



BANG! - Seconda Edizione FAQ - Domande e Risposte di Emiliano Sciarra

Indice

<i>Generiche</i>	1, 7, 8, 12, 13, 27, 30
<i>Appaloosa</i>	5
<i>BANG!</i>	6
<i>Barile</i>	2, 16, 27
<i>Birra</i>	15, 17, 33
<i>Cat Balou</i>	28
<i>Dinamite</i>	14, 29, 32
<i>Duello</i>	6, 21, 23, 24, 26
<i>Gatling</i>	3, 20, 35
<i>Indiani!</i>	31, 35
<i>Mustang</i>	5
<i>Panico!</i>	4, 28
<i>Prigione</i>	15
<i>Saloon</i>	9, 10, 11
<i>Burt Cassidy</i>	18, 32
<i>Calamity Janet</i>	21
<i>El Gringo</i>	18, 23, 25
<i>Lucky Duke</i>	30
<i>Sid Ketchum</i>	34
<i>Slab the Killer</i>	2, 20, 22
<i>Suzy Lafayette</i>	22, 24, 25
<i>Vulture Sam</i>	14, 19

D1 I giocatori possono parlare durante il gioco?

R. Certamente! È uno degli aspetti più divertenti del gioco. Tuttavia, ci si deve astenere dal porre domande legate direttamente alle carte da giocare (ad esempio non è consentito chiedere allo Sceriffo se è il caso o meno di giocare una *Gatling*).

D2. Quando un giocatore è colpito da Slab the Killer ed ha un *Barile* in gioco, cosa deve fare per evitare il colpo?

R. Innanzitutto deve “estrarre!?”: se non esce Cuori, deve giocare due carte *Mancato!* dalla mano, altrimenti ne basta una sola. Non può estrarre due volte.

D3. Posso giocare una carta *BANG!* se ho giocato una *Gatling* nello stesso turno?

R. Sì. Benché l'effetto delle due carte sia simile, la *Gatling* non è una carta *BANG!*.

D4. Posso scegliere un giocatore a distanza maggiore di 1 per giocare un *Panico!* se ho un'arma in gioco?

R. No. Le armi non modificano la distanza fra i giocatori, ma permettono semplicemente di raggiungere giocatori più lontani tramite le carte *BANG!*. D'altro canto, le carte che modificano

la distanza vera e propria (*Mustang* e *Appaloosa*, oppure le abilità di Rose Doolan e Paul Regret) vanno invece considerate.

D5. Posso avere un *Mustang* e un *Appaloosa* contemporaneamente in gioco?

R. Sì: non hanno lo stesso nome.

D6. Posso giocare un *BANG!* se nello stesso turno ho dovuto usare una o più carte *BANG!* per un *Duello*?

R. Sì. Le carte *BANG!* usate per il *Duello* non sono “giocate” ma “scartate”.

D7. Quando un giocatore è eliminato, in che ordine finiscono le sue carte negli scarti?

R. Il giocatore eliminato sceglie l'ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti.

D8. Posso influenzare le carte “ruolo” o “personaggio” durante il gioco?

R. No! Queste carte non possono mai essere cambiate o scartate.

D9. Si può giocare un *Saloon* quando ci sono solo due giocatori in gioco?

R. Sì, il *Saloon* non è una carta *Birra*. Ad ogni modo, si può farlo solo durante il proprio turno.

D10. Posso giocare un *Saloon* fuori turno se sto perdendo il mio ultimo punto vita?

R. No. A differenza della *Birra*, il *Saloon* può essere giocato solo nella fase 2 del proprio turno, e solo se si possono giocare carte. Per esempio, se si perde l'ultimo punto vita dopo un *Duello* nel proprio turno, si è eliminati prima di avere la possibilità di giocare il *Saloon*.

D11. Se sono eliminato, riguadagno un punto vita tornando in vita se qualcuno gioca il *Saloon*?

R. Ovviamente no! Gli effetti delle carte che colpiscono "tutti gli altri giocatori" si applicano solo a quelli in gioco.

D12. Posso scartare carte volontariamente?

R. No, né quelle nella propria mano né quelle di fronte a sé. Solo il personaggio Sid Ketchum può scartare esattamente 2 carte dalla propria mano quando vuole per riguadagnare un punto vita.

D13. Posso giocare una carta mentre l'effetto di un'altra non è ancora terminato (per esempio, giocare un *Panico!* mentre il giocatore sta scegliendo quale carta pescare per un *Emporio*)?

R. No. Prima di giocare una carta bisogna attendere che la carta precedente abbia terminato tutti i propri effetti.

D14. Se la *Dinamite* esplose eliminando un giocatore, il personaggio *Vulture Sam* prende questa carta assieme alle altre del giocatore eliminato?

R. No. L'effetto completo della *Dinamite* prevede di scartarla quando esplose. Quindi quando *Vulture Sam* prende tutte le carte del giocatore eliminato, la *Dinamite* non è già più in gioco.

D15. Chi è in *Prigione* può giocare una *Birra*?

R. Solo se sta perdendo l'ultimo punto vita. Chi è in *Prigione* salta le fasi 1 e 2 del suo turno e dunque non può giocare carte normalmente.

D16. Posso cancellare un *BANG!* con un *Barile* che ho in mano?

R. No. La carta *Barile* ha effetto solo se è già in gioco. Non è molto utile se tenuta in mano.

D17. Posso giocare una *Birra* se sono al massimo dei punti vita?

