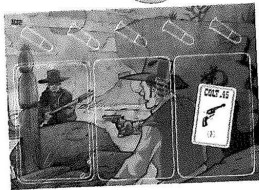


VERSÃO COM TABULEIRO

Componentes Extras

7 tabuleiros
30 balas



Se você estiver jogando **Bang!** versão com tabuleiro, além do baralho completo de Bang!, você contará com os tabuleiros e as balas cartonadas.

Entregue para cada jogador um tabuleiro e a quantidade de balas referente ao seu personagem.

Cada um deverá dispor as balas e suas cartas no tabuleiro, nos locais indicados.

O tabuleiro

Você começa o jogo com um revólver **Colt 45**. Essa arma não

está representada por nenhuma carta, mas aparece no seu tabuleiro. Ao usar o **Colt 45**, você só consegue acertar **alvos à distância de 1**, ou seja, jogadores sentados à sua direita ou à esquerda.

Para acertar alvos que estão numa distância maior que 1, você precisará jogar uma arma de maior alcance: coloque-a, no tabuleiro, sobre o **Colt 45**.

A arma em jogo substitui a **Colt 45** no tabuleiro, até que a carta seja removida de alguma forma. Mesmo que as armas sejam colocadas no tabuleiro, elas podem ser roubadas (através da jogada de uma carta **Pânico**) ou descartadas (no caso de uma carta **CAT BALLOU**). A única arma que nunca se perderá é a sua própria **Colt 45**!

As balas

Após pegar a carta de seu personagem, cada jogador pega a **quantidade de balas** mostradas na carta e as coloca no tabuleiro. Ao ganhar ou perder pontos de vida, coloque ou retire as balas do tabuleiro.

Bom divertimento!



Lucca Games 2002
Best Italian Game



Origens Award 2013
Best Traditional Card Game
Best Card Design



GROW Jogos e Brinquedos Ltda.
Rua Carlos Ayres, 542 - C5
São Bernardo do Campo - SP - Brasil
Cep 09860-065

sac@grow.com.br
11 4393 3003

facebook facebook.com/growjogos

WWW.GROW.COM.BR

- Embaralhe as cartas de identidade e dê uma para cada participante, com a face voltada para baixo. O **Xerife** é o **único a se revelar**, colocando sua carta com a face para cima. **Os outros mantêm suas identidades em sigilo.**

- Embaralhe as 16 cartas de personagens e dê uma para cada participante. Cada jogador lê seu nome e suas habilidades para os outros.

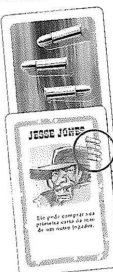
- Cada jogador pega uma carta de personagem da pilha que sobrou e a coloca na mesa de modo que as balas impressas no verso fiquem voltadas para cima. Com a carta do personagem, o jogador deixará à mostra somente o número de balas que está indicado na sua carta de personagem, tampando as restantes com essa carta.

Cubra/descubra as balas apenas deslizando sua carta de personagem sobre ela, **exatamente como mostrado na imagem ao lado.**

Durante o jogo, as balas vão sendo cobertas pelo personagem, de acordo com os danos que ele irá sofrer.

O **Xerife** jogará sempre com uma **bala adicional**: se a carta do seu personagem mostrar três balas, para todo efeito ele tem quatro; se mostrar quatro balas, para todo efeito ele tem cinco, e assim por diante.

- Guarde as cartas de personagens e de identidades restantes.



- Embaralhe as 80 cartas de ação e distribua-as, com as faces viradas para baixo, de acordo com o número de balas que aparecem para cada personagem. Se um jogador tem 4 balas (pontos de vidas), ele receberá 4 cartas; se tiver 3 balas (pontos de vidas), receberá apenas 3 cartas.

Com as cartas restantes, faça um monte de compra, deixando um espaço para um monte de descarte.

- Dê para cada jogador uma carta de resumo com o significado das ilustrações.



Nota: Para sua primeira partida, você pode tentar uma versão mais

simples do jogo, removendo todas as cartas especiais (aquelas com um símbolo de livro) antes de jogar.

PERSONAGENS

Cada personagem tem habilidades especiais que o tornam único.

A série de balas próximas ao desenho do personagem mostra quantos **pontos de vida** ele tem, ou seja, quantas vezes ele pode ser atingido antes de morrer e ser **eliminado do jogo**.

Além disso, as balas indicam **quantas cartas** o jogador pode ter em suas mãos no **final do seu turno**.

