihr euch darauf einigen, diese Rollenkarte von Spiel zu Spiel weiterzugeben und die anderen Rollenkarten zufällig zu verteilen.

DIE KARTEN



WAFFEN



Alle beginnen das Spiel mit einem ***Colt.45*** Revolver. Dies wird nicht durch eine Karte angezeigt, sondern ist auf jedem Spieltableau eingezeichnet. Mit dem *Colt.45* kannst du nur **Ziele in einem Abstand von 1** – also die Personen direkt links und rechts von dir – treffen.
Um Ziele in einem Abstand von mehr als 1 zu treffen, musst du eine bessere Waffe ausspielen. Diese wird auf den *Colt.45* gelegt. Waffen können an dem blauen Rand ohne Einschusslöcher, der schwarz-weißen Abbildung und der Zahl im Fadenkreuz erkannt werden. Diese Zahl gibt den **maximal erreichbaren Abstand** an. Eine im Spiel befindliche Karte mit einer Waffe ersetzt den *Colt.45* so lange, bis sie aus irgendeinem Grund entfernt wird. Zum Beispiel können Waffen durch *Panik!* gestohlen werden oder du kannst durch *Cat Balou* gezwungen werden, deine Waffe abzuwerfen. Die einzige Waffe, die du niemals verlieren kannst, ist der gute alte *Colt.45*.
Du kannst immer **nur 1 Waffe im Spiel** haben. Willst du eine neue Waffe ausspielen, musst du den *Colt.45* überdecken beziehungsweise deine derzeitige Waffe abwerfen.

Wichtig: Waffen verändern nicht den Abstand *zwischen euch. Sie geben nur den maximal erreichbaren Abstand beim Schießen an.*



Volcanic: Hast du diese Waffe im Spiel, darfst du in deinem Zug beliebig viele *BANG!*-Karten spielen. Diese *BANG!*-Karten können auf 1 Ziel oder auf verschiedene Ziele gespielt werden. Alle Ziele müssen sich jedoch im Abstand von 1 befinden.



BANG! UND FEHLSCHUSS!

BANG!-Karten sind die beste Methode, um die Lebenspunkte der anderen zu reduzieren. Willst du eine *BANG!*-Karte ausspielen und auf eine andere Person zielen, überprüfst du zunächst:

a) wie groß **der Abstand** zu deinem Ziel ist und

b) ob du mit deiner **Waffe in der Lage bist das Ziel zu erreichen**.

Beispiel 1: *Ann (A) will auf Carl (C) schießen (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4) und spielt 1* BANG!*-Karte aus. Da sich Carl in einem Abstand von 2 befindet, benötigt Ann dazu eine Waffe, die auf diesen Abstand schießen kann: eine* Schofield*, eine* Remington*, einen* Karabiner *oder eine* Winchester*, nicht jedoch eine* Volcanic *oder den* Colt.45*. Hätte Ann ein* Zielfernrohr *im Spiel, würde sie Carl in einem Abstand von 1 sehen und könnte daher jede beliebige Waffe nutzen, um auf ihn zu schießen. Hätte Carl wiederum einen* Mustang *im Spiel, würden sich die beiden Karten gegenseitig aufheben und Ann würde Carl immer noch in einem Abstand von 2 sehen.*

Beispiel 2: *Hätte Dan (D) einen* Mustang *im Spiel, würde Ann ihn in einem Abstand von 4 sehen und bräuchte einen* Karabiner *oder eine* Winchester*, um ihn zu treffen.*



Wirst du von einem *BANG!* getroffen, kannst du sofort einen *Fehlschuss!* ausspielen – auch wenn du nicht am Zug bist – um den Treffer abzuwehren. Tust du das nicht, **verlierst du 1 Lebenspunkt** und musst 1 Patrone abgeben. Abgeworfene Patronen kommen auf einen Stapel in der Mitte des Tischs. Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt, bist du eliminiert und **scheidest aus dem Spiel aus**, es sei denn, du spielst sofort 1 *Bier* (siehe nächster Abschnitt). Durch einen *Fehlschuss!* kannst du nur Schüsse abwehren, die auf dich selbst abgegeben wurden – du darfst damit nicht andere Personen beschützen. Die *BANG!*-Karte wird in jedem Fall abgeworfen, egal ob der Treffer abgewehrt wurde oder nicht.



BIER

Spielst du 1 *Bier* aus, **erhälst** du 1 Lebenspunkt **zurück** und nimmst dir 1 Patrone.
Wichtig: Du kannst jedoch nie mehr Lebenspunkte besitzen, als du zu Beginn des Spiels hattest!

Ein *Bier* kann nicht genutzt werden, um anderen Personen zu helfen.

Es darf auf 2 Arten eingesetzt werden:

- wie gewohnt während deines Zuges *oder*
- außerhalb deines Zuges, jedoch **nur**, wenn du gerade einen Treffer erhalten hast, der dich **eliminieren** würde.

Bier hat **keinen Effekt**, wenn nur noch **2 Personen** im Spiel sind. In diesem Fall erhältst du für das ausgespielte *Bier* keinen Lebenspunkt zurück.

Beispiel: *Du hast noch 2 Lebenspunkte übrig und erhältst 3 Treffer durch das* Dynamit. *Wenn du sofort 2* Bier *ausspielst, bleibst du im Spiel und hast danach noch 1 Lebenspunkt (2 - 3 + 2). Könntest du nur 1* Bier *ausspielen, wärest du trotzdem eliminiert.*



SALOON

Karten mit mehreren Symbolen in 2 Zeilen, haben 2 Effekte, die nacheinander von oben nach unten ausgeführt werden.
Im *Saloon* erhalten zunächst alle anderen Personen 1 Lebenspunkt zurück. Anschließend erhältst du ebenfalls 1 Lebenspunkt zurück.

Du darfst den *Saloon* nicht außerhalb deines Zuges spielen, wenn du deinen letzten Lebenspunkt verlierst: Der *Saloon* ist kein *Bier*.



POSTKUTSCHE UND WELLS FARGO

Du ziehst 2 Karten vom Nachziehstapel (3 bei *Wells Fargo*).



WARENHAUS

Du ziehst so viele Karten, wie noch Personen im Spiel sind, vom Nachziehstapel und legst sie offen aus. Beginnend bei dir und dann weiter im Uhrzeigersinn, wählen alle 1 dieser Karten und nehmen sie auf die Hand.



PANIK!

Du ziehst 1 Karte von einer Person im Abstand von 1. Dieser Abstand kann zwar nicht von Waffen, aber von Karten wie dem *Mustang* und/oder dem *Zielfernrohr* beeinflusst werden.



CAT BALOU

Du zwingst eine beliebige Person 1 Karte abzuwerfen. Dies gilt unabhängig vom Abstand.



GATLING

Die *Gatling* schießt 1 *BANG!* auf alle anderen Personen, unabhängig vom Abstand. Auch wenn die *Gatling* 1 *BANG!* auf die anderen Personen schießt, **gilt sie nicht als *BANG!*-Karte**. Während deines Zuges könntest du also beliebig viele *Gatling*-Karten ausspielen, aber nur 1 *BANG!*-Karte.



INDIANER!

Alle anderen Personen müssen sich entscheiden 1 *BANG!*-Karte abzuwerfen oder sie verlieren 1 Lebenspunkt. Weder *Fehlschuss!* noch *Fass* können in diesem Fall eingesetzt werden.

Eine genauere Erklärung zu den Symbolen auf den Karten findest du auf Seite 10.



DUELL

Spielst du das *Duell* aus, wählst du eine beliebige Person und forderst sie heraus. Dies gilt unabhängig vom Abstand. Die herausgeforderte Person **darf** 1 *BANG!*-Karte abwerfen (obwohl sie nicht am Zug ist). Tut sie das, darfst du 1 *BANG!*-Karte abwerfen, usw.
Die Person, die keine *BANG!*-Karte mehr abwerfen kann oder will, **verliert 1 Lebenspunkt** und das Duell ist beendet. Während eines Duells darf kein *Fehlschuss!* ausgespielt und kein *Fass* eingesetzt werden. Das *Duell* ist keine *BANG!*-Karte. *BANG!*-Karten, die während eines Duells abgeworfen werden, zählen nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.



MUSTANG

Eine Person, die einen *Mustang* im Spiel hat, sehen alle anderen in einem um 1 vergrößerten Abstand. Die Person selbst sieht die anderen jedoch noch immer im normalen Abstand.

Beispiel: *Wenn Ann (A) einen* Mustang *im Spiel hat, sehen Ben (B) und Flo (F) sie in einem Abstand von 2, Carl (C) und Emma (E) sehen sie in einem Abstand von 3 und Dan (D) sieht sie in einem Abstand von 4. Ann selbst sieht alle anderen jedoch noch immer im normalen Abstand (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4).*



ZIELFERNROHR

Eine Person, die ein Zielfernrohr im Spiel hat, sieht alle anderen in einem um 1 verringerten Abstand. Die anderen sehen sie jedoch noch immer im normalen Abstand. Ein Abstand kann nie kleiner als 1 werden.

Beispiel: *Wenn Ann (A) ein* Zielfernrohr *im Spiel hat, sieht sie Ben (B) und Flo (F) in einem Abstand von 1, Carl (C) und Emma (E) ebenfalls in einem Abstand von 1 und Dan (D) in einem Abstand von 2. Alle anderen sehen Ann noch immer im normalen Abstand (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4).*

AUFDECKEN



Einige Karten wie *Fass*, *Gefängnis* und *Dynamit* zeigen eine Spielkartenfarbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) und gegebenenfalls Werte, gefolgt von einem Gleichheitszeichen und einem Effekt. Die Person, die eine solche Karte spielt, muss „aufdecken“. Dazu muss sie **die oberste Karte vom Nachziehstapel** umdrehen und die **Spielkartenfarbe** (und den Wert) in der linken, unteren Ecke **prüfen**:

- Stimmt die Farbe (und der Wert) mit der Vorgabe überein, war das Aufdecken erfolgreich und der Effekt der Karte, die das Aufdecken erfordert, wird ausgeführt.
- Wird die Vorgabe nicht erfüllt, war das Aufdecken nicht erfolgreich und der Effekt tritt nicht ein.

In jedem Fall wird die aufgedeckte Karte anschließend abgeworfen, ohne ihren eigenen Effekt zu beachten. Ist ein bestimmter Kartenwert oder eine Spanne von Kartenwerten angegeben, muss die Karte beim Aufdecken einen Wert innerhalb dieser Spanne und die passende Spielkartenfarbe haben. Die Abfolge der Werte ist: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



FASS

Bist du mit einem *Fass* Ziel eines *BANG!*, deckst du auf:

- Deckst du eine Herz-Karte auf, wird der Treffer abgewehrt, als hättest du eine *Fehlschuss!*-Karte gespielt.
- Zeigt die aufgedeckte Karte eine andere Spielkartenfarbe, wirst du getroffen, falls du den Treffer nicht auf andere Art verhinderst.



Beispiel: *Du bist das Ziel einer* BANG!*-Karte. Du hast ein* Fass *im Spiel, das dir ermöglicht aufzudecken, um zu versuchen, den Treffer zu verhindern. Du drehst die oberste Karte des Nachziehstapels um: Es ist eine Herz 4. Der Effekt des Fasses tritt in Kraft und die* BANG!*-Karte verfehlt ihr Ziel. Hätte die aufgedeckte Karte eine andere Farbe, hätte das* Fass *keinen Effekt gehabt. Du hättest aber immer noch versuchen können, das* BANG! *mit einer* Fehlschuss!*-Karte abzuwehren.*



GEFÄNGNIS

Anders als andere Karten mit blauem Rand wird ein *Gefängnis* immer vor eine beliebige Person ausgespielt, unabhängig vom Abstand. Diese Person wird dadurch ins *Gefängnis* geworfen. Wer im *Gefängnis* sitzt, muss zu Beginn des Zuges aufdecken:

- Deckt sie eine Herz-Karte auf, entkommt sie aus dem *Gefängnis* und wirft die *Gefängnis*-Karte ab. Anschließend setzt sie ihren Zug wie gewohnt fort.
- Deckt sie kein Herz auf, wirft sie die *Gefängnis*-Karte ab, darf aber ihren Zug nicht durchführen und muss aussetzen.

