

BANG!®

4 – 7 kişilik, 8 yaş ve üzeri

BANG!, Şerif ve Haydutlar arasında amansız bir mücadelenin yaşandığı, Western temalı bir kapışma oyunudur. Aynasızlar, tebdili şekilde Şerif'e yardım ederken, aralarındaki bir Hain ise, Şerif'i düşürerek, kasabanın yeni Şerif'i olmanın peşindedir!

BANG! oyununda her bir oyuncu, rolünü oynarken, ünlü bir Vahşi Batı kovboyunun karakterini alır.

KUTU İÇERİĞİ

- 7 Rol Kartı: 1 Şerif, 2 Aynasız, 3 Haydut, 1 Hain;

- 16 Karakter Kartı;

- 7 Bilgi Kartı;

- 30 Kurşun Pulu;

- 80 Aksiyon Kartı;

- 7 Oyun Tablası;

- Kural Kitapçığı.

OYUNUN AMACI

Her oyuncunun kendi amacı vardır:



Şerif: Kanunu ve düzeni korumak için, bütün haydutları ve Hain'i saf dışı bırakmaya çalışır.



Haydutlar: Kendi işlerini engelleyen Şerif'i saf dışı bırakmaya çalışırlar. Ancak ödülleri elde etmek için, birbirlerini de oyun dışına itmeye çalışabilirler!



Aynasızlar: Şerif'i ne pahasına olursa olsun korurlar ve ona, kötülerle olan mücadelesinde yardım ederler.



Hain: Kasabanın yeni şerifi olmak isteyen Hain, bu amaç doğrultusunda, oyunda ayakta kalan son oyuncu olmaya çalışır.

OYUNA HAZIRLIK

Her bir oyuncu 1 adet **oyun tablası** alır ve kendi önüne yerleştirir. Bu tablayı oyuncu; rolünü, karakterini, silahını ve kurşun pullarını (canlarını) yerleştirmek için kullanacak.

Oyuncu sayısına göre aşağıdaki **rol kartlarından** bir deste hazırlayın:

4 oyuncu:	1 Şerif, 1 Hain, 2 Haydut
5 oyuncu:	1 Şerif, 1 Hain, 2 Haydut, 1 Aynasız
6 oyuncu:	1 Şerif, 1 Hain, 3 Haydut, 1 Aynasız
7 oyuncu:	1 Şerif, 1 Hain, 3 Haydut, 2 Aynasız

• Rol destesini karıştırın ve bütün oyunculara, **yüzü kapalı şekilde** birer adet rol kartı verin. **Sadece Şerif, kendi rol kartını açarak diğer oyunculara göstermelidir.** Diğer bütün oyuncular, oyun boyunca rollerini **gizli tutmak zorundadırlar.**

• Kutudaki bütün **karakter kartlarını** alarak deste haline getirin ve karıştırın. Herkese, **yüzü açık şekilde** birer adet karakter kartı dağıtın. Herkes sırayla karakterlerinin adını söylerler ve o karakterin özelliğini okurlar.

• Bütün oyuncular, karakter kartlarında belirtilen adette **kurşun pulu** alır. Şerif, **fazladan bir adet kurşun pulu** alır. Örnek olarak; Karakterinde 4 kurşun işareti olan Şerif, 5 kurşun pulu alır.

• Geri kalan bütün rol kartlarını, oyun tablalarını ve karakter kartlarını kutuya geri yerleştirin.

• Kutudaki bütün **aksiyon kartlarını** karıştırın ve her bir oyuncuya, sahip olduğu kurşun pulu adedi kadar aksiyon kartını, yüzü kapalı şekilde dağıtın. Geri kalan aksiyon kartlarını, masanın ortasına, yüzü kapalı şekilde yerleştirin. Ayrıca masanın üzerinde, ileride ıskartaya çıkaracağınız aksiyon kartları için de yer ayırın.



Not: İlk oyunlarınızda, oyunu basitleştirmek ve daha anlaşılır kılmak için, üzerinde kitap işareti olan kartları oyundan çıkarabilirsiniz.

Not: Rol ve Karakter kartları birbirinden farklı şeylerdir. Rol Kartı, sizin oyundaki misyonunuzu belirtirken, Karakter Kartı ise, sizi diğer oyuncularından ayıran özel özelliği(ileride anlatılacak) ve sahip olduğunuz kurşun pulu (can) adedini belirtir.