Exemplo:
Jesse Jones tem 4 pontos de vida. Ele pode ser atingido 4 vezes antes de ser eliminado do jogo. Além disso, o jogador só pode ficar com, no máximo, 4 cartas até o final do seu turno.



Bang! é um jogo de tiros no estilo "Western macarrônico", entre um grupo de Fora da Lei e o Xerife, que é o alvo principal do jogo. Em Bang!, cada jogador assume um papel, representando um personagem inspirado em celebridades do Velho Oeste.

Regras

COMPONENTES

7 cartas de identidade:
1 Xerife,
2 Vice,
3 Fora da Lei,
1 Renegado



7 cartas de resumo



16 cartas de personagens



80 cartas de ação



* Veja "Versão com Tabuleiro" no final desta Regra.

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador tem seu próprio objetivo:



XERIFE: deve eliminar todos os Fora da Lei e o Renegado, para manter a lei e a ordem.



OS FORA DA LEI: devem eliminar o Xerife, mas eles não têm escrúpulos ao eliminar uns aos outros, só para receber recompensas!



VICE: ajuda e protege o Xerife, compartilha do mesmo objetivo, mesmo que isso lhe custe a própria vida! Se o Xerife ganhar, ele ganha também.



RENEGADO: quer ser o novo Xerife, e, para isso, precisa ser o último jogador a permanecer vivo no jogo.

PREPARAÇÃO

Pegue tantas cartas de identidade quanto o número de jogadores, divididas da seguinte forma:

4 jogadores: 1 Xerife - 1 Renegado - 2 Fora da Lei

5 jogadores: 1 Xerife - 1 Renegado - 2 Fora da Lei - 1 Vice

6 jogadores: 1 Xerife - 1 Renegado - 3 Fora da Lei - 1 Vice

7 jogadores: 1 Xerife - 1 Renegado - 3 Fora da Lei - 2 Vices

1

Agora imagine se Jesse já tivesse perdido um ponto de vida – o cartão com balas coberto pela carta do personagem revela apenas 3 balas (pontos de vida). Mais 3 tiros e ele sairá do jogo. Agora Jesse também apenas poderá segurar em suas mãos, ao final de seu turno, 3 cartas.

O JOGO

Joga-se **BANG!** em turnos e no sentido horário. O Xerife sempre começa.

Cada turno é dividido em 3 fases:

1. Pegue duas cartas do monte de compras.
2. Jogue qualquer número de cartas de ação.
3. Descarte as cartas excedentes da sua mão.

1. Pegue duas cartas

Na sua vez de jogar, pegue 2 cartas do topo do monte de compras. Se as cartas para compra acabarem, embaralhe novamente as cartas do monte de descarte e faça um novo monte de compras.

2. Jogando qualquer número de cartas

Agora você pode jogar as cartas para ajudar a si mesmo ou ferir outro jogador, tentando eliminá-lo. Você não é obrigado a jogar suas cartas durante esta fase. Uma quantidade qualquer de cartas pode ser jogada, havendo apenas duas exceções:

- Somente uma carta **BANG!** pode ser jogada por turno. Isso se aplica somente às cartas **BANG!**, e não às cartas com o símbolo:

- Você nunca poderá ter duas cartas idênticas com a face virada para cima diante de você. Quando uma carta é jogada, simplesmente devem ser seguidas as instruções dos símbolos das cartas. Esses símbolos serão explicados posteriormente.

Existem dois tipos de cartas: **cartas com a borda marrom** (= jogar e descartar) e **cartas com a borda azul** (= armas e outros objetos).

Cartas com a borda marrom são as cartas de ação, e devem ser jogadas somente durante o turno do jogador, com exceção das cartas **Cerveja** e **Esquiva**! Na maioria das vezes, depois de jogar a carta, seus efeitos são imediatos, e então ela é descartada.

Cartas com a borda azul, como as que trazem ilustrações de armas, têm efeitos duradouros e são guardadas na mesa com a face para cima, em frente ao dono da carta.



O efeito das cartas com bordas azuis (depois de colocadas em jogo na mesa) dura até elas serem descartadas ou removidas em algum momento (exemplo: quando se joga a carta **CAT BALLOU**) ou quando um evento especial ocorre (exemplo: o caso das cartas **Prisão** e **Dinamite**).

3

Não há limite de cartas para ter à sua frente se elas não tiverem o mesmo nome (ou se forem do mesmo tipo, como já foi dito).

