



# BANG! KOCKAJÁTÉK



## A játék tartalma

• 5 dobókocka



• 8 szerepkártya: 1 seriff, 2 seriffhelyettes, 3 bandita, 2 renegát



• 16 karakterkártya (eltérő különleges képességekkel és életerővel)



• 6 összefoglaló kártya

(a kockákon lévő szimbólumok magyarázatával)

• 9 nyilvesszó lapka



• Tölténykorongok az életerő jelzésére (25 db 1-es és 15 db 3-as értékű)



• Ez a játékszabály

## A játék célja

Minden játékost más-más cél vezérel, a szerepkártyájától függően:

- **Seriff:** le kell számolnia a banditákkal és a renegátokkal;
- **Banditák:** le kell lőniük a seriffet;
- **Seriffhelyettesek:** a seriffet kell segíteniük és védeniük;
- **Renegát:** célja a játékban utolsóként életben maradni.

## Előkészületek

1. Vegyünk a kezünkbe a játékosok számának megfelelő számú **karakterkártyát**, a következő elosztásban:

3 játékos esetén: lásd a speciális szabályokat később

4 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita

5 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 2 bandita, 1 seriffhelyettes

6 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 1 seriffhelyettes

7 játékos esetén: 1 seriff, 1 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes

8 játékos esetén: 1 seriff, 2 renegát, 3 bandita, 2 seriffhelyettes

Keverjük meg a szerepkártyákat, és osszuk képpel lefelé fordítva egyet-egyet minden játékosnak!

2. A **seriff fedje fel kiletét**, és fordítsa a lapját **képpel felfelé!** A többi játékos is nézze meg a saját szerepét, de **tartsa titokban!**

3. Keverjük meg a **karakterkártyákat**, és osszuk egyet-egyet minden játékosnak, **képpel felfelé!** A játékosok ekkor bemonadják karakterük nevét, és felolvassák a képességüket. Minden karakternek egyedi, csak rá jellemző különleges képessége van.

4. Mindegyik játékos a karakterkártyán feltüntetett számú **töltényt** kap, **kivéve a seriffet, aki kettővel többet.** Ezek a töltények jelölik a **karakterek életerejét**, vagyis hogy hány lövést bírnak ki, mielőtt kiesnének. A maradék töltényeket tegyék az asztal közepére.

5. Tegyük magunk mellé az **összefoglaló kártyákat**. Ha kérdés merülne fel játék közben valamelyik dobással kapcsolatban, ezen választ találunk rá.

6. Tegyük a kilenc **nyilvesszólapkát** az asztal közepére.

7. A maradék szerep- és karakterkártyákat tegyük vissza a dobozba.

8. A seriff vegye magához az öt **dobókockát**, és kezdje el a játékot!

## A játék menete

A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben követik egymást. A soron következő játékos az alábbiakat teszi:

• Dob az öt dobókockával

• Ezután dönthet úgy, hogy a kockák közül egyet vagy többet újradoz. Legfeljebb két újradozásra lehet. Ha harmadszor is dob, akkor olyan kockát is **újradozhat**, amelyet az első dobás után nem dobott újra. A harmadik dobás eredményét el **kell** fogadnia.

• Ha nem tud vagy nem akar többször dobni, akkor végrehajtja a dobókockákon jelzett hatásokat.

• Ezután a játékos köre véget ér, és a tőle balra ülő játékos kerül sorra.

**Fontos:** a dobott **Dinamitot nem dozhatók újra** (lásd később).

**Megjegyzés:** a dobott **nyilvesszókat azonnal végre kell hajtani** minden dobás után (lásd alább).

### Töltények és Nyilvesszók

Hacsak a karakterünk képessége nem mond mást, a szerzett töltényeket és nyilvesszókat az asztal közepéről kell elvinnünk. Az elvesztett töltények és nyilvesszók szintén az asztal közepére kerülnek vissza.

A háromtöltényes jelzők bármikor felválthatók három darab egytöltényes jelzőre és fordítva.

## A dobókockák

A kockákon hatféle szimbólum található. Minden egyes szimbólumnak más-más hatása van. Minden kocka hatását végre **kell** hajtani, az alábbi sorrendben. **Tilos** kihagyni bármelyik dobott kocka hatását!



**1. Nyilvesszó:** ezt a szimbólumot nem a kör végén, hanem a dobása után **azonnal kell végrehajtani**. Minden dobott nyilvesszóért el kell venni az asztal közepéről egy nyilvesszó jelzőt, amit aztán magunk elé kell tennünk. Ha az utolsó nyilvesszót is elvettük, akkor az indiánok támadnak, és **minden** játékos **elveszít annyi életerőt, amennyi nyilvesszó van** éppen előtte. Az indiánok támadása után mindenki visszateszi az összes nála lévő nyilvesszót az asztal közepére, a játékos köre pedig folytatódik.



**2. Dinamit:** ezt a kockát **nem dozhatod újra!** Ha **három** vagy több Dinamit gyűlik össze előtted, körod azonnal véget ér, és vesztesz egy életerőpontot. A többi kockád hatása ettől még érvényesül.