Karakterler

Bütün karakterlerin, sizi diğer oyuncularından ayıracak olan spesifik bir özelliği vardır. Karakter kartınızın üzerindeki **kurşunlar**, oyuna kaç adet canla başlayacağınızı gösterir. **Canlar**, diğer oyuncuların sizi saf dışı bırakmak için kaç kurşun sıkması gerektiğini gösterir. Kartınızın üzerindeki kurşun sayısı ayrıca, turunuzun sonunda elinizde **kaç adet kart** tutabileceğinizi belirtir.

Örnek. Jesse Jones'un 4 canı vardır. Yani, saf dışı bırakılabilmesi için 4 kurşun yemesi gereklidir. 4 can olduğu için, tur sonunda elinde en fazla 4 kart bulundurulabilir. Oyun sırasında eğer Jesse, 1 can kaybeder ve 3 can kalırsa, turunun sonunda elinde en fazla 3 kart bulundurulabilir. Ancak endişelenmeyin! Kaybedilen canlar, geri kazanılabilir!

OYUN

Oyuna ilk olarak Şerif'in turuyla başlanır. Tur tamamlandıktan sonra oyun, saat yönünde diğer oyuncuya geçer. Her bir oyuncunun turu 3 aşamadan oluşur:

1. İki kart çekin;
2. Dilediğiniz adette kart oynayın;
3. Fazlalık kartlarınızı ıskartaya çıkarın.

1. İki kart çekin

Ortada bulunan aksiyon kartları destesinden 2 adet kart çekin. Eğer ortaki destede kart kalmamışsa, ıskarta kartları karıştırın ve yeni bir deste elde ederek, buradan çekmeye devam edin.

2. Dilediğiniz adette kart oynayın

Elinizdeki kartları kullanarak, kendi lehinize veya rakiplerinizin aleyhine (onları saf dışı bırakmak amacıyla) hamleler yapabilirsiniz. Elinizdeki aksiyon kartlarını, sadece tur sizdeyken oynayabilirsiniz (İstisnalar: Karavana! ve Bitki Çayı Kartı). Bu aşamada dilediğiniz adette kart oynayabilirsiniz ancak şu kısıtlamalara dikkat etmelisiniz:

- **Her bir turda yalnızca 1 adet BANG! Kartı** oynayabilirsiniz.
(Bu kısıtlama sadece BANG! kartı için geçerlidir, ~~X~~ sembolüne sahip olan kartlardan dilediğiniz adette oynayabilirsiniz.)
- Oyun boyunca önünüzde, **aynı isimde** iki kart bulunduramazsınız.
- Oyun boyunca önünüzde, **yalnızca bir adet silah** bulundurabilirsiniz.
(Yeni bir silah oynadığınızda, elinizde bulunan silahı ıskartaya çıkarmak zorundasınız)

Örnek. Diyelim ki, Fiçi kartını oynadınız ve bu kart önünüzde durmaya devam ediyor. İkinci bir Fiçi kartını oynayamazsınız çünkü, kural gereği aynı isimli iki kart, önünüzde bulunamaz.

Oyunda 2 tip aksiyon kartı vardır: **kahverengi çerçeveliler** (kullan ve ıskartaya çıkar) ve **mavi çerçeveliler** (silahlar ve diğer eşyalar).

Kahverengi çerçeveli kartlar oynanınca, metinde yazılı olan etki veya sembolle tarif edilen etki hemen gerçekleştirilir ve ardından kart, ıskartaya çıkarılır.

Mavi çerçeveli kartlar oynandığında, önünüzde kalmaya devam eder (istisna: Hapis kartı). Bu kartın etkisi; ıskartaya çıkarılana, bir şekilde kaldırılana (Cat Balou kartı oynanırsa) veya özel bir olay yaşanana (Dinamit) kadar devam eder. Önünüze açabileceğiniz mavi çerçeveli kartların adetsel bir sınırı yoktur ancak aynı isimli iki kart önünüzde bulunduramazsınız. **Not:** Önünüzde bulunan kartlara, bu kitapçığın ileriki sayfalarında 'oyunda' olan veya 'önünüzde' olan kartlar diyeceğiz.