Eine Person, die im *Gefängnis* sitzt, kann immer noch das Ziel von Karten wie zum Beispiel *BANG!* oder *Indianer!* sein und darf wie gewohnt auch außerhalb ihres Zuges darauf reagieren (z.B. mit *Fehlschuss!* oder *Bier* bei Verlust ihres letzten Lebenspunktes).

Wichtig: Das *Gefängnis* darf nicht gegen den Sheriff gespielt werden!



DYNAMIT

Du spielst das *Dynamit* vor dich aus. Dort bleibt es zunächst ohne Effekt liegen. Liegt die Karte zu Beginn deines nächsten Zuges immer noch vor dir aus, musst du vor deiner 1. Phase zunächst aufdecken:

- Deckst du eine Pik-Karte mit einem Wert zwischen 2 und 9 auf, explodiert das *Dynamit*. Du wirfst es ab und verlierst 3 Lebenspunkte.
- Ansonsten explodiert das *Dynamit* (noch) nicht und du gibst es an die Person zu deiner Linken weiter. Diese muss die Karte vor sich ablegen und zu Beginn ihres Zuges aufdecken, usw.

Ihr reicht das *Dynamit* weiter, bis es entweder mit der oben beschriebenen Auswirkung explodiert, durch ein *Panik!* gezogen oder durch *Cat Balou* abgeworfen wird. Hast du sowohl das *Dynamit*, als auch das *Gefängnis* im Spiel, deckst du zuerst für das *Dynamit* und dann für das *Gefängnis* auf. Wird eine Person durch das *Dynamit* verwundet oder eliminiert, gilt dieser Schaden nicht als von einer Person verursacht.

DIE SYMBOLE AUF DEN KARTEN

Jede Karte zeigt 1 oder mehrere Symbole, die den Effekt der Karte angeben.



Zählt als *BANG!*: Das Ziel verliert 1 Lebenspunkt.



Zählt als *Fehlschuss!*: Verhindert den Effekt von 



1 Lebenspunkt zurückerhalten: Nur die Person, die die Karte ausspielt, profitiert von diesem Effekt, sofern nicht anders angegeben.



1 Karte ziehen: Ist kein Ziel angegeben, nimmst du die oberste Karte vom Nachziehstapel. Ist zusätzlich eine Person als Ziel angegeben, nimmst du 1 **zufällig gewählte** Karte aus ihrer **Hand oder** wählst 1 von ihren **im Spiel** befindlichen Karten. Du nimmst die Karte in jedem Fall auf die Hand.



Abwerfen 1 Karte erzwingen: Du zwingst eine andere Person 1 **zufällig gewählte** Karte aus ihrer **Hand** abzuwerfen **oder wählst** 1 von ihren **im Spiel** befindlichen Karten, die sie abwerfen muss.



1 beliebige Person: Gibt an, dass der Effekt einer beliebigen Person – auch sich selbst – zugeordnet werden kann, unabhängig vom Abstand.



Alle anderen Personen: Gibt an, dass der Effekt unabhängig vom Abstand alle anderen Personen betrifft – nicht aber die Person, die die Karte ausgespielt hat.



1 beliebige Person in erreichbarem Abstand: Gibt an, dass der Effekt eine Person betrifft, die in erreichbarem Abstand ist.



1 beliebige Person in maximal dem angegebenen Abstand: Gibt an, dass der Effekt eine beliebige Person in dem angegebenen Abstand oder weniger betrifft. **Anmerkung:** *Mustang* und *Zielfernrohr* können dies ändern, Waffen jedoch nicht.

ZUR ERINNERUNG:

- Jede Karte mit einem *Fehlschuss!*-Symbol  kann genutzt werden, um den Effekt einer Karte mit einem *BANG!*-Symbol  zu verhindern.
- Du darfst nur 1 *BANG!*-Karte pro Zug ausspielen, aber du darfst beliebig viele andere Karten mit dem *BANG!*-Symbol  spielen.
- Du darfst nie 2 Karten mit dem gleichen Namen vor dir ausliegen haben.
- Du darfst nur 1 Waffe im Spiel haben. Hast du keine andere Waffe ausliegen, hast du immer deinen *Colt.45* im Spiel.
- Waffen verändern nicht den Abstand zwischen euch. Sie geben nur den maximal erreichbaren Abstand beim Schießen an.
- *Bier* hat keinen Effekt, wenn nur noch 2 Personen im Spiel sind.
- Wenn du deinen letzten Lebenspunkt verlierst, kannst du um zu überleben nur noch 1 *Bier* spielen, nicht jedoch den *Saloon*.

FÜR UNTERWEGS

Um eure Lebenspunkte zu notieren, könnt ihr jeweils eine der nicht benutzten Charakterkarten verwenden. Diese Charakterkarte wird verdeckt und dein offen darauf liegende Charakter so verschoben, dass die aktuelle Anzahl an Lebenspunkten als Patronen angezeigt werden. Die Spieltableaus und die Patronen werden in diesem Fall nicht für das Spiel benötigt. Dies macht es einfacher **BANG!** mitzunehmen und überall zu spielen.



Beispiel: *Jesse Jones mit 3 Lebenspunkten*

DIE CHARAKTERE



Bart Cassidy: Immer wenn du getroffen wirst, ziehst du sofort 1 Karte vom Nachziehstapel.



Black Jack: In der 1. Phase deines Zuges zeigst du allen anderen die 2. Karte, die du ziehst. Bei Herz oder Karo ziehst du 1 weitere Karte (ohne sie vorzuzeigen).



Calamity Janet: Du darfst *BANG!*-Karten als *Fehlschuss!*-Karten spielen und umgekehrt. Spielst du eine *Fehlschuss!*-Karte als *BANG!*-Karte, zählt sie zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.



El Gringo: Immer wenn du durch eine andere Person 1 Lebenspunkt verlierst, ziehst du 1 Karte von ihrer Hand (1 Karte für jeden verlorenen Lebenspunkt). Hat diese Person keine Handkarten, gehst du leer aus. Beachte, dass der Schaden durch *Dynamit* nicht von einer Person verursacht wird.



Jesse Jones: In der 1. Phase deines Zuges darfst du die 1. Karte, die du ziehst, zufällig von der Hand einer beliebigen Person ziehen. Du kannst dich auch entscheiden, die Karte wie gewohnt vom Nachziehstapel zu ziehen. In jedem Fall ziehst du deine 2. Karte vom Nachziehstapel.



Jourdonnais: Immer wenn du Ziel von 1 *BANG!* bist, darfst du 1 Karte aufdecken: Bei Herz wirst du nicht getroffen. Hast du zusätzlich 1 *Fass* im Spiel, darfst du beide Effekte nutzen. Dadurch hast du 2 Chancen den Treffer zu verhindern.



Kit Carlson: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du 3 Karten und wählst 2 davon, die du auf die Hand nimmst. Lege die 3. Karte verdeckt oben auf den Nachziehstapel.



Lucky Duke: Immer wenn du Karten aufdeckst, darfst du 1 zusätzliche Karte aufdecken und entscheiden welche gilt. Anschließend werden beide Karten abgeworfen.



Paul Regret: Andere Personen sehen dich in +1 Abstand. Hast du zusätzlich einen *Mustang* im Spiel, ist der Abstand zu dir für alle anderen sogar um 2 erhöht.



Pedro Ramirez: In der 1. Phase deines Zuges darfst du deine 1. Karte vom Ablagestapel ziehen. Deine 2. Karte ziehst du in diesem Fall wie gewohnt vom Nachziehstapel. Du kannst dich auch entscheiden, beide Karten vom Nachziehstapel zu ziehen.



Rose Doolan: Du siehst andere Personen in -1 Abstand. Hast du zusätzlich ein *Zielfernrohr* im Spiel, ist der Abstand, in dem du andere siehst, sogar um 2 verringert.



Sid Ketchum: Du darfst 2 beliebige Karten von deiner Hand abwerfen, um 1 Lebenspunkt zurückzuerhalten. Du kannst diese Fähigkeit auch außerhalb deines Zuges und mehrfach hintereinander nutzen.



Slab the Killer: Immer wenn du 1 *BANG!*-Karte spielst, kann der Schuss nur mit 2 *Fehlschuss!* abgewehrt werden. Ein erfolgreich eingesetztes *Fass* zählt nur als 1 *Fehlschuss!*.



Suzy Lafayette: Immer wenn du keine Handkarten hast, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel.



Vulture Sam: Immer wenn eine andere Person eliminiert wird, nimmst du sowohl alle ihre Handkarten als auch alle ihre im Spiel befindlichen Karten auf deine Hand.



Willy The Kid: In deinem Zug darfst du beliebig viele *BANG!*-Karten spielen.

BANG! DYNAMITE-VARIANTE



Bei dieser Variante kommt die Dynamitstange ins Spiel.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen:

Bei der Spielvorbereitung nimmt sich der Sheriff die Dynamitstange und legt sie vor sich ab. Hat jemand die *Dynamit*-Karte auf der Starthand, zieht diese Person eine Ersatzkarte und mischt das *Dynamit* zurück in den Nachziehstapel.

Jedes Mal, wenn du während deines Zuges eine andere Person mit einer *BANG!*-Karte **triffst**, nimmst du die Dynamitstange, egal wo sie liegt, und legst sie vor dir ab.

Wenn du die *Dynamit*-Karte ziehst oder aufdeckst, **musst** du sie allen zeigen und sie vor die Person legen, die die Dynamitstange hat. Die *Dynamit*-Karte zählt bei dieser Variante nicht als gezogene oder aufgedeckte Karte vom Stapel: Ziehe für das *Dynamit* eine neue Karte bzw. decke eine neue Karte auf.

Von nun an gelten für das *Dynamit* die normalen Regeln des Spiels.

Wenn das *Dynamit* aus dem Spiel genommen wird (weil es explodiert oder abgeworfen wird), mischst du es sofort zurück in den Stapel. Wenn du das *Dynamit* aus irgendeinem Grund nehmen musst, während es im Spiel ist (z. B. wenn du *Panik!* spielst), legst du die Karte sofort vor die Person, die die Dynamitstange vor sich liegen hat und nimmst sie nicht auf deine Hand.



Dodge City: eine große, brodelnde, lebendige ... und gefährliche Stadt! Ihre Saloons sind ebenso legendär wie die Leute, die hier Halt machen. Vom plötzlichen Reichtum der Stadt angezogen, beherrschen Gauner die Straßen und Schießereien sind an der Tagesordnung. Nur die mutigsten Sheriffs können hier Recht und Ordnung aufrechterhalten. Bist du dieser Herausforderung gewachsen oder wirst auch du auf dem berühmten Boot Hill enden?

