

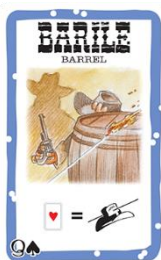


FAQ BANG! (2002)



Q01. Os jogadores podem falar durante o jogo?

R. Claro! Esse é um dos aspectos mais divertidos do jogo. No entanto, os jogadores não podem fazer perguntas diretamente relacionadas ao jogo das cartas (por exemplo, eles não podem perguntar ao Xerife se podem jogar com um **Metralhadora**).



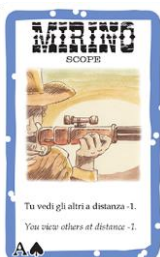
Q02. Como um jogador com um **Barril** em jogo pode evitar um tiro de Slab the Killer?

R. Em primeiro lugar, ele pode "Sacar!" 🃏: Se revelar uma carta de Coração ♥, só precisa evitar a 2ª parte da passiva de Slab com uma Esquiva! na mão. Caso contrário, ele precisa de duas cartas **Esquivas**. O alvo **não** pode "Sacar!" em dobro.



Q03. Posso jogar um **BANG!** se eu já joguei um **Metralhadora** no mesmo turno?

R. Sim. Mesmo que as duas cartas tenham efeitos semelhantes, o **Metralhadora** não é uma carta **BANG!**.



Q04. Posso escolher um jogador a uma distância maior que um ao jogar uma carta **Pânico!** se eu tiver uma carta de **arma** em jogo?

R. Não. As **armas** não mudam a distância entre os jogadores: elas simplesmente permitem alcançar jogadores mais distantes com uma carta **BANG!**. No entanto, cartas que realmente modificam a distância (por exemplo, **Mustang** e **Scope**, e a habilidade de personagens como Rose Doolan e Paul Regret) devem ser consideradas nessas situações.



 The image shows two cards from the BANG! game. On the left is the 'GATLING' card, which features a character with a machine gun and the text 'Tutti gli altri scartano un BANG! o perdono 1 punto vita.' and 'All other players discard a BANG! or lose 1 life point.' On the right is the 'INDIAN!' card, which features a Native American character and the same text. Both cards have a '10' and a heart symbol at the bottom.	Q05. Quem é considerado o responsável pela eliminação de um jogador com cartas como os Índios! e Metralhadora Gatling? R. Ao contrário da Dynamite, o jogador que jogou o Metralhadora ou os Índios! é considerado responsável pela eliminação de um jogador. Todas as ações especiais devido a esta eliminação se aplicam a ele (por exemplo, se ele acabou de matar um Fora da Lei desta forma, ele compra a recompensa de 3 cartas).
--	---

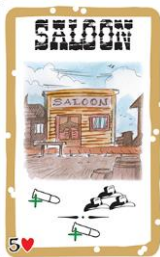
 The image shows two cards from the BANG! game. On the left is the 'BANG!' card, which features a character with a gun and the text 'Un giocatore scarta un BANG! poi tu, ecc. Il primo che non lo fa perde 1 punto vita.' and 'A target player discards a BANG! then you, etc. First player failing to discard a BANG! loses 1 life point.' On the right is the 'DUELO' card, which features a character in a duel and the same text. Both cards have a '10' and a heart symbol at the bottom.	Q06. Posso jogar um BANG! se usei um ou mais BANG! no mesmo turno por causa de um Duelo? R. Sim. As cartas BANG! usadas para o Duelo não são contadas porque são “descartadas” enquanto duelam, não “jogadas”.
---	---

 The image shows a skull icon and a card with a red 'X' over it, indicating a discarded card.	Q07. Quando um jogador é eliminado, em que ordem suas cartas são colocadas na pilha de descarte? R. O jogador que está sendo eliminado escolhe a ordem.
---	--

 The image shows four bullets arranged vertically on a wooden surface.	Q08. Posso afetar os cards de “papel” ou “personagem” de alguma forma? R. Não! As cartas de “Função” e “Personagem” nunca são afetadas durante o jogo por nenhuma carta. PS.: Existem personagens que misturam habilidades (Gregory Deck) ou utilizam habilidades de outros personagens (Vera Custer). Além disso, há cartas de Expansões do Bang! que podem mudar papéis ou personagens. Exemplo: a carta <i>New Identity (High Noon)</i> muda o personagem, a carta <i>Helena Zontoro</i> e <i>Bone Orchard (Wild West Show)</i> mudam papéis.
--	--

 The image shows the 'SALOON' card, which features a saloon building and the text '5' and a heart symbol at the bottom.	Q09. Posso jogar o Saloon quando há apenas dois jogadores em jogo? R. Sim, não é um cartão de Cerveja. No entanto, você pode fazer isso apenas durante seu turno.
---	---





Q10. Posso jogar em um Saloon se estiver perdendo meu último ponto de vida?

