

# **BANG!**

## **Regole in solitario**

Versione 1.2

### *Scopo del gioco*

il giocatore impersona lo sceriffo che deve uccidere in duello 3 fuorilegge (un po' come tanti film western); lo sceriffo deve essere l'ultimo a sopravvivere ed eliminare tutti gli altri personaggi. Qualora i fuorilegge eliminassero invece lo sceriffo la partita è persa.

### *Preparazione*

Si gioca utilizzando unicamente la carta ruolo sceriffo e quelle dei 3 fuorilegge (eccezione: vedi regole avanzate).

Dal mazzo delle carte di gioco vanno eliminate le carte dal bordo blu con il cavallo appaloosa (-1) e mustang (+1).

Si mescolano le carte personaggio e si estrae a caso, mettendola sul tavolo, una carta per lo sceriffo e due per i fuorilegge; lo sceriffo va collocato di fronte a se, mentre il primo fuorilegge sul tavolo più in alto a sinistra. Il fuorilegge restante, scelti a caso, va inserito invece nel mazzo delle carte da giocare e verrà quindi estratto più avanti durante il gioco.

Come nel gioco originale ogni personaggio ha un numero di pallottole stabilito dalla propria carta, mentre lo sceriffo ha una pallottola in più.

Si mischia infine il mazzo delle carte da giocare e si pone in un lato del tavolo.

### *I personaggi*

Per non complicare troppo il gioco in solitario le caratteristiche speciali dei personaggi nel gioco solitario di base non sono considerate. Sono utilizzate invece nelle regole avanzate indicate più avanti.

Le pallottole vita come nel gioco normale indicano quante carte devono essere collocate scoperte di fronte ad ogni personaggio ad ogni turno.

### *Il gioco*

Il gioco in solitario avviene in contemporanea ed a carte scoperte in una serie successiva di turni.

Il turno in solitario è diviso in 5 fasi:

1. verifica della Dinamite
2. verifica delle Prigioni
3. colloca le carte scoperte.
4. giocare le carte
  - a. Carte con il bordo BLU
  - b. Carte con il bordo marrone diverse da BANG! MANCATO e BIRRA
  - c. Carte BANG! e MANCATO
  - d. Carte BIRRA
5. fine del turno.

Le carte nella fase 4 possono essere giocate per tipologia in qualunque ordine, eventualmente tornando più volte sullo stesso personaggio. Poiché lo scopo del gioco è lasciare in vita lo sceriffo le carte dovrebbero essere giocate in modo da dare a lui il massimo vantaggio possibile nella sequenza, cercando quindi di dare il maggior danno diretto od indiretto ai fuorilegge.

Ci sono poi alcune carte della fase 4.b. che obbligano immediatamente a tornare alla fase 4.a.: esse sono EMPORIO, DILIGENZA e WELLS FARGO. Infatti, qualora vengano pescate in questa fase carte BLU, la fase del gioco, dopo aver esaurito l'uso della carta (es. la carta EMPORIO deve permettere a tutti di avere comunque una carta attribuita) obbliga a tornare indietro nella sequenza.

Per le caratteristiche speciali dei personaggi che alterano la fase 4 vedere le regole avanzate.

#### *Verifica della dinamite*

In questa fase, come nel gioco di base, il personaggio che ha collocato vicino a se la dinamite estrae una carta dal mazzo e verifica se la dinamite esplose. Se esplose il personaggio perde 3 punti vita e va scartata. La dinamite, se inesplosa, passa al giocatore a sinistra in senso antiorario interessando anche lo sceriffo.

#### *Verifica delle prigioni*

In questa fase, come nel gioco di base, il personaggio che ha collocato vicino a se la Prigione estrae una carta dal mazzo e verifica se riesce ad evadere dalla prigione. Se riesce la carta va scartata.

#### *Collocare le carte scoperte*

Vengono collocate tante carte scoperte davanti ad ogni personaggio in gioco quante sono le carte pallottola vita rimaste. Se il mazzo finisce viene rimescolato con gli scarti in modo da formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Se durante questa fase viene estratto dal mazzo un nuovo fuorilegge, il fuorilegge non riceverà immediatamente carte scoperte, ma verrà considerato in gioco solo AD INIZIO DEL turno successivo (cioè lo sceriffo non può sparargli né giocare altre carte contro di lui).



Figura 1 - Un esempio di partita in solitario. In alto le carte ruolo fuorilegge, sotto le carte personaggio. Le carte da gioco scoperte vanno collocate sotto ogni personaggio. Da notare che la carta blu Arma da 3 è a fianco dello sceriffo che può giocare quindi fino a 4 carte BANG! mentre il fuorilegge in centro per rispettare la sequenza collegherà la sua carta Arma come prima giocata. Dalle carte non è stato ancora estratto il 3° fuorilegge.

