



Jogo BANG! (4ª edição) - Criado por Emiliano Sciarra

Um jogo de 4 a 7 jogadores. A partir dos 8 anos de idade

Traduzido para o português-br por Daniel Portugal, baseando-se nas regras originais em inglês

BANG! é um jogo de tiro, no estilo de *Velho Oeste Pastelão*, entre um grupo de Foras-da-lei e o Xerife, que é o principal alvo deles. Os Assistentes incógnitos ajudam o Xerife, mas também há um Renegado perseguindo seu próprio objetivo!

Em **BANG!**, cada jogador desempenha um desses papéis e representa também um famoso personagem do Velho Oeste.

CONTEÚDO

- 7 Papéis: 1 Xerife, 2 Vices (Assistentes do Xerife), 3 Foras-da-lei e 1 Renegado;



- 16 Personagens;



- 80 Cartas de jogo;



- 7 Cartas com resumo das regras/ilustrações;



- 7 Tabuleiros de jogo;



- 30 Balas;



- Estas regras

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador tem seu próprio objetivo:



Xerife: deve eliminar todos os Foras-da-lei e o Renegado para manter a lei e a ordem.



Foras-da-lei: eles devem eliminar o Xerife, mas eles não têm escrúpulos ao eliminar uns aos outros, só para receber recompensas!



Assistentes: eles ajudam a proteger o Xerife e compartilham do mesmo objetivo, a qualquer custo! Se o Xerife ganhar, eles ganham também.



Renegado: quer ser o novo Xerife: seu objetivo é ser o último jogador a permanecer vivo no jogo.

PREPARAÇÃO

(Antes de jogar pela primeira vez, remova cuidadosamente as fichas balas de suas molduras)

Cada jogador recebe um **tabuleiro de jogo** (coloca-o à sua frente para guardar seu papel no jogo, seu personagem, sua arma e suas balas).

Pegue o número de cartas de papéis igual ao número de jogadores, de acordo com a explicação a seguir:

- 4 jogadores: 1 Xerife, 1 Renegado e 2 Foras-da-lei
- 5 jogadores: 1 Xerife, 1 Renegado, 2 Foras-da-lei e 1 Deputado
- 6 jogadores: 1 Xerife, 1 Renegado, 3 Foras-da-lei e 1 Deputado
- 7 jogadores: 1 Xerife, 1 Renegado, 3 Foras-da-lei e 2 Deputados

Embaralhe as cartas e dê uma carta com a **face para baixo** a cada jogador. O **Xerife precisa se revelar** deixando sua carta com a **face para cima**. Todos os outros jogadores olham os seus papéis e mantêm em **segredo**.



Embaralhe os **personagens** e dê um com a **face para cima** a cada jogador. Cada jogador neste momento anuncia o nome de seu personagem e lê a sua habilidade. Cada jogador pega a quantidade de **balas** mostradas na carta do seu personagem.

O **Xerife** joga sempre com **uma bala adicional**: se a carta do seu personagem mostrar três balas, para todo efeito ele tem quatro; se mostrar quatro balas, para todo efeito ele tem cinco, e assim por diante.

Coloque os papéis, tabuleiros e cartas de personagem não utilizados de volta à caixa.

Embaralhe as **cartas de jogo** e dê a cada jogador a quantidade de cartas igual à quantidade de balas que ele tem. Ponha as cartas restantes com a face para baixo no meio da mesa para ser a pilha de compra. Deixe espaço para a pilha de descarte. Também dê a cada jogador uma carta de resumo das regras/ilustrações.

Nota: para os seus primeiros jogos, você pode tentar uma versão simplificada do jogo ao remover todas as cartas com o símbolo de um livro antes de começar a jogar.



Personagens

Cada personagem do Velho-Oeste tem algumas habilidades especiais, que o fazem único. As **balas** que você tem mostram quantos **pontos de vida** você começa no 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 manter na sua mão no **final do seu turno** (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 manter em sua mão quatro cartas no final do seu turno.

Se durante o jogo, Jesse perde um ponto de vida e ele passa a ter apenas 3, ele só poderá manter agora três cartas na sua mão no final do seu turno. Mas não tenha medo! Pontos de vida podem ser recuperados.