INHALT

- 15 Charakterkarten



- 8 Rollenkarten



- 40 Spielkarten



- 1 Übersichtskarte



- 2 Blankokarten für eigene Ideen



- 4 Patronen aus Holz



- 1 Premium Spieltableau



Dodge City ist eine Erweiterung für ***BANG!***. Die neuen Charakter- und Spielkarten werden jeweils mit den Charakter- beziehungsweise Spielkarten des Grundspiels gemischt. Die neuen Rollenkarten ersetzen die Rollenkarten des Grundspiels. Die zusätzlichen Patronen, die Übersichtskarte und das neue Spieltableau werden nur für das Spiel zu acht benötigt.
Es gelten die gewohnten ***BANG!***-Regeln mit den folgenden Änderungen:

KARTEN MIT GRÜNEM RAND

Einige der neuen Spielkarten haben einen **grünen** Rand. Spielst du eine solche Karte in deinem Zug aus, legst du sie, wie die Karten mit blauem Rand, zunächst offen vor dich ab. Um ihren Effekt später zu nutzen, musst du diese Karte **abwerfen**. Der Effekt **darf jedoch nicht im selben Zug** genutzt werden, in dem sie ausgespielt wurde.
Die Symbole auf den Karten mit grünem Rand zeigen, welchen Effekt die Karte besitzt. Nur die Effekte von Karten mit einem *Fehlschuss!*-Symbol dürfen **außerhalb** des eigenen Zuges genutzt werden.
Karten mit grünem Rand, die vor Personen ausliegen, gelten als „im Spiel" befindlich und können, wie Karten mit blauem Rand, durch Karten wie *Cat Balou, Panik!, Cancan,* etc. entfernt werden.



Beispiel 1: Du spielst einen Sombrero *und legst ihn vor dich ab. Beginnend mit dem Zug der nächsten Person in der Spielreihenfolge, kannst du die Karte abwerfen, um ihren Effekt zu nutzen.*



Beispiel 2: Du spielst eine Derringer *und legst sie vor dich ab. In einem deiner folgenden Züge kannst du die Karte abwerfen, um 1 auf eine Person im Abstand von „1" zu spielen und zusätzlich 1 Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.*

DAS „WIRF ZUSÄTZLICH 1 KARTE AB"-SYMBOL

Einige der Karten zeigen dieses neue Symbol, gefolgt von einem Gleichheitszeichen und weiteren Symbolen. Um den Effekt der Karte zu nutzen, musst du **zusätzlich** zum Ausspielen der Karte **1 weitere, beliebige Handkarte** ungenutzt abwerfen.



Beispiel 3: Du spielst eine Schlägerei *und wirfst zusätzlich 1 weitere Karte von deiner Hand ab. Anschließend tritt der Effekt der* Schlägerei *in Kraft, und alle anderen müssen 1 Karte abwerfen. Du darfst für jede der Personen wählen, ob 1 vor der Person ausliegende Karte oder 1 zufällig bestimmte Handkarte abgeworfen werden soll.*



Beispiel 4: Du spielst einen Tequila *und wirfst zusätzlich 1 weitere Karte von deiner Hand ab. Du wählst eine beliebige Person, die 1 Lebenspunkt zurück erhält. Du darfst dich selbst wählen.*

WEITERE KARTEN

In dieser Erweiterung sind Karten zu finden, die auch im Grundspiel enthalten sind. Sie werden hinzugefügt, um die Spielbalance beim Spiel mit den neuen Karten zu erhalten. Andere Karten kombinieren bereits aus dem Grundspiel bekannte Symbole neu. Die Bedeutung der einzelnen Symbole wird in den Spielregeln des Grundspiels genau erklärt, und die Effekte der Karten lassen sich dadurch leicht erschließen.

Generell gilt:

- Jede Karte mit *Fehlschuss!*-Symbol kann genutzt werden, um den Effekt einer Karte mit *BANG!*-Symbol zu verhindern.
- Verliert eine Person ihren letzten Lebenspunkt, kann sie **nur** durch ein *Bier* verhindern, dass sie aus dem Spiel ausscheidet. Andere Karten, wie *Saloon, Feldflasche, Tequila* oder *Whisky* können nicht außerhalb des eigenen Zuges genutzt werden.
- Jede Person darf maximal ***1* BANG!-*Karte pro Zug*** spielen, aber sie darf beliebig viele andere Karten mit -Symbol spielen.
- Es können jetzt 2 *Dynamit*-Karten im Spiel sein. Explodiert ein *Dynamit* vor einer Person nicht, gibt sie es an die nächste Person im Uhrzeigersinn, die noch kein *Dynamit* vor sich ausliegen hat, weiter. Eine Person darf niemals mehrere gleiche Karten vor sich ausliegen haben.





Beispiel 5: Du spielst ein Ausweichen *als Reaktion auf einen* Kinnhaken. *Du verhinderst damit den Effekt des* Kinnhakens *und ziehst anschließend 1 Karte vom Nachziehstapel.*

REGELN FÜR 8 PERSONEN

In dieser Erweiterung sind 8 Rollenkarten enthalten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Banditen und 2 Gesetzlose. Sie ersetzen die Rollenkarten des Grundspiels. Zusammen mit den zusätzlichen Patronen, der Übersichtskarte und dem neuen Spieltableau ist es möglich mit 8 Personen zu spielen.

Beim Spiel zu acht werden die Rollenkarten wie gewohnt verdeckt ausgeteilt. Jeder der beiden Gesetzlosen spielt für sich alleine und gewinnt nur, wenn er der letzte Überlebende ist. Sind gegen Ende des Spiels nur noch der Sheriff und die beiden Gesetzlosen im Spiel und der Sheriff wird als Erster eliminiert, dann gewinnen die Banditen!

SPEZIELLE REGELN FÜR 3 PERSONEN

Es werden nur die folgenden 3 Rollenkarten benötigt: 1 Hilfssheriff, 1 Bandit und 1 Gesetzloser. Die Rollenkarten werden gemischt und jeder Person wird verdeckt 1 Karte ausgeteilt. Deckt die Rollenkarten auf und legt sie **offen** vor euch ab. Die Rollen sind nun allen bekannt.



Das Ziel jeder Person wird durch die Rolle bestimmt:

- Der **Hilfssheriff** muss den Gesetzlosen eliminieren
- Der **Gesetzlose** muss den Banditen eliminieren.
- Der **Bandit** muss den Hilfssheriff eliminieren.

Das Spiel verläuft wie gewohnt. Der Hilfssheriff beginnt.
Es gewinnt die Person, die zuerst ihr Spielziel erreicht. Diese Person muss dazu jedoch selbst den letzten Treffer erzielen, durch den die entsprechende Zielperson ihren letzten Lebenspunkt verliert. Der Hilfssheriff muss zum Beispiel persönlich den Gesetzlosen eliminieren.
Kann das Ziel einer Person nicht mehr erreicht werden, weil die Zielperson beispielsweise durch eine andere Person eliminiert wurde, ändert sich ihr Ziel: Die Person gewinnt nun, wenn sie die verbleibende Person eliminiert und als letzte Person im Spiel verbleibt.
Wurde der Gesetzlose zum Beispiel durch den Banditen eliminiert, hat der Hilfssheriff nicht gewonnen. Er muss nun den Banditen eliminieren, um zu gewinnen.
Die Person, die eine andere Person eliminiert – unabhängig von ihrer Rolle – zieht als Belohnung die obersten 3 Karten vom Nachziehstapel.
Da es im Spiel zu dritt keinen Sheriff gibt, darf das *Gefängnis* auf jede Person gespielt werden.
Das *Bier* hat wie gewohnt keinen Effekt mehr, wenn nur noch 2 Personen im Spiel sind.

DIE NEUEN CHARAKTERE



Apache Kid: Von anderen Personen ausgespielte Karo-Karten, die dir schaden, haben keine Wirkung auf dich. Diese Fähigkeit gilt nicht für *BANG!*-Karten in einem *Duell*. Generell wirkt sie gegen Karo-Karten wie *BANG!*, *Duell*, *Panik!* oder *Cat Balou*, nicht aber gegen *Fehlschuss!*, *Versteck* oder *Warenhaus*, etc.



Belle Star: In deinem Zug haben alle Karten, die vor den anderen ausliegen, keine Wirkung. Das gilt sowohl für Karten mit blauem Rand, als auch für Karten mit grünem Rand.



Bill Noface: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du immer 1 Karte plus 1 weitere Karte für jeden fehlenden Lebenspunkt. Besitzt du alle deine Lebenspunkte, ziehst du also nur 1 Karte. Mit 1 Lebenspunkt weniger, ziehst du 2 Karten, mit 2 fehlenden Lebenspunkten 3 Karten, etc.



Chuck Wengam: In deinem Zug darfst du 1 Lebenspunkt abgeben, um 2 Karten zu ziehen. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach in deinem Zug nutzen, wenn du jeweils 1 Lebenspunkt abgibst. Du darfst jedoch dafür nicht deinen **letzten** Lebenspunkt abgeben.



Doc Holyday: In deinem Zug darfst du einmal 2 beliebige Handkarten abwerfen, um 1 *BANG!* auf eine Person in erreichbarem Abstand abzufeuern. Dieses *BANG!* zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug. Um *Apache Kid* dadurch zu treffen, muss mindestens 1 der beiden abgeworfenen Karten **keine** Karo-Karte sein.



Elena Fuente: Du darfst jede deiner Handkarten als *Fehlschuss!* ausspielen.



Greg Digger: Immer wenn eine andere Person eliminiert wird, erhältst du 2 Lebenspunkte zurück. Wie gewohnt kannst du dadurch nicht mehr Lebenspunkte besitzen, als du zu Spielbeginn hattest.



Herb Hunter: Immer wenn eine andere Person eliminiert wird, ziehst du 2 Karten. Eliminierst du zum Beispiel selbst einen Banditen, ziehst du insgesamt 5 Karten.



José Delgado: In deinem Zug darfst du bis zu zweimal 1 Karte mit blauem Rand von deiner Hand abwerfen, um dafür 2 neue Karten zu ziehen.



Molly Stark: Immer wenn du außerhalb deines Zuges willentlich 1 Handkarte ausspielst oder abwirfst, ziehst du 1 Karte. Das kann beispielsweise ein *Fehlschuss!*, *Bier*, oder *BANG!* sein. Spielst du *BANG!*-Karten während eines Duells, ziehst du erst nach dem Ende des Duells die entsprechende Anzahl Karten. Wirst du gezwungen Karten abzuwerfen, zum Beispiel durch *Cat Balou*, *Schlägerei* oder *Cancan*, zählen diese **nicht** als willentlich abgeworfen und du ziehst keine Karte nach!



Pat Brennan: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, darfst du **1 Karte** auf die Hand nehmen, die vor einer beliebigen Person liegt. Das kann sowohl 1 Karte mit blauem Rand, als auch 1 Karte mit grünem Rand sein. Du darfst dich auch entscheiden, stattdessen wie gewohnt 2 Karten zu ziehen.



Pixie Pete: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du 3 Karten.



Sean Mallory: Du darfst in der 3. Phase deines Zuges bis zu 10 Karten auf der Hand behalten. Hast du 11 oder mehr Handkarten am Ende deines Zuges, musst du bis auf 10 Karten abwerfen.



Tequila Joe: Immer wenn du 1 *Bier* spielst, erhältst du 2 Lebenspunkte statt 1 Lebenspunkt zurück. Diese Spezialfähigkeit gilt nicht für andere Karten, durch die du Lebenspunkte zurück erhältst, wie zum Beispiel *Saloon*, *Tequila* oder *Feldflasche!*.



Vera Custer: Zu Beginn deines Zuges wählst du eine andere Person, die noch im Spiel ist. Bis zu deinem nächsten Zug hast du die gleiche Fähigkeit wie deren Charakter.



Es herrscht Goldgräberstimmung! Jeder ist auf der Suche nach Gold und kauft nützliche Ausrüstungen für die Duelle. Doch Vorsicht: Schaurige Schatten lauern überall und warten nur darauf dich wegzupusten! Kannst du die wertvollsten Claims für dich abstecken?

