

FELSZERELÉSKÁRTYÁK

Aranymosó serpenyő: Hogy számon tudd tartani a *serpenyő* segítségével húzott lapokat, a felhasznált aranyrögöket tedd a *serpenyő* kártyájára, és csak a köröd végén tedd őket vissza a kupacba.

Békepipa: Ennek a tárgynak *Párbaj* során nincs hatása.

Csizma: Hatása nem érvényes az utolsó elvesztett életpontodra.

Hátizsák: Körödön kívül is használhatod, ha az utolsó életpontodat vesztened el.

Körözés: A 2 kártya és az aranyrög minden egyéb hatáson felül jár (pl. ha lelősz egy banditát, 3+2=5 kártyát és 1 aranyrögöt kapsz; ha a Seriff lelőne egy *körözött* Seriffhelyettest, a lapokat az *előtt* kell felhúznia, hogy eldobná az összes kártyáját. Ám az aranyrögöt megtarthatja).

Palack: Bár a hatása ugyanaz, ez a kártya **nem számít** Pánik, Sör vagy BANG! kártyának. Az ezzel a kártyával kijátszható BANG! kártya nem számít bele a fordulónként kijátszható egy BANG! lapba.

Partner: Bár a hatása ugyanaz, ez a kártya **nem számít** Szatócsbolt, Párbaj vagy Cat Balou kártyának.

Patkó: Minden laphúzó kártyát el kell dobni.

Rum: Példa: Húzol egy *_____*-t, és ezzel visszaszerzel három életpontot.

Ezt követően minden laphúzó kártyát el kell dobni.

Álomfogó: Hatása nem érvényes az utolsó elvesztett életpontra. A megszerzett aranyrögöt mindig az asztal közepén lévő kupacból vedd el, ne a téged megsebző játékostól!

KARAKTEREK

Don Bell: Az extra köre végén *nem* húz újra, hogy újabb extra köre lehessen.

Dutch Will: Körének első fázisában a két felhúzott lapjából az egyiket ki kell választania és el kell dobnia.

Jacky Murieta: Egynél több extra BANG!-et is lehet, feltéve, hogy tud értük aranyröggel fizetni. A képesség használatához nem kell kártyát kijátszania.

Josh McCloud: Képességét csak a saját körében használhatja. Ha olyan fekete keretes felszerelőkártyát húz, amelyre már van, el kell dobnia.

Madam Yto: Képessége szempontjából nem számít, hogy a Sörkártyát életpont visszaszerzésére vagy aranyrög elvételére használták. Az sem számít, hogy ki játszotta ki a Sör kártyát, még Madam Yto saját Sör kártyái is számítanak. Ez a képesség nem használható más, a Sörhöz hasonló képességű kártyák, mint például a *Whisky* vagy a *Palack* kijátszása esetén.

Pretty Luzena: Egynél több felszerelőkártyát is vehet a körében, de csak az egyiknek az ára csökken 1 aranyröggel. Ha a képességét egy olyan kártyára használja, amely 1 aranyrögbe kerül, azt ingyen elveheti.

Raddie Snake: Hogy számon tudd tartani a képesség segítségével húzott lapokat, a felhasznált aranyrögöket tedd a karakterkártyádra, és csak a köröd végén tedd őket vissza a kupacba.

Simeon Picos: Az aranyrögöt mindig az asztal közepén lévő kupacból vedd el, ne attól a játékostól, aki megsebzett!

Köszönetet mondunk minden játékesztelőnek, a játékosársaiknak, valamint minden játékosnak az értékes tanácsokért és javaslatokért.

A szerző szeretne külön köszönetet mondani Valerio Fraunak, Dario de Fazinak, Flavia Meconinak, Alessio Quagliónak, Claudia Colantoninának, Eleonora Feolinak, Francesco Barduccinak, Christian Baroncininek; a pótolhatatlan Paolo Carduccinak és macerata-i csapatának (Francesco Tombesinek, Michele Morresinek és Pierangelo D'annunzióknak); Luca Billinek és a „Farabang” csoportnak; Martin „Lichking” Blazkónak, Hadzsi Ákosnak, Héctor Gálveznek és Fabien Friessnek.