*Giocare le carte*

Il turno di gioco deve prendere in considerazione contemporaneamente tutti i personaggi

Le carte scoperte davanti ai personaggi possono essere giocate a scelta in qualsiasi ordine si desidera purchè venga rispettata obbligatoriamente la seguente sequenza:

- prima devono essere giocate una per volta tutte le carte scoperte con il bordo BLU, secondo la sequenza che si desidera.
- successivamente devono essere giocate una per volta tutte le altre carte scoperte (ad eccezione delle carte BANG! MANCATO e BIRRA) secondo la sequenza desiderata.
- di seguito devono essere giocate tutte le carte BANG! e le relative carte MANCATO scoperte
- infine devono essere giocate una per volta tutte le carte BIRRA scoperte.

La sequenza può essere alterata tuttavia solamente dalle seguenti carte EMPORIO, WELLS FARGO, DILIGENZA ed alcune abilità speciali dei personaggi (Suzy Lafayette e Bart Cassidy). In questo caso se le carte pescate sono della tipologia di carte precedente, occorre immediatamente sospendere la sequenza e riprendere dal giocare nuovamente ed obbligatoriamente le carte con il bordo BLU (se ci sono e poi via via le altre).

Alla fine del turno non saranno più presenti carte giocabili davanti ad ogni personaggio (rimarranno infatti solo le carte BANG! coperte dalle carte MANCATO che le hanno neutralizzate che verranno subito definitivamente scartate).

Se una carta scoperta non risulta possibile giocarla in nessun modo va scartata (ad esempio la carta prigione scoperta di fronte ad un fuorilegge perché può essere giocata solo dallo sceriffo).

E' ammessa una sola carta ARMA con il bordo BLU vicino ad ogni personaggio.  
Nessuno può avere davanti a se due carte uguali (fra le blu) come nelle regole originali.

All'inizio del gioco può essere giocata una carta BANG! per ogni personaggio. Il numero di carte BANG! può essere aumentato per ogni personaggio dalle carte con il bordo BLU che vengono giocate di fianco (vedere il capitolo relativo).

I fuorilegge sparano SOLO allo sceriffo mentre lo sceriffo può sparare a tutti i fuorilegge. TUTTI I COLPI SONO EFFETTUATI A DISTANZA 1 (senza eccezioni); i fuorilegge quindi non si sparano fra loro.

Le carte BANG! e MANCATO si giocano contemporaneamente cioè ad esempio se lo sceriffo usa una carta BANG! scoperta contro un fuorilegge, il fuorilegge può neutralizzarla con una propria carta MANCATO e così via. Per tenere traccia dei BANG! giocati da ogni personaggio la carta MANCATO che lo neutralizza deve essere collocate sopra la carta BANG! che viene utilizzata per sparare. Alla fine quindi rimarranno scoperte solo le carte BANG! non neutralizzabili; sono quelle che andranno a segno. Si ricorda che il numero di carte BANG! giocabili per ogni personaggio è aumentato per effetto delle carte con il bordo BLU collocate a fianco di ciascun personaggio, altrimenti le carte BANG! in eccesso vanno scartate.

*Fine turno*

Quando tutte le carte scoperte davanti ai personaggi sono finite, allora il turno termina e si rigioca un nuovo turno partendo dalla fase 1. Si scartano definitivamente le carte BANG! e le relative carte MANCATO. Se nel turno precedente sono stati collocati nuovi fuorilegge, i nuovi fuorilegge riceveranno tante carte scoperte pari alle proprie pallottole vita. Se un fuorilegge o lo sceriffo già in

gioco avrà ridotto le sue pallottole per effetto dei colpi andati a segno, riceverà nel nuovo turno alla fase 1 tante carte pari al numero di pallottole vita rimaste, come nel gioco originale.

Il gioco quindi riprenderà dalla fase 1.

### *Eliminazione di un personaggio*

Lo sceriffo od un qualsiasi fuorilegge può sempre recuperare con la carta BIRRA l'ultima pallottola come nelle regole ordinarie, altrimenti va eliminato dal gioco. Un personaggio senza pallottole verrà quindi eliminato definitivamente solo dopo aver giocato l'ultima carta birra scoperta.

### *Ricompense*

Se lo sceriffo elimina un fuorilegge ha diritto a ricevere 2 carte scoperte il turno successivo.

### *Fine della partita*

La partita termina quando:

- lo sceriffo elimina tutti i fuorilegge in gioco – in questo caso si vince la partita
- i fuorilegge eliminano lo sceriffo – in questo caso si perde la partita

Se rimangono alcuni fuorilegge nel mazzo di carte e vengono eliminati i fuorilegge in gioco lo sceriffo vince ugualmente la partita.