R. Sì. La *Birra* semplicemente non ha effetto.

D18. Se Burt Cassidy o El Gringo perdono il loro ultimo punto vita, possono pescare la carta ed eventualmente giocare una *Birra* appena pescate?

R. No. Se un personaggio perde il suo ultimo punto vita senza una *Birra* in mano, è eliminato. Se Burt Cassidy, immediatamente dopo aver subito la ferita fatale, gioca una *Birra*, pesca però una carta dal mazzo, in quanto è rimasto vivo per attivare la sua abilità speciale.

D19. Se Vulture Sam come Sceriffo elimina un Vice, deve pescare le carte del giocatore eliminato prima o dopo aver scartato tutte le proprie?

R. Prima pesca tutte le carte del Vice eliminato. Poi scarta tutte le carte in mano e quelle davanti a sé (comprese quindi quelle appena pescate dal Vice).

D20. Se Slab the Killer gioca una *Gatling*, quante carte *Mancato!* sono necessarie per evitare di essere colpiti?

R. Una sola. L'abilità di Slab the Killer si applica solo alle carte *BANG!*.

D21. Durante un *Duello*, Calamity Janet può giocare le carte *Mancato!* al posto dei *BANG*?

R. Sì.

D22. Slab the Killer gioca un *BANG!* su Suzy Lafayette che ha un *Mancato!* in mano, e lo gioca. Suzy Lafayette può pescare la carta quando rimane senza carte in mano per cercare di prendere un altro *Mancato!*

R. Sì.

D23. El Gringo gioca un *Duello* e perde. Deve pescare la carta dall'avversario?

R. No: El Gringo pesca una carta dal giocatore che ha giocato la carta che gli ha fatto perdere un punto vita. Poiché il *Duello* è stato giocato da lui stesso, la sua abilità non ha effetto.

D24. Se Suzy Lafayette gioca il *Duello*, che è la sua ultima carta, può pescarne un'altra prima che finisca il *Duello*?

R. No, deve attendere che l'effetto del *Duello* sia terminato.

D25. Cosa succede se Suzy Lafayette ferisce El Gringo usando l'ultima carta che ha in mano?

R. Dopo che El Gringo ha perso il punto vita, vengono attivate entrambe le abilità dei personaggi: prima Suzy Lafayette (che è di mano), che quindi pesca una carta. Poi El Gringo pesca la carta in mano a Suzy Lafayette la quale, ora che è nuovamente rimasta senza carte in mano, ne pesca un'altra.

D26. Se un Fuorilegge gioca un *Duello* e perde, il giocatore che ha vinto il *Duello* può pescare le 3 carte?

R. No. La ricompensa di 3 carte per l'eliminazione di un Fuorilegge spetta al giocatore che ha giocato la carta che ha effettivamente tolto l'ultimo punto vita al Fuorilegge. Poiché il *Duello* è stato giocato dallo stesso Fuorilegge, nessuno ha diritto alla ricompensa.

D27. Cosa succede se un giocatore dimentica di applicare l'effetto di una carta (ad esempio un *Barile*) oppure un'abilità del suo personaggio?

R. Innanzitutto ricordate che alcune abilità o effetti non sono obbligatorie (ad esempio quella di Jourdonnais). In ogni caso se un giocatore dimentica di applicare anche un effetto obbligatorio, può rimediare all'errore prima che venga giocata una qualsiasi altra carta. Dopodiché, qualsiasi comportamento adottato viene passato come regolare e non può più essere modificato.

D28. Posso usare *Cat Balou* e *Panico!* su carte già in gioco?

R. Certo. La *Cat Balou* può essere usata su una carta in mano ad un avversario (scegliendola casualmente) oppure su una qualsiasi in gioco, a scelta di chi gioca questa carta. Lo stesso per il *Panico!*, ma la carta scelta va aggiunta alla propria mano (da qui può essere giocata, o tenuta, o scartata, come una qualsiasi altra carta); inoltre il *Panico!* può colpire solo giocatori a distanza 1.

D29. E' obbligatorio giocare la *Dinamite* quando qualcuno la pesca?

R. Assolutamente no.

D30. Si può "estrarre!" più di una volta nello stesso frangente?

R. No, sarebbe troppo facile... Si può "estrarre", quando richiesto, una sola volta, a meno che non abbiate il personaggio Lucky Duke che vi consente di estrarre due carte e scegliere quale delle due considerare valida.

D31. E' obbligatorio scartare un *BANG!* in risposta agli "*Indiani!*", se possibile?

R. Contrariamente a quanto indicato sul manuale della prima edizione, in effetti è possibile scegliere di subire il colpo degli Indiani anche se si ha un *BANG!* in mano. Tuttavia, molto raramente qualcuno vorrà comportarsi in questo modo.

D32. Quante carte pesca *Burt Cassidy* se è colpito dalla *Dinamite* (e sopravvive)?

R. Tre carte.

D33. Si può giocare la *Birra* quando ci sono solo due giocatori in gioco?

R. Sì, ma non ha nessun effetto.

D34. *Sid Ketchum* può usare la sua abilità anche fuori dal suo turno, come una *Birra*?

R. Sì, può farlo.

D35. Chi è considerato responsabile dell'eliminazione di un giocatore con le carte *Gatling* e *Indiani*?

R. Il giocatore che ha giocato *Gatling* o *Indiani* è considerato responsabile, a differenza di quanto avviene con la *Dinamite*, con tutte le conseguenze del caso (per esempio, se ha eliminato un Fuorilegge pesca 3 carte).

