

Bang! Regole di gioco!

BANG! è un gioco di società e da tavolo di sparatorie, in puro stile "Spaghetti Western", fra un gruppo di Fuorilegge e lo Sceriffo, che è l'obiettivo primario dei banditi. Lo Sceriffo è aiutato dai suoi Vice in incognito, ma c'è anche un Rinnegato che persegue i propri scopi! In BANG! hai uno di questi ruoli, e interpreti un personaggio ispirato alle più famose celebrità del West!

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore ha un suo preciso obiettivo:

Sceriffo: il suo compito è di eliminare tutti i Fuorilegge e il Rinnegato, riportando così l'ordine in città. Fuorilegge: vogliono eliminare lo Sceriffo, ma non hanno scrupoli a eliminarsi l'un l'altro per incassare le taglie sulle loro teste!

Vice: aiutano e proteggono lo Sceriffo, e perseguono i suoi stessi obiettivi, anche a costo della loro vita! Rinnegato: vuole diventare il nuovo Sceriffo; il suo compito è di rimanere l'ultimo personaggio in gioco.

PREPARAZIONE

Mischiate i personaggi e distribuitene due, scoperti, a ciascun giocatore. Ognuno sceglie con che personaggio giocare e gira il personaggio scartato per usarlo come segna-vita.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto il loro personaggio, mescolate i 5 ruoli e distribuitene uno, coperto, a ciascun giocatore. Lo Sceriffo rivela la propria carta e la tiene scoperta. Tutti gli altri guardano la propria carta ma mantengono segreto il loro ruolo.

Ciascuno prende tante pallottole quante ne sono indicate sul personaggio. Lo Sceriffo gioca tutta la partita con una pallottola/punto vita in più. Mischiate il mazzo di gioco. Ciascun giocatore riceve una mano di tante carte coperte quante sono le proprie pallottole. Le restanti carte formano il mazzo da cui pescare. Lasciate spazio per la pila degli scarti. A partire dallo sceriffo ogni giocatore annuncia il nome del proprio personaggio, e ne illustra le abilità.

IL GIOCO

Turno di gioco

Lo Sceriffo inizia. Si gioca a turno in senso orario. Ogni turno è diviso in tre fasi:

1. Pescare due carte

Pesca le prime due carte dalla cima del mazzo. Quando il mazzo finisce, rimischia gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare. N.B. In modalità torneo è attivo l'effetto giraMmazzo: ad ogni giro di mazzo, dopo il mescolamento, ogni giocatore perde un punto vita partendo dal giocatore che per primo deve pescare una carta

2. Giocare carte

Puoi giocare carte a tuo vantaggio, o contro gli altri, cercando di eliminare gli avversari. Puoi giocare carte solo durante il tuo turno (eccezione: Birra e Mancato!, vedi oltre). Non sei obbligato a giocare carte in questa fase. Puoi giocare quante carte vuoi; hai solo 3 limiti:

- puoi giocare solo 1 carta BANG! per turno; (si applica solo alle carte BANG! e non alle carte col simbolo)
- puoi avere in gioco solo 1 copia di ogni carta; (una carta è la copia di un'altra se ha lo stesso nome)
- puoi avere in gioco solo 1 arma. (quando giochi una nuova arma, scarta sempre la precedente)

Esempio. Se hai in gioco un Barile, non puoi metterne in gioco un altro, perché avresti due copie della stessa carta (cioè due carte con lo stesso nome).

Ci sono due tipi di carte: le carte a bordo marrone (= gioca e scarta) e le carte a bordo blu (= armi e altri oggetti).

Le carte a bordo marrone le giochi, applichi l'effetto e poi le metti direttamente negli scarti.

Le carte a bordo blu invece le giochi mettendole scoperte sul tavolo davanti a te (eccezione: Prigione). Le carte blu davanti a te sono dette quindi "in gioco". Il loro effetto dura fino a che esse non sono rimosse in qualche modo (ad es. con Cat Balou), o si verifica una condizione speciale (ad es. nel caso di Dinamite). Non c'è limite alle carte che puoi avere in gioco davanti a te, purché, come detto, non abbiano lo stesso nome.