INHALT

- 24 Ausrüstungskarten 
- 1 Rollenkarte: Schatten-Gesetzloser (nur für die Schatten-Variante) 
- 8 Charakterkarten 
- 30 Goldnuggets 

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Die Ausrüstungskarten werden bei der Spielvorbereitung getrennt von den anderen Karten gemischt und als verdeckter Ausrüstungsstapel neben dem normalen Nachziehstapel platziert. Anschließend werden die obersten 3 Karten des Ausrüstungsstapels aufgedeckt und als offene Auslage daneben gelegt. Die Goldnuggets werden als allgemeiner Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen: Für jeden Schaden, den du einer anderen Person auf irgendeine Art zufügst (z.B. durch *BANG!*, *Indianer!*, *Duell*, usw.), erhältst du 1 Goldnugget aus dem allgemeinen Vorrat. Verlieren mehrere Personen durch dieselbe Karte Lebenspunkte, erhältst du für jeden zugefügten Schaden 1 Nugget. Du legst sie als persönlichen Vorrat für alle gut sichtbar vor dir ab. Die Goldnuggets im allgemeinen Vorrat sind nicht limitiert. Sollte er leer sein, empfehlen wir sich mit beliebigem Ersatzmaterial zu behelfen.

Beispiel: In einem Spiel mit 5 Personen, spielt Sid 1 Gatling *(1* BANG! *auf alle anderen). Paul spielt 1* Fehlschuss!*, Pedro, Rose, und Susi verlieren je 1 Lebenspunkt. Da Sid insgesamt 3 Schaden zugefügt hat, erhält er 3 Goldnuggets aus dem allgemeinen Vorrat.*

In der 2. Phase deines Zuges hast du **3 zusätzliche Aktionsmöglichkeiten:**



1. Ausrüstungskarten kaufen: Du kannst eine beliebige Ausrüstungskarte aus der offenen Auslage kaufen. Auf jeder Ausrüstungskarte ist unten rechts die Anzahl an Goldnuggets angegeben, die du in den allgemeinen Vorrat zurücklegen musst, um die Karte zu kaufen. Kaufst du eine Ausrüstungskarte mit braunem Rand, wird der Effekt dieser Karte sofort ausgeführt. Die Karte wird danach offen unter den Ausrüstungsstapel gelegt. Kaufst du eine Ausrüstungskarte mit schwarzem Rand, legst du sie offen vor dir ab.

Beispiel: Sam zahlt 2 Goldnuggets und kauft einen Komplizen. *Er kopiert damit den Effekt einer* Cat Balou *Karte und wirft den* Komplizen *danach ab. Anschließend zahlt er 2 weitere Nuggets und kauft ein* Hufeisen, *das er offen vor sich ablegt. Ab sofort kann er den Effekt des* Hufeisens *nutzen, wenn er aufdecken muss.*



2. Ausrüstungskarten entfernen:
Du kannst eine beliebige andere Person zwingen, eine vor ihr liegende Ausrüstungskarte zu entfernen. Dazu musst du jedoch die Kosten dieser Karte **plus 1 zusätzliches Goldnugget** in den allgemeinen Vorrat zahlen. Die Person, die die Ausrüstungskarte besitzt, kann dies nicht verhindern. Die Karte wird offen unter den Ausrüstungsstapel gelegt.

Beispiel: Willy zahlt 3 Goldnuggets, um Sams Hufeisen *zu entfernen (2 Goldnuggets für die Kosten des* Hufeisens *plus 1 zusätzliches Nugget). Dann zahlt er 4 weitere Goldnuggets, um Kits* Talisman *zu entfernen (3 Goldnuggets für die Kosten des* Talismans *plus 1 zusätzliches Nugget).*



3. Goldnuggets ertauschen: Du kannst *Bier* Karten von deiner Hand ausspielen, um Goldnuggets aus dem allgemeinen Vorrat zu ertauschen. Für jede *Bier* Karte erhältst du 1 Nugget. Natürlich erhältst du in diesem Fall keine Lebenspunkte zurück! Andere Karten mit ähnlichen Effekten, wie z.B. *Saloon*, können nicht gespielt werden, um Goldnuggets zu ertauschen.

Beispiel: Duke hat 2 Bier*-Karten auf seiner Hand. Er spielt davon 1* Bier *um 1 Lebenspunkt zurückzuerhalten und 1* Bier *um 1 Goldnugget zu ertauschen.*

Du kannst in deinem Zug beliebig viele Ausrüstungskarten kaufen oder entfernen und darfst beliebig viele Ausrüstungskarten mit schwarzem Rand vor dir ausliegen haben. Allerdings darfst du nicht 2 oder mehr Karten mit dem gleichen Namen vor dir ausliegen haben.
Kaufst du eine Ausrüstungskarte aus der Auslage, wird sofort die oberste Karte vom Ausrüstungsstapel aufgedeckt, um die offene Auslage wieder auf 3 Karten zu ergänzen. Liegt danach eine offene Karte oben auf dem Ausrüstungsstapel, wird der Stapel neu gemischt und wieder als verdeckter Ausrüstungsstapel bereitgelegt.

Ausrüstungskarten können niemals Ziel von *Panik!*- oder *Cat Balou*-Karten, oder anderen Karten mit ähnlichen Effekten sein; einschließlich aller Spezialfähigkeiten von Charakteren. **Die einzige Möglichkeit eine im Spiel befindliche Ausrüstungskarte einer Person zu entfernen ist, die Kosten plus 1 zusätzliches Goldnugget zu zahlen.**
Wird eine Person eliminiert, werden alle ihre Ausrüstungskarten abgeworfen. Sie werden **offen** unter den Ausrüstungsstapel gelegt. Spezialfähigkeiten von Charakteren wie *Vulture Sam* können nicht genutzt werden, um diese Ausrüstungskarten zu bekommen.

SCHATTEN-VARIANTE

Mit dieser Variante scheidet niemand komplett aus dem Spiel aus!
Man kann sie auch ohne **BANG! Gold Rush** spielen, die beiliegenden Charaktere wurden jedoch speziell für die Schatten-Variante angepasst.

Wirst du eliminiert, wirst du zum Schatten und bist nur außerhalb deines Zuges aus dem Spiel. Es gelten die gewohnten Regeln für die Eliminierung einer Person. **Allerdings behältst du deine Goldnuggets**, sofern du welche hattest.

Immer wenn eine Schatten-Person an der Reihe wäre, kommt sie kurzzeitig zurück ins Spiel und spielt ihren Zug. Je nach ihrer Rollenkarte gilt sie als Schatten-Hilfssheriff, Schatten-Bandit oder Schatten-Gesetzloser.

Als Schatten besitzt du 0 Lebenspunkte. Du ziehst 2 Karten, spielst deinen Zug wie gewohnt und bist anschließend wieder aus dem Spiel.
Du spielst so als wärst du noch am Leben, mit allen Spezialfähigkeiten deines Charakters. Du kannst jedoch keine Lebenspunkte dazugewinnen oder verlieren; Karten mit entsprechenden Effekten werden einfach ignoriert. Am Ende deines Zuges verlässt du wieder das Spiel und wirfst alle Karten auf deiner Hand und alle deine Karten im Spiel ab. Das betrifft auch alle Ausrüstungskarten, die du in deinem Zug gekauft hat.

Wichtig: Schatten-Personen, die ihren Zug beenden, gelten nicht als erneut eliminiert. Effekte, die das Eliminieren einer Person betreffen, wirken hier nicht. *Vulture Sam* bekommt beispielsweise nicht die abgeworfenen Karten der Schatten-Person. Außerhalb ihres Zuges ist eine Schatten-Person in jeder Hinsicht aus dem Spiel. Die Spezialfähigkeiten ihres Charakters wirken nicht, und sie wird bei der Abstandsermittlung zwischen den Personen, sowie bei den Effekten von *Warenhaus* oder *Dynamit* oder anderen Karten nicht mitgezählt.

Eine Schatten-Person behält jedoch ihre Goldnuggets von Runde zu Runde und kann während ihres Zuges weitere sammeln. Sie kann auch wie gewohnt Goldnuggets ausgeben um Ausrüstungskarten zu kaufen oder zu entfernen.
Allerdings muss sie Ausrüstungskarten mit schwarzem Rand am Ende ihres Zuges, wie alle anderen Karten, abwerfen.

Wichtig: Schatten-Personen sind dauerhaft aus dem Spiel, wenn nur noch der Sheriff und der Gesetzlose im Spiel verblieben sind.



DER SCHATTEN-GESETZLOSE

Es gibt eine spezielle Regel, die den Schatten-Gesetzlosen betrifft: Er hilft dem schwächsten Team. Dazu vergleicht er zu Beginn seines Zuges die Teams anhand der offen liegenden Rollenkarten, also die der **anderen** eliminierten Personen und des Sheriffs:
Der Schatten-Gesetzlose hilft dem Team mit den meisten offen liegenden Rollenkarten. Im Fall eines Gleichstands schlägt er sich auf die Seite der Banditen.

Wenn der Gesetzlose eliminiert wurde und zum Schatten-Gesetzlosen wird, erhält er die Schatten-Gesetzloser Rollenkarte und legt sie offen vor sich ab. Ab jetzt überprüft er jeweils zu Beginn seines Zuges auf welcher Seite er steht. Dazu dreht er die Rollenkarte entweder auf den Schatten-Hilfssheriff oder den Schatten-Banditen. Die Schatten-Gesetzloser Rollenkarte selbst wird bei der Überprüfung der Teamstärken nie berücksichtigt. Er gewinnt oder verliert ab der ersten Überprüfung mit dem Team, zu dem er gerade gehört; das Ziel seiner ursprünglichen Rolle gilt dann nicht mehr. Er behält seine aktuelle Rolle bis zum Beginn seines nächsten Zuges bei, auch wenn sich das Verhältnis der offen liegenden Rollenkarten zwischenzeitlich ändert.

Beispiel: Bart der Gesetzlose wurde gerade als bisher einzige Person eliminiert. Die einzige andere offen liegende Rollenkarte ist der Sheriff. Also schlägt er sich nun als Schatten-Gesetzloser in der Rolle des Schatten-Hilfssheriff auf die Seite des Gesetzes. Kurz darauf wird ein Bandit eliminiert. Zu Beginn von Barts nächstem Zug wird er zum Schatten-Banditen (siehe Gleichstandsregel). Wenn als Nächstes ein Hilfssheriff eliminiert wird, wechselt Bart wieder auf die Seite des Gesetzes.

ZUR ERINNERUNG

- *Dynamit* wird immer im Uhrzeigersinn an die nächste Person **im Spiel** weitergegeben. Eine Schatten-Person wird also ignoriert.
- Wird eine Person eliminiert oder beendet eine Schatten-Person ihren Zug, werden alle ihre Ausrüstungskarten abgeworfen. *Vulture Sam* erhält diese Karten nicht.
- Beendet eine Schatten-Person ihren Zug, erhält *Vulture Sam* nicht die abgeworfenen Karten. Die Spezialfähigkeiten von *Greg Digger* und *Herb Hunter* aus der **BANG! Dodge City** Erweiterung werden dadurch ebenfalls nicht aktiviert.

AUSRÜSTUNGSKARTEN



Flasche: Auch wenn diese Karte den gleichen Effekt hat, gilt sie **nicht** als normale *Panik!*-, *Bier*-, oder *BANG!*-Karte. Das *BANG!*, für das du diese Karte nutzen kannst, zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.



Gesucht: Die 2 Karten und 1 Goldnugget werden zusätzlich zu anderen Effekten vergeben. Eliminierst du z.B. einen Banditen, erhältst du 3 + 2 = 5 Karten und 1 Nugget. Eliminiert der Sheriff einen „gesuchten" Hilfssheriff, zieht er die 2 Karten bevor er seine komplette Hand abwerfen muss.



Goldsieb: Um nachzuvollziehen, wie viele Karten du bereits in diesem Zug durch das *Goldsieb* gezogen hast, lege die Goldnuggets zunächst auf das *Goldsieb*. Lege die Nuggets am Ende deines Zuges in den allgemeinen Vorrat.



Hufeisen: Alle aufgedeckten Karten werden anschließend abgeworfen.



Kalumet: Diese Karte hat während eines Duells keinen Effekt.