O JOGO

O Xerife começa. O jogo é jogado por turnos, no sentido horário. O turno de cada jogador é dividido em três fases, que deve realizar todas as três fases antes de ser a vez do próximo jogador:

1. Pegar duas cartas;
2. Jogar qualquer número de cartas;
3. Descartar cartas a mais

1. Pegar duas cartas

Pegue duas cartas de cima da pilha de cartas. Logo que a pilha de cartas ficar vazia, embaralhe as cartas que estão na pilha de descarte e faça uma nova pilha de cartas para a compra.

2. Jogar qualquer número de cartas

Agora você pode jogar cartas para se ajudar ou para ferir os outros jogadores, tentando eliminá-los. Você só pode jogar cartas durante o seu turno, com exceção da carta *Missed! (Errou!)* e da carta *Beer (Cerveja)*, ambas descritas mais à frente. Você não pode ser forçado a jogar cartas durante esta fase. Você pode jogar qualquer número de cartas. Existem apenas **três limitações**:

- Você só pode jogar **UMA CARTA BANG!** por turno;
(isto se aplica somente as cartas **BANG!** e não para as cartas com o símbolo )
- Você só pode ter **UM TIPO DE CARTA** no jogo;
(uma carta é do mesmo tipo que outra se elas tiverem o mesmo nome)
- Você só pode ter **UMA ARMA** em jogo.
(quando você jogar uma nova arma, descarte a que você já tinha em jogo)

Exemplo: Se você colocou um Barrel (Barril) no jogo, você não pode colocar outro, pois você teria dois tipos da mesma carta à sua frente. E isso não é permitido.

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



Cartas com a borda marrom são jogadas ao colocá-las diretamente na pilha de descarte, aplicando o efeito descrito no texto ou nos símbolos que estão nas cartas (e que serão explicados mais à frente)

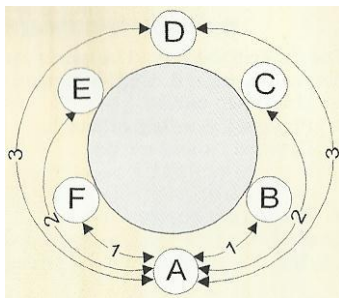
Cartas com a borda azul são jogadas com a face para cima à frente do jogador, com exceção da carta *Jail* (*Cadeia*, será explicada mais à frente). As cartas azuis à sua frente são definidas como “no jogo” (“in play”). O efeito destas cartas dura até que elas sejam descartadas ou removidas de alguma forma (através da jogada de uma carta *Cat Balou*) ou se um evento especial ocorrer (no caso de *Dinamite*).

Não há limite de cartas que se pode ter à sua frente desde que elas não tenham o mesmo nome (ou sejam do mesmo tipo, como já foi dito anteriormente).

3. Descartar cartas a mais

Depois da segunda fase (você não quer ou não pode jogar mais nenhuma carta), então você deve descartar da sua mão qualquer carta que exceda o limite de cartas que você pode ter na mão. Lembre-se que o **limite de cartas na mão, no final do turno**, é igual ao **número de balas** (pontos de vida) que você tem. Então está na hora do próximo jogador, no sentido horário, realizar seu turno. Lembrando que cada jogador joga de uma só vez as três fases que compreendem um turno.

Distância entre jogadores (ilustração de distância)



A distância entre dois jogadores é o **número mínimo de espaços entre eles**, contando no sentido horário (veja a ao lado). A distância é muito importante, porque todas as cartas com o símbolo da visão levam isso em consideração. Normalmente você só pode atingir alvos (cartas ou jogadores) na **distância de 1** (repare no ① da sua Colt .45 no seu tabuleiro de jogo). Quando um personagem é eliminado, haverá mudança na distância entre os jogadores, ou seja, alguns jogadores ficarão “mais perto” quando alguém é eliminado.

Eliminado um personagem

Quando **você perder seu último ponto de vida**, você será eliminado e **o jogo acabou para você**, a menos que você, imediatamente jogue uma carta *Beer* (*Cerveja*), será descrita mais à frente. Quando você for eliminado do jogo, mostre seu **papel** no jogo e descarte todas as cartas que você tem na mão e no jogo à frente de si.