3. Scartare le carte in eccesso

Finita la seconda fase, scarta dalla tua mano eventuali carte in eccesso. Ricorda che il numero massimo di carte che puoi avere in mano, alla fine del tuo turno, è pari ai tuoi punti vita correnti (cioè alle tue pallottole). A questo punto il turno è finito e il gioco prosegue in senso orario.

La distanza fra i giocatori

La distanza tra due giocatori è il numero minimo di posti che intercorrono fra essi, contando in senso orario o antiorario, come nella figura a lato. La distanza è importante, perché tutte le carte con il simbolo di un mirino ne tengono conto. Normalmente puoi raggiungere solo bersagli (cioè giocatori o altre carte) a distanza 1. Quando un giocatore viene eliminato non viene più conteggiato nella distanza, quindi può capitare che alcuni giocatori si "avvicinino" a causa dell'eliminazione di un altro.

Eliminazione di un personaggio

Quando perdi l'ultimo punto vita, se non giochi subito una Birra (vedi oltre) sei eliminato e la tua partita termina! In questo caso, mostra a tutti il tuo ruolo e scarta le carte che hai in mano e quelle in gioco davanti a te.

Penalità e ricompense

- Se lo Sceriffo elimina personalmente un Vice, lo Sceriffo deve scartare tutte le carte che ha in mano e in gioco davanti a sé.
- Chiunque elimini un Fuorilegge (anche un altro Fuorilegge!) ha diritto a pescare subito una ricompensa di 3 carte dal mazzo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- a) viene eliminato lo Sceriffo. Se è rimasto vivo solo il Rinnegato, egli vince; altrimenti vincono i Fuorilegge;
- b) vengono eliminati tutti i Fuorilegge e il Rinnegato. La vittoria spetta allo Sceriffo e ai suoi Vice.

Esempio 1. Vengono eliminati tutti i Fuorilegge ma il Rinnegato è ancora vivo. In questo caso la partita prosegue. Il Rinnegato dovrà vedersela a questo punto anche con i Vice ancora vivi che cercheranno di eliminarlo proteggendo lo Sceriffo!

Esempio 2. Viene eliminato lo Sceriffo ma tutti i Fuorilegge sono eliminati, e il Rinnegato e un Vice sono ancora vivi. La partita termina con la vittoria dei Fuorilegge, che hanno raggiunto il loro scopo a costo della loro stessa vita!

Più partite di seguito sullo stesso tavolo

Se giocate più partite una di seguito all'altra, chi è rimasto vivo può decidere di mantenere lo stesso personaggio (ma non le sue carte!) anche per la partita successiva, mentre i giocatori eliminati devono pescarne uno nuovo. Per dare la possibilità a tutti di ricoprire il ruolo di Sceriffo, si può decidere prima di iniziare di far "girare" tale ruolo fra i giocatori di partita in partita, assegnando gli altri ruoli a caso.

Estrarre!

Per determinare l'effetto di alcune carte (Barile, Prigione e Dinamite)devi scoprire la prima carta del mazzo, mettendola negli scarti. Se la carta scoperta ha nell'angolo in basso il seme (e l'eventuale valore) specificato, allora si ha l'effetto indicato. Altrimenti non si ha nessun effetto.

In breve, per giocare a Bang! ricorda che:

- ogni carta con il simbolo di Mancato! può essere usata per annullare gli effetti di una carta con il simbolo BANG!
- puoi giocare una sola carta BANG! per turno, ma non c'è limite alle carte che riportano il simbolo.
- non puoi avere due carte con lo stesso nome in gioco davanti a te.
- puoi avere una sola arma per volta, se non ne hai in gioco, hai sempre a disposizione una Colt .45 che spara a distanza 1.
- le armi non cambiano la distanza tra i giocatori, ma rappresentano solo la gittata di fuoco.
- quando restano solo due giocatori in gioco la Birra non ha più effetto.
- se stai perdendo l'ultimo punto vita, puoi giocare una Birra per evitare di essere eliminato, ma non il Saloon.

Come sempre, per qualsiasi dubbio, curiosità, o domanda rimaniamo a disposizione!

Buon gioco!!

Gli educatori ed i volontari di Casa Mia