



Inhalt



- 2 Saloon-Würfel (die Farbe ist etwas anders, als die der Würfel aus dem Grundspiel, um sie leichter unterscheiden zu können) 
- 22 Karten:
 - * 8 Charaktere 
 - * 9 Spezial-Rollen:
 - 1 Sheriff, 3 Hilfssheriffs, 3 Banditen, 2 Gesetzlose 
 - * 1 besondere Rolle „Gesetzloser Geist“ 
 - * 1 Geist 
 - * 3 neue Übersichtskarten 
- 7 Geistermarker 
- 1 Marker „Pfeil des Häuptlings“ 
- 4 Patronenmarker (3× mit Wert 1, 1× mit Wert 3) 
- Diese Spielregel

Spielvorbereitung

Old Saloon ist eine Erweiterung für *BANG! The Dice Game*, die 5 Module enthält. Jedes Modul kann einzeln oder – für noch mehr Spannung – in beliebiger Kombination mit den anderen Modulen in das Grundspiel integriert werden.


Es gelten die gewohnten Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:


Modul 1 – Das Großmaul und der Feigling


Die 2 Saloon-Würfel, das „Großmaul“  und der „Feigling“ , werden in der Tischmitte bereitgelegt. Zu Beginn seines Zuges *darf* der Spieler sich entscheiden 1 dieser Würfel (nicht beide) *anstatt* 1 Würfels aus dem Grundspiel (Basis-Würfel) zu werfen. Er wirft also immer noch insgesamt 5 Würfel.


Ob er einen Saloon-Würfel und wenn ja welchen von beiden er wirft, darf der Spieler für jeden Zug neu entscheiden. Hat er sich entschieden einen Saloon-Würfel zu werfen, muss er ihn für seinen kompletten Zug verwenden.


Die Saloon-Würfel zeigen neue Symbole:


 Der Spieler wählt einen beliebigen Spieler, der sofort 1 Pfeil abgibt (*nicht* den Pfeil des Häuptlings, s. Modul 2). Er darf sich selbst wählen. Das Symbol mit dem zerbrochenen Pfeil wird direkt nach den normalen Pfeil-Symbolen ausgewertet. Es darf danach, wie das normale Pfeil-Symbol, erneut gewürfelt werden.

 Der Spieler verliert sofort 1 Lebenspunkt. Das Patronen-Symbol wird direkt nach dem Symbol mit dem zerbrochenen Pfeil ausgewertet. Es darf danach, wie das normale Pfeil-Symbol, erneut gewürfelt werden.

 Doppel-Symbole werden zum selben Zeitpunkt wie die jeweiligen einzelnen Symbole ausgewertet. Sie entsprechen 2 einzelnen Symbolen, die unabhängig voneinander zugewiesen werden dürfen. Zum Beispiel kann ein Doppel-Bier genutzt werden, um 2 unterschiedlichen Spielern jeweils 1 Lebenspunkt zu geben. Die Gatling kann weiterhin nur einmal pro Zug ausgelöst werden!

 Sie entsprechen 2 einzelnen Symbolen, die unabhängig voneinander zugewiesen werden dürfen. Zum Beispiel kann ein Doppel-Bier genutzt werden, um 2 unterschiedlichen Spielern jeweils 1 Lebenspunkt zu geben. Die Gatling kann weiterhin nur einmal pro Zug ausgelöst werden!


 Sie entsprechen 2 einzelnen Symbolen, die unabhängig voneinander zugewiesen werden dürfen. Zum Beispiel kann ein Doppel-Bier genutzt werden, um 2 unterschiedlichen Spielern jeweils 1 Lebenspunkt zu geben. Die Gatling kann weiterhin nur einmal pro Zug ausgelöst werden!

 Sie entsprechen 2 einzelnen Symbolen, die unabhängig voneinander zugewiesen werden dürfen. Zum Beispiel kann ein Doppel-Bier genutzt werden, um 2 unterschiedlichen Spielern jeweils 1 Lebenspunkt zu geben. Die Gatling kann weiterhin nur einmal pro Zug ausgelöst werden!

