

BANG!

Um jogo para 4 a 7 jogadores, a partir de 8 anos

BANG! é um jogo de tiro, no estilo *Faroeste*, entre um grupo de Fora da lei e o Xerife, que é o alvo principal deles. Os Assistentes anônimos ajudam o Xerife, mas há também um Renegado atrás do próprio objetivo!

Em **BANG!**, cada jogador desempenha um desses papéis e representa um personagem famoso inspirado no Velho Oeste.

COMPONENTES

- 7 Identities: 1 Xerife, 2 Assistentes, 3 Fora da Lei, 1 Renegado;



- 16 Personagens;



- 80 Cartas de jogo;



- 7 Cartas de resumo;



- 7 Tabuleiros;



- 30 Balas;



- Estas regras.

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador tem o próprio objetivo:



Xerife: deve eliminar todos os Fora da lei e o Renegado, para proteger a lei e a ordem.



Fora da lei: querem matar o Xerife, mas não têm escrúpulos ao eliminar uns aos outros para ganhar recompensas!



Assistentes: ajudam e protegem o Xerife e compartilham o mesmo objetivo dele, custe o que custar!



Renegado: quer ser o novo Xerife; o objetivo dele é ser o último personagem no jogo.

PREPARAÇÃO

(Antes da primeira partida, remova cuidadosamente as fichas de bala das molduras.)

Cada jogador pega um **tabuleiro** (coloque-o à sua frente, ele serve para posicionar a sua identidade, o seu personagem, a sua arma e as suas balas).

Pegue **cartas de identidade** igual ao número de jogadores da seguinte forma:

4 jogadores:	1 Xerife, 1 Renegado, 2 Fora da lei
5 jogadores:	1 Xerife, 1 Renegado, 2 Fora da lei, 1 Assistente
6 jogadores:	1 Xerife, 1 Renegado, 3 Fora da lei, 1 Assistente
7 jogadores:	1 Xerife, 1 Renegado, 3 Fora da lei, 2 Assistentes

Embaralhe as cartas e dê uma, **virada para baixo**, para cada jogador. O **Xerife se revela** ao virar a carta dele **para cima**. Todos os outros jogadores olham a própria identidade, mantendo-a em **segredo**.



Embaralhe as cartas de **personagens** e entregue uma delas **virada para cima** para cada jogador. Então, cada jogador anuncia o nome do próprio personagem e lê a habilidade dele. Cada jogador pega uma quantidade de **balas** igual àquela mostrada no próprio personagem.

O **Xerife** joga o jogo com **uma bala adicional**: se a carta de personagem dele mostrar três balas, considera-se, para todos os efeitos, que ele tem quatro; se o personagem tiver quatro balas, o Xerife joga com cinco.

Coloque as cartas de identidades, de personagens e tabuleiros restantes de volta na caixa.

Embaralhe as **cartas de jogo** e dê a cada jogador cartas, viradas para baixo, na mesma quantidade de balas que ele tiver. Coloque as cartas restantes viradas para baixo no meio da mesa, como uma pilha de compra. Deixe espaço para a pilha de descarte.

Observação: para as primeiras partidas, você pode experimentar uma versão simplificada do jogo removendo todas as cartas com o símbolo de livro antes de começar.



Personagens

Cada personagem do Velho Oeste possui algumas habilidades especiais, que os tornam únicos. As **balas** que você tem mostram com quantos **pontos de vida** você começa o jogo, ou seja, quantas vezes você pode ser atingido antes de ser **eliminado do jogo**.

Além disso, as balas indicam **quantas cartas** o jogador pode ter em mãos ao **final do turno dele** (limite de cartas na mão).

Exemplo. Jesse Jones tem 4 pontos de vida: ele pode ser atingido quatro vezes antes de ser eliminado do jogo. Além disso, ele pode ter até quatro cartas na mão ao final do turno.

Se, durante o jogo, Jesse perder um ponto de vida e ficar com 3, ele só poderá ter até três cartas na mão ao final do turno. Mas não tema! Pontos de vida podem ser recuperados!

