










DIE KARTEN

-  **Ass im Ärmel:** Kann im Gegensatz zum *Bier* nicht außerhalb deines Zuges genutzt werden.
-  **Big Fifty:** Ignoriere die Effekte von Karten, wie *Mustang*, *Fass*, etc. oder Fähigkeiten, wie die von *Julie Cutter*, etc.
-  **Bombe:** Spiele diese Karte vor einen beliebigen Spieler aus (wie gewohnt mit 3  darauf). Wenn die *Bombe* zu Beginn deines Zuges vor dir ausliegt, deckst du 1 Karte auf: Bei  oder  gibst du die *Bombe* an einen beliebigen anderen Spieler weiter (der in seinem Zug auch wieder aufdecken muss, etc.). Bei  oder  wirfst du 2  von der *Bombe* ab. Sobald keine  mehr darauf liegen, explodiert die *Bombe*: Du wirfst sie ab und verlierst 2 Lebenspunkte. Die *Bombe* explodiert nicht, wenn sie auf irgendeine andere Art und Weise entfernt wird (zum Beispiel durch *Panik!*, *Cat Balou*, *Peitsche*, *Squaw*, etc.), aber sie explodiert, wenn zum Beispiel durch *Rost* keine  mehr auf ihr liegen. Liegen auch *Dynamit* und/oder *Gefängnis* vor dir aus, deckst du für die *Bombe* als Letztes auf.
-  **Buntline Special:** Es spielt keine Rolle, ob der Schuss durch eine *Fehlschuss!*-Karte oder durch *Fass*, etc. abgewehrt wird.
-  **Caravan:** Der Abstand zu dem Zielspieler spielt keine Rolle.
-  **Doppelläufige:** Ein paar *Bier*: Kann im Gegensatz zum *Bier* nicht außerhalb deines Zuges gespielt werden.
-  **Kirchturm:** Der Effekt gilt nur für die jeweils nächste Karte, die du spielst, aber du kannst ihn in deinem Zug mehrfach aktivieren. Er wirkt zum Beispiel auch gegen einen *Mustang*.
-  **Kiste:** Wenn du zusätzlich ein *Fass* vor dir ausliegen hast, darfst du wenn nötig die Reihenfolge, in der du die Karten nutzt, aussuchen.
-  **Kopf runter!**
-  **Nachladen:** Nimm 3  aus dem allgemeinen Vorrat und verteile sie in beliebiger Kombination auf die vor dir ausliegenden Gefährlichen Karten und/oder deine Charakterkarte. Denke daran, dass auf einer Karte nie mehr als 4  liegen dürfen.
-  **Patrongürtel:** Du darfst eine zusätzliche *BANG!*-Karte spielen, die auch das Aktivieren des Spezial-effekts einer Gefährlichen Waffe ermöglicht.
-  **Peitsche:** Der Abstand zu dem Zielspieler spielt keine Rolle.
-  **Pfeil:** Der Zielspieler darf entscheiden, ob er 1 *BANG!*-Karte abwirft (kein *Steinschloss*, *Gatling*, etc.) oder 1 Lebenspunkt verliert. Wenn er sich für Letzteres entscheidet, kann er das nicht mit Karten, wie *Fehlschuss!*, *Fass*, *Kiste*, etc. verhindern. **Aufwertung:** Alle Ziele müssen unterschiedlich sein.

-  **Rost:** Lege bis zu dem gewohnten Limit von 4  alle diese  auf deine Charakterkarte und wirf überzählige ab.
-  **Schneller Schuss:** Da es keine *BANG!*-Karte ist, zählt sie nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug und der Spezialeffekt einer Gefährlichen Waffe darf durch sie nicht aktiviert werden. **Aufwertung:** Alle Ziele müssen unterschiedlich und in erreichbarem Abstand sein.
-  **Squaw:** Der Abstand zu dem Zielspieler spielt keine Rolle.
-  **Steinschloss:** Da es keine *BANG!*-Karte ist, zählt sie nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug und der Spezialeffekt einer Gefährlichen Waffe

- darf durch sie nicht aktiviert werden. **Aufwertung:** Es spielt keine Rolle wodurch der Schuss abgewehrt wurde (*Fehlschuss!*, *Fass*, etc.). Du darfst die Karte sofort wieder ausspielen, wenn du sie gerade zurück auf die Hand genommen hast.
-  **Steppenroller:** Das vorherige Ergebnis des Aufdeckens wird ignoriert. Der Effekt kann bei jedem Aufdecken aktiviert werden, auch wenn du selbst aufdeckst und auch außerhalb deines Zuges. Du kannst das Aufdecken mehrfach wiederholen (lassen), solange du jeweils 1  zahlst.
-  **Thunderer:** Es spielt keine Rolle, ob der Schuss abgewehrt wird oder nicht.

