

# BANG!

## EXPANSION PACK

- Immer wenn bei einem Effekt von einer „**BANG!-Karte**“ oder eine „**Fehlschuss!-Karte**“ die Rede ist, ist ausdrücklich eine Karte mit genau diesem Namen gemeint. Steht „**BANG!**“ oder „**Fehlschuss!**“ **ohne Karte**, sind alle Karten mit dem entsprechenden Effekt gemeint.
- **Abgeworfene BANG!-Karten** zählen nicht zum Limit von 1 **BANG!-Karte** pro Zug.
- „Zu Beginn deines Zuges“ bedeutet, dass der Effekt vor jeder anderen Aktion in der 1. Phase in Kraft tritt.
- Ist bei Fähigkeiten oder anderen Effekten, die „in deinem Zug“ genutzt werden dürfen keine Einschränkung angegeben oder durch eine andere Regel vorgegeben, dürfen sie grundsätzlich mehrfach genutzt werden.

## THE VALLEY OF SHADOWS

**Inhalt:** 8 Charakterkarten, 16 Spielkarten

**The Valley of Shadows** enthält 8 neue Charakterkarten, die zusammen mit den Charakteren des Grundspiels gemischt werden. Die 16 neuen Spielkarten werden zusammen mit den Spielkarten des Grundspiels gemischt.

Für das Spiel mit **The Valley of Shadows** gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln.

**Colorado Bill:** Karten wie *Fehlschuss!*, *Fass* oder *Jourdonnais'* Fähigkeit wirken nicht.

**Evelyn Shebang:** Du musst bevor du ziehst wählen, ob du 0, 1 oder 2 Karten ziehen möchtest.

**Henry Block:** Wirkt auch gegen *Jesse Jones'* oder *Pat Brennans* Fähigkeit, jedoch nicht gegen automatische Fähigkeiten, wie die von *El Gringo*.

**Mick Defender:** Wirkt auch gegen Karten, die mehrere Ziele haben, aber nur du bist geschützt.

**Bandidos:** Hat ein Spieler keine Handkarten, verliert er 1 Lebenspunkt.

**Fanning:** Das 2. **BANG!** muss wenn möglich abgefeuert werden, auch wenn das 1. abgewehrt wird.

**Flucht:** Darf außerhalb deines Zuges gespielt werden. Wirkt auch gegen Karten, die mehrere Ziele haben, aber nur du bist geschützt.

**Geist:** Am Ende seines Zuges muss der Spieler alle Handkarten abwerfen, bleibt aber in allen Belangen im Spiel. Wird der *Geist* entfernt, scheidet der Spieler wieder aus.

**Gerettet:** Darf außerhalb deines Zuges gespielt werden. Du darfst damit Schaden verhindern, den du selbst verursacht hast.

**Klapperschlange:** Bleibt im Spiel, bis sie entfernt wird. Reihenfolge zu Zugbeginn: *Dynamit* > *Gefängnis* > *Klapperschlange*.

**Kopfgeld:** Bleibt im Spiel, bis es entfernt wird.

**Letzte Runde:** Darf nicht außerhalb deines Zuges gespielt werden. Darf gespielt werden, wenn nur noch 2 Spieler im Spiel sind. Der Name der Karte hat nichts mit dem Spielende zu tun.

**Tornado:** Hat ein Spieler keine Handkarten, zieht er dennoch 2 Karten.

**Zielen:** Kann mit 1 *Fehlschuss!* verhindert werden. . . |

## WILD WEST SHOW

**Inhalt:** 8 Charakterkarten, 10 Wild-West-Show-Karten

**Wild West Show** enthält 8 neue Charakterkarten, die zusammen mit den Charakteren des Grundspiels gemischt werden.

Wird mit **Wild West Show** gespielt, sucht der Sheriff zunächst die Karte *Wild West Show* heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Wild-West-Show-Karten verdeckt unter den Stapel. Anschließend legt er diesen Erweiterungsstapel in der Tischmitte ab.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen:

Immer wenn ein Spieler eine *Postkutsche*- oder *Wells Fargo*-Karte spielt, nimmt er den Erweiterungsstapel zu sich, zieht die oberste Karte und liest sie laut vor. Anschließend legt er sie in die Tischmitte, wo er damit einen neuen Ablagestapel beginnt. Der Effekt dieser Karte gilt bis ein Spieler die nächste *Postkutsche*- oder *Wells Fargo*-Karte spielt und sie mit einer neuen Karte überdeckt wird.

Der Effekt der letzten Karte des Stapels – *Wild West Show* – bleibt bis zum Spielende bestehen und sie wird nicht ersetzt.

**Flint Westwood:** Du wählst deine Handkarte aus. Hat der andere Spieler nur noch 1 Handkarte, erhältst du nur diese.

**Greggory Deck:** Du darfst die Fähigkeit bereits einmal vor Spielbeginn nutzen. Sie gilt nur für Charakterkarten des Grundspiels. Zu Beginn deines nächsten Zuges kannst du entscheiden, ob du diese Charaktere behältst oder beide abwirfst und 2 neue ziehst.

**John Pain:** Die auf diese Weise erhaltenen Karten, darfst du nicht sofort einsetzen. Du musst warten, bis die vorherigen Effekte abgehandelt sind. Erhaltst du z.B. 1 *Bier* und verlierst gleichzeitig deinen letzten Lebenspunkt, darfst du dieses *Bier* nicht nutzen.