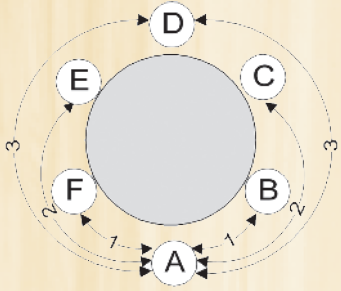
3. Fazlalık kartlarınızı ıskartaya çıkarın

İkinci aşamanız sona erdiğinde (daha fazla kart oynamak istemediğinizde), fazla kartları elinizden çıkarmanız gerekir. Turunuzun sonunda elinizde en fazla; o anda sahip olduğunuz can sayısı kadar kart bulundurabilirsiniz. Kartlarınızı ıskartaya çıkarmanızla birlikte tur sırası, bir sonraki oyuncuya geçer.



Oyuncular Arası Mesafe

İki oyuncu arasındaki mesafe, **aralarındaki oyuncu sayısına göre** belirlenir (sağ taraftaki figüre bakabilirsiniz). Oyunda mesafe çok önemlidir çünkü bazı kartları kullanabilmeniz için, hedeflediğiniz kişiye ulaşabiliyor olmanız gerekir. Oyuna başladığınızda elinizde (oyun tablanızda), ① mesafeye kadar nişan alabilmenizi sağlayan **Colt .45** silahı bulunur. Bir oyuncu saf dışı kaldığında, bu kişi artık mesafe hesaplamasına dahil edilmez ve diğer oyuncular artık size daha yakın hale gelir.



Bir oyuncuyu saf dışı bırakmak

Son canınızı kaybettiğinizde oyundan elenirsiniz ve sizin için **oyun son bulmuş** olur. Ancak eğer elinizde **Bitki Çayı** kartı varsa, onu kullanarak oyuna devam edebilirsiniz (ileride anlatılacak). Oyundan elendiğinizde, rol kartınızı açın. Sonrasında ise; elinizde ve önünüzde bulunan bütün kartları ıskartaya çıkarın.

Cezalar ve Ödüller

- Eğer **Şerif bir Aynasız'ı saf dışı bırakırsa**, elinde bulunan ve oynamış olduğu bütün kartları ıskartaya çıkarmak zorundadır.
- **Herhangi bir oyuncu bir Haydut'u saf dışı bırakırsa** (saf dışı bırakan kişi Haydut dahi olsa), ortadaki desteden 3 adet aksiyon kartı çeker.

OYUNUN SONU

Aşağıdaki koşullardan birisi gerçekleştiğinde oyun sona erer:

- a) **Şerif'in saf dışı kalmasıyla birlikte oyun sona erer.** Oyunda sadece Hain varsa, Hain kazanır. Diğer tüm koşullarda oyunu, Haydutlar kazanır.
- b) **Bütün Haydutların ve Hain'in saf dışı kalması.** Oyunun kazananları; Şerif ve Aynasızlar olur.

Örnek 1. Bütün Haydutlar elendi ancak Hain hâlâ ayakta. Bu durumda oyun devam eder. Hain'in, Şerif ve Aynasızlara karşı tek başına mücadele etmesi gerekir. Ancak Hain'in ve Aynasızların kim oldukları bilinmediği için, Hain, blöflerle Şerif'i yanına alarak, Aynasızları tek tek eleyebilir ve en sonunda; Şerif'le baş başa kalabilir.

Örnek 2. Şerif ve bütün Haydutlar elendi. Bir Aynasız ve Hain ise ayakta. Bu durumda oyunu yine Haydutlar kazanır. Çünkü, kendi canları pahasına hedeflerine ulaştılar ve Şerif'i saf dışı bıraktılar.

Oyunun genel kurallarını anlattık, şimdi biraz da detaylara inelim!

KARTLAR

Silahlar

Oyuna, **Colt .45 altıpatlar** silah ile başlarsınız. Bu silah oyun tablanızda yer alır ve sizin demirbaş silahınızdır. Colt .45 silahı ile sadece **1 mesafedeki oyunculara** nişan alabilirsiniz, yani sağınızdaki veya solunuzdaki oyuncuya.

1 mesafesinden daha uzaktaki oyunculara nişan alabilmek için, daha büyük bir silaha sahip olmanız gerekir. Yeni bir silah kartı oynadığınızda o kartı, oyun tablanızdaki Colt'un üzerine yerleştirin. Silah kartları mavi çerçevelidir ve altlarında menzilleri yer alır (soldaki örneğe bakabilirsiniz). Oynadığınız silahlar, çeşitli şekillerde elinizden çalınabilir (örnek: Panik ve Cat Balou! kartları) veya başkaları tarafından iskartaya çıkartılabilir (örnek: Cat Balou!). Hiçbir şekilde kaybetmeyeceğiniz tek silahınız ise, oyun tablanızda bulunan altıpatlar Colt .45'tir.