Es gilt folgende neue Reihenfolge bei der Auswertung:

1. Pfeil
 2. Zerbrochener Pfeil
 3. Patrone
 4. Dynamit
 5. A) Fadenkreuz „1“ und Doppel-Fadenkreuz „1“
B) Fadenkreuz „2“ und Doppel-Fadenkreuz „2“
 6. Bier und Doppel-Bier
 7. Gatling und Doppel-Gatling
- (siehe Reihenfolge auf den neuen Übersichtskarten)

Modul 2 – Der Pfeil des Häuptlings

 Der Pfeil des Häuptlings wird bei der Spielvorbereitung zum Vorrat der Pfeilmarker gelegt.

Wenn der Spieler 1 Pfeil aus dem Vorrat nehmen muss, darf er entscheiden den Pfeil des Häuptlings *anstatt* 1 normalen Pfeils zu nehmen.

Bei Indianerangriffen wird der Pfeil des Häuptlings jedoch wie **2** normale Pfeile gezählt. Der Spieler verliert durch ihn also 2 Lebenspunkte statt 1 – außer er besitzt den Pfeil des Häuptlings **und** ist der Spieler **mit den meisten Pfeilen** (ein Gleichstand zählt *nicht!*): In diesem Fall verliert er gar keine Lebenspunkte bei dem Angriff!

Hinweis: Spezialfähigkeiten von Charakteren, die sich auf Pfeile auswirken, gelten entsprechend auch für den Pfeil des Häuptlings.

Beispiel: Martin wirft 1 Pfeil und nimmt den letzten Pfeilmarker aus dem Vorrat: Die Indianer greifen an! Jeder Spieler zählt seine Pfeile: Martin hat 2. Barbara hat 4, aber einer davon ist der Pfeil des Häuptlings, der wie 2 Pfeile zählt – also hat sie insgesamt 5. William hat 1 und Jack hat 3. Barbara besitzt den Pfeil des Häuptlings und hat mehr Pfeile als jeder andere Spieler: Sie gibt alle ihre Pfeile ab, aber verliert keine Lebenspunkte!

Modul 3 – Spezial-Rollen

Die Spezial-Rollen werden je nach Spielerzahl nach der gleichen Aufteilung wie im Grundspiel zusammengestellt und zufällig verteilt. Für noch mehr Spannung können normale und Spezial-Rollen zuvor nach Typen sortiert gemischt werden, bevor die benötigten Rollen zufällig gezogen werden. Dadurch weiß niemand welche und wie viele Spezial-Rollen im Spiel sind!

Jeder Spieler darf die Fähigkeit seiner Spezial-Rolle nur *einmal* im Spiel nutzen. Dazu deckt er seine Rolle zu dem auf der Karte angegebenen Zeitpunkt auf und führt den angegebenen Effekt aus (gilt nicht für den Sheriff, dessen Rolle wie gewohnt zu Spielbeginn offen ausgelegt wird). Wurde eine Rolle aufgedeckt, bleibt sie offen liegen – alle anderen Spieler wissen also welche Rolle dieser Spieler hat!

„DER BÄR“ – SHERIFF

Statt mit 2 spielst du mit **3** zusätzlichen Patronen.

„THE GOOD“ – HILFSSHERIFF

Decke diese Karte zu Beginn deines Zuges auf: Du wirst der neue Sheriff, und der bisherige Sheriff wird zu einem Hilfssheriff.

Beide Spieler behalten ihre momentanen Lebenspunkte, aber tauschen ihre Rollenkarten aus. Der neue Sheriff erhält keine zusätzlichen Patronen – seine maximalen Lebenspunkte bleiben die auf seiner Charakterkarte angegebenen Patronen. Die maximalen Lebenspunkte des alten Sheriffs reduzieren sich auf die auf seiner Charakterkarte angegebenen Patronen. Er muss jedoch durch den Tausch keine Patronenmarker abgeben und darf gegebenenfalls überzählige Lebenspunkte zunächst behalten.

