



BANG!

THE DICE GAME



Contenuto

- 5 dadi
- 8 Ruoli: 1 Sceriffo, 2 Vice, 3 Fuorilegge, 2 Rinnegati
- 16 Personaggi (ciascuno con un'abilità speciale e un numero di punti vita)
- 6 carte riassuntive (per le facce dei dadi)
- 9 frecce degli indiani
- punti vita: pallottole (25 di valore 1, 15 di valore 3)
- queste regole



Scopo del gioco

Ogni giocatore ha un suo preciso obiettivo:

- **Sceriffo**: il suo compito è di eliminare tutti i Fuorilegge e i Rinnegati.
- **Fuorilegge**: deve eliminare lo Sceriffo.
- **Vice**: aiuta e protegge lo Sceriffo.
- **Rinnegato**: il suo compito è di rimanere l'ultimo personaggio in gioco.

Preparazione

1. A seconda del numero di giocatori, prendi i seguenti **ruoli**:
3 giocatori: vedi regole speciali più avanti
4 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 2 Fuorilegge
5 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 2 Fuorilegge, 1 Vice
6 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 3 Fuorilegge, 1 Vice
7 giocatori: 1 Sceriffo, 1 Rinnegato, 3 Fuorilegge, 2 Vice
8 giocatori: 1 Sceriffo, 2 Rinnegati, 3 Fuorilegge, 2 Vice
Mescola i ruoli e danne uno a faccia in giù, a ogni giocatore.
2. Lo **Sceriffo rivela** la propria carta e la tiene **scoperta**. Tutti gli altri guardano il proprio ruolo ma lo mantengono **segreto**.
3. Mischia i **personaggi** e danne uno, **scoperto**, a ciascun giocatore. Ognuno annuncia il nome del proprio personaggio, e ne illustra le abilità. Ogni personaggio ha delle abilità speciali che ti rendono unico.
4. Ciascuno prende un totale di **pallottole** come indicato sul personaggio. Lo **Sceriffo** gioca la partita con **due pallottole in più**. Le pallottole rappresentano i tuoi **punti vita**, cioè quanti colpi puoi subire prima di essere eliminato dal gioco. Tieni le pallottole avanzate in una pila sul tavolo.
5. Tieni le **carte riassuntive** a portata di mano. Puoi consultarle se hai dei dubbi sui risultati dei dadi.
6. Metti le **9 frecce degli indiani** in un mucchietto in mezzo al tavolo.
7. Riponi ruoli e personaggi non utilizzati nella scatola.
8. Lo Sceriffo prende i cinque **dadi** e inizia la partita.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Al tuo turno:

- tira i cinque dadi
- poi, scegli se tenere i risultati o se ritirare alcuni o tutti i dadi, un massimo di due volte. Se tiri una terza volta, puoi anche scegliere di lanciare i dadi che non hai ritirato la seconda volta. Dopo il terzo tiro, **devi** accettare quello che ottieni.
- Quando sei soddisfatto del tiro (o non puoi più ritirare) applica i risultati dei dadi.
- Dopodiché il turno termina e tocca al giocatore alla tua sinistra.

Importante: la **Dinamite** non può essere ritirata (vedi avanti).

Nota: la **Freccia** deve essere applicata **subito dopo il tiro** (vedi avanti).

Pallottole e frecce

A meno che un'abilità dica diversamente, quando guadagni un punto vita (pallottola) o una freccia, prendile dalla pila centrale. Se perdi un punto vita o una freccia, restituiscile alla pila centrale. In ogni momento puoi cambiare con la pila tre gettoni da una pallottola con uno da tre, e viceversa.

I dadi

I dadi hanno sei facce con simboli diversi. Ogni simbolo ha un effetto differente. Per ogni dado **devi** applicare le regole che seguono, in ordine. Non è possibile ignorare un risultato: devi usarli tutti!