Holt euch die volle Ladung BANG!



BANG!
Dodge City



BANG!
Gold Rush



BANG!
Expansion Pack



Autor: Emiliano Sciarra **Redaktion:** Roberto Corbelli
Grafik: Stefano Landini **Kolorisierung:** Andrea Izzo

Unterstützung des Autors: Paolo Carducci. Der Autor dankt: Christian „Sirk“ Zoli, Stefano „Fefo“ Cultrera, dem BANG! Kernteam (Annalisa Sciarra, Devid Porrello, Gaia Corzani, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Cristiana Sciano), der Civitavecchia Gruppe (Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Dario De Fazi, Alarico Oliva, Giordano Di Pietro, Flavia Meconi), der Macerata Gruppe (Pierangelo D'Annunzio, Francesco Tombesi, Melissa Seghetti, Simone Ileri, Serena Foresi, Davis Moschini, Roberto Rossi), Roberto Gallanti, Emanuele Randazzo, Adriano Parenti und seiner Gruppe (Adriano, Cristiano, Gabriele, Giorgio), Matteo Rosati, Alessandro Virgini und seiner Gruppe (Costanza Bartalini, Eva Lo Verde, Luca Russo, Daniel Curci, Riccardo Pinzi, Iwan Paolini, Michael Rocco, Luca Fiorenza), Marco Perilli, Roberto Perilli, „Black GiRo“ und seiner Gruppe (Luciano „Lucky Luke“ Bertone, Paola „Parlapà“ Patrino, Davide „Bambi“ Tedoldi und Giorgio „Girgio“ Grimaldi).



BANG!® Armed & Dangerous™ Copyright © 2018
Copyright © MMXVII
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 Corciano (PG), Italy
All rights reserved.

Copyright © 2018
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Germany
All rights reserved




Erweiterung

Bewaffnet und gefährlich: so kommen die neuen Revolverhelden in der Stadt an. Mit ihnen wurde eine ganze Ladung neuer Waren geliefert, die einige Überraschungen bereithält: mächtige Waffen, wertvolle Ausrüstung und tödliche Munition ... die „Gefährlichen Karten“! Doch ihre Verwendung ist zeitlich begrenzt und wenn du sie nicht schnell zu deinem Vorteil nutzt, werden es deine Gegner tun!

INHALT

- 28 Spielkarten
 - 13 Gefährliche Karten: 9 Gegenstände und 4 Waffen
 - 9 neue Karten mit braunem Rand
 - 6 Karten aus dem Grundspiel mit braunem Rand
- 8 Charakterkarten
- 32 Ladungsmarker
- Diese Spielregel




Die neuen Charakter- und Spielkarten werden jeweils mit den Charakterbeziehungswise Spielkarten des Grundspiels gemischt. Die Ladungsmarker  werden als allgemeiner Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt. Wenn ein Spieler Ladungsmarker nimmt, muss er sie aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, sofern nicht anders angegeben. Zahlt er mit Ladungsmarkern oder muss sie abwerfen, kommen sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Die Spieler legen ihre Ladungsmarker auf ihre Gefährlichen Karten und/oder ihre Charakterkarte. Sie werden benötigt, um die Gefährlichen Karten, die Fähigkeiten mancher Charaktere und die zusätzlichen Effekte von aufwertbaren Karten mit braunem Rand zu aktivieren.




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

DIE GEFÄHRLICHEN KARTEN

Alle Gefährlichen Karten haben einen **orange** Rand und werden genauso wie Karten mit blauem Rand behandelt (Waffen und andere Gegenstände), mit den folgenden Ergänzungen:





- **Eine Gefährliche Karte ausspielen:** Immer wenn ein Spieler eine Gefährliche Karte vor sich ausspielt (Ausnahme: die *Bombe* kann vor einen beliebigen Spieler ausgespielt werden), egal, ob es eine Waffe oder ein Gegenstand ist, legt er 3  darauf.