Oyun boyunca **elinizde sadece 1 adet silah** olabilir. Yeni bir silah kartını oynamak istiyorsanız, oyunda bulunan diğer silahınızı iskartaya çıkarmak zorundasınız.



Önemli: Silahlar, oyuncular arasındaki mesafeyi değiştirmez. Sadece, ateş etmek istendiğinde, nişan alınabilecek maksimum mesafeyi belirtirler.

Volcanic: 1855 üretimi ilk mükerrer atışlı silah olan Volcanic silahıyla, kendi turunuzda dilediğiniz kadar BANG! kartı oynayabilirsiniz. Bu BANG! kartlarını, aynı oyuncu üzerinde veya farklı oyuncular üzerinde oynayabilirsiniz. Ancak bu silahın menzilinin sadece 1'dir.



BANG! ve Karavana!



BANG! kartı, oyuncuların canlarını düşürmekte kullanılan en temel karttır. Eğer BANG! kartınızı kullanacaksanız;

- a) hedeflediğiniz oyuncu ile **aranızdaki mesafeye**, ve
- b) **silahınızın bu menzil için uygun olup olmadığına** bakmanız gerekir.

Örnek 1. Soldaki mesafe figüründen yola çıkarak, A oyuncusunun, C oyuncusunu BANG! kartı ile vurmak istediğini düşünelim. A ve C oyuncusunun arasındaki mesafe 2 ve dolayısıyla da A oyuncusu, başlangıç silahı olan Colt .45 ile C oyuncusunu vuramıyor. Bu nedenle

A oyuncusuna, menzili 2 veya daha yüksek olan bir silah gerekli. Eğer A oyuncusu, Dürbün kartını oynamışsa (ileride anlatılacak), menzili 1 olan bir silahla C oyuncusunu vurabilir. Ancak C oyuncusunun önünde Mustang kartı varsa (ileride anlatılacak), A oyuncusunun C'yi vurması için yine menzili 2 olan bir silaha ihtiyacı olur.

Örnek 2. Eğer D oyuncusunun önünde Mustang kartı varsa, A oyuncusunun D'yi BANG! ile vurabilmesi için menzili 4 olan bir silaha ihtiyacı olur.

Eğer biri sizi BANG! ile vurursa, hemen elinizdeki Karavana! kartınızı (sıra sizde olmasa dahi) oynayarak kurşundan kaçabilirsiniz. Eğer "Karavana!" kartınız yoksa, **1 can kaybedersiniz** ve oyun tablanızdan 1 kurşun pulunu iskartaya çıkarmak zorunda kalırsınız.



Eğer oyun tablanızda kurşun pulu kalmazsa da son canınızı kaybetmiş olur ve **oyundan elenirsiniz**. Ancak elinizde

Bitki Çayı kartı varsa, -sıra sizde olsun olmasın- bu kartı oynayarak, **ölümcül kurşundan** kendinizi koruyabilirsiniz.

Unutmayın, Karavana! kartını, sadece size yöneltilmiş olan kurşunlar için kullanabilirsiniz, başkalarına yardım için kullanılamaz. Ayrıca BANG! kartları da, kullanıldıktan sonra, Karavana! bir atış olsa dahi, iskartaya çıkarılır.

Bitki Çayı

Bu kart, sizin **1 adet can kazanmanızı** sağlar.

Kartı oynadıktan sonra ortadan bir kurşun pulu alarak, oyun tablanıza yerleştirirsiniz. Ancak şunu unutmamak gerekir ki; hiçbir **canınızdan daha fazla cana sahip olamazsınız!** Bitki Çayı kartı, diğer oyunculara yardım etmek için kullanılamaz. Bu kart, iki şekilde kullanılabilir:



durumda, **oyunun başındaki** **rastgele** bir kart seçebilir ya da önüne oynamış olduğu kartlardan dilediğiniz birini alabilirsiniz. Eğer bu sembolün yanında oyuncu sembolü yoksa, ortadaki desteden kart çeker ve elinize eklersiniz.

- Sıra sizdeyken, bu kartı kullanabilirsiniz.
- Sıra sizde değilken ise sadece **ölümcül bir yara** (son canınızı kaybetmenizi sağlayacak kurşun) aldığınızda bu kartı kullanabilirsiniz.