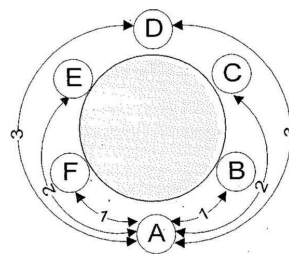
3. Descarte as cartas excedentes

Uma vez que a fase 2 foi concluída (você não quer ou não pode jogar mais nenhuma carta), então você descarta quaisquer cartas que excedam o limite com o qual você pode ficar. Lembre-se: o limite de cartas na mão é igual ao número de pontos de vidas que ainda lhe restam no final do seu turno.

DISTÂNCIA ENTRE OS JOGADORES

A distância entre dois jogadores é o menor número de lugares entre eles, contando a partir do sentido horário ou anti-horário. A distância é muito importante, porque normalmente um jogador pode atingir seu alvo (jogadores ou cartas) somente a uma distância de 1.

Quando um jogador é eliminado, ele não é mais contado. Assim, outros jogadores ficarão mais perto quando alguém morrer.



ELIMINANDO UM PERSONAGEM

Quando um personagem perde seu último ponto de vida, ele é eliminado, exceto se ele jogar imediatamente uma carta de Cerveja (veja adiante).

Quando um jogador é eliminado, ele deve mostrar sua identidade (se ele era um Fora da Lei, Renegado ou Vice) e descartar todas as suas cartas da mão e da mesa.

PENALIDADE E RECOMPENSA

- Se o Xerife eliminar o Vice, o Xerife deve descartar todas as cartas de sua mão.
- Qualquer jogador que eliminar um Fora da Lei (ainda que ele mesmo seja também um Fora da Lei) deve ganhar 3 cartas do monte de compras como recompensa.

FIM DO JOGO

O jogo acaba nas seguintes condições:

- O Xerife é morto. Se o Renegado for o único vivo, ele ganha. Senão, os Fora da Lei ganham.
- Todos os Fora da Lei e o Renegado são mortos. O Xerife e seu Vice ganham.

Exemplo 1: todos os Fora da Lei foram eliminados, mas o renegado continua em jogo. Neste caso, o jogo continua. O Renegado precisa, agora, enfrentar o Xerife e os Vices sozinho.

Exemplo 2: o Xerife é eliminado, todos os Fora da Lei saíram do jogo, mas um Vice e o Renegado continuam em jogo. A partida

termina com todos os Fora da Lei vitoriosos! Eles atingiram seus objetivos ao custo das próprias vidas!

NOVO JOGO

Se você e seus amigos forem jogar mais uma partida após o término da primeira, os jogadores que continuaram vivos no final do jogo, se quiserem, podem ficar com seus personagens (mas não com as cartas da mão ou da mesa) para o jogo seguinte. Os jogadores que foram eliminados precisam sortear um novo personagem.

Se você quer dar a todos a oportunidade de jogar com o Xerife, você pode decidir, antes de iniciar o jogo, por passar essa identidade entre os jogadores, partida a partida, distribuindo apenas os demais papéis.

AS CARTAS

Agora que você já conhece as regras, vamos ver em detalhes as cartas!

Armas

No começo do jogo, todos os jogadores podem atirar somente a uma distância de 1 (nos jogadores diretamente posicionados a sua direita e sua esquerda).

Se o jogador quiser acertar uma pessoa a uma distância maior que 1, ele precisará de uma carta de arma a sua frente (na mesa). Essas cartas podem ser reconhecidas pelas bordas azuis, pela ilustração em preto e branco e por um número logo abaixo que representa a distância que a arma pode

atingir. A carta lhe dará este poder de fogo até ser removida por alguém (ex.: jogando a carta Pânico).

Você só pode ter uma única arma a sua frente (na mesa) de cada vez. Se quiser uma nova arma, sendo que você já tem uma, precisará descartar a que você já tem.

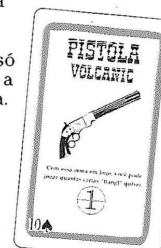
Importante: as armas não mudam a distância entre os jogadores. Eles representam a máxima distância que se pode alcançar com um tiro.

Quando você não tem uma carta de arma a sua frente (na mesa), seu personagem só poderá atirar a 1 de distância.

Pistola

Volcanic: O jogador que possuir esta carta deve deixá-la a sua frente, na mesa, para que todos possam ver, e poderá jogar quantas cartas Bang! quiser durante seu turno. As cartas Bang! podem ser usadas contra um ou vários jogadores, mas é limitada para a distância de 1 jogador.

Bang!: A carta Bang! é a maneira que você tem de reduzir os pontos de vida dos outros jogadores. Se você quiser jogar



uma carta Bang! para acertar um outro jogador, verifique o seguinte:

- Qual a distância que este jogador está dele;
- E se sua arma é capaz de acertá-lo a essa distância.