Komplize: Auch wenn diese Karte den gleichen Effekt hat, gilt sie nicht als normale *Warenhaus*-, *Duell*-, oder *Cat Balou*-Karte.



Rucksack: Kann auch außerhalb deines eigenen Zuges ausgeführt werden, wenn du deinen letzten Lebenspunkt verlierst.



Rum: *Beispiel: Du deckst*



auf und erhältst 3 Lebenspunkte. Alle aufgedeckten Karten werden anschließend abgeworfen.



Stiefel: Der Effekt tritt nicht beim Verlust des letzten Lebenspunktes ein.



Talisman: Der Effekt tritt nicht beim Verlust des letzten Lebenspunkts ein. Du nimmst diese Goldnuggets immer aus dem allgemeinen Vorrat und nicht von der Person, die dir den Schaden zugefügt hat!



Don Bell: Am Ende deines Extra-Zuges darfst du nicht wieder aufdecken, um einen erneuten Extra-Zug zu bekommen.



Dutch Will: Du wählst 1 beliebige der beiden gezogenen Karten, die du behältst und musst die andere in der 1. Phase deines Zuges abwerfen.



Jacky Murieta: Du kannst diese Fähigkeit mehrfach in deinem Zug nutzen, wenn du jeweils die Goldnuggets dafür zahlst. Du musst keine *BANG!*-Karte ausspielen, um diese Fähigkeit zu nutzen.



Josh McCloud: Du kannst diese Fähigkeit nur während deines Zuges benutzen. Ziehst du eine Ausrüstungskarte mit schwarzem Rand, die du bereits im Spiel hast, musst du sie ersatzlos abwerfen.



Madam Yto: Es spielt keine Rolle, ob das *Bier* gespielt wurde, um 1 Lebenspunkt zurückzugewinnen oder 1 Goldnugget zu erhalten. Es ist auch egal, ob eine andere Person oder du selbst das *Bier* gespielt hast. Der Effekt tritt nicht ein, wenn Karten wie *Whisky* oder *Flasche* als *Bier* gespielt werden.



Pretty Luzena: Du darfst mehr als 1 Ausrüstungskarte in deinem Zug kaufen, allerdings werden die Kosten nur für 1 dieser Karten um 1 Goldnugget reduziert. Wendest du die Fähigkeit bei einer Ausrüstung mit den Kosten „1“ an, erhältst du die Karte kostenlos.



Raddie Snake: Um nachzuvollziehen, wie viele Karten du bereits in diesem Zug durch die Fähigkeit gezogen hast, lege die Goldnuggets zunächst auf die Charakterkarte. Lege die Nuggets am Ende deines Zuges in den allgemeinen Vorrat.



Simeon Picos: Du nimmst diese Goldnuggets immer aus dem allgemeinen Vorrat und nicht von der Person, die dir den Schaden zugefügt hat!



WILD WEST SHOW

Inhalt: 8 Charakterkarten, 10 Wild West Show-Karten
Alle Karten dieser Erweiterung haben dieses Symbol.

Wild West Show enthält 8 neue Charakterkarten, die zusammen mit den Charakteren des Grundspiels gemischt werden. Wird mit **Wild West Show** gespielt, sucht der Sheriff zunächst die Karte *Wild West Show* heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Wild West Show-Karten verdeckt und schiebt die zur Seite gelegte Karte verdeckt unter den Stapel. Anschließend legt er diesen Erweiterungsstapel in der Tischmitte ab. Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen: Immer wenn eine Person eine *Postkutsche*- oder *Wells Fargo*-Karte spielt, nimmt sie den Erweiterungsstapel zu sich, zieht die oberste Karte und liest sie laut vor. Anschließend legt die Person sie in die Tischmitte. Der Effekt dieser Karte gilt bis eine Person die nächste *Postkutsche*- oder *Wells Fargo*-Karte spielt und sie mit einer neuen Karte überdeckt wird. **Ausnahme:** Der Effekt der letzten Karte des Stapels – *Wild West Show* – bleibt bis zum Spielende bestehen. Diese Karte wird nicht mehr ersetzt.

DIE CHARAKTERE



Flint Westwood: Du wählst deine Handkarte aus. Hat die andere Person nur noch 1 Handkarte, erhältst du nur diese.



Greygory Deck: Du darfst die Fähigkeit bereits einmal vor Spielbeginn nutzen. Sie gilt nur für Charakterkarten des Grundspiels. Zu Beginn deines nächsten Zuges kannst du entscheiden, ob du diese Charaktere behältst oder beide abwirfst und 2 neue ziehst.



John Pain: Die auf diese Weise erhaltenen Karten, darfst du nicht sofort einsetzen. Du musst warten, bis die vorherigen Effekte abgehandelt sind. Erhältst du z.B. 1 *Bier* und verlierst gleichzeitig deinen letzten Lebenspunkt, darfst du dieses *Bier* nicht nutzen.



Lee Van Kliff: Es darf auch der Effekt 1 *BANG!*-Karte wiederholt werden. Jeder Effekt darf jedoch nur einmal wiederholt werden. Wiederholst du den Effekt einer *Postkutsche* oder von *Wells Fargo*, wird die gerade gezogene Wild West Show-Karte nicht ersetzt. Das Wiederholen eines Effekts zählt aber im Bezug auf *Miss Susanna* als gespielte Karte.



Teren Kill: Ist das Aufdecken erfolglos, darfst du kein *Bier* spielen, um im Spiel zu bleiben.



Darling Valentine: Ihr zieht dann ebenfalls die üblichen 2 Karten vom Stapel.



Dorothy Rage: Erfordert der Effekt der Karte ein Ziel, muss die Person am Zug das Ziel zusammen mit der Karte ansagen. Hat die betreffende Person die Karte, muss sie die Karte so ausspielen, als wäre sie selbst am Zug. Hat die betreffende Person die Karte nicht, muss sie ihre Handkarten vorzeigen.



Friedhof: Ihr bleibt, wenn ihr überlebt, auch nachdem der *Friedhof* überdeckt wurde weiterhin im Spiel.



Lady Rosa of Texas: Alle nehmen ihr Tableau, ihre vor sich ausliegenden Karten, etc. mit sich. Um zu verhindern, dass eine Person zu stark benachteiligt wird, darf der Effekt nur in maximal 5 aufeinanderfolgenden Zügen genutzt werden.



Miss Susanna: Dieser Effekt wirkt nicht auf Personen, die im *Gefängnis* sitzen und aussetzen müssen.



Showdown: *Big Spencer* kann *BANG!*-Karten als einen *Fehlschuss!* spielen und *Lee Van Kliff* kann eine beliebige Karte abwerfen, um seine Fähigkeit einzusetzen.



Wild West Show: Die Rollen bleiben bestehen. Der Sheriff geht nach wie vor nicht ins *Gefängnis* und für das Eliminieren eines Outlaws zieht man wie gewohnt 3 Karten. Das Spiel wird jedoch nicht beendet, wenn der Sheriff eliminiert wird und geht weiter, bis nur noch 1 Person übrig ist.



Inhalt: 8 Charakterkarten, 16 Spielkarten.

Alle The Valley of Shadows-Karten haben dieses Symbol.

The Valley of Shadows enthält 8 neue Charakterkarten, die zusammen mit den Charakteren des Grundspiels gemischt werden. Die 16 neuen Spielkarten werden zusammen mit den Spielkarten des Grundspiels gemischt.
Immer wenn bei einem Effekt von einer „*BANG!*-Karte“ oder eine „*Fehlschuss!*-Karte“ die Rede ist (z.B. *Colorado Bill*, *Mick Defender*, *Bounty*, etc.), ist ausdrücklich eine Karte mit genau diesem Namen gemeint. Steht „*BANG!*“ oder „*Fehlschuss!*“ **ohne „Karte“**, sind alle Karten mit dem entsprechenden Effekt gemeint (z.B. *LeMat*, *Calamity Janet*, etc., aber nicht *Gatling*, *Fanning*, etc.).
Für das Spiel mit **The Valley of Shadows** gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln.

DIE CHARAKTERE



Black Flower: In deinem Zug darfst du einmal 1 beliebige *Kreuz*-Karte als 1 *BANG!* abwerfen.



Colorado Bill: Karten wie *Fehlschuss!*, *Fass* oder *Jourdonnais*' Fähigkeit wirken nicht.



Der Spot-Burst Ringer: Diese *BANG!*-Karte zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.



Evelyn Shebang: Du musst bevor du ziehst wählen, ob du 0, 1 oder 2 Karten ziehen möchtest.



Henry Block: Wirkt auch gegen *Jesse* Jones' oder *Pat Brennans* Fähigkeit, jedoch nicht gegen automatische Fähigkeiten, wie die von *El Gringo*.



Mick Defender: Wirkt auch gegen Karten (*Gatling*, *Indianer!*, etc.), die mehrere Ziele haben, aber nur du bist geschützt.

DIE SPIELKARTEN



Fanning: Das 2. *BANG!* muss wenn möglich abgefeuert werden, auch wenn das 1. abgewehrt wird.



Flucht: Darf außerhalb deines Zuges gespielt werden. Wirkt auch gegen Karten, die mehrere Ziele haben, aber nur du bist geschützt. (*Gatling*, *Indianer!*, etc.).



Geist (2×): Am Ende deines Zuges musst du alle Handkarten abwerfen, bleibst aber in allen Belangen im Spiel. Wird der *Geist* entfernt, scheidest du wieder aus.



Gerettet!: Darf außerhalb deines Zuges gespielt werden. Du darfst damit Schaden verhindern, den du selbst verursacht hast.



Klapperschlange: Bleibt im Spiel, bis sie entfernt wird. Reihenfolge zu Zugbeginn: *Dynamit* > *Gefängnis* > *Klapperschlange*.



Kopfgeld: Bleibt im Spiel, bis es entfernt wird (*Panik!*, etc.).



LeMat: Die Karte, die du ausspielst, zählt als eine *BANG!*-Karte. Du darfst also pro Zug nur 1 spielen.



Letzte Runde: Darf nicht außerhalb deines Zuges gespielt werden. Darf gespielt werden, wenn nur noch 2 Personen im Spiel sind. Der Name der Karte hat nichts mit dem Spielende zu tun.



Tomahawk: Kann im Abstand 2 oder weniger genutzt werden.



Tornado: Hat eine Person keine Handkarten, zieht sie dennoch 2 Karten.



Zielen: Kann mit 1 *Fehlschuss!* verhindert werden.



Inhalt: 13 High Noon-Karten und
15 A Fistful of Cards-Karten.

Bei **High Noon** und **A Fistful of Cards** handelt es sich um 2 Module für **BANG!**, für die die gleichen Regeln gelten. Sie können durch die Farbe der Kartenränder auf den Vorderseiten, sowie die Rückseiten der Karten unterschieden werden.
Der Sheriff bestimmt zunächst, ob mit **High Noon** oder **A Fistful of Cards** gespielt werden soll und legt die nicht benötigten Karten zurück in die Schachtel. Er sucht die Karte *High Noon* – beziehungsweise *Für eine Handvoll Karten* – heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Karten der Erweiterung verdeckt und legt die zur Seite gelegte Karte verdeckt oben auf den Stapel. Anschließend dreht er diesen Erweiterungsstapel um, sodass die oberste Karte offen liegt und legt ihn neben sich ab.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen:

Beginnend mit seinem 2. Zug, liest der Sheriff, bevor er seinen Zug ausführt, die oberste Karte des Erweiterungsstapels laut vor und legt sie in die Tischmitte. Der Effekt dieser Karte gilt für die nun folgende Runde, bis sie vor dem nächsten Zug des Sheriffs mit einer neuen Karte überdeckt wird.

Der Effekt der letzten Karte des Stapels – *High Noon* beziehungsweise *Für eine Handvoll Karten* – bleibt bis zum Spielende bestehen. Diese Karte wird nicht mehr ersetzt.