O JOGO

O Xerife começa. O jogo é jogado em turnos, no sentido horário. O turno de cada jogador é dividido em três fases:

1. Compre duas cartas;
2. Jogue qualquer número de cartas;
3. Descarte as cartas acima do limite de mão.

1. Compre duas cartas

Compre as duas cartas do topo da pilha de compra. Assim que a pilha de compra estiver vazia, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo baralho de jogo.

2. Jogue qualquer número de cartas

Agora você pode jogar cartas para se ajudar ou para prejudicar os outros jogadores, tentando eliminá-los. Você só pode jogar cartas durante o seu turno (exceção: *Errou!* e *Cerveja*, veja abaixo). Você não é obrigado a jogar cartas durante esta fase. Você pode jogar qualquer número de cartas; há apenas **três limitações**:

- você pode jogar apenas **1 carta BANG!** por turno;
(isso se aplica apenas a cartas BANG!, não a cartas com o símbolo )
- você pode ter apenas **1 cópia de qualquer carta** em jogo;
(uma carta é uma cópia de outra se tiverem o mesmo nome)
- você pode ter apenas **1 arma** em jogo.
(quando você jogar uma nova arma, descarte a arma que você tem em jogo)

Exemplo. Se você colocar um Barril em jogo, não poderá jogar outro, pois acabaria tendo duas cópias da mesma carta à sua frente.

Existem dois tipos de cartas: **cartas com borda marrom** (= jogar e descartar) e **cartas com borda azul** (= armas e outros objetos).

Cartas com borda marrom são jogadas colocando-as diretamente na pilha de descarte e aplicando o efeito descrito no texto ou nos símbolos nas cartas (ilustrado nos próximos parágrafos).

Cartas com borda azul são jogadas viradas para cima à sua frente (exceção: *Prisão*). As cartas azuis à sua frente são, portanto, definidas como “em jogo”. O efeito dessas cartas dura até que elas sejam descartadas ou removidas de alguma forma (por exemplo, através da jogada de uma *Cat Balou*), ou um evento especial ocorra (por exemplo, no caso de *Dinamite*). Não há limite de quantas cartas você pode ter à sua frente, desde que não tenham o mesmo nome.

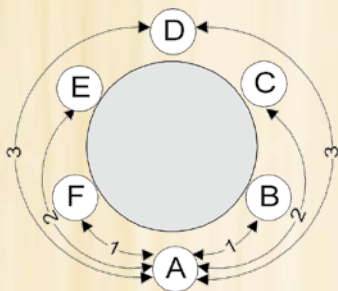


3. Descarte as cartas excedentes

Assim que a segunda fase terminar (ou seja, quando você não quiser ou não puder jogar mais cartas), você deve descartar da sua mão quaisquer cartas que excedam o limite de mão. Lembre-se de que o seu **limite de cartas na mão**, no **final do seu turno**, é igual ao número de balas (ou seja, pontos de vida) que você possui no momento. Depois é a vez do próximo jogador, em sentido horário.

Distância entre jogadores

A distância entre dois jogadores é o **número de posições mínimo entre eles**, contando no sentido horário ou anti-horário (ver figura). A distância é muito importante, pois todas as cartas com mira a levam em consideração. Normalmente você pode alcançar apenas alvos (jogadores ou cartas) dentro de uma **distância 1** (observe o ① do seu *Colt. 45* no seu tabuleiro de jogo). Quando um personagem é eliminado, ele não é mais contabilizado na contagem da distância: alguns jogadores ficarão “mais próximos” quando alguém for eliminado.



Eliminando um personagem

Quando **você perde seu último ponto de vida**, você é eliminado e **sua partida termina**, a menos que você jogue imediatamente uma *Cerveja* (veja abaixo). Quando você for eliminado do jogo, mostre sua carta de **identidade** e descarte todas as cartas que tiver em mãos e em jogo.