**3A. Célkereszt ①:** válassz egy **közvetlenül melletted** balra vagy jobbra ülő játékost. Ez a játékos veszít egy életerőt.



**3B. Célkereszt ②:** válassz egy játékost, **aki pontosan kettő távolságra** ül tőled balra vagy jobbra. Ez a játékos veszít egy életerőt. Ha már csak kettő vagy három játékos van játékban, akkor Célkereszt ① -nek számít.

**Fontos:** az ① -es és a ② -es Célkereszt hatása egy időben jön létre. Amikor a távolságokat számoljuk, hagyjuk **figyelmen kívül** a már kiesett játékosokat.



**4. Sör:** válaszd ki bármelyik játékost! Ez a játékos gyógyul egy életerőpontot. Akár saját magadat is választhatod. **Soha** senkinek nem lehet több életerőpontja, mint amennyivel a játékot kezdte. Ha olyan játékost választasz, akinek összes életerője megvan, a Sör kárba vész.



**5. Gatling:** ha három vagy több Gatlinget dobsz, lóhetsz a Gatlinggéppuskával. Ekkor **rajtad kívül minden** játékos elveszít egy életerőpontot, te pedig eldobhatod az összes nálad lévő nyilvesszót.

**Példa:** A seriffnek 6 életerőpontja és 1 nyilvesszólapkája van. Dob:

🎲🎲🎲🎲🎲🎲. Először el kell vennie két nyilvesszólapkát, ám mivel már csak egy van az asztal közepén, ezt veszi el, és az indiánok azonnal támadnak. Minden játékos elveszít annyi életerőpontot, ahány nyilvesszó nála van: a seriff két életerőpontot veszít. Ezután mindenki visszateszi az asztal közepére a nála lévő nyilvesszókat, majd a seriff elveszi második nyilvesszólapkáját (így közepén már csak nyolc marad). Ezzel a seriffnek most 4 életerőpontja és 1 nyilvesszólapkája van.

🎲 A Dinamitot nem lehet újradozni, és a seriff úgy dönt, hogy megtartja az ① -t, csak a 🎲🎲🎲 -t dobja újra. Ezúttal 🎲🎲🎲 -t dob. Úgy dönt, jó móka lenne elsütöni a Gatlinget, így hát megtartja a 🎲🎲 -t, és 🍺 -t, valamint az előző dobás után megtartott ① -t dob újra. Az új dobás eredménye: 🎲🎲. Mivel megvult a két újradozás, a seriff nem dozhat többször. A végeredmény a következő: 🎲🎲🎲🎲🎲🎲. Rá kell lőnie valakire, aki pontosan kettő távolságra található tőle, majd a Gatling miatt a seriffen kívül mindenki veszít egy életerőpontot, a seriff pedig eldobhatja a nála lévő nyilvesszólapkát. A kör végén így 4 életerőpontja és 0 nyilvesszólapkája van.

## Az életerőpontok elfognak – egy játékos kiesik

Ha elvesztet az utolsó életerőpontodat is, kiestél a játékból. Mutasd meg a szerepkártyádat a többieknek, a nálad lévő nyilvesszólapkákat pedig tedd vissza az asztal közepére. Ha kiestél, a játék hátralévő részében már nem veszel részt. De ha a csapattársaid nyernek, te is nyertél!

## A játék vége

A játék **azonnal** véget ér, ha:

- A seriff kiesik** a játékból. Ha ekkor már **csak** a Renegát **van életben**, akkor ő a győztes, egyébként a Banditák nyerték a játékot.
- Minden Bandita és Renegát kiesik a játékból.** A seriff és a seriffhelyettesek nyertek.

**Megjegyzés:** nyolcszemélyes játék során mindkét Renegát egyedül van, és csak akkor nyerhet, ha ő az utolsó túlélő. Így ha a végjáték során már csak a Seriff és két Renegát van játékban, és a Seriff hal meg közülük először, akkor a Banditák nyernek!

**Példa:** az összes Bandita kiesett már, de a Renegát még játékban van. A játék folytatódik, és a Renegátnak egyedül kell felvennie a harcot a Seriffel és helyettesével.

**Példa:** a Seriff kiesik, az összes Bandita pedig már korábban kiesett, már csak egy Seriffhelyettes és egy Renegát maradt játékban. A játék ilyenkor azonnal véget ér a Banditák győzelmével. Elérték céljukat, még az életük árán is!

**Példa:** minden játékos egyszerre esik ki. Ilyenkor a Banditák nyernek.

### Speciális szabályok 3 játékos esetén

Keverjétek össze a következő három szerepkártyát: Seriffhelyettes, Bandita, Renegát. Osszatok ki mindenkinek egyet képpel felfelé, így mindenki látja mindenkinek a szerepét. Minden játékos célját a szerepe határozza meg:

- a **Seriffhelyettesnek** a Renegátot kell kiejtenie
- a **Renegátnak** a Banditát kell kiejtenie
- a **Banditának** a Seriffhelyettest kell kiejtenie

A játék a megszokott szabályok szerint zajlik. A játékot a Seriffhelyettes kezdi. Azonnal nyersz, amint **sikerül elérned a célokat, ha ellenfeled kiesését te okoztad** (vagyis pl. A Seriffhelyettesnek személyesen kell bevinnie az utolsó ütést a Renegátnak). Ha a másik játékos ejtette ki ellenfelünket, akkor a játék az utolsó túlélőig folytatódik. Így például ha a Bandita ejtette ki a Renegátot, akkor a Seriffhelyettes nem nyert: le kell győznie a Banditát, a Banditának pedig a helyettest.



