

BANG!

**THE VALLEY
OF SHADOWS**



BANG!® La Valle delle Ombre™
BANG!® The Valley of Shadows™

Edited by: Emiliano Sciarra

Illustrations: Alberto Bontempi, et al.



Contenuto: 8 personaggi, 16 carte da gioco, regole.
BANG! La Valle delle Ombre è un'espansione per **BANG!**: per giocare è necessario avere il gioco base. In questa espansione trovi 8 nuovi personaggi (da mescolare a quelli originali) e 16 nuove carte da gioco (da mescolare a quelle del gioco base).



Contents: 8 characters, 16 playing cards, rules.
BANG! The Valley of Shadows is an expansion for **BANG!**: you must have the basic game in order to play. This expansion features 8 new characters (to be shuffled together with the original ones), and 16 new cards (to be shuffled with the basic playing cards).



Copyright © MMXIV
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 Corciano (PG) Italy

All rights reserved.

For questions, comments and suggestions:
www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

Follow us on:



Special thanks to: Ljubomir Babić, Martin Blažko, David Böhm, Riccardo Bravi, Josef Brůna, Elisa Cella, Adam Faldyna, Milan Fecko, Ladislav Frankl, Petr Jonáš, Martin Klepsa, Ondřej Linhart, Oliver Novák, Riccardo Pieruccini, Enrique Sanchez, Tomáš Staněk, Marek Zástěra.



BANG!® La Valle delle Ombre™

Quando un effetto richiede una **carta BANG!** o *Mancato!* (es.: Colorado Bill, Mick Defender, Taglia, ecc.), devi usare proprio una **carta BANG!** o *Mancato!* o una carta che conta come **carta BANG!** o *Mancato!* (ad es. *LeMat*, *Calamity Janet*, ecc., ma non *Gatling*, *Sventagliata*, ecc.).

Personaggi

Black Flower: puoi usare una qualunque carta di fiori come **BANG!** in aggiunta al singolo **BANG!** per turno.

Colorado Bill: carte come *Mancato!* o *Barile* o l'abilità di *Jourdonnais* non possono essere usate.

Der Spot-Burst Ringer: la carta **BANG!** non conta per il limite di una carta **BANG!** a turno.

Evelyn Shebang: devi scegliere se pescare 0, 1 o 2 carte prima di pescare (non puoi pescare una carta, guardarla, e poi scegliere di "sparare" la seguente).

Henry Block: la carta è pescata (o scartata) solo dopo che il **BANG!** automatico è stato risolto. Funziona ad es. contro *Jesse Jones* e *Pat Brennan*, ma non contro abilità automatiche tipo quella di *El Gringo*.

Mick Defender: l'abilità funziona anche contro carte che coinvolgono più giocatori (*Gatling*, *Indiani*, ecc.). Il *Mancato!* previene gli effetti solo per te, non per gli altri.

Carte da gioco

Fantasma (2x): un fantasma è in gioco a tutti gli effetti ma non ha punti vita; quindi, alla fine del turno, scarta tutte le carte in mano. Se la carta *Fantasma* viene tolta, il fantasma esce di nuovo dal gioco.

Fuga: funziona anche su carte che coinvolgono più giocatori (*Gatling*, *Indiani*, ecc.).

LeMat: la carta giocata vale come carta *BANG!*, quindi ne puoi giocare comunque solo 1.

Mira: è comunque sufficiente 1 solo *Mancato!* per evitare il colpo.

Salvo! puoi anche prevenire un danno inferto da te.

Serpente a sonagli: resta in gioco anche dopo aver fatto danno. L'ordine di controllo è: *Dinamite* > *Prigione* > *Serpente a sonagli*.

Sventagliata: conta come il tuo unico *BANG!* del turno. Il *BANG!* secondario è obbligatorio ed è sparato anche se il primo viene annullato.

Taglia: resta in gioco finché non viene rimossa in qualche modo (*Panico!*, ecc.).

Tomahawk: la massima distanza raggiungibile è 2, ma può essere usato anche a distanza 1.

Tornado: se non hai in mano carte da scartare, peschi comunque 2 carte.

Ultimo giro: può essere giocato quando si resta in 2, ma mai fuori turno.



BANG!® The Valley of Shadows™

Whenever an effect requires a *BANG!* or *Missed!* card, (e.g., Colorado Bill, Mick Defender, Bounty, etc.), you must use a real *BANG!* or *Missed!* card, or a card that counts as a *BANG!* or *Missed!* card (e.g. LeMat, Calamity Janet, etc., but not Gatling, Fanning, etc.).

Characters

Black Flower: You can use a Clubs card as a *BANG!* in addition to your normal one *BANG!* per turn.

Colorado Bill: Cards like *Missed!* or *Barrel* or Jurdonnais' ability cannot be used.

Der Spot-Burst Ringer: This *BANG!* card is not counted against the limit of one *BANG!* card per turn.

Evelyn Shebang: You must choose to draw 0, 1, or 2 cards before drawing (you cannot draw one card, look at it and then choose to "shoot" the next).

Henry Block: The card is drawn (or discarded) only after the automatic *BANG!* is resolved. This ability works against Jesse Jones' or Pat Brennan's, but not against automatic abilities like El Gringo's.

Mick Defender: This ability also works against cards that affect multiple players (*Gatling*, *Indians*, etc.). The *Missed!* card only prevents the card effects on you, not on the others.

Playing cards

Aim: The target still only needs 1 *Missed!* to avoid being hit.

Bounty: Stays in play until removed somehow (*Panic!*, etc.).

Escape: Also works against cards that affect multiple players (*Gatling*, *Indians*, etc.).

Fanning: Counts as your normal one *BANG!* per turn. The secondary *BANG!* is mandatory and it is fired even if the first one is canceled.

Ghost (2x): A ghost is considered "in play" for all purposes, but has no life points: At the end of your turn, you must discard all your hand cards. If *Ghost* is removed, the ghost exits play again.

Last Call: May be played with only 2 players left, but never out of turn.

LeMat: The card you use counts as a *BANG!*, so you may only play 1 per turn.

Rattlesnake: Stays in play even after dealing damage. The check order is: *Dynamite* > *Jail* > *Rattlesnake*.

Saved! You may prevent damage you dealt yourself.

Tomahawk: The maximum reachable distance is 2, but it can be used at distance 1.

Tornado: If you have no cards in hand to discard, you still draw 2 cards.