Penalidades e Recompensas

- Se o **Xerife eliminar um Vice**, o Xerife deve descartar todas as cartas que ele tiver na mão e no jogo à frente de si.
- **Qualquer jogador que eliminar um Fora-da-lei** (mesmo que o jogador que eliminou o Fora-da-lei também seja um Fora-da-lei!) deve receber uma recompensa de 3 cartas da pilha.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando uma das condições a seguir acontecer:

- a) **O Xerife é Morto**. Se o renegado é o único vivo, então ele venceu. Do contrário, os Foras-da-Lei venceram (neste caso, o Xerife morreu, mas existem Foras-da-Lei vivos)
- b) **Todos os Foras-da-lei e o Renegado foram mortos**. O Xerife e seus Vices venceram.

Exemplo 1: Todos os Foras-da-lei são eliminados, mas o Renegado ainda está no jogo. Neste caso, o jogo continua. O Renegado agora deve enfrentar o Xerife e seus Assistentes sozinho.

Exemplo 2: O Xerife foi morto, mas todos os Foras-da-Lei foram eliminados e apenas um Vice e um Renegado ainda estão no jogo. O jogo termina com os Foras-da-lei vencendo! Eles alcançaram o objetivo perdendo suas próprias vidas! (Por que o Renegado não venceu? Porque neste último caso, os Foras-da-lei vencem apesar de estarem mortos, já que, quando o Xerife foi morto, ainda existia vivo um Vice. Só seria vitória do Renegado, se, depois do Xerife ser morto, só sobrasse ele, o Renegado)

UM NOVO JOGO

Se você e seus amigos forem jogar mais uma partida após o termino da primeira, os jogadores que continuaram “vivos” no final do jogo, se quiserem, podem ficar com seus personagens (mas não com as cartas da mão ou da mesa!) para o próximo jogo. Os jogadores que foram eliminados devem sortear um novo personagem.

Se você quiser dar a cada jogador a oportunidade de jogar com o Xerife, você precisa decidir isso antes de começar o jogo e passar esse personagem entre os jogadores a cada novo jogo. Os demais jogadores sorteiam personagens aleatoriamente.

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

AS CARTAS

Cartas de Armas



Você começa o jogo com um revólver **Colt .45**. Esta arma não está representada por nenhuma carta, mas esta mostrada no seu tabuleiro de jogo. Ao usar a *Colt .45*, você só consegue acertar **alvos a distância de 1**, ou seja, jogadores sentados à sua direita ou à esquerda.

Para acertar alvos que estão numa distância maior que 1, você precisa jogar uma arma maior: coloque-a sobre a *Colt .45*. As armas podem ser reconhecidas por causa de sua borda azul sem buracos de bala, ilustração preto-e-branco e o número da distância que a arma atinge (veja a ilustração ao lado) que representa o **máximo de distância que uma arma pode atingir**, no caso 3.



A arma em jogo substitui a *Colt .45* no tabuleiro, até que a carta seja removida de alguma forma. Mesmo que as armas sejam colocadas no tabuleiro, elas podem ser roubadas (através da jogada de uma carta *Panic! – Pânico!*) ou descartadas (no caso de uma carta *Cat Balou*). A única carta que nunca se perderá é a sua própria *Colt .45*!

Você só pode ter **uma carta de arma em jogo** de cada vez: se você quiser colocar em jogo uma nova arma, mesmo já tendo uma em jogo, primeiro você tem que descartar a que você já tem.

Importante: as armas não mudam a distância entre os jogadores. Eles representam a máxima distância que se pode alcançar com um tiro.



Carta Volcanic (Carta Vulcânico): com esta carta no jogo, você pode jogar qualquer número de cartas *BANG!* durante o seu turno. Estas cartas *BANG!* podem ser apontadas para o mesmo alvo ou alvos diferentes, mas estão limitadas a distância de 1 (conforme mostra a ilustração).

Carta BANG! e Carta Missed! (Carta Errou!)



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

- a que **distância** se está do jogador; e
- se sua **arma é capaz de alcançar** esta distância.

Exemplo 1: Levando em consideração a ilustração de distância (mostrada anteriormente nessas regras), vamos supor que Ann (A) quer atirar em Carl (C), ou seja, Ann quer jogar uma carta BANG! contra Carl.

Carl está à distância de 2, então Ann precisaria de uma arma para atirar a essa distância: uma Schofield, uma Remington, um Rev. Carabine ou uma Winchester, mas não uma Volcanic ou a sua própria Colt .45. Se Ann tiver uma carta Scope (carta de Mira) no jogo, ela poderia ver Carl à distância de 1, e, então, ela poderia usar qualquer arma para atirar nele. Mas se Carl tiver um Mustang em jogo, então as duas cartas (Mustang e Scope) se combinariam e se anulariam e Ann continuaria vendo Carl à distância de 2.