1. Freccia. Questo simbolo va risolto **non appena tirato**, non alla fine del turno. Prendi una freccia (una per ogni risultato ottenuto) e mettila di fronte a te. **Puoi** ritirare questo dado se hai lanci rimasti. Se prendi l'ultima freccia, gli Indiani attaccano e **ogni** giocatore perde un punto vita per **ciascuna** freccia che ha di fronte a sé. Dopo l'attacco, tutti i giocatori scartano le proprie frecce e il tuo turno riprende.



2. Dinamite. **Non può essere ritirata!** Se ne tiri tre o più, il tuo turno finisce subito e perdi un punto vita. Gli altri risultati ottenuti vengono comunque applicati.



3A. Mirino "1". Scegli il giocatore alla tua destra o alla tua sinistra: quel giocatore perde un punto vita.



3B. Mirino "2". Scegli il giocatore esattamente due posti alla tua destra o sinistra: quel giocatore perde un punto vita. Con soli due o tre giocatori, questo risultato conta come ①.

Importante. ① e ② si applicano allo stesso tempo. Quando conti i posti, **non** includere i giocatori eliminati.



5. Birra. Scegli un giocatore: quel giocatore guadagna un punto vita. Puoi anche scegliere te stesso. Non puoi mai avere più punti vita di quanti ne avevi all'inizio della partita. Se scegli qualcuno col massimo dei punti vita, questo risultato è sprecato.



6. Gatling. Se ne tiri tre o più, attivi la Gatling Gun e tutti gli altri giocatori perdono un punto vita. Inoltre, tu scarti tutte le tue frecce.

Esempio. Lo Sceriffo ha 6 punti vita, e 1 freccia. Tira . Prima di tutto, deve prendere 2 frecce. Ce n'è solo una nel mucchietto, quindi la prende, e gli indiani attaccano: ogni giocatore perde un punto vita per freccia; lo Sceriffo ne perde 2. Poi, tutti scartano le frecce, e lo Sceriffo prende la seconda freccia (ci sono 8 frecce nel mucchietto, ora). Ha 4 punti vita e 1 freccia.

non può essere ritirata e lo Sceriffo decide di tenere ① e ritirare . Ottiene . Siccome gli piacerebbe sparare con la Gatling, sceglie di tenere e di ritirare , e ① che aveva tenuto prima. Ottiene . Visto che ha ritirato due volte, ora deve fermarsi. Il tiro finale è quindi: . Deve quindi sparare a un giocatore a due posti di distanza, poi tutti i giocatori tranne lui perdono un punto vita, e lui scarta la freccia che ha. Ha ora 4 punti vita e 0 frecce.

Finire i punti vita: eliminazione di un giocatore

Se perdi l'ultimo punto vita sei eliminato dal gioco. Mostra il tuo ruolo a tutti, e scarta le tue frecce. Quando sei eliminato non partecipi al gioco, ma se la tua squadra vince, vinci anche tu!

Fine della partita

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

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

Nota: con 8 giocatori, ciascuno dei due Rinnegati gioca per sé e vince se rimane l'ultimo personaggio in vita. Pertanto, se si arriva a un punto in cui lo Sceriffo è solo contro i due Rinnegati e lo Sceriffo viene eliminato per primo, la vittoria è dei Fuorilegge!

Esempio. Vengono eliminati tutti i Fuorilegge ma un 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. Viene eliminato lo Sceriffo ma tutti i Fuorilegge sono eliminati, e un 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!

Esempio. Tutti i giocatori vengono eliminati allo stesso tempo. I Fuorilegge vincono!

Regole speciali per 3 giocatori

Prendi le carte ruolo di Vice, Fuorilegge e Rinnegato e danna a caso una a ogni giocatore, lasciandole però **scoperte** sul tavolo. Ognuno conosce il ruolo degli altri. Ogni ruolo ha un obiettivo diverso:

- il **Vice** deve eliminare il Rinnegato;
- il **Rinnegato** deve eliminare il Fuorilegge;
- il **Fuorilegge** deve eliminare il Vice.