„DER DOKTOR“ – HILFSSHERIFF


Decke diese Karte nach einem beliebigen Wurf auf: Drehe 1 Würfel auf eine Seite deiner Wahl.

Du darfst diese Fähigkeit nach einem eigenen oder nach einem Wurf eines anderen Spielers nutzen. Das zuvor angezeigte Symbol wird nicht ausgewertet.

„DER RICHTER“ – HILFSSHERIFF


Decke diese Karte sofort nachdem ein anderer Spieler seine Rolle aufgedeckt hat auf. Der Effekt dieser Rolle wird nicht ausgeführt und verfällt.

„DER SPIELER“ – BANDIT

Decke diese Karte nach dem letzten Wurf eines anderen Spielers auf: Dieser Spieler muss alle seine Würfel einmal neu werfen und das neue Ergebnis auswerten. Die zuvor angezeigten Symbole werden nicht ausgewertet. Auch alle  müssen neu gewürfelt werden!

„THE BAD“ – BANDIT

Decke diese Karte auf, wenn ein anderer Spieler Lebenspunkte erhält: Dieser Spieler erhält die Lebenspunkte nicht.

Wenn die Lebenspunkte von -Symbolen stammen, können diese nicht neu gewürfelt oder einem anderen Spieler zugewiesen werden!

„THE UGLY“ – BANDIT

Decke diese Karte zu Beginn deines Zuges auf: Tausche die Pfeile von 2 beliebigen Spielern aus.

Du darfst auch dich selbst wählen.

„DIE RECHTE HAND DES TEUFELS“ – GESETZLOSER

Decke diese Karte am Ende deines Zuges auf: Du führst sofort einen Extra-Zug aus.

„DIE LINKE HAND DES TEUFELS“ – GESETZLOSER

Decke diese Karte auf, wenn ein beliebiger Spieler ausgeschaltet wird: Dieser Spieler bleibt im Spiel. Er erhält 2 Lebenspunkte und darf alle seine Pfeile abgeben.


Du darfst diese Fähigkeit auch auf dich selbst anwenden.

Modul 4 – Die neuen Charaktere

Die neuen Charakterkarten werden zusammen mit den Charakteren aus dem Grundspiel gemischt. Manche von ihnen können nur zusammen mit anderen Modulen dieser Erweiterung genutzt werden und müssen gegebenenfalls vorher aussortiert werden.




APACHE KID (9)

Bei  darfst du den Pfeil des Häuptlings von einem anderen Spieler nehmen.





BILL NOFACE (9)



Du wertest alle  erst nach deinem letzten Wurf aus.

Dein letzter Wurf ist nicht notwendigerweise der dritte. Du darfst wie gewohnt vorher aufhören.




DOC HOLYDAY (8)

Immer wenn du 3 oder mehr  und/oder  nutzt, erhältst du zusätzlich 2 Lebenspunkte.

Beachte, dass z.B. 1  wie 2  ausgewertet wird.



ELENA FUENTE (7)

Immer wenn du 1 oder mehr  wirfst, darfst du 1 dieser Pfeile an einen beliebigen Spieler geben.



JOSÉ DELGADO (7)

Du darfst den Großmaul-Würfel verwenden, ohne damit einen Basis-Würfel zu ersetzen. Du wirfst dann insgesamt 6 Würfel.

Wenn du den Feigling-Würfel verwendest, wirfst du wie gewohnt 5 Würfel. Du darfst den Großmaul- und den Feigling-Würfel nicht zusammen benutzen.



MOLLY STARK (8)

Immer wenn ein anderer Spieler 1 oder mehr Lebenspunkte verliert, darfst du entscheiden, ob du sie stattdessen verlierst.

Du darfst nie mehr Lebenspunkte verlieren, als du besitzt.





TEQUILA JOE (7)




Du darfst den Feigling-Würfel verwenden, ohne damit einen Basis-Würfel zu ersetzen. Du wirfst dann insgesamt 6 Würfel.

Wenn du den Großmaul-Würfel verwendest, wirfst du wie gewohnt 5 Würfel. Du darfst den Feigling- und den Großmaul-Würfel nicht zusammen benutzen.