Es kann auch mit beiden Erweiterungen gleichzeitig gespielt werden. Dafür sucht der Sheriff zur Vorbereitung zunächst die Karten *High Noon* und *Für eine Handvoll Karten* heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Karten der beiden Erweiterungen verdeckt, legt die obersten 12 Karten (mehr für ein längeres Spiel) als Stapel bereit und legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Er wählt zufällig 1 der beiden zur Seite gelegten Karten aus und legt sie verdeckt oben auf den Stapel. Anschließend dreht er diesen Erweiterungsstapel um, sodass die oberste Karte offen liegt und legt ihn neben sich ab.

ANMERKUNG ZU DEN KARTEN

„Zu Beginn deines Zuges“ bedeutet, dass der Effekt vor jeder anderen Aktion in der 1. Phase in Kraft tritt. Bei *Aufprall* und *Russisches Roulette* kann jede Karte mit einem *Fehlschuss!*-Symbol gespielt werden.



Bewaffnet und gefährlich: so kommen die neuen Revolverhelden in der Stadt an. Mit ihnen wurde eine ganze Ladung neuer Waren geliefert, die einige Überraschungen bereithält: mächtige Waffen, wertvolle Ausrüstung und tödliche Munition ... die „Gefährlichen Karten"! Doch ihre Verwendung ist zeitlich begrenzt und wenn du sie nicht schnell zu deinem Vorteil nutzt, werden es deine Gegner tun!

INHALT

- 28 Spielkarten:
  - 13 Gefährliche Karten: 9 Gegenstände und 4 Waffen
  - 9 neue Karten mit braunem Rand
  - 6 Karten aus dem Grundspiel mit braunem Rand



- 8 Charakterkarten



- 32 Ladungsmarker



Die neuen Charakter- und Spielkarten werden jeweils mit den Charakter- beziehungsweise Spielkarten des Grundspiels gemischt. Die Ladungsmarker werden als allgemeiner Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt. Wenn eine Person Ladungsmarker nimmt, muss sie diese aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, sofern nicht anders angegeben. Zahlt die Person mit Ladungsmarkern oder muss sie abwerfen, kommen sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Ihr legt eure Ladungsmarker auf eure Gefährlichen Karten und/oder eure Charakterkarte. Sie werden benötigt, um die Gefährlichen Karten, die Fähigkeiten mancher Charaktere und die zusätzlichen Effekte von aufwertbaren Karten mit braunem Rand zu aktivieren.
Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen:

DIE GEFÄHRLICHEN KARTEN

Alle Gefährlichen Karten haben einen **orangen** Rand und werden genauso wie Karten mit blauem Rand behandelt (Waffen und andere Gegenstände), mit den folgenden Ergänzungen:



- **Eine Gefährliche Karte ausspielen:** Immer wenn du eine Gefährliche Karte vor dir ausspielst (Ausnahme: die *Bombe* kann vor einer beliebigen Person ausgespielt werden), egal, ob es eine Waffe oder ein Gegenstand ist, legst du 3 darauf.

- **Eine Gefährliche Karte aktivieren:** Um eine Gefährliche Karte, die vor dir ausliegt, zu aktivieren, musst du zunächst die auf der Karte angegebenen Kosten mit von dieser Karte bezahlen. Dadurch kannst du den auf der Karte angegebenen Effekt einmal nutzen. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Gefährliche Karte mehrmals im selben Zug aktiviert werden, wenn jeweils die benötigten bezahlt werden. Liegen nicht genug auf der Karte, kann sie nicht aktiviert werden.



Bsp.: Kosten 2

- **Eine Gefährliche Karte verbrauchen:** Sobald auf einer Gefährlichen Karte, die vor dir ausliegt, keine mehr liegen, musst du sie sofort abwerfen.

- **Eine Gefährliche Karte oder eine Charakterkarte nachladen:** Es gibt zwei Möglichkeiten, um einer vor sich ausliegenden Gefährlichen Karte oder seinem Charakter weitere hinzuzufügen:

  1. Karten mit blauem Rand ausspielen: Immer wenn du eine Karte mit blauem Rand ausspielst, darfst du 1 zu einer beliebigen, vor dir ausliegenden Gefährlichen Karte oder deinem Charakter hinzufügen. Das gilt auch, wenn du eine Karte mit blauem Rand vor einer anderen Person ausspielst (z.B. *Gefängnis*), aber nicht, wenn du eine solche Karte weitergibst oder erhältst (z.B. *Dynamit*).

  2. Handkarten am Ende seines Zuges abwerfen: Immer wenn du in der 3. Phase deines Zuges Handkarten abwerfen musst, weil du dein Handkartenlimit überschritten hast, darfst du für jede abgeworfene Karte 1 zu einer beliebigen, vor dir ausliegenden Gefährlichen Karte oder deinem Charakter hinzufügen. Es dürfen jedoch nie freiwillig mehr Karten abgeworfen werden als gefordert. Die so hinzugefügten können nicht sofort genutzt werden, da die 3. Phase deinen Zug beendet.

Auf jeder Gefährlichen Karte und jeder Charakterkarte können maximal 4 liegen. Sämtliche Ladungsmarker, die darüber hinaus hinzugefügt werden sollen, werden einfach ignoriert.



Willst du eine Gefährliche Karte ausspielen, aber es sind nicht genug Ladungsmarker im allgemeinen Vorrat (im Normalfall mindestens 3), **dann darfst du die Karte nicht ausspielen**.

Da die Gefährlichen Karten wie Karten mit blauem Rand behandelt werden, können sie durch Karten wie *Cat Balou*, etc. abgeworfen werden. Spielst du *Panik!* auf eine Gefährliche Karte, nimmst du nur die Karte auf die Hand und die Ladungsmarker werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Sofern nicht anders angegeben, können die 3 auf den Karten nie Ziel von Effekten oder Fähigkeiten sein.

GEFÄHRLICHE WAFFEN

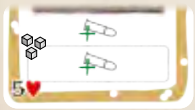


Diese Gefährlichen Karten werden in jeder Hinsicht wie Waffen mit blauem Rand behandelt. Sie ersetzen eine beliebige andere Waffe und werden von einer beliebigen anderen Waffe ersetzt. Zusätzlich hat jede Gefährliche Waffe einen Spezialeffekt, der durch das Zahlen der benötigten Anzahl von dieser Karte **in dem Moment** aktiviert werden kann, **in dem** du **eine *BANG!*-Karte spielst** (bevor die Zielperson zum Beispiel durch *Fehlschuss!* reagiert).

Wichtig: Der Spezialeffekt darf nur dann aktiviert werden, wenn du tatsächlich eine *BANG!*-**Karte** spielst, jedoch nicht bei ähnlichen Karten wie *Gatling*, *Steinschloss* oder *Schneller Schuss*, etc.

AUFWERTBARE UND ANDERE KARTEN

Aufwertbare Karten sind Karten mit braunem Rand, deren Effekt durch das Zahlen der benötigten Anzahl aufgewertet, beziehungsweise erweitert werden kann. Die zu bezahlenden darfst du in beliebiger Kombination von beliebigen vor dir ausliegenden Gefährlichen Karten und deiner Charakterkarte nehmen. Gefährliche Karten, auf denen dadurch keine mehr liegen, müssen wie gewohnt abgeworfen werden. Du darfst die Aufwertung auch mehrfach aktivieren, wenn du die entsprechenden zahlst. Ob und wie oft du die Aufwertung aktivierst, musst du in dem Moment entscheiden, in dem du die Karte spielst, also bevor ihr Effekt in Kraft tritt. Die Aufwertung muss nicht aktiviert werden. Du kannst auch darauf verzichten und nur den normalen Effekt der Karte nutzen, ohne zu zahlen.



Beispiel: Durch Ein paar Bier *erhältst du 1 Lebenspunkt zurück und 1 zusätzlichen Lebenspunkt für 3 . Zahlst du 6 , wenn du die Karte ausspielst, erhältst du insgesamt 3 Lebenspunkte zurück. Zahlst du 0 , erhältst du nur 1 Lebenspunkt zurück.*

In dieser Erweiterung sind Karten zu finden, die auch im Grundspiel enthalten sind. Sie werden hinzugefügt, um die Spielbalance beim Spiel mit den neuen Karten zu erhalten.
Andere Karten kombinieren bereits aus dem Grundspiel bekannte Symbole neu. Die Bedeutung der einzelnen Symbole wird in den Spielregeln des Grundspiels genau erklärt, und die Effekte der Karten lassen sich dadurch leicht erschließen.
Generell gilt:

- Jede Karte mit *Fehlschuss!*-Symbol kann genutzt werden, um den Effekt einer Karte mit *BANG!*-Symbol zu verhindern.
- Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt, kannst du **nur** durch ein *Bier* verhindern, dass du aus dem Spiel ausscheidet. Andere Karten, wie *Saloon*, *Bierfass* oder *Ein paar Bier* können nicht außerhalb deines eigenen Zuges gespielt werden.
- Ihr dürft maximal 1 *BANG!*-Karte pro Zug spielen, aber ihr dürft beliebig viele andere Karten mit -Symbol spielen.

Die benötigten , um die Fähigkeiten von manchen Charakteren zu aktivieren, darfst du in beliebiger Kombination von beliebigen vor dir ausliegenden Gefährlichen Karten und deiner Charakterkarte nehmen.
Zur Erinnerung: Auf jeder Charakterkarte können maximal 4 liegen.



Al Preacher: Du darfst diese Fähigkeit außerhalb deines Zuges nutzen. Für jede Karte mit blauem oder orangem Rand darfst du nur 1 Karte ziehen, auch wenn du jedes Mal mehr als 2 ausgeben könntest. Du musst diese Fähigkeit aktivieren, bevor eine weitere Karte gespielt wird.



Bass Greeves: Du darfst die 2 auf eine beliebige deiner vor dir ausliegenden Gefährlichen Karten oder auf deine Charakterkarte legen, aber nicht auf zwei verschiedene Karten aufteilen.



Bloody Mary: Diese Fähigkeit gilt nur für *BANG!*-Karten und nicht für Karten wie zum Beispiel *Steinschloss, Schneller Schuss, Gatling, etc.*



Frankie Canton: Der Ladungsmarker darf von einer beliebigen Gefährlichen Karte im Spiel oder einer beliebigen Charakterkarte genommen werden, egal ob vor dir selbst oder einer anderen Person. Liegen bereits 4 auf deiner Charakterkarte, wirfst du den genommenen Ladungsmarker direkt ab. Wenn du von einer Gefährlichen Karte, den letzten nimmst, muss sie wie gewohnt abgeworfen werden.



Julie Cutter: Es ist immer nur 1 *BANG!*, auch wenn du mehr als 1 Lebenspunkt auf einmal verlierst. Dieses *BANG!* funktioniert automatisch und du musst dafür keine *BANG!*-Karte spielen. Der Abstand zum Ziel spielt keine Rolle. Es kann wie gewohnt durch *Fehlschuss!*, *Fass*, *Kiste*, etc. abgewehrt werden.



Mexicali Kid: Dieses *BANG!* ist zusätzlich. Es zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug und du musst dafür keine Karte ausspielen. Es kann wie gewohnt durch *Fehlschuss!*, *Fass*, *Kiste*, etc. abgewehrt werden und muss eine Person in erreichbarem Abstand als Ziel haben. Der Spezialeffekt einer Gefährlichen Waffe darf durch dieses *BANG!* nicht aktiviert werden.



Ms. Abigail: Diese Fähigkeit funktioniert nicht gegen Karten, die alle Personen betreffen wie zum Beispiel *Indianer!*.



Red Ringo: Wenn du diese Fähigkeit nutzt, darfst du auch je 1 auf zwei verschiedene Karten legen. Du kannst dadurch keine von deinen Gefährlichen Karten zurück auf deine Charakterkarte legen.