Penalidades e Recompensas

- Se o **Xerife eliminar um Assistente**, o Xerife deverá descartar todas as cartas que ele tiver em mãos e em jogo.
- **Qualquer jogador que eliminar um Fora da lei** (mesmo que o jogador que o eliminou também seja um Fora da lei!) deve comprar uma recompensa de 3 cartas do baralho.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando uma das seguintes condições for atendida:

- o Xerife for morto.** Se o Renegado for o **único vivo**, ele vence. Caso contrário, os Fora da lei vencem;
- o Renegado e todos os Fora da lei forem mortos.** O Xerife e os Assistentes vencem.

Exemplo 1. Todos os Fora da lei foram eliminados, mas o Renegado ainda está no jogo. Neste caso, o jogo continua. O Renegado agora deve enfrentar o Xerife e Assistentes sozinho.

Exemplo 2. O Xerife foi morto, mas todos os Fora da lei foram eliminados, e um Assistente e o Renegado ainda estão em jogo. O jogo termina com a vitória dos Fora da lei! Eles alcançaram o objetivo deles ao custo das próprias vidas!

NOVA PARTIDA

Se vocês decidirem jogar mais de uma partida seguida, os jogadores ainda “vivos” no final da partida poderão optar por manter os personagens (mas não as cartas na mão ou em jogo!) para a partida seguinte; os jogadores que foram eliminados devem pegar um novo personagem aleatoriamente.

Se quiser dar a cada jogador a oportunidade de jogar como Xerife, você pode decidir, antes de iniciar o jogo, passar essa identidade entre os jogadores de partida para partida, atribuindo aleatoriamente as outras identidades.

Agora que você já conhece as regras, vamos ver as cartas de BANG! em detalhes!

AS CARTAS

Armas

Você começa o jogo com um revólver **Colt. 45**. Isso não é representado por nenhuma carta, está ilustrado no seu tabuleiro de jogo. Usando o **Colt. 45** você só pode acertar **alvos a uma distância 1**, ou seja, apenas jogadores sentados à sua direita ou sua esquerda.

Para atingir alvos além da distância 1, você precisa jogar uma arma maior: posicione-a sobre o **Colt. 45**. As armas podem ser reconhecidas pela borda azul sem buracos de bala, ilustração em preto e branco e o número na mira (veja a imagem) que representa a **distância máxima alcançável**. A arma em jogo substitui o **Colt. 45**, até que a carta seja removida de alguma forma. Mesmo que as armas sejam jogadas no tabuleiro, elas ainda podem ser roubadas (por exemplo, através de um **Pânico!**) ou descartadas (por exemplo, através de **Cat Balou**). A única arma que você nunca pode perder é o bom e velho revólver **Colt. 45**!



Você só pode ter **uma arma em jogo** por vez: se quiser jogar uma nova arma quando já possuir uma, você deve descartar a que já possui.

Importante: as armas **não alteram a distância** entre os jogadores. Elas representam a distância máxima alcançável ao atirar.

Volcanic: com esta carta em jogo você pode jogar qualquer quantidade de cartas **BANG!** durante o seu turno. Essas cartas **BANG!** podem ser direcionadas ao mesmo alvo ou a alvos diferentes, mas são limitadas a uma distância 1.



BANG! e Errou!



As cartas **BANG!** são o principal método para reduzir os pontos de vida de outros jogadores. Se você quiser jogar uma carta **BANG!** para acertar um dos jogadores, determine:

- qual é a **distância** até esse jogador; e
- se sua **arma é capaz de atingir** essa distância.

Exemplo 1. Referente ao valor da distância, vamos supor que Ana (A) quer atirar em Carlos (C), ou seja, Ana quer jogar uma carta **BANG!** contra Carlos. Carlos está a uma distância 2, portanto Ana precisaria de uma arma para atirar a essa distância: uma Schofield, uma Remington, uma Rev. Carabine ou uma Winchester, mas não uma Volcanic ou o velho Colt. 45. Se Ana tivesse um Escopo em jogo, ela veria Carlos a uma distância 1 e, portanto, poderia usar qualquer arma para atirar nele. Mas se Carlos tiver um Mustang em jogo, as duas cartas se combinariam e Ana ainda veria Carlos a uma distância 2.

Exemplo 2. Se Denis (D) tivesse um Mustang em jogo, Ana o veria a uma distância 4: para atirar em Denis, Ana precisaria de uma arma capaz de atingir a distância 4.