Tervező: Emiliano Sciarra

Fejlesztők: Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Grafikai munkák: eridan

Fordította: Kohári Zsolt

Korrektúra: Molnár László

(laxox)

BANG!® Gold Rush™
Copyright © MMXI
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 Corciano (PG) Italy
All rights reserved
www.dvgiochi.com

A BANG!® játérendszer

2002-ben új seriff érkezett a városba... ez volt a BANG!, az eladási csúcsokat döntő, díjnyertes vadnyugati kártyajáték. Az eredeti ötletekre alapuló BANG! játérendszer fontos ismérvei:

- A játékosok közti távolság fontos szerepet játszik a játékban.
- Az egyedi karakterkombinációk rendkívül változatosá teszik a játékot.
- A különböző célok és a titkos szerepek miatt minden játék feszült és tartogat meglepetéseket.
- A kártyahúzás mechanizmusa és a sokféle kártya mélységet kölcsönöz a játéknak!

Elvégre félmillió cowboy nem tévedhet!



Értékes kiegészítő a BANG! kártyajátékhoz

Eljött az aranyláz ideje! A leggyorsabb pisztolyhős jutalma egy zsák aranyrög lesz. Most új, különleges tárgyakat szerezhetsz, amelyek jól jöhetnek pisztolypárbajok során. De vigyázz a vadnyugati kalandorok szellemével, akiket csak egyetlen cél vezérel... Az, hogy végezzenek veled! Induljon a hajsza az aranyért!

A DOBOZ TARTALMA

- 24 felszerelőkártya



- 8 karakterkártya



- 1 árnyrengát szerepkártya (csak az árnylövészek játékváltozathoz)



- Ez a szabályfüzet

- 30 aranyrög



Felszerelőkártyák

A játék elején a felszerelőkártyákat keverjék össze egy külön pakliba, és tegyék a játékkártyák paklijától egy kicsit távolabb. A legelső három felszerelőkártyát fordítsátok fel, és tegyék őket egy sorba a húzópakli mellé.

Az aranyrögök kupacát tegyék az asztal közepére. A játék elején egyik játékosnak sincs sem aranyröge, sem felszerelése.

A játéka a **BANG!** alapszabályai szerint zajlik, a következő változtatásokkal:

Minden egyes alkalommal, amikor valaki bármilyen módon (*BANG! kártyával, Indiánokkal, Párbajjal* stb.) sérülést okoz valamelyik karakternek, **vegyen el egy aranyrögöt** az asztal közepén lévő kupacból (ha innen az aranyrög elfogy, bármivel helyettesíthetjük). Ha egyetlen kártya kijátszásával egynél több karaktert is megsebezünk, annyi aranyrögöt szerzünk, ahány életpontot a karakterek elvesztettek. A megszerzett aranyrögöket tartjuk magunk előtt, mindenki által jól láthatóan.

Példa: egy ötszemélyes játék során Sanyi kijátszik egy Gatlinget (egy BANG! minden más játékos ellen). Pali kijátszik egy Nem talált! kártyát; Peti, Rozi és Zsuzsi pedig sérül egyet-egyet. Mivel a Sanyi által kijátszott lap miatt három karakter is megsérült, Sanyi három aranyrögöt szerez a kupacból.

A körük második fázisában három **új akciólehetőség** is rendelkezésére áll a játékosoknak

1. Egy vagy több felszerelőkártya megvásárlása:

A képpel felfelé fordított felszerelőkártyák közül bármelyiket megvásárolhatjuk. Minden egyes kártyán látható, hogy mennyi aranyrögöt kell kifizetnünk (a kupacba visszatennünk) ahhoz, hogy megszerezzük azt. Ha barna keretes kártyát vásárolunk, annak hatását azonnal hajtsuk végre, majd dobjuk el a kártyát. Ha fekete keretes kártyát vásárolunk, az azonnal élénk kerül, képpel felfelé.

Példa: Sanyi 2 aranyrögöt fizet, hogy megszerezze a Partner kártyát. Arra használja, hogy lemásolja a Cat Balou kártya képességét, majd eldobja. Ez után kifizet újabb két aranyrögöt, és elveszi a Patkót. Ezt képpel felfelé maga elé teszi, és használhatja majd, amikor lapot kell húznia.