R. Não. Ao contrário da Cerveja, o Saloon pode ser jogado apenas durante a fase 2 do seu turno e somente se você for capaz de jogar cartas. Por exemplo, se você perder seu último ponto de vida após um Duelo em seu turno, você será eliminado antes de poder usar o Saloon.



Q11. Se eu for eliminado, recupero um ponto de vida quando outra pessoa joga Saloon?

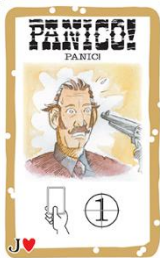
R. Claro que não! Quando diz “todos os outros jogadores”, significa “todos os outros jogadores ainda vivos”.



Q12. Posso descartar voluntariamente minhas cartas?

R. Não, nem cartas de sua mão nem cartas em jogo na sua frente. Apenas o personagem Sid Ketchum pode descartar exatamente 2 cartas quando assim o desejar para recuperar um ponto de vida.

Você é obrigado a manter cartas na mão, a não ser que exceda o número de vida (fase 3).



Q13. Posso jogar uma carta enquanto o efeito de outra ainda não terminou (por exemplo, jogar um Pânico! enquanto aquele jogador está escolhendo qual carta comprar para um Armazém Geral/Empório)?

R. Não. Antes de jogar qualquer carta, você deve esperar que a anterior termine todos os seus efeitos.



Q14. Se a Dinamite explodir eliminando um jogador, o personagem Abutre Sam saca a Dinamite junto com todas as outras cartas do jogador eliminado?

R. Não. Para completar o efeito da Dinamite, você deve descartá-la após sua explosão. Assim, quando o Vulture Sam tiver todas as cartas do jogador morto, a Dinamite já estará na pilha de descarte.



	Q15. Um jogador preso pode jogar uma Cerveja na sua vez? R. Somente se ele estiver perdendo seu último ponto de vida.
---	--

	Q16. Posso jogar uma Cerveja se estiver com pontos de vida completos? R. Sim: a Cerveja simplesmente não terá efeito algum.
---	--

	 Q17. Burt Cassidy ou El Gringo saca uma carta quando perde seu último ponto de vida - então, se for uma Cerveja, eles podem se salvar? R. Não, se eles perderem seu último ponto de vida sem uma Cerveja em suas mãos, eles estão mortos. No entanto, se Burt Cassidy jogar imediatamente uma carta de Cerveja da mão, salvando-se e permanecendo vivo, ele poderá comprar a carta devido ao ponto de vida perdido.
---	--

	Q18. Se Vulture Sam elimina um Vice-Xerife, como Xerife, ele descarta todas as suas cartas antes ou depois de obter as cartas do Vice-Xerife que acabou de eliminar? R. Primeiro Abutre Sam recebe todas as cartas do Vice-Xerife que acabou de eliminar. Em seguida, ele descarta todas as suas cartas (que agora incluem as cartas que acabou de obter daquele Vice-Xerife).
---	---





Q19. Quantos **Esquiva** são necessárias cartas para cancelar um **Metralhadora** jogado por Slab the Killer?

R. Apenas um. A habilidade especial de Slab the Killer se aplica apenas a carta **BANG!**.



Q20. Calamity Janet pode jogar **Esquiva** durante um **Duelo** como se fossem **BANG!**?

R. Sim.



Q21. Se El Gringo jogar um **Duelo** e perder, ele pode sacar uma carta do jogador que venceu o **Duelo**?

R. Não: El Gringo saca uma carta do jogador que jogou a carta que causou a perda de pontos de vida. Mas como o **Duelo** foi jogado pelo próprio El Gringo, sua habilidade não é ativada.



Q22. Se Suzy Lafayette jogar um **Duelo**, que é sua última carta, ela pode comprar outra antes que o duelo termine?