Exemplo 2: se Dan (D) tiver um Mustang em jogo, Ann o veria à distância de 4: se quiser atirar em Dan, Ann precisaria de uma arma capaz de alcançar a distância de 4 (por exemplo um Rev. Carabine ou uma Winchester).

Se você for atingido por um *BANG!*, você pode imediatamente jogar uma carta *Missed!* para cancelar o tiro, mesmo que não seja o seu turno! Se você não fizer nada, você **perde um ponto de vida** (descarta uma bala).



A bala descartada vai para uma pilha no meio da mesa. Se você não tiver mais nenhuma bala, ou seja, se você perder seu último ponto de vida, **você está fora do jogo**, a menos que você jogue imediatamente uma carta *Beer* (carta *Cerveja*, veja logo abaixo). Você só pode cancelar tiros apontados para você. A carta *BANG!* é descartada mesmo quando for cancelada.

Carta Beer (Carta Cerveja)



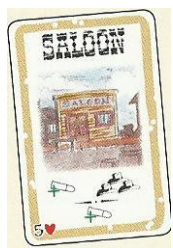
Esta carta permite que o jogador ganhe um ponto de vida, ou seja, pegue uma bala da pilha. **Você não pode ter mais pontos de vida do que a quantidade que você começou!** A carta *Beer* não pode ser usada para ajudar outros jogadores.

A carta *Beer* pode ser jogada de duas maneiras:

- normalmente durante o seu turno (você ganha um ponto de vida pegando uma bala);
- fora do seu turno, mas **somente** se você tiver recebido um tiro que seja **letal** (ou seja, um tiro que retira o seu último ponto de vida) e não um tiro que faz apenas você perder uma bala e continuar no jogo.

A carta *Beer* **não tem efeito** se restarem apenas **2 jogadores** no jogo; ou seja, se você jogar uma carta *Beer* você não ganha nenhum ponto de vida.

Exemplo: Você tem dois pontos de vida ainda e sofre 3 danos de uma Dinamite. Se você jogar 2 cartas Beers, você se manterá vivo com 1 ponto de vida (2 – 3 + 2). Se você jogasse apenas uma carta Beer, você seria eliminado já que você só conseguiria 1 ponto de vida de volta e, mesmo assim, ficaria com zero!



Carta Saloon

As cartas com símbolos em duas linhas têm dois efeitos simultâneos, uma para cada linha.

Aqui os símbolos dizem: “Recupere um ponto de vida”, e isto se aplica a “Todos os outros jogadores”, e na próxima linha: “(Você) recupera um ponto de vida”.

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

Você não pode jogar uma carta *Saloon* fora do seu turno ou quando você estiver perdendo seu último ponto de vida: o *Saloon* não é uma *Beer*!



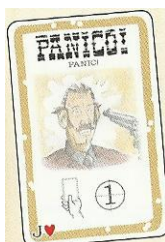
Cartas Stagecoach (Carta Diligência) e Carta Wells Fargo

É só obedecer ao símbolo da carta: “Pegue duas cartas” (**três** no caso de Wells Fargo) do topo da pilha de compra de cartas.



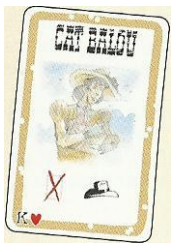
General Store (Empório)

Quando você joga esta carta, pegue cartas da pilha na mesma quantidade de jogadores que ainda estiverem jogando. Começando por você e seguindo no sentido horário, cada jogador escolhe uma das cartas e coloca em sua mão.



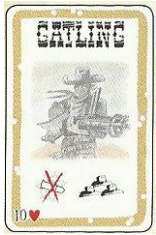
Carta Panic! (Carta Pânico!)

É só obedecer ao símbolo da carta: “Pegue uma carta” de “um jogador à distância 1”. Lembre-se que esta distância não é modificada por armas, mas apenas por cartas, tais como a carta *Mustang* e/ou a carta *Scope* (*Mira*).



Carta Cat Balou (Carta Gata Balou)

Força “qualquer jogador” a “descartar uma carta”, não importando a distância.