Not: Oyunda sadece **2 oyuncu kaldığında**, Bitki Çayı kartlarının bir **etkisi olmaz**. Yani, bu kartı kullanarak can kazanamazsınız.

Örnek. 2 canınız var ve Dinamit elinizde patladı diyelim. 3 canınızı kaybettiniz. Bu durumda eğer 2 Bitki Çayı kartı oynayabilerseniz, oyuna devam edersiniz. Aksi durumda oyundan elenirsiniz.



Kahvehane

Bu kartın üzerinde toplam 3 adet sembol bulunur. İlk satırdaki sembollerden ilki "Bir can kazanın", diğeri ise "Bütün diğer oyuncular" anlamına gelir. İkinci satırdaki sembol ise sadece "(Siz) bir can kazanın" anlamına gelir. Özetlemek gerekirse; bu kart kullanıldığında **bütün oyuncular bir adet can kazanır**.

Kahvehane kartını, sıra sizde değilse, son canınızı kaybediyor olsanız dahi oynayamazsınız

Bazı kartlarda kartın etkisini anlatan bir yada iki sembol olabilir.



BANG! etkisi yaratar ve 1 can götürür.



Karavana! etkisi yaratar ve BANG!'in etkisini nötrler.



1 can kazandırır.

Aksi belirtilmedikçe, sadece bu kartı oynayan oyuncu üzerinde etkisi olur.



1 kart çekin. Eğer bu sembolün yanında oyuncu sembolü de belirtilmişse, o oyuncunun elinden rastgele bir kart seçebilir ya da önüne oynamış olduğu kartlardan dilediğiniz birini alabilirsiniz. Eğer bu sembolün yanında oyuncu sembolü yoksa, ortadaki desteden kart çeker ve elinize eklersiniz.

NDKİ SEMBOLLER

X Iskartaya çıkarmaya zorlayın. Belirtilen oyuncunun elinden rastgele bir kart seçersiniz veya önüne oynamış olduğu kartlardan dilediğiniz birini, iskartaya çıkarmaya zorlarsınız.

 Mesafeden bağımsız olarak, belirtilen etkiyi dilediğiniz bir oyuncu üzerinde oynayın.

 Mesafeden bağımsız olarak, belirtilen etkiyi bütün oyuncular üzerinde oynayın (kartı oynayan kişi hariç).

 Belirtilen etkiyi, sizin ulaşabileceğiniz mesafe dahilinde bulunan herhangi bir oyuncu üzerinde oynayabilirsiniz.

1 Belirtilen etkiyi, 1 mesafe uzaklıktaki oyuncular üzerinde oynayabilirsiniz.

Not: Mustang ve Dürbün kartı, bu mesafeyi etkiler.

At Arabası ve Wells Fargo Arabası

Kartlardaki semboller aslında her şeyi açıklıyor. Desteden; At Arabası kartına sahipseniz 2 adet, Wells Fargo kartına sahipseniz 3 adet kart çekin.

Wells Fargo, ABD'nin batısına konuşlanmış, 1850'den bu yana faaliyet gösteren bir bankadır.



Market

Bu kart oynandığında, desteden, o an oyunda "canlı" olan oyuncu sayısı kadar kart ortaya açılır. Sonrasında ise -saat yönünde- herkes bir kart çeker.



Panik!

Karttaki semboller; 'Bir kart çekin' ve '1 mesafe uzaklıktaki bir oyuncudan' diyor. Unutmayın ki bu mesafe, silahlarla değiştirilemez. Sadece Mustang ve Dürbün kartları mesafeyi değiştirebilir.



Cat Balou

Karttaki sembollerden biri 'Herhangi bir oyuncuyu' vurgusu yaparken, diğeri ise size; 'kartını iskartaya çıkarmaya zorla' diyor. Bu da, mesafe bildirilmediği için, herhangi bir oyuncuyu seçebileceğiniz anlamına geliyor.

Makineli Tüfek

Bu kart, mesafe tanımaksızın herkese BANG! etkisi yapar. Her ne kadar kartın üzerinde BANG! sembolü olsa da, **bu kart aslında bir BANG! kartı sayılmaz.** Oyun sırası sizdeyken istediğiniz kadar Makineli Tüfek Kartı oynayabilirsiniz ancak sadece 1 adet BANG! kartı oynayabilirsiniz.



Apaçiler!

Bu kartı oynayan oyuncu hariç diğer tüm oyuncular, 1 adet can kaybederler. **Dileyen oyuncular**, şayet BANG! kartına sahipse, Apaçilerin bu saldırısından kurtulabilirler. Bu arada, Karavana! ve Fıçı kartlarının, Apaçiler! kartı karşısında hiçbir etkilerinin olmadığını belirtelim.