Cada carta tem um ou mais símbolos



Se você for atingido por um **BANG!** você pode jogar imediatamente um **Errou!** – mesmo que não seja a sua vez! – para cancelar o tiro. Caso contrário, você **perde um ponto de vida** (descarte uma bala). As balas descartadas vão para uma pilha no meio da mesa. Se você não tiver mais balas, ou seja, perder seu último ponto de vida, **você está fora do jogo**, a menos que jogue imediatamente uma

Cerveja (veja o próximo parágrafo). Você só pode cancelar tiros direcionados a você. A carta **BANG!** é descartada, mesmo quando cancelada.

Cerveja

Esta carta permite que você **recupere** um ponto de vida – pegue uma bala da pilha. **Você não pode ganhar mais pontos de vida do que a sua quantidade inicial!** A **Cerveja** não pode ser usada para ajudar outros jogadores.

A **Cerveja** pode ser jogada de duas maneiras:

- como de costume, durante o seu turno;
- fora do turno, mas **somente** se você acabou de receber um golpe que é **letal** (ou seja, um golpe que tira seu último ponto de vida), e não se você simplesmente for atingido.

Cerveja não tem efeito se houver apenas **2 jogadores** restantes no jogo; ou seja, se você jogar uma **Cerveja** você não ganha nenhum ponto de vida.

Exemplo. Você tem 2 pontos de vida restantes e sofre 3 danos de uma Dinamite. Se você jogar 2 Cervejas você permanecerá vivo com 1 ponto de vida restante (2-3+2), mas você seria eliminado se jogasse apenas uma Cerveja, que lhe permitiria recuperar apenas 1 ponto de vida. Você ainda estaria com zero!



Considere como **BANG!**: remova um ponto de vida



Considere como **Errou!**: cancele o efeito de **BANG!**



Recupere um ponto de vida. Apenas o jogador que joga esta carta se beneficia deste efeito, a não ser que indicado em contrário.



Compre uma carta. Se “qualquer jogador” estiver especificado (veja o símbolo), então você pode comprar uma carta **aleatória** da **mão** dele, **ou** você pode **escolher** uma carta **em jogo** da frente dele. Se nenhum jogador estiver especificado, compre a carta do topo do baralho. De qualquer forma, as cartas compradas são adicionadas à sua **mão**.



Force o descarte de uma carta. Você pode forçar um jogador específico a descartar uma carta



Saloon

Cartas com símbolos em duas linhas têm dois efeitos simultâneos, um para cada linha.

Aqui os símbolos dizem: “Recupere um ponto de vida”, e isso se aplica a “Todos os outros jogadores”, e na linha seguinte: “[Você] recupera um ponto de vida”.

O efeito geral é que **todos os jogadores em jogo recuperam um ponto de vida**.

Você não pode jogar um **Saloon** fora de turno quando estiver perdendo seu último ponto de vida: o **Saloon** não é uma **Cerveja**!

NAS CARTAS

que mostram os efeitos da carta.

aleatória da **mão** dele, **ou** você pode **escolher** e descartar uma carta **em** **jogo** da frente dele.



Especifica que você pode aplicar o efeito a qualquer jogador escolhido, independentemente da distância.



Especifica que o efeito se aplica a todos os **outros** jogadores – ou seja, **não** ao jogador que jogou a carta –, independentemente da distância.



Especifica que o efeito se aplica a qualquer um jogador, desde que ele esteja dentro de uma distância alcançável.



Especifica que o efeito se aplica a qualquer jogador a uma distância igual ou inferior a esse número. **Observação:** *Mustang* e *Escopo* podem alterar essa distância, mas as armas em jogo não.



Gatling

A *Gatling* atira “um BANG!” para “todos os outros jogadores”, independentemente da distância. Mesmo que a *Gatling* dispare um *BANG!* em todos os outros jogadores, **ela não é considerada uma carta BANG!**. Durante seu turno, você pode jogar qualquer quantidade de *Gatlings*, mas apenas uma carta *BANG!*

Diligência e Wells Fargo

Indicação dos símbolos: “Compre duas cartas” (**três** com Wells Fargo) do topo do baralho.