2. Egy ellenfél kényszerítése egy vagy több felszerelőkártya eldobására:

Kényszeríthetjük egy ellenfelünket, hogy dobjon el egy képpel felfelé előtte lévő felszerelőkártyát, ha kifizetjük a felszerelés értékét, valamint **egy további aranyrögöt**. Ezt az akciót a felszerelés tulajdonosa nem tudja megakadályozni. Az így eldobott kártya a felszereléspakli legaljára kerül, képpel felfelé.

Példa: Vili elkölt három aranyrögöt, hogy Sanyival eldobassa az előtte lévő Patkót (a Patkó ára 2 aranyrög, valamint még egy aranyrög az eldobásáért). Ez után Vili elkölt még négy aranyrögöt, hogy Katival eldobassa az előtte lévő Szerencseamulettet (amelynek ára 3 aranyrög).

3. Egy vagy több Sör kártya kijátszása aranyrögök szerzésére:

Kijátszhatunk a kezünkben lévő Sör kártyát, és így **elvehetünk egy aranyrögöt** a kupacból. A saját körünkben bármennyi Sör kártyát kijátszhatunk így, aranyrögök szerzésére. Természetesen az erre felhasznált Sör kártyákkal nem szerzünk vissza életpontot. Más, hasonló hatású kártyákat (pl. Szalont) nem játszhatunk ki aranyrög szerzésére.

Példa: Dani kezében van két Sör kártya. Kijátszik egyet, hogy visszaszerezzen egy életpontot, majd kijátssza a másikat is, hogy elvegyen egy aranyrögöt a kupacól.

A saját körünkben korlátlan számú felszerelőkártyát megvehetünk vagy eldobhatunk, valamint bármennyi fekete keretes felszerelőkártya lehet előttünk. Fontos viszont, hogy nem lehet előttünk két egyforma elnevezésű kártya – ez a szabály ugyanúgy vonatkozik a felszerelőkártyákra, mint a kék keretes lapokra. Amikor egy felszerelőkártyát megvásárolunk, a helyére *azonnal* kikerül egy újabb lap a húzópakliból. A felszerelés vásárlására vagy eldobatására elköltött aranyrögök azonnal visszakérülnek a kupacba.

A felszerelőkártyák nem lehetnek célpontjai Pánik vagy Cat Balou lapoknak, vagy valamelyik kiegészítő más, hasonló képességű lapjának vagy karakterképességének. **A felszerelőkártyák eldobatására az egyetlen mód az, ha kifizetjük az árát plusz egy aranyrögöt.**

Ha kiesszük a játékból, az összes felszerelőkártyánkat eldobjuk. Az eldobott felszerelőkártyák minden esetben visszakérülnek a húzópakli aljára, **képpel felfelé**. Az eldobott felszerelőkártyákat semmilyen karakterképességgel (mint pl. *Vulture Sam* képessége) nem lehet megszerezni. Ha felszerelőkártya húzásakor egy képpel felfelé lévő kártya kerülne felülre, akkor az egész paklit össze kell keverni, és új húzópaklit kell képezni belőle.

JÁTÉKVÁLTOZAT: ÁRNYLÖVÉSZEK

Ebben a játékváltozatban nem lehet kiesni a játékból!

A játékváltozat használható az Aranyláz kiegészítő nélkül is, de vegyük figyelembe, hogy az ebben a kiegészítőben lévő karakterek kifejezetten erre a változatra lettek kiegyensúlyozva.

Ha karakterünk életpontja nullára esik, csak ideiglenesen esünk ki a játékból. A kiesésre vonatkozó szabályok ebben az esetben is érvényesek: az összes lapot el kell dobnunk a kezünkben és magunk előtt (a felszerelésekkel együtt), fel kell fednünk a szerepkártyánkat, és ellenőrizni kell, hogy megnyerte-e valaki a játékot. Ha például Banditával voltunk, akkor a minket kiejtő játékos húzhat három lapot stb. **Az aranyrögeinket viszont megtarthatjuk.**

Minden *további* körünkben (vagyis minden alkalommal, amikor sorra kerülnénk, ha még mindig játékban lennénk) **ideiglenesen újra játékba kerülünk „árnylövészként”,** vagyis „árnyhelyettesként”, „árnybanditaként” vagy „árnyrenegátként”.