R. Não, ela deve esperar até o final do **Duelo**.



Q23. Se um Fora da Lei joga um **Duelo** e perde, o jogador que venceu o duelo compra a recompensa de 3 cartas?

R. Não. A recompensa vai para o jogador que jogou a carta responsável pela eliminação do Fora da Lei. Mas como essa carta foi jogada pelo próprio Fora da Lei, ninguém pode ganhar a recompensa.



 	Q24. Quantas cartas Bart Cassidy compra se for atingido pela Dynamite (e sobreviver)? R. Três cartas.
---	---

	Q25. Posso jogar uma carta de Cerveja se houver apenas dois jogadores vivos? R. Sim, mas não tem efeito algum.
---	--

 	Q26. Sid Ketchum pode usar sua habilidade mesmo fora de sua vez, como uma carta de Cerveja? R. Sim, ele pode.
---	---

FAQ • MAYFAIRGAMES BANG

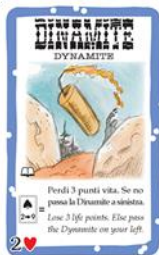
 	P: Quando você joga “Stagecoach” ou “Wells Fargo”, você compra as cartas do baralho ou de outro jogador? R: Essas cartas são retiradas do baralho. Se você comprar de outro jogador, a carta mostrará de qual jogador você pode comprar (como a carta “Pânico”).
---	--





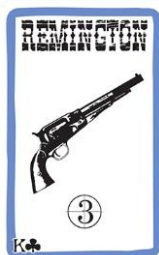
P: Você tem que jogar **Dynamite em você mesmo? Ou você pode jogar em qualquer jogador?**

R: Você mesmo precisa acender a **dynamite**. Você não pode simplesmente jogá-lo para alguém e esperar que ele explodir! Então, você tem que jogar a carta de **dynamite** na sua frente e esperar que ela não exploda antes que você possa passá-la para o próximo jogador.



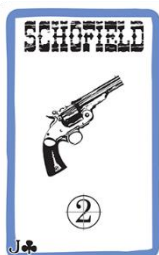
P: Exatamente quais cartas farão com que a **dynamite exploda?**

R: A **dynamite** explodirá apenas se a carta de "compra" for de espadas ♠ e mostrar um destes números: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9. NÃO explode se a carta for algum outro naipe, ou se a carta for 10, J, Q, K ou A.



P: Os jogadores podem trocar **armas? Digamos, por exemplo, que eu sou um Vice-Xerife, posso trocar meu **Remington** pelo **Vulcanic** do xerife?**

R: Temo que você nunca possa dar nenhuma **arma** (ou qualquer outra **carta azul**) a outro jogador. O Xerife vai ter que encontrar seu próprio **Remington**.



P: Se eu mudar de **arma, posso usar minha nova **arma** imediatamente? Ou tenho que esperar até a próxima curva para usá-lo?**

R: Você pode usar sua nova e espantosa **arma** assim que jogá-la, e pode jogar a nova assim que descartar a antiga (na verdade, descartar a velha é o efeito de jogar com a nova). Sem períodos de espera no Velho Oeste!



P: Se eu tiver um **Winchester, posso jogar um **Bang!** em um oponente distante, então jogue um **Vulcanic** e continue atirando em oponentes próximos?**

R: Sim. Contanto que você tenha um **Vulcanic** em jogo, você pode continuar jogando cartas **Bang!**. Não importa o que você jogou no início do turno (antes de jogar o **Vulcanic**). Claro, não funcionaria ao contrário: se você jogasse um monte de **Bang!** com o seu **Vulcanic** e depois com o Winchester, você não seria capaz de fazer outra tacada de



	longo alcance, porque você já jogou uma carta Bang! naquele turno.
--	---

CAVALOS 🐎 🐎

	P: Posso ter dois cavalos na minha frente ao mesmo tempo? R: Claro que você pode! Mas só se forem diferentes! Você pode ter um Mustang e um Appaloosa, por exemplo. Você não pode ter duas cartas azuis iguais na sua frente ao mesmo tempo (então você não pode ter 2 Mustangs), e você não pode ter mais de uma carta de arma na sua frente ao mesmo tempo (então você não pode ter um Remington e um Vulcanic ao mesmo tempo). Curiosidade: Appaloosa é a antiga versão da carta atual Mira. Ela foi substituída para não causar confusão na sua função aos jogadores.
---	--