### *Le carte*

Si ricorda che nel gioco in solitario la distanza fra tutti i personaggi è 1 e non ci sono modifiche.

Le carte con il bordo BLU rispetto al gioco originale devono cambiare significato: il numero stampato sopra le stesse rappresenta il numero di carte BANG! che il personaggio (sceriffo o fuorilegge) può giocare durante un turno di gioco in aggiunta al primo che gli spetta di base.

Ad esempio una carta Remington collocata di fianco allo sceriffo aumenta di 3 carte BANG! portando a 4 il totale di carte BANG! che lo sceriffo può giocare contro i vari fuorilegge in gioco.

*Mustang* – deve essere scartata dal mazzo

*Appaloosa* – deve essere scartata dal mazzo

*Armi* - permettono aumentare le carte BANG! che possono essere giocate dal personaggio in base al valore della carta. Si ricorda che è ammessa una sola carta arma vicino al personaggio.

*BANG!* e *Mancato* – hanno lo stesso uso del gioco originale e se possibile vanno giocate contemporaneamente. Ogni carta mancato elimina una carta BANG! dell'avversario (si ricorda che la distanza per il gioco in solitario è 1 per tutti i personaggi);

*Birra* – ha lo stesso uso del gioco originale ed è la carta che si gioca per ultima e può recuperare una pallottola vita dal personaggio specie se è l'ultima rimasta (il personaggio muore solo se non può essere recuperata l'ultima pallottola con una carta birra).

*Barile* – ha lo stesso uso del gioco originale

*Cat Balou* – ha lo stesso uso del gioco originale

*Dynamite* – ha lo stesso uso del gioco originale e segue il senso orario partendo dal personaggio che l’ha giocata per primo.

*Duello* – ha senso solo fra sceriffo ed un fuorilegge ed ha lo stesso uso del gioco originale

*Emporio* – ha lo stesso uso del gioco originale, spetta al giocatore scegliere a chi attribuire le carte ai personaggi partendo da quello che l’ha giocata e proseguendo in senso orario.

*Diligenza* – ha lo stesso uso del gioco originale

*Indiani!* – ha lo stesso uso del gioco originale e cioè ogni giocatore deve rispondere con una carta BANG! oppure perde un punto vita. Né i *mancato* né il *barile* hanno effetto.

*Panico* – ha lo stesso uso del gioco originale e cioè si può spostare a caso una carta fra quelle al di sotto di un personaggio portandola in gioco sotto il personaggio che l’ha giocata oppure, a scelta, spostare quelle BLU a lato di ogni personaggio (i Fuorilegge dallo Sceriffo, lo Sceriffo dai Fuorilegge).

*Prigione* - ha lo stesso uso del gioco originale, quindi può essere giocata SOLO dallo sceriffo nei confronti di un fuorilegge.

*Saloon* – ha lo stesso uso del gioco originale e cioè se viene giocata tutti i personaggi recuperano un punto vita;

*Volcanic* – vale come una carta ARMA qualsiasi e non come il gioco originale.

## Regole in solitario

### AVANZATE

E' possibile complicare o semplificare il gioco in solitario adottando le seguenti regole;

- Per complicare il gioco è possibile aggiungere il rinnegato che va giocato come quarto fuorilegge ed aggiunto ad inizio gioco al mazzo delle carte.
- Per semplificare invece il gioco si può mettere sul tavolo all'inizio un solo fuorilegge e mescolare i due restanti nel mazzo delle carte.

### *I personaggi*

Per complicare ulteriormente il gioco in solitario si possono usare per ogni personaggio le caratteristiche speciali previste dal gioco originale con le seguenti modifiche:

*Burt Cassidy* – Ogni volta che viene ferito pesca una carta. Poiché questo avviene nella fase 4c., l'estrazione di una carta BLU o una carta diversa da BANG!, MANCATO o BIRRA obbligare a tornare a giocare la fase 4.a in base alla tipologia di carta estratta.

*Calamity Janet* – Non si applica il limite della Volcanic ma quello di base delle carte ARMI con bordo BLU.

*Paul Regret* – Può essere colpito solo con 2 carte BANG! invece di 1.

*Rose Doolan* – può giocare 2 carte BANG! di base invece di 1 (n.d.r. è diverso ma non si può fare altrimenti).

*Suzy Lafayette* – non appena rimane senza carte scoperte di fronte a se pesca immediatamente una carta dal mazzo. Questo obbliga a tornare a giocare immediatamente dalla fase 4.a in base alla tipologia di carta estratta.

*Willy the kid* – Nel suo turno può usare un qualsiasi numero di carte BANG! e perciò per lui le carte ARMI sono inutili.

*Luca Revello*