- **Eine Gefährliche Karte aktivieren:** Um eine Gefährliche Karte, die vor ihm ausliegt, zu aktivieren, muss der Spieler zunächst die auf der Karte angegebenen Kosten mit  von dieser Karte bezahlen. Dadurch kann er den auf der Karte angegebenen Effekt einmal nutzen. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Gefährliche Karte mehrmals im selben Zug aktiviert werden, wenn jeweils die benötigten  bezahlt werden. Liegen nicht genug  auf der Karte, kann sie nicht aktiviert werden.






Bsp.:
Kosten 2 

- **Eine Gefährliche Karte verbrauchen:** Sobald auf einer Gefährlichen Karte, die vor ihm ausliegt, keine  mehr liegen, muss der Spieler sie sofort abwerfen.

- **Eine Gefährliche Karte oder eine Charakterkarte nachladen:** Es gibt zwei Möglichkeiten, um einer vor sich ausliegenden Gefährlichen Karte oder seinem Charakter weitere  hinzuzufügen:

- 1. Karten mit blauem Rand ausspielen:** Immer wenn ein Spieler eine Karte mit blauem Rand ausspielt, darf er 1  zu einer beliebigen, vor ihm ausliegenden Gefährlichen Karte oder seinem Charakter hinzufügen. Das gilt auch, wenn er eine Karte mit blauem Rand vor einen anderen Spieler ausspielt (z.B. *Gefängnis*), aber nicht, wenn er eine solche Karte weitergibt oder erhält (z.B. *Dynamit*).


- 2. Handkarten am Ende seines Zuges abwerfen:** Immer wenn ein Spieler in der 3. Phase seines Zuges Handkarten abwerfen muss, weil er sein Handkartenlimit überschritten hat, darf er für **jede** abgeworfene Karte 1  zu einer beliebigen, vor ihm ausliegenden Gefährlichen Karte oder seinem Charakter hinzufügen. Es dürfen jedoch nie freiwillig mehr Karten abgeworfen werden als gefordert. Die so hinzugefügten  können nicht sofort genutzt werden, da die 3. Phase den Zug des Spielers beendet.

Auf jeder Gefährlichen Karte und jeder Charakterkarte können maximal 4  liegen. Sämtliche Ladungsmarker, die darüber hinaus hinzugefügt werden sollen, werden einfach ignoriert.




Will ein Spieler eine Gefährliche Karte ausspielen, aber es sind nicht genug Ladungsmarker im allgemeinen Vorrat (im Normalfall mindestens 3), dann **darf er die Karte nicht ausspielen**.

Da die Gefährlichen Karten wie Karten mit blauem Rand behandelt werden, können sie durch Karten wie *Cat Balou*, etc. abgeworfen werden. Spielt ein Spieler *Panik!* auf eine Gefährliche Karte, nimmt er nur die Karte auf die Hand und die Ladungsmarker werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Sofern nicht anders angegeben, können die  auf den Karten nie Ziel von Effekten oder Fähigkeiten sein.






GEFÄHRLICHE WAFFEN

Diese Gefährlichen Karten werden in jeder Hinsicht wie Waffen mit blauem Rand behandelt. Sie ersetzen eine beliebige andere Waffe und werden von einer beliebigen anderen Waffe ersetzt. Zusätzlich hat jede Gefährliche Waffe einen Spezialeffekt, der durch das Zahlen der benötigten Anzahl  von dieser Karte **in dem Moment** aktiviert werden kann, **in dem** der Spieler **eine BANG!-Karte spielt** (bevor der Zielspieler zum Beispiel durch *Fehlschuss!* reagiert).




Wichtig: Der Spezialeffekt darf nur dann aktiviert werden, wenn der Spieler tatsächlich eine **BANG!-Karte** spielt, jedoch nicht bei ähnlichen Karten wie *Gatling*, *Steinschloss* oder *Schneller Schuss*, etc.



AUFWERTBARE UND ANDERE KARTEN

Aufwertbare Karten sind Karten mit braunem Rand, deren Effekt durch das Zahlen der benötigten Anzahl  aufgewertet, beziehungsweise erweitert werden kann. Die zu bezahlenden  darf der Spieler in beliebiger Kombination von beliebigen vor ihm ausliegenden Gefährlichen Karten und seiner Charakterkarte nehmen. Gefährliche Karten, auf denen dadurch keine  mehr liegen, müssen wie gewohnt abgeworfen werden. Der Spieler darf die Aufwertung auch mehrfach aktivieren, wenn er die entsprechenden  zahlt. Ob und wie oft er die Aufwertung aktiviert, muss er in dem Moment entscheiden, in dem er die Karte spielt, also bevor ihr Effekt in Kraft tritt. Die Aufwertung muss nicht aktiviert werden. Der Spieler kann auch darauf verzichten und nur den normalen Effekt der Karte nutzen, ohne  zu zahlen.