**Lee van Kliff:** Es darf auch der Effekt 1 **BANG!**-Karte wiederholt werden. Jeder Effekt darf jedoch nur einmal wiederholt werden. Wiederholst du den

Effekt einer *Postkutsche* oder von *Wells Fargo*, wird die gerade gezogene Wild-West-Show-Karte nicht ersetzt. Das Wiederholen eines Effekts zählt aber im Bezug auf *Miss Susanna* als gespielte Karte.

**Teren Kill:** Ist das Aufdecken erfolglos, darfst du kein *Bier* spielen, um im Spiel zu bleiben.

**Dorothy Rage:** Erfordert der Effekt der Karte ein Ziel, muss der Spieler am Zug das Ziel zusammen mit der Karte ansagen. Hat der betreffende Spieler die Karte, muss er sie so ausspielen, als wäre er selbst am Zug. Hat der betreffende Spieler die Karte nicht, muss er seine Handkarten vorzeigen.

**Friedhof:** Die Spieler bleiben, wenn sie überleben, auch nachdem der *Friedhof* überdeckt wurde weiterhin im Spiel.

**Lady Rose of Texas:** Die Spieler nehmen ihr Tableau, ihre vor sich ausliegenden Karten, etc. mit sich. Um zu verhindern, dass ein Spieler zu stark benachteiligt wird, darf der Effekt nur in maximal 5 aufeinanderfolgenden Zügen genutzt werden.

**Miss Susanna:** Dieser Effekt wirkt nicht auf Spieler, die im *Gefängnis* sitzen und aussetzen müssen.

**Wild West Show:** Die Rollen bleiben bestehen. Der Sheriff geht nach wie vor nicht ins *Gefängnis* und für das Eliminieren eines Outlaws zieht man wie gewohnt 3 Karten. Das Spiel wird jedoch nicht beendet, wenn der Sheriff eliminiert wird und geht weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist.



**Inhalt:** 13 High-Noon-Karten und 15 A-Fistful-of-Cards-Karten

Bei **High Noon** und **A Fistful of Cards** handelt es sich um 2 Module für **BANG!**, für die die gleichen Regeln gelten. Sie können durch die Farbe der Kartenränder auf den Vorderseiten, sowie die Rückseiten der Karten unterschieden werden.

Der Sheriff bestimmt zunächst, ob mit **High Noon** oder **A Fistful of Cards** gespielt werden soll und legt die nicht benötigten Karten zurück in die Schachtel. Er sucht die Karte *High Noon* – beziehungsweise *Für eine Handvoll Karten* – heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Karten der Erweiterung verdeckt und legt die zur Seite gelegte Karte verdeckt oben auf den Stapel. Anschließend dreht er diesen Erweiterungsstapel um, sodass die oberste Karte offen liegt und legt ihn neben sich ab.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen:

Beginnend mit seinem 2. Zug, liest der Sheriff, bevor er seinen Zug ausführt, die oberste Karte des Erweiterungsstapels laut vor und legt sie in die Tischmitte, wo er damit einen neuen Ablagestapel beginnt. Der Effekt dieser Karte gilt für die nun folgende Runde, bis sie vor dem

nächsten Zug des Sheriffs mit einer neuen Karte überdeckt wird.

Der Effekt der letzten Karte des Stapels – *High Noon* beziehungsweise *Für eine Handvoll Karten* – bleibt bis zum Spielende bestehen und sie wird nicht ersetzt.

Es kann auch mit beiden Erweiterungen gleichzeitig gespielt werden. Dafür sucht der Sheriff zur Vorbereitung zunächst die Karten *High Noon* und *Für eine Handvoll Karten* heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Karten der beiden Erweiterungen verdeckt, legt die obersten 12 Karten (mehr für ein längeres Spiel) als Stapel bereit und legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Er wählt zufällig 1 der beiden zur Seite gelegten Karten aus und legt sie verdeckt oben auf den Stapel. Anschließend dreht er diesen Erweiterungsstapel um, sodass die oberste Karte offen liegt und legt ihn neben sich ab.

**Geisterstadt:** Der Spieler kehrt mit 0 Lebenspunkten ins Spiel zurück und kann keine zurückerhalten oder verlieren.

**Peyote:** Der Spieler darf so lange weiter raten und Karten erhalten, bis er falsch rät.

**Scheintot:** Er zieht anschließend wie gewohnt 2 Karten in seiner 1. Phase. Der Spieler bleibt, wenn er überlebt, auch nachdem *Scheintot* überdeckt wurde weiterhin im Spiel.

**Verlassene Mine:** Liegen in der 1. Phase nicht genügend Karten auf dem Ablagestapel, zieht der Spieler wie gewohnt vom Nachziehstapel und wirft in der 3. Phase auf den Ablagestapel ab.

*Autor: Emiliano Sciarra*

*Illustration: Toni Cittadini, Eriadan, Alberto Bontempi, et al.*

*BANG!® The Valley of Shadows™, Copyright © MMXIV*

*BANG!® Wild West Show™, Copyright © MMX*

*BANG!® High Noon™, BANG!® A Fistful of Cards™, Copyright © MMXIV*

*daVinci Editrice S.r.l.*

*Via C. Bozza, 8*

*06073 Corciano, PG, Italy*

*All rights reserved*

*www.dvgiochi.com*

*Copyright © 2015*

*ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG*

*Frankfurter Str. 121*

*63303 Dreieich, Germany*

*All rights reserved*

*www.abacusspiele.de*