Empório

Ao jogar esta carta, vire para cima uma quantidade de cartas do baralho igual ao número de jogadores que ainda estão jogando. Começando por você e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe uma dessas cartas e coloca-a em mãos.

Pânico!

Os símbolos indicam: “Compre uma carta” de “um jogador à distância 1”. Lembre-se de que esta distância não é modificada por armas, mas apenas por cartas como *Mustang* e/ou *Escopo*.



Cat Balou

Force “qualquer um jogador” a “descartar uma carta”, independentemente da distância.



Indígenas!

Cada jogador, exceto aquele que jogou esta carta, **pode** descartar uma carta **BANG!** ou perder um ponto de vida. Nem **Errou!** nem **Barril** têm efeito neste caso.



Duelo

Com esta carta você pode desafiar qualquer outro jogador (olhando-o nos olhos!), independentemente da distância. O jogador desafiado **pode** descartar uma carta **BANG!** (mesmo que não seja a vez dele!). Se ele fizer isso, você pode descartar uma carta **BANG!**, e assim por diante: o primeiro jogador que não conseguir descartar uma carta **BANG!** **perde um ponto de vida** e o duelo termina. Você não pode jogar **Errou!** ou usar o **Barril** durante um duelo. O **Duelo** não é uma carta **BANG!**. Cartas **BANG!** descartadas durante um **Duelo** não são contabilizadas pelo limite de “uma carta **BANG!**”.



Mustang

Quando você tem um cavalo **Mustang** em jogo, a distância entre você e os outros jogadores aumenta em 1. No entanto, você ainda vê os outros jogadores à distância normal.

Exemplo. Em relação à distância, se Ana (A) tiver um Mustang em jogo, Bruno (B) e Fiona (F) a veriam a uma distância 2, Carlos (C) e Elza (E) a uma distância 3, e Denis (D) a uma distância 4, enquanto Ana continuaria vendo todos os outros jogadores à distância normal.



Escopo

Quando você tem um **Escopo** em jogo, você vê todos os outros jogadores a uma distância reduzida em 1. No entanto, os outros jogadores ainda veem você a uma distância normal. Distâncias menores que 1 são consideradas 1.

Exemplo. Em relação à distância, se Ana (A) tiver um Escopo em jogo, ela veria Bruno (B) e Fiona (F) a uma distância 1, Carlos (C) e Elza (E) a uma distância 1, Denis (D) a uma distância 2, enquanto Ana seria vista pelos outros jogadores a uma distância normal.



Comprar!

Algumas cartas (**Barril**, **Prisão**, **Dinamite**) mostram pequenos naipes e valores e, então, um sinal de igual e os efeitos deles. O jogador que jogar essa carta deve “comprar!”, ou seja, ele deve **virar a carta do topo do baralho**, descartá-la e **olhar para o naipe** no canto inferior esquerdo. Se essa carta virada mostrar um símbolo (e valor!) que corresponda, então o “comprar!” foi bem-sucedido e o efeito da carta é resolvido



(a carta comprada para essa verificação é a carta “comprar!” e é sempre descartada sem efeito). Caso contrário, nada acontece: azar! Se um valor ou intervalo de carta específico for mostrado na carta, então a carta “comprar!” deve mostrar um valor dentro desse intervalo (incluindo os símbolos ilustrados) e o naipe mostrado.

A sequência de valores é: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



Barril

O Barril permite “comprar!” quando você é alvo de um BANG!:

- se você comprar uma carta de Copas, o oponente *Errou!* (como se você tivesse jogado uma carta *Errou!*);
- caso contrário, nada acontece.

Exemplo. Você é o alvo do BANG! de outro jogador. Você tem um Barril em jogo: esta carta lhe permite “comprar!” para cancelar um BANG! e será bem-sucedida com uma carta de Copas. Então, você vira a carta do topo do baralho e a coloca na pilha de descarte: é um 4 de Copas. O uso do Barril é

bem-sucedido e cancela o BANG! Se a carta virada fosse de um naipe diferente, o Barril não teria efeito, mas você ainda poderia ter tentado cancelar o BANG! com um Errou!



