

CARTE PER IL TORNEO BANG! CLASSICO

5 giocatori – Età consigliata 9 anni e conoscenza del gioco

Ruoli: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 2 Fuorilegge, 1 Vice.

16 personaggi: solo quelli del mazzo base. Ogni giocatore pesca due personaggi a caso e sceglie con chi giocare.

Si gioca con 63 carte a sfondo marrone:

N.	CARTA	EFFETTO
25	Bang!	Spara ad un avversario a distanza raggiungibile. Serve per difendersi da duelli ed indiani.
12	Mancato!	Viene usata quando si riceve un Bang! e ne annulla l'effetto.
6	Birra	Puoi giocarla nel tuo turno, per recuperare un punto vita o fuori turno, per recuperare un punto vita quando gli avversari ti feriscono. La Birra non ha più nessun effetto se rimangono solo 2 personaggi in gioco.
4	Panico!	"Pesca una carta" da "un giocatore a distanza 1". Questa distanza non è modificata dalle armi, ma solo da carte tipo Mustang e/o Mirino.
4	Cat Balou	"Fai scartare una carta" in gioco o in mano a "un qualsiasi giocatore", indipendentemente dalla distanza.
3	Duello	Sfida un altro giocatore (anche non raggiungibile normalmente), che potrà rispondere con una carta Bang!. Se lo fa, chi ha giocato Duello potrà rispondere con un Bang! a sua volta, continuando ad oltranza. Chi perde il duello perde un punto-vita.
2	Indiani!	Ogni altro giocatore può rispondere con un Bang! o perdere un punto vita.
2	Diligenza	Pesca 2 carte.
2	Emporio	Prendi dal mazzo tante carte quanti sono i giocatori ancora in gioco, e disponile scoperte sul tavolo. Partendo da te e procedendo in senso orario, ognuno sceglie una carta e la aggiunge alla propria mano. .
1	Gatling	Spara a "tutti gli altri giocatori", indipendentemente dalla distanza. Gli altri giocatori (potranno ovviamente rispondere con un Mancato! o utilizzando il Barile).
1	Saloon	Aggiunge un punto vita a tutti i giocatori.
1	Wells Fargo	Pesca 3 carte.

Si gioca con 17 carte a sfondo blu:

N.	CARTA	EFFETTO
3	Prigione	Gioca su chi vuoi, ma non sullo sceriffo. Chi finisce in prigione prima di iniziare il suo turno, deve estrarre una carta. Se è di cuori può continuare, altrimenti perde il turno e la prigione viene scartata..
2	Barile	Quando hai in gioco questa carta puoi "estrarre!" quando sei il bersaglio di un BANG!: se esce Cuori sei Mancato! in caso contrario, non succede niente e puoi comunque giocare un Mancato!
2	Mustang	Quando hai in gioco un Mustang sei visto dagli altri a una distanza aumentata di +1. Tu invece continui a vedere gli altri alla distanza normale.
1	Mirino	Quando hai in gioco un Mustang sei visto dagli altri a una distanza aumentata di 1. Tu invece continui a vedere gli altri alla distanza normale.
1	Dinamite	Si innesca nel turno successivo del giocatore che la ha giocata. Prima di iniziare il turno, estrai. Se è compresa tra il 2 e il 9 di picche perdi 3 punti vita, altrimenti passala al giocatore alla tua sinistra ed inizia il tuo turno.
2	Volcanic	un'arma che consente di sparare (a distanza 1) quanti Bang! si vogliono in un solo turno
3	Schofield	Una pistola che consente di sparare ad avversari a distanza 2.
1	Winchester	Un fucile che consente di sparare ad avversari a distanza 5
1	Remington	Un fucile che consente di sparare ad avversari a distanza 3
1	Rev. Carabine	Una carabina che consente di sparare ad avversari a distanza 4

CARTE PER IL TORNEO BANG! DUEL

2 giocatori – Età consigliata 6/8 anni e principianti

Ruoli: 1 Sceriffo, 1 Fuorilegge.

Personaggi casuali, senza effetto. Ogni giocatore pesca due personaggi e ne sceglie con chi giocare.

Si gioca con 33 carte a sfondo marrone:

N.	CARTA	EFFETTO
15	Bang!	Spara ad un avversario a distanza raggiungibile. Serve per difendersi da duelli ed indiani.
5	Mancato!	Viene usata quando si riceve un Bang! e ne annulla l'effetto.
2	Birra	Puoi giocarla nel tuo turno, per recuperare un punto vita o fuori turno, per recuperare un punto vita quando gli avversari ti feriscono. La Birra non ha più nessun effetto se rimangono solo 2 personaggi in gioco.
2	Panico!	"Pesca una carta" da "un giocatore a distanza 1". Questa distanza non è modificata dalle armi, ma solo da carte tipo Mustang e/o Mirino.
2	Cat Balou	"Fai scartare una carta" in gioco o in mano a "un qualsiasi giocatore", indipendentemente dalla distanza.
1	Indiani!	Ogni altro giocatore può rispondere con un Bang! o perdere un punto vita.
1	Diligenza	Pesca 2 carte.
1	Gatling/Pugno	Spara a "tutti gli altri giocatori", indipendentemente dalla distanza./Dai un colpo a distanza 1. Gli altri giocatori potranno ovviamente rispondere con un Mancato!