Carta Gatling

A carta *Gatling* atira “um BANG!” em “todos os outros jogadores”, não importando a distância. Mesmo que a carta *Gatling* atire um *BANG!* em todos os outros jogadores, **ela não é considerada uma carta BANG!**. Durante o seu turno, você pode jogar quantas cartas *Gatling* quiser, mas apenas uma carta *BANG!*



Carta Indians! (Carta Índios)

Cada jogador, excluindo aquele que jogou esta carta, **deve** descartar uma carta *BANG!*, ou perder um ponto de vida. Nem a carta *Missed! (Erro!)* nem a carta *Barrel (Barril)* tem efeito neste caso.



Carta Duel (Carta Duelo)

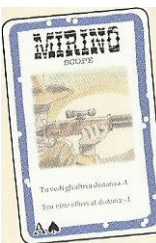
Com esta carta você desafia qualquer outro jogador (encarando-o com os olhos!), não importando a distância. O jogador desafiado **deve** descartar uma carta *BANG!* (mesmo que não seja o seu turno!). Quando ele fizer isso, você precisa descartar uma carta *BANG!* também. Isso acontece sucessivamente, até que o primeiro jogador a não ter uma carta *BANG!*, **perde um ponto de vida** e o duelo termina. A carta *Duelo* não é uma carta *BANG!* As cartas *BANG!* descartadas durante um *Duelo* não são contadas no que diz respeito a limitação de usar apenas “uma carta *BANG!*” (ou seja, no *Duelo*, temporariamente, a limitação fica suspensa).



Carta Mustang

Quando você tem uma carta de cavalo *Mustang* no jogo, a distância entre os outros jogadores e você é aumentada em 1. Entretanto, você continua vendo os outros jogadores na distância normal.

Exemplo: Levando em consideração a ilustração de distância (mostrada anteriormente nessas regras), se Ann (A) tem um Mustang em jogo, Ben (B) e Flo (F) só vêem Ann à distância de 2. Já Carl (C) e Emma (E), à distância de 3. E Dan (D), à distância de 4. Enquanto Ann continua vendo todos os jogadores a distância normal.



Carta Scope (Carta Mira)

Quando você tem uma carta *Scope* (carta *Mira*) no jogo, você vê todos os outros jogadores à distância reduzida em 1. Entretanto, os outros jogadores continuam vendo você à distância normal. A menor distância que pode ser considerada é de 1 (não existe distância zero).

Exemplo: Levando em consideração a ilustração de distância (mostrada anteriormente nessas regras), se Ann (A) tem uma carta Scope no jogo, ela veria Ben (B) e Flo (F) à distância de 1, já Carl (C) e Emma (E) à distância de 1 e, por último, Dan (D) à distância de 2. Enquanto Ann seria vista pelos jogadores a distância normal.



Carta Draw! (Comprar cartas)

As cartas *Barrel*, *Jail* e *Dynamite* (*Barril*, *Prisão* e *Dinamite*) mostram um determinado naipe desenhado, depois o sinal de igual e então seu efeito. O jogador usando esta carta deve “comprar”, ou seja, **virar a carta de cima de pilha de cartas e olhar para o naipe que aparecer** no canto inferior à esquerda. Se a carta virada mostrar um símbolo (e valor) que combine, então a “compra de carta” deu certo e o efeito da carta é resolvido (a carta que foi “comprada da pilha” é sempre descartada sem se realizar seu efeito).

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

- se você pegar uma carta de Copas ♥, você conseguiu se desviar (como se você tivesse usado uma carta *Missed!*);

-

Então você pega a carta de cima da pilha e coloca-a na pilha de descarte: é um 4 de Copas ♥. O uso da carta Barril funcionou e cancelou a carta BANG!. Se você virar uma carta com um naipe diferente, então o Barril não tem efeito, mas você ainda pode tentar cancelar a carta BANG! com a carta Missed!.

- se for uma carta de Copas , ele está livre da cadeia: descarte a carta *Cadeia* e continue seu turno normalmente;

- Se você estiver na Cadeia, você continua sendo um alvo possível para as cartas *BANG!* e pode continuar jogando cartas em resposta (por exemplo, carta *Missed!* e carta *Beer*) fora do seu turno normalmente.

DYNAMITE

Perdi 3 punti vita. Se riesci a passarla a Dinamite o a Nitro, perdi 10 punti vita. Se riesci a passarla a Dinamite o a Nitro, perdi 10 punti vita.