Prisão

Jogue esta carta na frente de qualquer jogador, independentemente da distância: você o colocará na prisão! Se você estiver na prisão, você deve “comprar!” antes do início do seu turno:

- se você comprar uma carta de Copas, escapará da prisão: descarte a *Prisão* e continue seu turno normalmente;
- caso contrário, descarte a *Prisão* e pule seu turno.

Se estiver na *Prisão*, você continuará sendo um possível alvo de cartas *BANG!* e ainda poderá jogar cartas de resposta (por exemplo, *Errou!* e *Cerveja*) fora do seu turno, se necessário.

Prisão não pode ser jogada no Xerife.

Dinamite

Jogue esta carta à sua frente: a *Dinamite* ficará lá por um turno inteiro. Quando começar seu próximo turno (você já tem a *Dinamite* em jogo), antes da primeira fase você deve “comprar!”:

- se você comprar uma carta mostrando Espadas e um número entre 2 e 9, a *Dinamite* explode! Descarte-a e perca 3 pontos de vida;
- caso contrário, passe a *Dinamite* para o jogador à sua esquerda (que irá “comprar!” no turno dele).

Os jogadores continuam passando a *Dinamite* até que ela exploda, com o efeito explicado acima, ou seja comprada ou descartada por um *Pânico!* ou uma *Cat Balou*. Se você tiver a *Dinamite* e uma *Prisão* em jogo, verifique a *Dinamite* primeiro. Se você sofrer dano (ou se for eliminado!) por uma *Dinamite*, esse dano não será considerado como causado por nenhum jogador.



OS PERSONAGENS



Bart Cassidy (4 pontos de vida): cada vez que ele perde pelo menos 1 ponto de vida, ele imediatamente compra uma carta do baralho.

Black Jack (4 pontos de vida): durante a fase 1 do turno dele, ele deve mostrar a segunda carta que comprar: se for de Copas ou Ouros (como um “comprar!”), ele compra uma carta adicional (sem revelá-la).



Jane Calamidade (4 pontos de vida): ela pode usar cartas **BANG!** como se fossem cartas **Errou!** e vice-versa. Se ela jogar um **Errou!** como um

BANG!, ela não poderá jogar outra carta **BANG!** naquele turno (a não ser que ela tenha uma carta **Volcanic** em jogo).

El Gringo (3 pontos de vida): cada vez que ele perde um ponto de vida devido a uma carta jogada por outro jogador, ele compra uma carta aleatória da mão daquele jogador (uma carta para cada ponto de vida). Se esse jogador não tiver mais cartas, que penal! Ele não compra nada. Lembre-se que os danos de **Dinamite** não são causados por nenhum jogador.



Jesse Jones (4 pontos de vida): durante a fase 1 do turno dele, ele pode escolher comprar a primeira carta do baralho ou pegar uma carta aleatoriamente da mão de qualquer outro jogador. Então ele compra a segunda carta do baralho.

Jourdonnais (4 pontos de vida): considera-se que ele tem um **Barril** em jogo o tempo todo; ele pode “comprar!” quando for alvo de um **BANG!**, e se for uma carta de Copas, o oponente errou o tiro. Se ele tiver uma outra carta de **Barril** real em



jogo, ele poderá contar com ambas, o que lhe dará duas chances de cancelar o **BANG!** antes de jogar um **Errou!**.



Kit Carlson (4 pontos de vida): durante a fase 1 do turno dele, ele olha as três primeiras cartas do baralho: então escolhe 2 para com-

prar e coloca a outra de volta no topo do baralho, virada para baixo.

Duke Sortudo (4 pontos de vida): cada vez que ele precisa “comprar!”, ele vira as duas primeiras cartas do baralho e escolhe qual prefere. Descarte ambas as cartas que sobrarem depois.



Paul Regret (3 pontos de vida): considera-se que ele tem um **Mustang** em jogo o tempo todo; todos os outros jogadores devem adicionar

1 à distância até ele. Se ele tiver outro **Mustang** real em jogo, ele poderá contar os dois, aumentando todas as distâncias até ele em um total de 2.