Il gioco è identico a quanto visto sopra; il Vice inizia. Vinci non appena raggiungi il tuo obiettivo, purché tu abbia **eliminato di persona** il tuo bersaglio: ad esempio, come Vice devi eliminare di persona il Rinnegato. Se il colpo fatale viene dato dall'altro giocatore, l'obiettivo per entrambi i sopravvissuti diventa quello di rimanere l'ultimo personaggio in vita. Per esempio, se il Rinnegato viene eliminato dal Fuorilegge anziché dal Vice, il Vice non ha ancora vinto: per farlo deve eliminare anche il Fuorilegge (che a sua volta deve eliminare il Vice...).



I PERSONAGGI



BART CASSIDY (8)

Puoi prendere una freccia invece di perdere un punto vita (ad eccezione di Indiani e Dinamite). *Non puoi usare questa abilità se perdi un punto vita a causa degli Indiani o della Dinamite, ma solo con ①, ② o la Gatling Gun. Non puoi usare questa abilità per prendere l'ultima freccia del mucchietto.*



BLACK JACK (8)

Puoi ritirare ① (non se ne tiri tre o più!) *Se tiri tre o più Dinamiti assieme (o in totale, se non le avevi ritirate), segui le normali regole (il tuo turno finisce, ecc.).*



CALAMITY JANET (8)

Puoi usare ① come ② e viceversa.



EL GRINGO (7)

Quando un giocatore ti fa perdere uno o più punti vita, prende una freccia. *Sono esclusi i punti vita persi a causa degli Indiani o della Dinamite.*



JESSE JONES (9)

Se hai quattro punti vita o meno, ne guadagni due se usi ① per te stesso. *Per esempio, se hai quattro punti vita e usi due birre, guadagni quattro punti vita.*



JOURDONNAIS (7)

Non perdi mai più di un punto vita a causa degli Indiani.



KIT CARLSON (7)

Per ogni ①, puoi scartare una freccia di qualunque giocatore. *Puoi anche scartare le tue, se vuoi. Se tiri tre ① scarti tutte le tue frecce, più tre di uno o più giocatori (ovviamente togli anche un punto vita a tutti gli altri).*



LUCKY DUKE (8)

Puoi tirare i dadi una volta in più. *Nel tuo turno, puoi tirare i dadi fino a quattro volte.*



PAUL REGRET (9)

Non perdi mai punti vita a causa della Gatling Gun.



PEDRO RAMIREZ (8)

Ogni volta che perdi un punto vita, puoi scartare una tua freccia. *Quando usi questa abilità, perdi comunque il punto vita.*



ROSE DOOLAN (9)

Puoi usare ① o ② per giocatori seduti un posto più avanti. *Con ① puoi colpire un giocatore fino a due posti di distanza, e con ② un giocatore a due o tre posti di distanza.*



SID KETCHUM (8)

All'inizio del tuo turno, un giocatore a tua scelta guadagna un punto vita. *Puoi anche scegliere te stesso.*



SLAB THE KILLER (8)

Una volta per turno, puoi usare una ① per raddoppiare un ① o un ②. *Il dado che raddoppi toglie due punti vita a uno stesso giocatore (non puoi scegliere due giocatori diversi). La ① in questo caso **non** dà punti vita.*



SUZY LAFAYETTE (8)

Se non hai tirato ① o ②, guadagni due punti vita. *Contano solo i dadi alla fine del turno, non i risultati ottenuti tra i vari lanci.*



VULTURE SAM (9)

Ogni volta che un altro giocatore viene eliminato, guadagni due punti vita.



WILLY THE KID (8)

Ti bastano ① ② per attivare la Gatling Gun. *Puoi attivare la Gatling Gun una sola volta per turno, anche se tiri più di due ①.*

Ideazione: Michael Palm, Lukas Zach
Sviluppo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra
Illustrazioni: Riccardo Pieruccini
Colori: Andrea Medri
Design: Lucia Roscini

Un ringraziamento a tutti i play-tester, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. Un particolare ringraziamento ad Andrea Gambelunghe. Gli autori desiderano ringraziare specialmente Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini e Tom.



BANG!® The Dice Game
 Copyright © MMXIII
 daVinci Editrice S.r.l.
 Via C. Bozza, 8
 06073 - Corciano - Italy
 Tutti i diritti riservati.