2

- se você comprar uma carta de Espadas ♠ com um número entre 2 e 9, a *Dynamite* explode. Descarte-a e perca 3 pontos de vida;

- Os jogadores continuam passando a *Dynamite* ao redor da mesa até que ela exploda, conforme explicado anteriormente, ou até que a carta *Dynamite* seja descartada com uma carta *Panic!* ou uma carta *Cat Balou*. Se você tiver tanto a carta *Dynamite* quanto a carta *Jail* no jogo, tente resolver a carta *Dynamite* primeiro. Se você for atingido (ou mesmo eliminado!) por uma *Dynamite*, essa morte não é considerada como causada por outro jogador (então não há recompensas).

Cada carta mostra um ou mais símbolos que são os efeitos de cada carta:



Conta como um *BANG!* (tiro): remove um ponto de vida



Conta como um *Missed!* (errou): cancela o efeito de um *BANG!*



Recupere um ponto de vida. Apenas o jogador que jogou esta carta se beneficia deste efeito, a menos que se diga o contrário.



Pegue uma carta. Se for especificado que a carta deve ser “roubada” de um outro jogador, você pode roubar uma carta **aleatoriamente** da mão dele ou uma carta que esteja **no jogo** à frente dele. Se nenhum jogador for especificado, retire uma carta de cima da pilha. Em qualquer um dos casos, as cartas compradas são adicionadas à sua mão.



Force o descarte de uma carta. Você pode forçar um jogador específico a descartar uma carta **aleatoriamente** de sua **mão**, ou você pode **escolher** e descartar uma das cartas **no jogo** à frente dele.



Este símbolo significa que você pode aplicar o efeito em qualquer jogador a sua escolha, não importando a distância.



Este símbolo significa que você pode aplicar o efeito a todos os outros jogadores não importando a distância. E, é claro, não tem efeito no jogador que jogou a carta.



Este símbolo significa que você pode aplicar o efeito a qualquer jogador que esteja dentro da distância alcançável.



Este símbolo significa que você pode aplicar o efeito a um jogador que esteja à distância mostrada no número ou menos. **Nota:** a carta *Mustang* e a carta *Scope (Mira)* podem alterar essa distância, mas as armas em jogo, não.

Vejam alguns exemplos de símbolos nas cartas:

- **Carta Pânico:** Os símbolos dizem para comprar uma carta de um jogador a 1 de distância.
- **Carta Saloon:** Os símbolos dizem que 1 ponto de vida será distribuído a todos os jogadores e na próxima linha diz que o jogador que jogou esta carta também ganha um ponto de vida. Ou seja, para todos os efeitos, todos os jogadores à mesa ganham 1 ponto de vida.
- **Carta Gatling:** O símbolo mostra um BANG! para todos os outros jogadores, ou seja, dá um tiro todos que estão vivos no jogo. Lembre-se que, apesar disso, ela não é considerada como uma carta BANG!



OS PERSONAGENS

Bart Cassidy (4 vidas): Toda vez que ele perder um ponto de vida, ele compra uma carta da pilha.



Black Jack (4 vidas): Durante a fase 1 ("comprar duas cartas") do seu turno, ele precisa mostrar a segunda carta comprada: se for uma carta de Copas ♥ ou Ouros ♦, ele compra mais uma carta (sem precisar revelá-la).



Calamity Janet (4 vidas): Ela pode usar a carta *BANG!* como uma carta *Missed!* e vice-versa. Se ela jogar uma carta *Missed!* como uma carta *BANG!*, ela não pode jogar uma carta *BANG!* naquele mesmo turno (a não ser que ela tenha uma carta *Volcanic* à sua frente no jogo).



El Gringo (3 vidas): Cada vez que ele perder um ponto de vida devido a uma carta de um jogador, ele rouba uma carta qualquer da mão de quem o atacou (uma carta por ponto de vida que perdeu). Se o jogador atacante não tiver mais cartas, você se deu mal! Lembre-se que os danos causados pela *Dinamite* não são causados por nenhum jogador (então, não irá retirar cartas de ninguém).



Jesse Jones (4 vidas): Durante a fase 1 ("comprar duas cartas") do seu turno, ele pode escolher entre comprar a primeira carta do pilha ou aleatoriamente escolher uma carta da mão de qualquer jogador. Depois disso, ele compra a segunda carta do monte.