Pedro Ramirez (4 pontos de vida): durante a fase 1 do turno dele, ele pode escolher comprar a primeira carta do topo da pilha de descarte ou do baralho. Então, ele compra a segunda carta do baralho.



Rose Doolan (4 pontos de vida): considera-se que ela tem um **Escopo** em jogo o tempo todo; ela vê os outros jogadores a uma distância

reduzida em 1. Se ela tiver outro **Escopo** real em jogo, ela poderá contar os dois, reduzindo a distância dela para todos os outros jogadores em um total de 2.

Sid Ketchum (4 pontos de vida): a qualquer momento, ele pode descartar 2 cartas da mão dele para recuperar um ponto de vida. Se ele



estiver disposto, e se for capaz, ele poderá usar essa habilidade mais de uma vez. Mas lembre-se: você não pode ter mais pontos de vida do que a quantidade inicial!



Slab, o Assassino (4 pontos de vida): para cancelar as cartas **BANG!** dele, os jogadores precisam jogar 2 **Errou!**. O efeito da carta

Barril, se usado com sucesso, conta apenas como um **Errou!**.

Suzy Lafayette (4 pontos de vida): assim que ela não tiver mais cartas na mão, ela compra uma carta da pilha de compras.



Sam, o Abutre (4 pontos de vida): sempre que um personagem for eliminado do jogo, Sam pega todas as cartas que aquele jogador tinha em mãos e em jogo, e as adiciona à mão dele.



Willy the Kid (4 pontos de vida): ele pode jogar qualquer quantidade de cartas **BANG!** durante o turno dele.

LEMBRE-SE:

- Qualquer carta com o símbolo de **Errou!**  pode ser usada para cancelar o efeito de uma carta com um símbolo de **BANG!** .
- you só pode jogar uma carta **BANG!** por turno, mas pode jogar qualquer quantidade de outras cartas que mostrem o símbolo .
- you não pode ter duas cartas com o mesmo nome à sua frente
- you só pode ter uma arma em jogo, mas pelo menos você sempre terá o *Colt. 45*
- as armas não alteram a distância entre os jogadores, elas representam apenas o seu alcance de tiro
- Cerveja* não tem efeito quando restam apenas 2 jogadores no jogo
- quando você estiver prestes a perder seu último ponto de vida, você só pode jogar uma *Cerveja*, e não um *Saloon*.

Curiosidade

Para marcar seus pontos de vida, você pode usar outra carta de personagem, dentre as que sobraram. Vire-a para baixo e cubra/descubra as balas deslizando sua carta de personagem sobre ela, como na imagem. Isso torna mais fácil levar o **BANG!** com você e jogá-lo em qualquer lugar!

Jesse Jones com três pontos de vida



Observação: ao longo destas regras “ele”, “dele” etc. são usados para indicar todos os gêneros. Um obrigado a todos os playtesters, aos grupos de jogos deles e a todos os jogadores, por todas as preciosas sugestões. O autor agradece pessoalmente a todos os membros do Clube de Xadrez “Luigi Valentini” de Civitavecchia, pelo constante apoio e entusiasmo.

Um jogo de: Emiliano Sciarra

Desenvolvimento: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio

Arte: Alessandro Pierangelini

Direção de Arte: Stefano De Fazi

Edição de regras: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



BANG!®

Copyright © MMII-MMXII

daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna, 24

06132 Perugia, Itália



Galápagos

Gestão de Projeto: Matheus Passeri

Tradução: Karen Nakaoka

Revisão: Camila Loricchio e Gabriel Novaes

Diagramação: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

Ideia do jogo, desenvolvimento, design, arte, embalagem, o nome e logotipo BANG!, e o nome e logotipo da dV Games são todos protegidos por direitos autorais e marcas comerciais ou marcas registradas da daVinci Editrice S.r.l. Todos os direitos reservados.



Prêmio Origins 2003:

- Melhor Jogo de Cartas Tradicional
- Melhor Design de Cartas



Lucca Games 2002:

- Melhor Jogo Italiano