Düello

Bu kartla, mesafe tanımaksızın herhangi bir oyuncuyu, gözlerinin tam içine bakarak, düelloya çağırırsınız. Meydan okunulan oyuncu **dilerse**, BANG! kartı ile cevap verebilir. Eğer bu yönde bir cevap gelirse, siz de kendi BANG! kartınızla karşılık verebilir ve cevap sırasını yine karşı tarafa geçirebilirsiniz. BANG! kartı ile karşılık veremeyen oyuncu düelloyu kaybeder ve 1 adet canından olur. Düelloda Karavana! ve Fıçı kartlarının bir etkisi yoktur. Düello, BANG! kartı değildir, dolayısıyla da bir turda istediğiniz kadar oynayabilirsiniz.



Mustang

Mustang, Amerika'ya özgü yabani atlara verilen bir isimdir. Bu kartı oynadığınızda, sizinle diğer oyuncular arasındaki mesafe 1 kademe artar. Ancak siz, diğer oyuncuları yine normal mesafede görürsünüz.

Örnek. Bir önceki sayfadaki figürde bulunan A oyuncusunun, Mustang kartı olduğunu varsayalım. İşte o zaman A oyuncusunu; B ve F oyuncuları 2 mesafede, C ve E oyuncuları 3 mesafede ve D oyuncusu da 4 mesafede görür. Ancak A oyuncusu, diğer bütün oyuncuları normal mesafede görmeye devam eder.



Dürbün

Dürbün kartını oynayarak bütün oyuncuları, kendinize 1 mesafe yaklaştırabilirsiniz. Fakat diğer oyuncular sizi normal mesafenizde görmeye devam edecekler. Bu kartın genel işleyişi, Mustang kartı ile benzerlik göstermektedir.



'Kart Çek!' Kartları!

Bazı kartların (Fıçı, Hapis ve Dinamit kartları) metin alanında, iskambil kartlarının sembolleriyle birlikte bir sayı, '=' işareti ve kartın etkisini anlatan bir metin yer alır. Bu kart tipini oynayan oyuncu, destenin üstünden bir kart çekmek zorundadır. Çektiği kartın sol alt köşesinde yer alan iskambil sembolüne ve rakamına bakar; eğer oynadığı kartın ortasında yer alan sembol ve değer ile çektiği kartın sembolü ve değeri birbirleriyle aynı çıkarsa, oynadığı kartın etkisi gerçekleşir. Eğer eşleşme olmazsa, oynanan kartın etkisi gerçekleşmez. Bazı durumlarda kartta, sembol ve bir değer aralığı verilir, çekilen kartla sembol eşleşirse ve numara, aralığın içerisinde olursa, kartın etkisi gerçekleşir. Çekilen kart her koşulda iskarta destesine gönderilir.

Kartların değer sıralaması şu şekildedir: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



Aşağıdaki üç kart, 'Kart Çek!' usulüyle kullanılan kartlardır.



Fıçı

Fıçı kartı, birisi sizi hedef alarak BANG! oynadığında, desteden kart çekerek kurtulmanızı sağlayabilir.

- Eğer çektiğiniz kartın sol alt köşesinde kupa (kalp) sembolü varsa gelen kurşun **Karavana!** olur;
- Çektiğiniz kartta kupa yoksa, herhangi bir şey değişmez. Eğer elinizde, oynayabileceğiniz bir Karavana! kartınız yoksa, kurşun isabet eder ve **can kaybedersiniz**.

Örnek. Daha önceki turlarda Fıçı kartını önünüze oynamıştınız ve şu anda birisi size BANG! ile ateş ediyor. Fıçı kartı, bu kurşundan kurtulmak için size bir fırsat tanır. Bir kart çektiniz ve sol alt köşede kupa sembolü çıktı! Bu, atışın Karavana! olacağı anlamına gelir ve Fıçı kartı, sizi bu saldırıdan kurtarmış olur. Eğer çektiğiniz kartta kupa sembolü olmasaydı, Fıçı kartının herhangi bir etkisi olmayacaktı. Bu arada, elinizde Karavana! kartı varsa, onu da oynayabileceğinizi unutmayın.

Not: Fıçı kartı, bir başkası sizin elinizden çalmadıkça veya iskartaya çıkarmanıza zorlamadıkça, iskartaya çıkmaz.