VERA CUSTER (7)

Immer wenn du Lebenspunkte durch  oder  verlierst, verlierst du insgesamt 1 Lebenspunkt weniger.

Wirst du z.B. nur von 1  getroffen, verlierst du überhaupt keine Lebenspunkte. Beachte, dass z.B. 1  wie 2  ausgewertet wird.



Modul 5 – Der Geist (nur mit 5 oder mehr Spielern)




Der Spieler, der als erster ausgeschaltet wird (außer es ist der Sheriff), wird zu einem Geist. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig ausgeschaltet werden, wird ausgehend vom Spieler am Zug, der im Uhrzeigersinn erste von ihnen zum Geist.

Der Geist lässt seine Rollenkarte offen vor sich liegen und kann immer noch zusammen mit seinem Team gewinnen. War er ein Gesetzloser, nimmt er die besondere Rollenkarte „Gesetzloser Geist“. Er legt sie je nach Spielerzahl mit der entsprechenden Seite nach oben vor sich ab und gehört ab sofort dem entsprechenden Team an:



Spielerzahl	Der „Gesetzlose Geist“ spielt als
5	Bandit
6	Hilfssheriff
7	Bandit
8	Hilfssheriff











Er nimmt die Karte „Der Geist“ und legt sie auf seine Charakterkarte. Er verliert alle Spezialfähigkeiten seines Charakters. Auch die Fähigkeit einer eventuellen Spezial-Rollenkarte darf er nicht mehr nutzen. Zusätzlich nimmt er die 7 Geistermarker.

In seinem Zug wirft der Geist nur 2 Basis-Würfel (er darf keine Saloon-Würfel verwenden). Er darf wie gewohnt insgesamt bis zu dreimal würfeln. Er wertet aber keine Würfel aus und darf auch  neu werfen. Wenn das endgültige Würfelergbnis feststeht, wählt er 1 der beiden Würfel und weist das gewürfelte Symbol einem beliebigen anderen Spieler zu, indem er ihm den entsprechenden Geistermarker gibt. Das Symbol des anderen Würfels verfällt. Nur wenn beide Würfel das gleiche Symbol zeigen, wird der Effekt verdoppelt: Er gibt dem entsprechenden Spieler zusätzlich den  Marker.

Zu Beginn seines folgenden Zuges, muss der Spieler der den Geistermarker erhalten hat, 1 seiner Basis-Würfel auf die Seite mit dem entsprechenden Symbol des Markers drehen (2 Würfel, wenn er zusätzlich den  Marker hat). Diesen Würfel darf er in seinem 1. Wurf nicht mitwerfen (er würfelt also zunächst nur mit 4 Würfeln – 3, wenn er den  Marker hat). Das Symbol des Würfels wird aber gegebenenfalls ausgewertet, als ob er ihn geworfen hätte. Will der Spieler einen Saloon-Würfel verwenden, muss er ihn gegen einen der anderen Basis-Würfel austauschen. Ab dem 2. Wurf darf er den durch den Geistermarker blockierten Würfel mitwerfen (außer er zeigt das  Symbol, das nicht neu gewürfelt werden darf).

Am Ende seines Zuges, gibt er die Geistermarker zurück an den Geist.

Der Geist wird bei der Wahl des Ziels von  und  Symbolen nie mitgezählt.

Beispiel: Jack ist ein „Gesetzloser Geist“ in einer Partie mit 7 Spielern. Er gehört also zum Team der Banditen. Er wirft mit 2 Würfeln  und . Er entscheidet sich beide neu zu werfen und wirft diesmal  und . Er behält den , wirft das  neu und erhält einen weiteren ! Er gibt Barbara, dem Sheriff, den  und den  Marker. In ihrem nächsten Zug muss Barbara 2 von ihren Basis-Würfeln auf die  Seite drehen und darf nur 3 Würfel werfen. Nach ihrem 1. Wurf muss sie auf jeden Fall 2 Pfeilmarker für die beiden blockierten Würfel nehmen und kann sich dann entscheiden, sie im 2. Wurf neu zu werfen.