

BANG! FAQ v. 3.0
di Emiliano Sciarra

Indice:

Generiche 1, 7, 8, 12, 13, 27, 30

Appaloosa 5

BANG! 6

Barile 16

Birra 15, 17

Cavallo 5

Dinamite 14, 29

Duello 6, 21, 23, 24, 26

Gatling 2, 3, 20

Indiani! 31

Maestrina 28

Panico! 4, 28

Prigione 15

Saloon 9, 10, 11

Burt Cassidy 18

Calamity Janet 21

El Gringo 23, 25

Lucky Duke 30

Slab the Killer 20, 22

Suzy Lafayette 22, 24, 25

Vulture Sam 14, 19

Q1. I giocatori possono parlare durante il gioco?

A. Certamente! È uno degli aspetti più divertenti del gioco. Tuttavia, ci si deve astenere dal porre domande legate direttamente alle carte da giocare (ad esempio non è consentito chiedere allo Sceriffo se è il caso o meno di giocare una Gatling).

Q2. Come funziona la Gatling?

A. L'effetto della Gatling è quello di colpire indistintamente tutti gli altri giocatori con un BANG!. Questo colpo può essere annullato da ciascuno con una carta Mancato! o tramite l'effetto di un Barile.

Q3. Posso giocare una carta BANG! se ho giocato una Gatling nello stesso turno?

A. Sì. Benché l'effetto delle due carte sia simile, la Gatling non è una carta BANG!.

Q4. Posso scegliere un giocatore a distanza maggiore di 1 per giocare un Panico! se ho un'arma in gioco?

A. No. Le armi non modificano la distanza fra i giocatori, ma permettono semplicemente di raggiungere giocatori più lontani tramite le carte BANG!. D'altro canto, le carte che modificano la distanza vera e propria (Cavallo e Appaloosa, oppure le abilità di Rose Doolan e Paul Regret) vanno invece considerate.

Q5. Posso avere un Cavallo e un Appaloosa contemporaneamente in gioco?

A. Sì: non hanno lo stesso nome.

Q6. Posso giocare un BANG! se nello stesso turno ho dovuto usare una o più carte BANG! per un Duello?

A. Sì. Le carte BANG! usate per il Duello non sono "giocate" ma "scartate".

Q7. Quando un giocatore è eliminato, in che ordine finiscono le sue carte negli scarti?

A. Il giocatore eliminato sceglie l'ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti.

Q8. Posso influenzare le carte "ruolo" o "personaggio" durante il gioco?

A. No! Queste carte non possono mai essere cambiate o scartate.

Q9. Qual è l'effetto esatto del Saloon?

A. L'effetto complessivo è che tutti i giocatori riguadagnano

indistintamente un punto vita.

Q10. Posso giocare un Saloon fuori turno se sto perdendo il mio ultimo punto vita?

A. No. A differenza della Birra, il Saloon può essere giocato solo nella fase 2 del proprio turno, e solo se si possono giocare carte. Per esempio, se si perde l'ultimo punto vita dopo un Duello nel proprio turno, si è eliminati prima di avere la possibilità di giocare il Saloon.

Q11. Se sono eliminato, riguadagno un punto vita tornando in vita se qualcuno gioca il Saloon?

A. Ovviamente no! Gli effetti delle carte che colpiscono "tutti gli altri giocatori" si applicano solo a quelli in gioco.

Q12. Posso scartare carte volontariamente?

A. No, né quelle nella propria mano né quelle di fronte a sé. Solo il personaggio Sid Ketchum può scartare esattamente 3 carte dalla propria mano quando vuole per riguadagnare un punto vita.

Q13. Posso giocare una carta mentre l'effetto di un'altra non è ancora terminato (per esempio, giocare un Panico! mentre il giocatore sta scegliendo quale carta pescare per un Emporio)?

A. No. Prima di giocare una carta bisogna attendere che la carta precedente abbia terminato tutti i propri effetti.

Q14. Se la Dinamite esplode eliminando un giocatore, il personaggio Vulture Sam prende questa carta assieme alle altre del giocatore eliminato?

A. No. L'effetto completo della Dinamite prevede di scartarla quando esplode. Quindi quando Vulture Sam prende tutte le carte del giocatore eliminato, la Dinamite non è già più in gioco.

Q15. Chi è in Prigione può giocare una Birra?

A. Solo se sta perdendo l'ultimo punto vita. Chi è in prigione salta le fasi 1 e 2 del suo turno e dunque non può giocare carte normalmente.

Q16. Posso cancellare un BANG! con un Barile che ho in mano?