	P: Posso jogar um “Pânico!” em alguém com um cartão “Mustang” na frente dele? R: O “Mustang” afeta o alcance para TODOS os propósitos. Isso incluiria o intervalo ⊕ do “Pânico”. Claro, o “Appaloosa” também o afeta, então se você tiver um desses, seu alcance para o “Pânico” efetivamente se torna 2. Então você poderia usá-lo em um vizinho com um “Mustang”.
--	---

DESCARTAR 🗑️ 🗑️ 🗑️

	P: A carta Cat Balou pode ser usada para descartar uma carta Prisão na frente de outro jogador? R: Aquele Cat Balou! Ela tem tanta probabilidade de deixar algum verme fora da prisão quanto de roubar o rifle favorito de um fora-da-lei! Sim, você pode jogar um Cat Balou e escolher descartar uma carta de prisão. Ele pode ser usado em qualquer carta com a borda azul virada para cima em jogo (mesmo Dinamite!), ou uma carta aleatória da mão de qualquer jogador.
---	--





P: E quanto aos Daltons (do High Noon)?

R: Sim. Os Daltons podem tirar um carta **Prisão**. Talvez eles simpatizem com as pessoas que estão na prisão e queiram ajudá-los a sair?



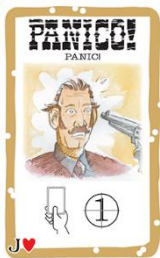
P: Você pode descartar cartas que você não quer, mesmo que diminua o tamanho da sua mão para menos que o número de marcadores que você tem?

R: Não. Você não pode simplesmente descartar cartas que você não quer, mesmo que elas não sejam úteis (como "**Cerveja**" quando apenas 2 jogadores sobrevivem). Além disso, é bom manter esses cartões "inúteis" porque eles fornecem alguma proteção contra a perda de um cartão bom se você for vítima de uma carta "**Cat Balou**" ou "**Pânico**".



P: Você pode jogar uma carta que não tem efeito? Como uma carta de "Cerveja" quando há apenas dois jogadores? Ou um cartão "Bang" quando todos estão fora de alcance?

R: Embora o Guru não veja nenhum benefício nisso, sim, você pode jogar uma carta que não faz nada. O cartão é essencialmente desperdiçado.



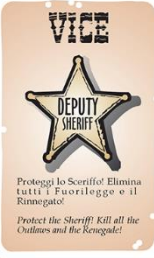
P: Se eu jogar um "Pânico" e roubar uma carta que não quero, posso descartá-la imediatamente?

R: Quando você joga uma carta "**Pânico**", você rouba uma carta e a adiciona à sua mão. Não vai para a pilha de descarte, mesmo se você quiser.

A única maneira de "jogar fora essa carta" é esperando o excedente de cartas a mais que sua vida para descartar na fase 3. Ou simplesmente jogando ou equipando ela.



RECOMPENSAS E PUNIÇÕES

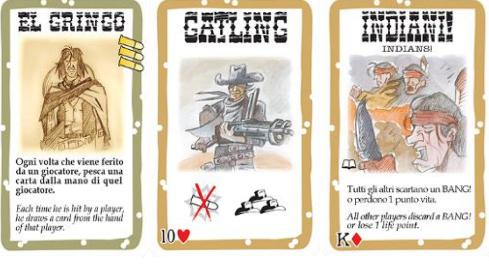
   	P: Se o Xerife joga "Metralhadora" e mata um de seus Ajudantes E um dos bandidos, ele descarta sua mão primeiro e depois compra 3 cartas ou ele compra 3 cartas e depois descarta tudo? Ou a penalidade e o bônus se neutralizam? R: Quando o Xerife acidentalmente atira contra um de seus Vice-Xerifes, ele tem que pagar a multa. Ele tem que descartar todas as cartas que possui e todas as cartas azuis viradas para cima à sua frente. Se acontecer de ele matar um fora-da-lei ao mesmo tempo, ele pegará sua recompensa (comprar 3 cartas) primeiro, então ele descartará sua mão inteira e as cartas azuis. Não importa se o Xerife usou um "Metralhadora", ou "Índios" ou qualquer outra coisa. Você não pode evitar a penalidade por atirar em seu parceiro pelas costas!
---	---