Jourdonnais (4 vidas): Considera-se que ele tem uma carta *Barril* virtual durante todo o jogo. Se ele for vítima de um *BANG!*, ele deve comprar uma carta da pilha, se for uma carta de Copas ♥, ele escapa. Se ele realmente possuir uma carta *Barril* à sua frente, ele pode contar com as duas cartas *Barril* para se proteger (a verdadeira e a virtual), dando a ele duas chances de cancelar a carta *BANG!*. E, por último, ainda pode, se quiser, usar a carta *Missed!*



Kit Carlson (4 vidas): Durante a fase 1 ("comprar duas cartas") do seu turno, ele olha as três primeiras cartas da pilha e escolhe duas para comprar e coloca a outra com a face virada para baixo novamente no topo da pilha de compras.



Lucky Duke (4 vidas): Cada vez que for necessário comprar uma carta uma carta da pilha (como quando se está na prisão ou para se livrar da dinamite), ele vira as duas primeiras cartas da pilha e escolhe o resultado que preferir. Depois descarta ambas as cartas.



Paul Regret (3 vidas): Considera-se que tem uma carta *Mustang* virtual durante toda a partida. Todos os outros jogadores devem adicionar +1 à distância dele. Se ele tiver uma carta *Mustang* real a sua frente, ele poderá usar ambas, aumentando assim a sua distância em relação aos outros para +2.



Pedro Ramirez (4 vidas): Durante a fase 1 (“comprar duas cartas”) do seu turno, ele pode escolher comprar a primeira carta da pilha de descarte ou da pilha de compras. A segunda carta deverá ser comprada da pilha de compras.



Rose Doolan (4 vidas): Considera-se que ela tem uma carta *Scope* virtual durante toda a partida. Ela vê os outros jogadores a uma distância diminuída de 1. Se ela tiver uma carta *Scope* real à sua frente, ela poderá usar ambas diminuindo a distância em relação aos outros em -2.



Sid Ketchum (4 vidas): A qualquer momento, ele pode descartar duas cartas de sua mão para recuperar um ponto de vida. Se ele estiver quiser e for capaz, ele pode usar essa habilidade mais de uma vez a qualquer momento. Mas lembre-se: você não pode ter mais pontos de vida do que quando começou o jogo!



Slab the Killer (4 vidas): Os jogadores que tentarem cancelar suas cartas *BANG!*, precisarão usar duas cartas *Missed!*. O efeito da carta *Barril* pode ser usado, mas se funcionar, conta apenas como uma carta *Missed!*



Suzy Lafayette (4 vidas): Se ela ficar sem cartas na sua mão, ela deve comprar uma carta da pilha.



Vulture Sam (4 vidas): Toda vez que um jogador for eliminado, Sam pegará todas as cartas daquele jogador (as da mão e as que estão na mesa à frente do jogador eliminado) e as colocará **em sua mão**.



Willy the Kid (4 vidas): Ele pode jogar a carta *BANG!* quantas vezes quiser em seu turno.

LEMBRE-SE

- Qualquer carta com um símbolo *Missed!*  pode ser usada para cancelar o efeito de uma carta com o símbolo de *BANG!* 
- Você só pode jogar uma carta *BANG!* por turno, mas você jogar quantas cartas quiser que tenham o símbolo  (desde que não seja a carta *BANG!*)
- Você não pode ter duas cartas do mesmo tipo (mesmo nome) à sua frente
- Você pode ter somente uma arma em jogo, mas pelo menos você sempre tem uma *Colt .45*
- As armas não mudam as distâncias entre os jogadores, elas representam apenas o alcance do tiro
- A carta *Beer* não tem efeito quando restem apenas 2 jogadores no jogo
- Quando você estiver perdendo o seu último ponto de vida, você só pode jogar uma carta *Beer* e não uma carta *Saloon*

CURIOSIDADE



Para manter em ordem seus pontos de vida, você pode usar outra carta de personagem, daquelas que sobraram e não foram usadas. Coloque-a com a face para baixo e cubra/descubra as balas apenas deslizando sua carta de personagem sobre ela, exatamente como mostrado na imagem ao lado. Desta forma, é mais fácil levar o jogo **BANG!** com você para jogá-lo em qualquer lugar!

Jesse Jones com três pontos de vida