Árnyklövészként nulla életpontunk van. A körünk elején húzunk két lapot, az általános szabályok szerint lejátszhatjuk a körünket, majd újra kikerülünk a játékból. A körünket úgy játszunk le, mintha még mindig életben lennénk, minden képességünk birtokában. Nem szerezhethetünk vagy veszíthetünk viszont életpontot (az ezt okozó lapok hatását hagyjuk figyelmen kívül). A körünk végén kikerülünk a játékból, el kell dobnunk a kezünkben és előttünk lévő összes lapunkat (beleértve az adott körben vásárolt felszereléseket is).

Fontos: az árnylövészek nem számítanak kiejtett karaktereknek, így a karakterek kiejtésekor életbe lépő képességek nem is érvényesek rájuk. Például *Vulture Sam* nem kapja meg az eldobott kártyáikat. Amikor nem az ő körük van, az árnylövészek *semmilyen* szempontból **nincsenek játékban**. A képességeik nem érvényesülnek, a távolság számításakor sem kell figyelembe venni őket, és a *Szatócsbolt*, *Dinamit* és más kártyák sem hatnak rájuk.

Az árnylövészek a náluk lévő aranyrögöket korról körre megtartják, és akár újat is szerezhetnek. Amikor sorra kerülnek, az aranyrögeiket elkölthetik felszerelés vásárlására vagy eldobatására. Figyelembe kell venni azonban, hogy az árnylövészeknek a körük végén el kell dobnuk az előttük lévő, fekete keretes felszerelőkártyákat is.

Fontos: az árnylövészek végleg kiesnek a játékból, ha már csak a Seriff és a Renegát van életben.

Az árnyrenegát



Az árnyrenegátra különleges szabály vonatkozik: amikor sorra kerül, a gyengébbik csapat oldalára áll. Számoljátok össze a többi felfordított szerepkártyát (vagyis a kiesett játékosokét és a Seriffét, de a sajátot nem): **az árnyrenegát annak a csapatnak az oldalára áll, amelynek több felfordított szerepkártyája van. Döntetlen esetén a Banditák oldalára áll.**

Amint a Renegát kiesik és árnyrenegáttá válik, magához veszi a különleges Árnyrenegát szerepkártyát, és képpel felfelé maga elé teszi azt. Ezt követően minden köre elején, miután kiderült, hogy melyik oldalon áll, a szerepkártyáját az ennek megfelelő oldalára kell fordítania (árnyhelyettes vagy árnybandita). Inentől kezdve akkor nyerhet, ha az éppen aktuális csapata nyer. Az árnyrenegát a következő köre elejéig az adott oldalon marad akkor is, ha közben a körülmények változnak. Az árnyrenegát soha nem kapja vissza az eredeti szerepét. Az árnyrenegát soha nem számít a köre elején a csapatok meghatározásánál.

Példa: Botond, a renegát az egyetlen kiesett játékos. Az egyetlen felfordított szerepkártya az övén kívül a Seriffé, így az árnyrenegát a törvény oldalára kerül (árnyhelyettesként). Nem sokkal később egy Bandita szintén kiesik. Botond a következő köre elején tehát a Banditák oldalára kerül (mivel a felfordított szerepkártyák között döntetlen az állás a két oldal között). Ha ez után egy Seriffhelyettes esne ki, Botond újra a törvény oldalára kerülne (mivel a felfordított szerepkártyák a következők lennének: Seriff, Bandita, Seriffhelyettes). És így tovább...

Megjegyzések:

- A Dinamitot mindig a soron következő, még játékban lévő játékosnak kell átadni (az árnylövészeket figyelmen kívül hagyva).
- Ha egy árnylövész kiesik, el kell dobnia a felszerelését (*Vulture Sam* nem kapja meg a lapokat).
- Egy árnylövészként befejezett kör végén *Vulture Sam* **nem** kapja meg az eldobott lapokat. Ehhez hasonlóan, ha a **Dodge City** kiegészítővel játszotok, akkor Greg Digger és Herb Hunter képességei szintén nem lépnek életbe.