

# BANG!

## variante Samurai Sword

versione 1.1, febbraio 2013 - traduzione marzo 2017

Questo regolamento non sostituisce quello del gioco originario ma è un insieme di modifiche alle regole per permettere di giocare a BANG! rimuovendo il problema dell'eliminazione dei giocatori, introducendo il concetto di giocatore Indifeso e Punti Reputazione.

## Contenuto

Rispetto al gioco originario saranno necessari dei segnalini extra per segnare i *Punti Reputazione*, in alternativa si può utilizzare il retro di una carta personaggio per indicare i *Punti Vita* e i proiettili di cartone o plastica (a seconda dell'edizione) come *Punti Reputazione*.



In questo esempio il giocatore ha 3 Punti Vita e 2 Punti Reputazione.

## Preparazione

### Ruoli

Con 4 giocatori i personaggi da utilizzare sono: 1 *Sceriffo*, 1 *Vice* e 2 *Fuorilegge* (il *Vice* al posto del *Rinnegato*).

## Punti iniziali

I *Punti Vita* di tutti i giocatori sono uguali a quelli del proprio personaggio +1. Lo *Sceriffo* non ha un ulteriore +1 dovuto al suo ruolo.

Ogni giocatore, eccetto lo *Sceriffo*, inizia la partita con 3 *Punti Reputazione* (4 con 6 o più giocatori).

Lo *Sceriffo* inizia con 5 *Punti Reputazione*.

## Carte

Lo *Sceriffo* inizia il gioco con 4 carte in mano, il primo e il secondo giocatore alla sua sinistra con 5 carte, il terzo e il quarto giocatore con 6 carte. Tutti i rimanenti giocatori con 7 carte.

# Il gioco

## Turno di gioco

Il turno di ogni giocatore è diviso in 4 fasi:

1. Se non hai punti vita recupera tutti i *Punti Vita*.
2. Pesca 2 carte.
3. Gioca un qualsiasi numero di carte.
4. Se hai più di 7 carte in mano scarta quelle in eccesso.

Se il mazzo delle carte termina si rimescolano gli scarti per formare un nuovo mazzo e ogni giocatore scarta un punto reputazione.

## Armi

Le carte arma consentono a un giocatore sia di attaccare a una maggiore distanza che di causare un numero di danni maggiore. L'arma base (*Colt .45*), ovvero nessuna carta arma in gioco, ha una potenza di 1 e consente quindi di colpire giocatori a distanza 1 facendo 1 danno. Le armi più potenti permettono di fare un maggior danno e di colpire a una maggiore distanza secondo questo schema:

Forza dell'arma	Distanza del bersaglio				
	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-
3	3	2	1	-	-
4	4	3	2	1	-
5	5	4	3	2	1

Le carte che modificano la distanza (es. *Appalosa* o *Mirino*) non modificano i danni prodotti dall'arma. Una carta *Mancato!* evita tutti i danni di un singolo attacco.

## Duello

Con la carta *Duello* è possibile sfidare ogni altro giocatore, che non sia *Indifeso*, indipendentemente dalla distanza.

Il giocatore sfidato deve giocare una carta *BANG!*, se lo fa il giocatore sfidante deve a sua volta giocare una carta *BANG!* e così via. Il primo giocatore che non gioca una carta *BANG!* perde tutti i propri punti vita, è *Indifeso* e il *Duello* è terminato.

Non è possibile utilizzare carte *Mancato!* e nemmeno abilità come quella fornita dal *Barile* durante un *Duello*.

Il *Duello* non conta come carta *BANG!* e nemmeno le carte utilizzate durante il *Duello* sono conteggiate per la limitazione di una carta *BANG!* per ciascun turno.

## Giocatore Indifeso

Un giocatore che rimane senza *Punti Vita* oppure senza carte in mano è considerato *Indifeso*. Un giocatore *Indifeso* non può subire attacchi di nessun tipo, ma deve comunque estrarre per la dinamite all'inizio del proprio turno.