Hapis

Bu kartı, mesafe tanımaksızın herhangi bir oyuncunun önüne oynayıp, hapse girmesini sağlayabilirsiniz. Eğer hapse gönderilen siz iseniz, turunuza başlamadan önce kart çekmeniz gerekir. O karttan çıkacak sonuca göre şöyle hareket edersiniz:

- Eğer çektiğiniz kartın sol alt köşesinde kupa (kalp) sembolü varsa, haptiden kaçarsınız ve oyuna normal şekilde devam edersiniz. Çektiğiniz kartı ve Hapis kartını ise iskartaya çıkarırsınız.

- Çektiğiniz kartta kupa yoksa, bu turu pas geçmek zorunda kalırsınız. Çektiğiniz kartı ve Hapis kartını iskartaya çıkarırsınız.

Oyuna, bir sonraki turunuzda normal şekilde devam edersiniz.

Hapisteyken, aynı normal koşullarda olduğu gibi tur sizde değilken oynayabildiğiniz kartları yine oynayabilirsiniz (Karavana! gibi).

Not: Hapis kartı Şerif üzerinde oynanamaz.

Dinamit

Bu kartı önünüze oynayın ve tur sırasının size gelmesini bekleyin. Bir sonraki tur, sıra yine size geldiğinde, ilk olarak desteden bir kart çekersiniz:

- Eğer çektiğiniz kartın sol alt köşesinde 2-9 arasında Sinek sembolü çıkarsa, Dinamit elinizde patlar ve 3 can birden kaybedersiniz!
- 2 - 9 arasında Sinek gelmediğinde, elinizdeki Dinamit kartını, solunuzdaki oyuncuya verirsiniz.

Oyuncular, Dinamit patlayana kadar bu şekilde kartı birbirlerine devrederler. Ya da Cat Balou kartıyla, Dinamit kartı iskartaya da çıkarılabilir. Şayet hapisteyseniz ve önünüzde de Dinamit kartı varsa, önce Dinamit için, ardından da haptiden çıkmak için birer adet kart çekilir.



KARAKTERLER



Bart Cassidy (4 can): Her can kaybedişinde, desteden bir kart çeker.

Black Jack (4 can): Turuna başlarken, 2 kart çekme aşamasında, çektiği ikinci kartı diğer oyunculara gösterir. Eğer çektiği kartta kupa veya karo sembolü varsa, bir kart daha çeker (kimseye göstermeden).



Calamity Janet (4 can): BANG! kartlarını Karavana! gibi kullanabilir ve aynı şekilde Karavana! kartlarını da BANG! kartı olarak kullanabilir. Karavana kartını BANG! olarak kullanırsa, o turda ek bir BANG! kartı daha oynayamaz.

El Gringo (3 can): Birisi tarafından canı götürülürse, kaybettiği her bir can için, o kişinin elinden rastgele bir kart çeker.



Jesse Jones (4 can): Turuna başlarken, 2 kart çekme aşamasında, çekeceği ilk kartı ortadaki desteden veya bir oyuncunun elinden rastgele çekebilir. İkinci kartı ise normal şekilde çeker.

Jourdonnais (4 can):

Önünde her zaman Fıçı kartı varmış gibidir. Kendisine BANG! ile saldırıldığında, ortadan kart çeker ve kupa sembolü gelirse, o saldırı Karavana! olmuş olur. Eğer oyuncu bir de kendisi Fıçı kartı oynarsa, ortadan 2 kart birden çekebilir. Saldırının Karavana! olması için, bu kartlardan birinden kupa çıkması yeterlidir.



Kit Carlson (4 can): Turuna başlarken, 2 kart çekme aşamasında desteden 3 kart çeker ve istediği ikisini eline alır, diğerini ise destenin üzerine, yüzü kapalı şekilde geri koyar.

Lucky Duke (4 can): 'Kart Çek' kartlarının etkisini gerçekleştirmesi için, destenin üzerinden 2 adet kart çeker ve dilediği kartın sonucunu oynar. Ardından o iki kartı ıskartaya çıkarır.



Paul Regret (3 can): Önünde her zaman Mustang kartı varmış gibidir; yani herkes kendisine 1 mesafe daha uzaktır. Eğer kendisi de ayrıca bir Mustang kartı oynarsa, oyuncularla arasındaki mesafe 2 kademe artar.