DIE KARTEN



Ass im Ärmel.



Bierfass: Kann im Gegensatz zum *Bier* nicht außerhalb deines Zuges genutzt werden.



Big Fifty: Ignoriere die Effekte von Karten, wie *Mustang*, *Fass*, etc. oder Fähigkeiten, wie die von *Julie Cutter*, etc.



Bombe: Spiele diese Karte vor eine beliebige Person aus (wie gewohnt mit 3 darauf). Wenn die *Bombe* zu Beginn deines Zuges vor dir ausliegt, deckst du 1 Karte auf: Bei ♥ oder ♦, gibst du die *Bombe* an eine beliebige andere Person weiter (die in ihrem Zug auch wieder aufdecken muss, etc.). Bei ♣ oder ♠, wirfst du 2 von der *Bombe* ab. Sobald keine mehr darauf liegen, explodiert die *Bombe*: Du wirfst sie ab und verlierst 2 Lebenspunkte. Die *Bombe* explodiert nicht, wenn sie auf irgendeine andere Art und Weise entfernt wird (zum Beispiel durch *Panik!*, *Cat Balou*, *Peitsche*, *Squaw*, etc.), aber sie explodiert, wenn zum Beispiel durch *Rost* keine mehr auf ihr liegen. Liegen auch *Dynamit* und/oder *Gefängnis* vor dir aus, deckst du für die *Bombe* als Letztes auf.



Buntline Special: Es spielt keine Rolle, ob der Schuss durch eine *Fehlschuss!*-Karte oder durch *Fass*, etc. abgewehrt wird.



Caravan



Dietrich: Der Abstand zur Zielperson spielt keine Rolle.



Doppelläuffige: Eine *BANG!*-Karte mit einem ♦ kann nicht abgewehrt werden, auch nicht mit einem *Fass* etc.



Ein paar Bier: Kann im Gegensatz zum *Bier* nicht außerhalb deines Zuges gespielt werden.



Kirchturm: Der Effekt gilt nur für die jeweils nächste Karte, die du spielst, aber du kannst ihn in deinem Zug mehrfach aktivieren. Er wirkt zum Beispiel auch gegen einen *Mustang*.



Kiste: Wenn du zusätzlich ein *Fass* vor dir ausliegen hast, darfst du wenn nötig die Reihenfolge, in der du die Karten nutzt, aussuchen.



Kopf runter!



Nachladen: Nimm 3 aus dem allgemeinen Vorrat und verteile sie in beliebiger Kombination auf die vor dir ausliegenden Gefährlichen Karten und/oder deine Charakterkarte. Denke daran, dass auf einer Karte nie mehr als 4 liegen dürfen.



Patronengürtel: Du darfst eine zusätzliche *BANG!*-Karte spielen, die auch das Aktivieren des Spezialeffekts einer Gefährlichen Waffe ermöglicht.



Peitsche: Der Abstand zur Zielperson spielt keine Rolle.



Pfeil: Die Zielperson darf entscheiden, ob sie 1 *BANG!*-Karte abwirft (kein *Steinschloss*, *Gatling*, etc.) oder 1 Lebenspunkt verliert. Wenn sie sich für Letzteres entscheidet, kann sie das nicht mit Karten, wie *Fehlschuss!*, *Fass*, *Kiste*, etc. verhindern. Aufwertung: Alle Ziele müssen unterschiedlich sein.



Rost: Lege bis zu dem gewohnten Limit von 4 alle diese auf deine Charakterkarte und wirf überzählige ab.



Schneller Schuss: Da es keine *BANG!*-Karte ist, zählt sie nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug und der Spezialeffekt einer Gefährlichen Waffe darf durch sie nicht aktiviert werden. Aufwertung: Alle Ziele müssen unterschiedlich und in erreichbarem Abstand sein.



Squaw: Der Abstand zur Zielperson spielt keine Rolle.



Steinschloss: Da es keine *BANG!*-Karte ist, zählt sie nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug und der Spezialeffekt einer Gefährlichen Waffe darf durch sie nicht aktiviert werden. Aufwertung: Es spielt keine Rolle wodurch der Schuss abgewehrt wurde (*Fehlschuss!*, *Fass*, etc.). Du darfst die Karte sofort wieder ausspielen, wenn du sie gerade zurück auf die Hand genommen hast.



Steppenroller: Das vorherige Ergebnis des Aufdeckens wird ignoriert. Der Effekt kann bei jedem Aufdecken aktiviert werden, auch wenn du selbst aufdeckst und auch außerhalb deines Zuges. Du kannst das Aufdecken mehrfach wiederholen (lassen), solange du jeweils 1 zahlst.



Thunderer: Es spielt keine Rolle, ob der Schuss abgewehrt wird oder nicht.

ANMERKUNGEN ZU DEN CHARAKTEREN VOM GRUNDSPIEL

Jourdonnais: Seine Fähigkeit kann eingesetzt werden, um den Effekt vom *Steinschloss* abzuwehren, und auch gegen *Mexicali Kid*.

Lucky Duke: Mit dem *Steppenroller* wiederholt er das gesamte Aufdecken, sodass er zwei neue Karten aufdeckt und sich entscheidet, welche gilt.



Unter lautem Donnern nähert sich der Zug der Stadt, und die Banditen warten schon sehnsüchtig auf die kostbare Fracht, die sie sich unter den Nagel reißen wollen. Doch sie haben ihre Rechnung ohne die Gesetzeshüter gemacht, die alles tun werden, um den Zug sicher an sein Ziel zu bringen. Alles einsteigen! Die Fahrt beginnt!

INHALT UND SPIELVORBEREITUNG

- **41 Karten:**
  - 16 Wagenkarten 
  - 1 Karte „Lokomotive“ (Vorderseite: Ironhorse, Rückseite: Leland) 
  - 16 neue Spielkarten:
    - 12 Karten mit braunem Rand
    - 4 Karten mit blauem Rand

    
  - 8 Charakterkarten 
- **13 Stationsplättchen** 
- **1 Stationsplättchen für eigene Ideen** 

Diese Erweiterung enthält **8 neue Charakterkarten** und **16 neue Spielkarten**, die jeweils mit den Charakterbeziehungsweise Spielkarten des Grundspiels gemischt werden. Mischt die **Wagenkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf den Tisch. Mischt die **13 Stationsplättchen** und legt sie als **verdeckten Stapel** neben den Wagenstapel. Dreht anschließend so viele Stationen um wie Personen mitspielen und legt sie als Strecke in einer Reihe von links nach rechts auf den Tisch. Um den *Zug* zu bilden, legt ihr die Lokomotive mit einer beliebigen Seite nach oben unter die erste Station (die, die ganz links ist) gefolgt von 3 Wagenkarten, die ihr vom Wagenstapel zieht und offen links daneben legt.



Beispiel für ein Spiel zu viert

Liegt während des Spiels eine Wagenkarte direkt unter einer Station, ist sie mit dieser verbunden. Bewegt sich der *Zug*, ändern sich diese Verbindungen.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Ergänzungen:

DEN ZUG BEWEGEN

Immer zu Beginn seines Zuges bewegt der **Sheriff** die Lokomotive um 1 Station nach rechts und „zieht“ dabei alle Wagenkarten mit. In unserem Beispiel entsteht somit zu Beginn seines ersten Zuges die Situation wie in der Abbildung rechts dargestellt. Der *Begleitwagen* ist nun mit der Station *Boom Town* verbunden.



EINEN WAGEN AUS DEM ZUG NEHMEN

Immer wenn du dran bist, darfst du **einmal** die auf einer Station angegebenen Kosten zahlen, um den darunterliegenden Wagen zu nehmen. Im obigen Beispiel müsstest du, um den *Begleitwagen* nehmen zu können, die auf der Station *Boom Town* angegebenen Kosten bezahlen. Die anderen Wagen können noch nicht genommen werden, da sie mit keiner Station verbunden sind.
Um die Kosten zu bezahlen, wirfst du die benötigten Karten entweder aus deiner Hand und/oder von den Karten, die vor dir ausliegen, ab. Ist eine bestimmte Karte abgebildet, musst du **genau** diese Karte abwerfen, also keine andere mit einem ähnlichen (oder identischen) Effekt.
Hinweis: Die Lokomotive darf niemals genommen werden.
Bevor du einen Wagen nimmst, darfst du den *Zug* um **1 Station kostenlos vorwärtsbewegen**. Lege hierfür die Lokomotive 1 Station nach rechts und ziehe alle anderen Wagen mit. Bewegst du den Zug vorwärts, **MUSST du anschließend die auf einer Station angegebenen Kosten bezahlen und den darunterliegenden Wagen nehmen**. Das Vorwärtsbewegen des *Zuges* ist jedoch nicht zwingend. Hinweis: Du kannst zusätzliche Karten oder Effekte, die den *Zug* vorwärtsbewegen (z. B. *Zippy Roy*), vor oder nach dieser Aktion ausspielen.
Wenn es nicht anders angegeben ist, **legst du den erworbenen Wagen offen vor dir aus**. Wurde ein Wagen genommen, rücken die anderen Wagen (falls vorhanden) in Richtung Lokomotive auf, um die Lücke zu schließen (1), und ein neuer Wagen wird vom Wagenstapel am *Zugende* hinzugefügt (2). Würdest du dir in unserem Beispiel den *Begleitwagen* nehmen, könnte der *Zug* anschließend so aussehen.



Einige Wagen haben einen dauerhaften Effekt, der – solange er vor dir ausliegt – aktiv bleibt. Andere Wagen müssen hingegen abgeworfen werden, um ihren Effekt ausführen zu können. Wird ein Wagen abgeworfen, kommt er verdeckt unter den Wagenstapel.

Die Wagenkarten werden bei allen Effekten genauso wie Karten mit einem blauen Rand behandelt. Sie können also das Ziel von *Panik!*, *Cat Balou* und anderen Karten oder Effekten sein, die blaue Karten als Ziel haben (sofern nicht anders angegeben). Wagenkarten können jedoch nie auf die Hand genommen werden. Solltest du eine auf die Hand nehmen müssen, lege sie stattdessen vor dir aus.

DIE ENDSTATION



Sobald die Lokomotive über die letzte Station (in unserem Beispiel *Tombrock*, siehe links) hinaus bewegt wird, erreicht der *Zug* die **„Endstation“**. Nachdem ggf. die Kosten bezahlt und ein Wagen genommen wurde, folgt ihr nun den Anweisungen auf der Lokomotive, beginnend bei der Person, die am Zug ist, danach im Uhrzeigersinn. Nachdem der Effekt ausgeführt wurde, mischt ihr **alle** Stationen und legt eine neue Strecke aus. Danach mischt ihr alle Wagenkarten, die noch im *Zug* sind, mit denen im Wagenstapel und erstellt einen neuen *Zug*. Geht dabei so vor, wie es im ersten Beispiel beschrieben wurde. Dreht nun die Lokomotive auf die andere Seite (also auf *Ironhorse* wenn sie auf der Seite mit *Leland* war und umgekehrt).

Ein *Zug* besteht aus einer Lokomotive und 3 Wagen. Wenn nicht genügend Wagen vorhanden sind, werden zunächst nur die hinzugefügt, die noch verfügbar sind. Wenn es keine gibt, startet die Lokomotive auch ohne Wagen. Sobald wieder Wagen verfügbar sind, werden sie dem *Zug* hinzugefügt, bis er wieder vollständig ist. Hinweis: Auch wenn die Lokomotive die Endstation ohne Wagen erreicht, wird ihr Effekt trotzdem ausgeführt.

DIE LOKOMOTIVEN



Ironhorse: Alle, einschließlich der Person, die den Effekt ausgelöst hat, sind das Ziel eines *BANG!*. Dieser Schaden gilt nicht als von einer Person verursacht. Wenn alle zur gleichen Zeit eliminiert wurden, gewinnen die Banditen.