## A KARAKTEREK



### BART CASSIDY (8)

Ahelyett hogy életerőpontot vesztenél, elvehetsz egy nyilvesszólapját (kivéve, ha indiánok vagy dinamit miatt sérülsz).

**Nem használhatod** ezt a képességet, ha indiánok vagy dinamit miatt sérülsz, csak ha ①, ② vagy Gatling okozza a sérülést. **Nem használhatod** ezt a képességet arra, hogy elvedd az asztal közepéről az utolsó nyilvesszólapját.



### BLACK JACK (8)

Újradozhatod a ②-t is (kivéve, ha hármat vagy többet dobtál!).

Ha egyszerre három vagy több dinamitot dobsz (vagy nem dobtad újra a dinamitot és összegyűlik három vagy több), akkor a normál szabályok szerint járj el (vége a körödnek, életerőpontot veszítesz stb).



### CALAMITY JANET (8)

Használhatod az ①-es Célkeresztet ②-ként és fordítva.



### EL GRINGO (7)

Ha egy játékos miatt veszítesz egy vagy több életerőpontot, annak a játékosnak el kell vennie egy nyilvesszólapját az asztal közepéről.

Az indiánok vagy a dinamit miatt veszített életerőpontok nem számítanak.



### JESSE JONES (9)

Ha négy vagy kevesebb életerőpontod van, egy Sör elfogyasztásával nem egyet hanem kettőt gyógyulsz. Például ha négy életerőpontod van és két ikont használasz, akkor négy életerőpontot ② gyógyulsz.



### JOURDONNAIS (7)

Soha nem veszítesz egynél több életerőpontot az indiánok miatt.



### KIT CARLSON (7)

Minden általad dobott ② szimbólumért eldobhatsz valaki elől egy nyilvesszólapját.

Dönthetsz úgy, hogy a saját nyilvesszólapjától szabadulsz meg. Ha három ②-t dobsz, eldobod az összes saját nyilvesszólapját, és még hármat más(ok) elől. Természetesen rajtad kívül így is mindenki sérül egyet.



### LUCKY DUKE (8)

Eggyel több újradozásod lehet. A körödben mindent összevetve négyszer dobhatsz.



### PAUL REGRET (9)

Soha nem veszítesz életerőpontot a Gatling miatt.



### PEDRO RAMIREZ (8)

Minden egyes alkalommal, amikor elveszítesz egy életerőpontot, eldobhatod egy nyilvesszólapjaidat. Az életerőpontot akkor is elveszíted, ha ezt a képességet használod.



### ROSE DOOLAN (9)

A Célkeresztekkel eggyel távolabbra lóhatsz. Az ①-es Célkereszttel egy vagy kettő, míg a ②-es Célkereszttel kettő vagy három távolságra tudsz lőni.



### SID KETCHUM (8)

Köröd elején egy általad választott játékos gyógyul egyet.

Saját magadat is választhatod.



### SLAB THE KILLER (8)

Körönként egyszer egy ② ikonért megduplázhatod egy Célkeresztikon erősségét.

A megduplázott erősségű kocka kettőt sebez a választott játékoson. Ebben az esetben a ② ikon nem használható gyógyulásra.



### SUZY LAFAYETTE (8)

Ha nem dobtál Célkeresztet, gyógyulsz két életerőpontot. Ez a hatás csak a köröd végén érvényesül, nem az újradozások közben.



### VULTURE SAM (9)

Minden egyes alkalommal, amikor valaki kiesik a játékból, gyógyulsz két életerőpontot.



### WILLY THE KID (8)

Már két ② szimbólummal is használhatod a Gatlinget.

Csak egyszer lóhatsz a Gatlinggel egy körben, akkor is, ha négy vagy több ② szimbólumod lenne.

**Játékötlet:** Michael Palm, Lukas Zach  
**Fejlesztők:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra  
**Művészeti vezető:** Riccardo Pieruccini  
**Színezés:** Andrea Medri  
**Design:** Lucia Roscini



Importálja: Gém Klub Kft.  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



BANG!® The Dice Game  
 Copyright © MMXIII  
 daVinci Editrice S.r.l.  
 Via C. Bozza, 8  
 06073 - Corciano - Italy  
 All rights reserved.

Köszönet minden tesztelőnek, azok társasjátékos csapatainak és minden játékosnak az értékes javaslataikért. Kiemelt köszönet Andrea Gambelunghénak. A tervezők külön köszönetet mondanak Alexnek, Arne-nak, Babsnek, Philippnek, Sebastiannak, Thilininek és Tomnak.