Pedro Ramirez (4 can): Turuna başlarken, 2 kart çekme aşamasında çekeceği ilk kartı, ortadaki desteden veya ıskarta destesinin en üstünden çekebilir. İkinci kartı ise normal şekilde çeker.



Rose Doolan (4 can): Önünde her zaman Dürbün kartı varmış gibidir; yani herkes kendisine 1 mesafe daha yakındır. Eğer kendisi bir de Dürbün kartı oynarsa, oyuncularla arasındaki mesafe 2 kademe azalır.

Sid Ketchum (4 can): Oyun sırasında herhangi bir anda, elindeki 2 kartı ıskartaya çıkararak, 1 adet can kazanabilir. Bu işlemi istediği kadar yapabilir ancak unutmayın; canlarınızın sayısı, hiçbir



koşulda başlangıçtaki can sayınızı geçemez.



Willy the Kid (4 life points): Kendi turunda, dilediği adette BANG! kartı oynayabilir.

Slab the Killer (4 can): Bu karta sahip olan oyuncunun oynadığı BANG!'i, Karavana! ile engelleyebilmek için, 2 Karavana! kartı oynamak gerekir. Fıçı kartı söz konusu olup, kart çekilince eşleşme olsa bile, bu sadece



bir Karavana! kartı yerine geçer. Ateş edilen kişinin, kurtulabilmek için bir Karavana! kartı daha oynaması gereklidir.

Suzy Lafayette (4 can): Elinde hiç kart kalmadığı anda, desteden 1 kart çeker.



Vulture Sam (4 can): Oyunda bir oyuncu saf dışı kaldığında, ölen karakterin elinde olan ve oynadığı bütün kartları kendi eline

alır.

UNUTMAYIN:

- Üzerinde Karavana! sembolü  olan herhangi bir kart, BANG! sembolü  olan bir kartı etkisiz hale getirebilir.
- Bir turda sadece 1 adet BANG! kartı oynayabilirsiniz. Diğer  sembollü kartlardan ise dilediğiniz adette oynayabilirsiniz.
- Aynı isimli 2 kartı, önünüzde bulunduramazsınız.
- Oyunda sadece 1 adet silahınız olabilir. Elinizde ise en azından altıpatlar Colt .45 olması her zaman garantidir.
- Silahlar, oyuncular arasındaki mesafeyi değiştirmez, sadece sizin nişan menzilinizi değiştirir.
- Oyunda 2 oyuncu kaldığında, Bitki Çayı kartının bir etkisi olmaz.
- Son canınızı kaybetmek üzere olduğunuzda, Bitki Çayı kartınızı oynayarak, oyuna geri dönebilirsiniz ancak Kahvehane kartını oynayamazsınız.

Tavsiye

Dar alanlarda Bang! oynamak isterseniz, oyun tablalarına ihtiyacınız olmadan da bu oyunu oynayabilirsiniz. Can sayınızı, bir karakter kartını ters çevirerek ve kartınızı kaydırarak takip edebilirsiniz.

Görüldüğü gibi Jesse James, 3 adet cana sahip





Tasarım: Emiliano Sciarra
Geliştirme: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Çizim: Alessandro Pierangelini
Sanat Direktörü: Stefano De Fazi

BANG!® - Fourth edition

Copyright ©

daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

06073 Corciano (PG) - Italy

Game idea, development, design, artwork, packaging, the BANG! name and logo, and the dV GIOCHI name and logo are all Copyright, and Trademarks or Registered Trademarks of daVinci Editrice S.r.l. All Rights Reserved.



Made in Turkey

TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.

Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul

info@neotroygames.com

www.neotroygames.com

Daha birçok harika oyun için sitemizi ziyaret edin

www.NeoTroyGames.com



BANG! Oyun Sistemi

2002'de yeni Şerif şehre indi...

BANG! en çok satan, ödülleri kazanmış, vahşi batı temalı kart oyunudur. BANG! oyununun orijinal mekanikleri şu şekildedir:

- Oyuncular arası mesafe oyunun gerçek bir parçasıdır!
- Karakter kartlarıyla oluşturulan kombinasyonlar her oyunu birbirinden farklı yapar!
- Her oyuncunun sahip olduğu, farklı hedefler, gizli roller heyecan oluşturur ve her oyunda farklı sürprizler yaratır!
- Kart çekme mekanığı ve aksiyon kartlarının çeşitliliği oyuna derinlik katar!

Ayrıca, tüm dünyada bir milyon 'kovboy' yanılıyor olamaz!



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.