Leland: Führt den Effekt des *Warenhauses* aus, beginnend mit der Person, die am Zug ist, danach im Uhrzeigersinn.

DIE WAGEN



Expresswagen: Du darfst nach dem Ausführen des Effekts keinen weiteren Extra-Zug machen. Auch dann nicht, wenn du einen weiteren *Expresswagen* ausspielst.



Flachwagen: Spiele diese Karte vor eine beliebige Person aus (auch vor dir selbst). Solange du diese Karte vor dir liegen hast, siehst du alle anderen Personen in einem um 1 erhöhten Abstand.



Geisterwagen: Spiele diese Karte vor eine beliebige Person aus (mit Ausnahme des Sheriffs). Dies kann auch eine bereits eliminierte Person oder du selbst sein. Solange du diese Karte vor dir liegen hast, bleibst du im Spiel wenn du eliminiert wirst. Bekommst du diese Karte als bereits eliminierte Person, kehrst du ins Spiel zurück. In beiden Fällen jedoch ohne Lebenspunkte. Du kannst keine Lebenspunkte gewinnen oder verlieren und zählst für alles (Siegbedingungen, Entfernung, Fähigkeiten der Charaktere etc.) als ein Charakter im Spiel. Da du keine Lebenspunkte hast, musst du am Ende deines Zuges alle deine Handkarten abwerfen. Deine Karten, die du vor dir ausliegen hast, darfst du behalten, auch den *Geisterwagen*. Du scheidest allerdings aus dem Spiel aus, sobald du den *Geisterwagen* verlierst. In diesem Fall erhält niemand eine Belohnung wenn du ein *Bandit* warst und auch die Spezialfähigkeiten der Charaktere (z. B. *Vulture Sam*) werden nicht ausgelöst.



Privatwagen: Dieser schützt dich nicht vor *Gatling*, *Messerrevolver* oder Fähigkeiten, wie die von *Evan Babbit* etc.



Salonwagen: Die Wagen, die du ziehst, zählen nicht zu deinem Limit von 1 Wagen pro Zug. Ziehst du als Sheriff den *Geisterwagen*, musst du ihn einer anderen Person geben.



Schlafwagen: Denkt daran, diesen auch mal bei Karten wie *Indianer!*, *Duell* etc. einzusetzen.



Zirkuswagen: Alle anderen werfen im Uhrzeigersinn 1 im Spiel befindliche Karte ab, beginnend bei der Person links von dir.

DIE STATIONEN



Boom Town: Wirf 1 *BANG!*-Karte ab.



Catico: Wirf entweder 1 *Cat Balou*-Karte oder 1 *Panik!*-Karte ab.



Creepy Creek: Wirf 1 Pik-Karte ab.



Crown's Hole: Wirf 1 *Bier*-Karte ab.



Deathwood: Wirf 1 Karte mit einem blauen Rand ab.



Dodgeville: Wirf 1 *Fehlschuss!*-Karte ab.



Fort Wroth: Wirf 1 Karte mit dem Wert 10, J, Q, K oder A ab.



Frisco: Wirf 1 Kreuz-Karte ab.



Miner's Oath: Wirf 1 Karo-Karte ab.



San Tafe: Wirf 1 Herz-Karte ab.



Tombrock: Gib 1 Lebenspunkt ab (dies darf nicht dein Letzter sein).



Yooma: Wirf 1 Karte mit dem Wert 2 bis 9 (einschließlich) ab.



Virginia Town: Wirf 2 beliebige Karten ab.

DIE SPIELKARTEN



Ausgleich: Wenn eine andere Person eine Karte von dir abwirft oder zieht (entweder aus deiner Hand oder eine, die vor dir ausliegt), darfst du 1 Karte ziehen. Diese Fähigkeit gilt jedoch nicht beim *Zugüberfall*.



Geldkassette: Beachte, dass du die Karte, die du ziehst, nicht im selben Zug ausspielen darfst. Du darfst auch 1 Karte ziehen, wenn du im *Gefängnis* bist.



Geldsack: Du darfst diese Karte nur spielen, wenn du am Zug bist.



Haarscharf!: Wenn du eine Fähigkeit oder einen Effekt abgewehrt hast, ohne dass eine Karte ausgespielt wurde (z.B. wenn *Ironhorse* die Endstation erreicht hat), darfst du keine Karte ziehen. Wenn du diese Karte gegen einen *Messerrevolver* einsetzt, erhältst du ihn nur, wenn er nicht auf die Hand seines ursprünglichen Besitzers zurückgeht.



Landkarte: Bevor du in deiner 1. Phase Karten ziehst, sieh dir die 2 obersten Karten des Nachziehstapels an. Wirf eine von ihnen ab. Dies geschieht nach dem Aufdecken bei z.B. *Dynamit*, *Gefängnis* etc., aber vor allen Charakterfähigkeiten.



Meistgesucht: Wenn alle gleichzeitig ausscheiden, gewinnen die Banditen.



Messerrevolver: Du darfst ihn nicht gegen *Indianer!* oder *Duell* einsetzen.



Nächster Halt: Ziehe die Karte bevor der Effekt der Endstation ausgeführt wird – sofern diese erreicht wird.



Volldampf: Bewege den *Zug* zur Endstation. Du darfst den Effekt der Lokomotive entweder ignorieren oder verdoppeln (dies gilt dann für alle). Beim Verdoppeln werden die beiden Effekte nacheinander ausgeführt.



Wasserturm: Du darfst den *Zug* nicht vorwärtsbewegen bevor du den Wagen nimmst. Dieser Wagen zählt nicht zu deinem Limit von 1 Wagen pro Zug.



Weiche: Wenn du eine neue Waffe auswählst, musst du alle anderen Waffen, die du bereits besitzt, abwerfen. Beachte, dass du von jeder Karte nur 1 Exemplar vor dir ausliegen haben darfst. Wenn du auf diese Weise den *Geisterwagen* bekommst, ist die Person, die ihn vorher hatte, sofort eliminiert, wenn sie keine Lebenspunkte mehr hat. Bist du der Sheriff, darfst du weder den *Geisterwagen* noch die *Gefängnis*-Karte austauschen. Hinweis: Die Karten, die den *Zug* bilden, gelten nicht als im Spiel befindlich und können daher nicht getauscht werden.



Zugüberfall: Wähle eine beliebige Zielperson. Diese Person muss den Effekt für jede Karte wählen, die sie vor sich liegen hat. Dies kann für jede Karte separat gewählt werden. Entscheidet sie sich für 1 *BANG!*, kann dieses wie eine *BANG!*-Karte abgewehrt werden (z. B. durch Ausspielen einer *Fehlschuss!*-Karte). Jedes *BANG!* muss einzeln abgewehrt werden.



Benny Brawler: Du musst für jeden Wagen, den du mit deiner Spezialfähigkeit nimmst, bezahlen. Du darfst den *Zug* nur einmal während deines Zuges kostenlos vorwärtsbewegen.



Evan Babbit: Die Karte, die du abwirfst, muss dieselbe Spielkartenfarbe haben wie die ausgespielte *BANG!*-Karte. Die Person, die du als neues Ziel für die ursprüngliche *BANG!*-Karte wählst, muss sich in einem Abstand von 1 zu dir befinden. Du darfst allerdings nicht die Person wählen, die die *BANG!*-Karte ausgespielt hat. Wenn nur noch 2 Personen im Spiel sind, darfst du diese Fähigkeit nicht nutzen. Das *BANG!* gilt weiterhin von der Person ausgespielt, die ursprünglich die *BANG!*-Karte ausgespielt hat und nicht von Evan Babbit.



Jimmy Texas: Ziehe am Ende deines Zuges (nachdem du alle überzähligen Karten abgeworfen hast) 1 Karte. Du darfst diese Karte nicht mehr in diesem Zug ausspielen. Diese Fähigkeit gilt auch, wenn du im *Gefängnis* sitzt.



Manuelita: Immer wenn die Lokomotive die Endstation erreicht, darfst du bevor der Effekt der Endstation ausgeführt wird, 2 Karten ziehen.



Sancho: Du darfst erst den *Zug* vorwärtsbewegen und dann den Wagen nehmen. Dieser Wagen **zählt** zu deinem Limit von 1 Wagen pro Zug.



Shade O'Connor: Wenn der *Zug* die Endstation erreicht, musst du diese Fähigkeit nutzen bevor der Effekt der Endstation ausgeführt wird.



Sgt. Blaze: Immer wenn mehrere Personen das Ziel einer deiner Karten oder Effekte sind, darfst du 1 Person ausschließen. Wenn du diese Fähigkeit mit einem *Warenhaus* nutzt, decke 1 Karte weniger als Personen, die noch im Spiel sind, auf. Die ausgeschlossene Person darf keine Karte wählen.
Du kannst diese Fähigkeit auch nutzen, wenn der Effekt der Endstation während deines Zuges ausgelöst wird.

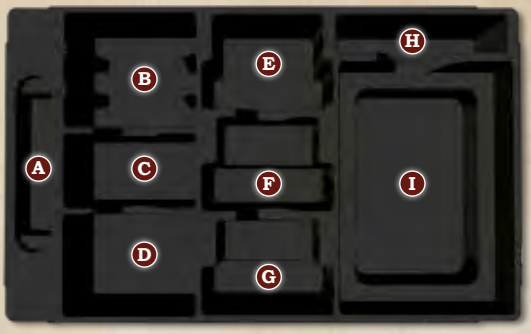


Zippy Roy: Mit dieser Fähigkeit darfst du nur den *Zug* vorwärtsbewegen. Du bekommst keine zusätzlichen Wagen.

ANMERKUNGEN ZU DEN CHARAKTEREN VOM GRUNDSPIEL

Vulture Sam: Du nimmst die Wagen der eliminierten Person und legst sie vor dir aus.

BANG! UND DIE ERWEITERUNGEN EINSORTIEREN



- **A** Dynamitstange
- **B** BANG! Expansion Pack
- **C** BANG! Dodge City
- **D** BANG!
- **E** BANG! The Great Train Robbery
- **F** BANG! Armed & Dangerous
- **G** BANG! Gold Rush
- **H** Zusätzliches Material
- **I** Regelheft und Holzpatronen

Bei diesem Spiel handelt es sich nicht um eine historische Darstellung, sondern lediglich um eine Hommage an den Italowestern im Filmgenre.

CREDITS

BANG!®
Autor: Emiliano Sciarra
Redaktion: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Artwork: Alessandro Pierangelini
Art Direction: Stefano De Fazi
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE

Lucca Games 2002:
- Bestes italienisches Spiel

Origins awards 2003:
- Bestes traditionelles Kartenspiel
- Bestes Kartendesign

BANG! Dodge City™
Autor: Emiliano Sciarra
Redaktion: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Artwork: Alex Pierangelini, Alberto Bontempi
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE

BANG! Gold Rush™
Autor: Emiliano Sciarra
Redaktion: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Artwork: eriadan
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE

BANG! Expansion Pack™
Autor: Emiliano Sciarra
Artwork: Alberto Bontempi, Toni Cittadini, eriadan, et al.
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE

BANG! Armed & Dangerous™
Autor: Emiliano Sciarra
Redaktion: Roberto Corbelli
Artwork: Stefano Landini
Kolorierung: Andrea Izzo
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE

BANG! The Great Train Robbery™
Autor: Emiliano Sciarra
Redaktion: Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Artwork: Stefano Landini
Kolorierung: Andrea Izzo
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE

Die Vervielfältigung von Regeln, Materialien oder Abbildungen ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt. Für Fragen, Kommentare und Vorschläge:
www.dvgames.com - info@dvgiochi.com
www.abacusspiele.de - info@abacusspiele.de

Copyright © MMXXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia
All rights reserved.

Copyright © 2023
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Germany
All rights reserved
www.abacusspiele.de