Ogni volta che un giocatore perde il suo ultimo punto vita diventa *Indifeso* e deve dare alla persona che l'ha ferito 1 suo *Punto Reputazione*. Se però sul colpo fatale gioca una carta *Birra* recupera un *Punto Vita* e non perde alcun *Punto Reputazione*. Un giocatore che diventa *Indifeso* a causa della dinamite scarta un *Punto Reputazione* (nessun altro giocatore guadagna quel *Punto Reputazione*). Il proprio ruolo non deve essere rivelato quando si diventa *Indifeso*, di conseguenza non ci saranno le carte ricompensa per aver eliminato un *Fuorilegge* e la penalità per lo *Sceriffo* che elimina un *Vice*.

## Fine della partita

In qualunque momento se uno o più giocatori terminano i propri *Punti Reputazione* il gioco termina immediatamente. Tutti i giocatori rivelano il proprio ruolo e i membri della stessa squadra sommano il proprio punteggio. Il punteggio di ciascun giocatore è pari ai propri *Punti Reputazione* moltiplicati per il seguente moltiplicatore che dipende dal ruolo e dal numero dei giocatori:

	Numero di giocatori					
Ruolo	3	4	5	6	7	8
<i>Sceriffo</i>	x2	x1	x1	x1	x1	x1
<i>Vice</i>	x2	x1	x1	x1	x1	x1
<i>Fuorilegge</i>	x1	x1,5	x1	x1	x1	x1
<i>Rinnegato</i>	-	-	x2	x3	x3	x3*

\* ogni *Rinnegato* conta i propri punti separatamente, non sono considerati una squadra.

In qualsiasi momento della partita, se rimane un solo giocatore con dei *Punti Vita* la partita finisce immediatamente e la sua squadra vince la partita.

**Importante:** questa modalità di vittoria non viene considerata se l'ultimo giocatore *Indifeso* è stato sconfitto da un proprio compagno di squadra, in questo caso il gioco finisce comunque ma i punti si contano normalmente.

# Personaggi

Personaggi che subiscono modifiche in questa modalità di gioco.

*Bart Cassidy*: la sua abilità non cambia ma inizia la partita con 4 *Punti Vita* anziché 5.

*Bill Noface*: la sua abilità non cambia ma inizia la partita con 4 *Punti Vita* anziché 5.

*Chuck Wengam*: Durante il proprio turno può scegliere di perdere 1 *Punto Vita* per pescare 1 carta dal mazzo. Può usare l'abilità più volte ma non può perdere il suo ultimo *Punto Vita* in questo modo.

*Gregg Digger*: Ogni volta che un altro giocatore perde il suo ultimo *Punto Vita* diventando *Indifeso* lui guadagna 1 *Punto Vita*. Non può eccedere il numero iniziale di *Punti Vita*. Non può decidere di pescare una carta.

*El Gringo*: Ogni volta che perde uno o più *Punti Vita* a causa di una carta giocata da un altro giocatore pesca una sola carta a caso dalla mano di quel giocatore (anche nel caso in cui perda più *Punti Vita*). Se il giocatore non ha più carte non pesca nulla. In caso di ferite subite dalla *Dinamite* non pesca nulla.

*Herb Hunter*: Ogni volta che un giocatore perde il suo ultimo *Punto Vita* e diventa *Indifeso* pesca una carta dal mazzo.

*Sean Mallory*: Nella fase 4 del turno può tenere in mano fino a 10 carte.

*Suzy Lafayette*: appena rimane senza carte pesca una carta dal mazzo, non può scegliere di non pescare la carta.

*Willy the Kid*: Può giocare due carte BANG! durante il suo turno al posto di una.

*Vulture Sam*: Quando Sam fa perdere l'ultimo *Punto Vita* a un altro giocatore prende tutte le carte che quel giocatore ha in mano e in gioco e le aggiunge alla propria mano.

## Credits

Libera traduzione del post [Playing Bang! with Samurai Sword rules variant](https://boardgamegeek.com/thread/923167/playing-bang-samurai-sword-rules-variant) scritto Mico Selva ([Tufturek](#)).

<https://boardgamegeek.com/thread/923167/playing-bang-samurai-sword-rules-variant>

Versione 1.1 migliorata con i commenti di [Radziol](#) e alcune correzioni di [Tufturek](#).

Tradotta da [Migio](#) (marzo 2017)