Beispiel: Durch Ein paar Bier erhält der Spieler 1 Lebenspunkt zurück und 1 zusätzlichen Lebenspunkt für je 3 . Zahlt er 6 , wenn er die Karte ausspielt, erhält er insgesamt 3 Lebenspunkte zurück. Zahlt er 0 , erhält er nur 1 Lebenspunkt zurück.


In dieser Erweiterung sind Karten zu finden, die auch im Grundspiel enthalten sind. Sie werden hinzugefügt, um die Spielbalance beim Spiel mit den neuen Karten zu erhalten.

Andere Karten kombinieren bereits aus dem Grundspiel bekannte Symbole neu. Die Bedeutung der einzelnen Symbole wird in den Spielregeln des Grundspiels genau erklärt, und die Effekte der Karten lassen sich dadurch leicht erschließen.

Generell gilt:


- Jede Karte mit *Fehlschuss!*-Symbol  kann genutzt werden, um den Effekt einer Karte mit *BANG!*-Symbol  zu verhindern.
- Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, kann er **nur** durch ein *Bier* verhindern, dass er aus dem Spiel ausscheidet. Andere Karten, wie *Saloon*, *Bierfass* oder *Ein paar Bier* können nicht außerhalb des eigenen Zuges gespielt werden.
- Jeder Spieler darf maximal **1 BANG!-Karte pro Zug** spielen, aber er darf beliebig viele andere Karten mit -Symbol spielen.

DIE CHARAKTERE


Die benötigten  um die Fähigkeiten von manchen Charakteren zu aktivieren, darf der Spieler in beliebiger Kombination von beliebigen vor ihm ausliegenden Gefährlichen Karten und seiner Charakterkarte nehmen.

Zur Erinnerung: Auf jeder Charakterkarte können maximal 4  liegen.



Al Preacher: Du darfst diese Fähigkeit außerhalb deines Zuges nutzen. Für jede Karte mit blauem oder orangem Rand darfst du nur 1 Karte ziehen, auch wenn du jedes Mal mehr als 2  ausgeben könntest. Du musst diese Fähigkeit aktivieren, bevor eine weitere Karte gespielt wird.





Bass Greeves: Du darfst die 2  auf eine beliebige deiner vor dir ausliegenden Gefährlichen Karten oder auf deine Charakterkarte legen, aber nicht auf zwei verschiedene Karten aufteilen.



Bloody Mary: Diese Fähigkeit gilt nur für *BANG!*-Karten und nicht für Karten wie zum Beispiel *Steinschloss*, *Schneller Schuss*, *Gatling*, etc.



Frankie Canton: Der Ladungsmarker darf von einer beliebigen Gefährlichen Karte im Spiel oder einer beliebigen Charakterkarte genommen werden, egal ob vor dir selbst oder einem anderen Spieler. Liegen bereits 4  auf deiner Charakterkarte, wirfst du den genommenen Ladungsmarker direkt ab. Wenn du von einer Gefährlichen Karte, den letzten  nimmst, muss sie wie gewohnt abgeworfen werden.



Julie Cutter: Es ist immer nur 1 *BANG!*, auch wenn du mehr als 1 Lebenspunkt auf einmal verlierst. Dieses *BANG!* funktioniert automatisch und du musst dafür keine *BANG!*-Karte spielen. Der Abstand zum Ziel spielt keine Rolle. Es kann wie gewohnt durch *Fehlschuss!*, *Fass*, *Kiste*, etc. abgewehrt werden.





Mexicali Kid: Dieses *BANG!* ist zusätzlich. Es zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug und du musst dafür keine Karte ausspielen. Es kann wie gewohnt durch *Fehlschuss!*, *Fass*, *Kiste*, etc. abgewehrt werden und muss einen Spieler in erreichbarem Abstand als Ziel haben. Der Spezialeffekt einer Gefährlichen Waffe darf durch dieses *BANG!* nicht aktiviert werden.



Ms. Abigail: Diese Fähigkeit funktioniert nicht gegen Karten, die alle Spieler betreffen, wie zum Beispiel *Indianer!*



Red Ringo: Wenn du diese Fähigkeit nutzt, darfst du auch je 1  auf zwei verschiedene Karten legen. Du kannst dadurch keine  von deinen Gefährlichen Karten zurück auf deine Charakterkarte legen.