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

  	P: Você pode explicar como funciona a habilidade de Lucky Duke? Ele o usa toda vez que tira cartas? R: Lucky Duke pode ser um pouco confuso por causa de uma limitação infeliz em inglês que, aparentemente, não existe em italiano. O problema vem das definições de "compra!"/ "draw!". ("Saque!" seria a 2ª tradução para isso). No início do seu turno (fase 1), você compra 2 cartas e as adiciona à sua mão. A habilidade de Lucky Duke NÃO tem EFEITO neste tipo de compra. Da mesma forma, sua habilidade não afeta Wells Fargo (Transporte), o Stage Coach (Carruagem) ou Pânico! Na verdade, sua habilidade afeta SOMENTE o segundo significado de "draw!"/ "compra!". Às vezes, como quando você tem a dinamite, você é chamado para "draw!" como em "draw, pardner" em um tiroteio. Era para ser um trocadilho, mas não traduziu muito bem. Em termos de jogo, isso significa que você vira a carta do topo e olha o naipe no canto para ver se consegue o resultado que espera. A habilidade de Lucky Duke lhe dá duas chances de obter um resultado favorável durante esse tipo de "draw!" Então, se você tiver dinamite e virar um 3 de espadas, Lucky Duke pode usar sua habilidade para virar a segunda carta para ver se isso o salva da dinamite. Então, ambos "draw!" as cartas são descartadas, como de costume. O mesmo vale para Barril e Prisão, que você "confere!" para prosseguir o efeito da carta.
---	---



 Pub giocare le carte BANG! come carte Mancato!, e viceversa. She can play BANG! cards as Missed! cards and vice versa.	P: Calamity Janet pode usar cartas "Esquiva!" como "Bang!" cartas depois de jogar um "Bang!" normal na vez dela, supondo que ela não tenha um "Vulcanic!" R: Uma vez que, neste caso, o "Esquiva!" seria o mesmo que um "Bang!" Janet não pode usar um cartão "Esquiva!" como uma carta "Bang!" para dar mais de uma tiro.
---	--

 EL GRINGO Ogni volta che viene ferito da un giocatore, pesca una carta dalla mano di quel giocatore. Each time he is hit by a player, he draws a card from the hand of that player. CATLING 10♥ INDIANS Tutti gli altri scartano un BANG! o perdono 1 punto vita. All other players discard a BANG! or lose 1 life point.	P: Se El Gringo for atingido por um Metralhadora ou Índios, ele pode sacar uma carta de alguém? R: Quem joga uma carta é considerado "a fonte" do dano (exceção: Dinamite). Então, se você jogar um Metralhadora e acertar El Gringo, ele pode sacar uma carta aleatória de sua mão.
---	--

 PEDRO RAMIREZ Può pescare la prima carta dalla cima degli scarti. He may draw his first card from the discard pile.	Q: Quando Pedro Ramirez compra uma carta da pilha de descarte, ele tem que tirar a carta do topo ou ele pode procurar em toda a pilha de descarte e pegar a que deseja? R: No início de seu turno, Pedro tem uma escolha: ele pode puxar duas cartas do topo da pilha de compra como todo mundo, ou ele pode, em vez disso, tirar a carta do topo da pilha de descarte e a carta do topo do baralho. Infelizmente, ele não pode vasculhar a pilha de descarte para encontrar a melhor carta, ele só pode tirar a que está no topo!
--	--

 SUZY LAFAYETTE Appena rimane senza carte in mano, pesca una carta. As soon as she has no cards in hand, she draws a card.	Q: Suzy Lafayette pode comprar uma carta assim que ela não tiver nenhuma carta na mão. Você tem permissão para descartar cartas no final do seu turno. Ela pode descartar todas as suas cartas, comprar uma, descartar aquela, comprar outra, descartar aquela, etc.? R: Na verdade, descartar no final do seu turno não é um SE QUISER, é um OBRIGATÓRIO. Você DEVE descartar até o limite de sua mão (o número de pontos de vida que você ainda tem, normalmente). Você NÃO PODE descartar mais cartas do que isso, mesmo que queira. Então, a única maneira de Suzy fazer isso seria se ela tivesse 0 pontos de vida, caso em que ela já está morta e fora do jogo. Mas, no caso de ter apenas 1 carta azul, você pode ativar as cartas azuis ou beber a cerveja sem efeito para Suzy buscar novas cartas.
---	--