A. No. La carta Barile ha effetto solo se è già in gioco. Non è molto utile se tenuta in mano.

Q17. Posso giocare una Birra se sono al massimo dei punti vita?

A. Sì. La Birra semplicemente non ha effetto.

Q18. Se Burt Cassidy perde il suo ultimo punto vita, pesca la carta dal mazzo?

A. Solo se, immediatamente dopo aver subito la ferita fatale, gioca una Birra, restando così vivo per pescare la carta.

Q19. Se Vulture Sam come Sceriffo elimina un Vice, deve pescare le carte del giocatore eliminato prima o dopo aver scartato tutte le proprie?

A. Prima pesca tutte le carte del Vice eliminato. Poi scarta tutte le carte in mano e quelle davanti a sé (comprese quindi quelle appena pescate dal Vice).

Q20. Se Slab the Killer gioca una Gatling, quante carte Mancato! sono necessarie per evitare di essere colpiti?

A. Una sola. L'abilità di Slab the Killer si applica solo alle carte BANG!.

Q21. Durante un Duello, Calamity Janet può giocare le carte Mancato! al posto dei BANG?

A. Sì.

Q22. Slab the Killer gioca un BANG! su Suzy Lafayette che ha un Mancato! in mano, e lo gioca. Suzy Lafayette può pescare la carta quando rimane senza carte in mano per cercare di prendere un altro Mancato?

A. Sì.

Q23. El Gringo gioca un Duello e perde. Deve pescare la carta dall'avversario?

A. No: El Gringo pesca una carta dal giocatore che ha giocato la carta che

gli ha fatto perdere un punto vita. Poiché il Duello è stato giocato da lui stesso, la sua abilità non ha effetto.

Q24. Se Suzy Lafayette gioca il Duello, che è la sua ultima carta, può pescarne un'altra prima che finisca il Duello?

A. No, deve attendere che l'effetto del Duello sia terminato.

Q25. Cosa succede se Suzy Lafayette ferisce El Gringo usando l'ultima carta che ha in mano?

A. Dopo che El Gringo ha perso il punto vita, vengono attivate entrambe le abilità dei personaggi: prima Suzy Lafayette (che è di mano), che quindi pesca una carta. Poi El Gringo pesca la carta in mano a Suzy Lafayette la quale, ora che è nuovamente rimasta senza carte in mano, ne pesca un'altra.

Q26. Se un Fuorilegge gioca un Duello e perde, il giocatore che ha vinto il Duello può pescare le 3 carte?

A. No. La ricompensa di 3 carte per l'eliminazione di un Fuorilegge spetta al giocatore che ha giocato la carta che ha effettivamente tolto l'ultimo punto vita al Fuorilegge. Poiché il Duello è stato giocato dallo stesso Fuorilegge, nessuno ha diritto alla ricompensa.

Q27. Cosa succede se un giocatore dimentica di applicare l'effetto di una carta (ad esempio un Barile) oppure un'abilità del suo personaggio?

A. Innanzitutto ricordate che alcune abilità o effetti non sono obbligatorie (ad esempio quella di Jourdonnais). In ogni caso se un giocatore dimentica di applicare anche un effetto obbligatorio, può rimediare all'errore prima che venga giocata una qualsiasi altra carta. Dopodiché, qualsiasi comportamento adottato viene passato come regolare e non può più essere modificato.

Q28. Posso usare Maestrina e Panico! su carte già in gioco?

A. Certo. La Maestrina può essere usata su una carta in mano ad un avversario (scegliendola casualmente) oppure su una qualsiasi in gioco, a scelta di chi gioca questa carta. Lo stesso per il Panico!, ma la carta scelta va aggiunta alla propria mano (da qui può essere giocata, o tenuta, o scartata, come una qualsiasi altra carta); inoltre il Panico! può colpire solo giocatori a distanza 1.

Q29. E' obbligatorio giocare la Dinamite quando qualcuno la pesca?

A. Assolutamente no.

Q30. Si può "estrarre!" più di una volta nello stesso frangente?

A. No, sarebbe troppo facile... Si può "estrarre", quando richiesto, una sola volta, a meno che non abbiate il personaggio Lucky Duke che vi consente di estrarre due carte e scegliere quale delle due considerare valida.

Q31. E' obbligatorio scartare un BANG! in risposta agli "Indiani!", se possibile?

A. Contrariamente a quanto indicato sul manuale, in effetti è possibile scegliere di subire il colpo degli Indiani anche se si ha un BANG! in mano. Tuttavia, molto raramente qualcuno vorrà comportarsi in questo modo.