Exemplo 1:

O jogador A quer atirar no jogador C que está a uma distância de 2.

O jogador A precisará de uma arma para atirar a essa distância, como: um Revólver Schofiels, uma Espingarda Remington, uma Carabina ou uma Winchester, mas não uma Pistola Volcanic.

Se o jogador estiver com uma carta Mira a sua frente (na mesa), ele poderá ver C a uma distância de 1, e aí sim poderá usar a carta Bang! sem ter uma arma especial de longo alcance. Mas se o jogador C tiver uma carta Mustang a sua frente (na mesa), então as duas cartas se combinarão e o jogador A ainda irá ver C a uma distância de 2.

Exemplo 2:

Se D tiver um Mustang a sua frente (na mesa), o jogador A poderá vê-lo a uma distância de 4; para o jogador A acertar D, ele precisa de uma arma capaz de alcançar a distância de 4.

Esquiva! Um jogador atingido por uma carta Bang! pode imediatamente jogar a carta Esquiva!, mesmo não estando em seu turno, para anular o tiro. Se ele

não tiver uma carta Esquiva!, ele perde um ponto de vida (registra a perda ocultando uma bala na carta abaixo do personagem, deslizando a carta sobre uma bala). Se ele perder seu último ponto de vida, estará fora do jogo, a não ser que o personagem imediatamente use uma carta Cerveja (veja no próximo parágrafo). A carta Bang! é descartada de qualquer modo, mesmo que ela seja anulada. Os jogadores só podem anular tiros direcionados a eles mesmos.

Cerveja: Essa carta lhe permite ganhar um ponto de vida. Após jogar, deslize a carta do seu personagem para que seja mostrada uma bala a mais.

Obs.: Um jogador não pode ganhar mais vidas do que ele tinha no começo do jogo. A carta de Cerveja não pode ser usada para ajudar outros jogadores.

As cartas de Cerveja só podem ser usadas em duas situações:

- durante o seu turno;
- fora do seu turno somente se você tiver tomado um tiro fatal, que o tirará do jogo.

NOTA IMPORTANTE: Cartas de Cerveja não têm efeito se sobrarem somente 2 jogadores na partida.

Exemplo: Um jogador tem 2 pontos de vidas e sofre 3 danos por causa da dinamite. Se o jogador usar 2 cartas de Cerveja, ele permanecerá vivo com um ponto de vida (2-3+2=1).

Salão: Os símbolos indicam que um ponto de vida será distribuído a todos os jogadores e, no próximo turno, o jogador que jogou esta carta ganhará outro ponto de vida. Ou seja, para todos os efeitos, todos os jogadores à mesa ganham 1 ponto de vida.

Você não pode usar uma carta Salão fora de sua vez, quando estiver perdendo seu último ponto de vida: a carta Salão não é uma Cerveja.

Carruagem: Compre duas cartas do monte.

Transporte: Compre três cartas do monte.

Empório: Quem jogar esta carta tira do monte de compras um número de cartas igual à quantidade de jogadores na mesa. Vira todas para cima e escolhe uma. No sentido horário, o próximo jogador escolhe a segunda e assim por diante, até o último jogador receber sua carta. Os jogadores devem colocar a carta em sua mão.

Pânico: Roube uma carta de um jogador a 1 de distância.

Cat Ballou: Mande um jogador descartar uma carta, independentemente da distância.

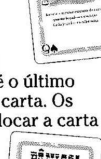
Metralhadora: O símbolo mostra um Bang! para todos os outros jogadores, ou seja, dá um tiro em todo mundo que está na mesa. Apesar disso, ela não é considerada como uma carta Bang!. No seu turno o jogador pode usar quantas cartas Metralhadora quiser, mas apenas uma carta Bang!.

Índios: Cada jogador, excluindo o que jogou a carta, recebe uma flechada. Para escapar, o jogador precisa descartar uma carta Bang! ou então perderá um ponto de vida. Nem a carta Barril, nem a carta Esquiva! têm efeito nesse caso.

Duelo: O jogador que descartar esta carta escolherá um dos jogadores (a qualquer distância) para duelar.

O jogador desafiado deve jogar uma carta Bang! (mesmo não sendo seu turno). Se ele o fizer, o jogador que jogou a carta Duelo deverá descartar uma Bang!. E, assim, os jogadores vão descartando suas cartas Bang! até um deles ficar sem nenhuma carta Bang! para usar. Quem ficar sem carta Bang! primeiro perde um ponto de vida.

Atenção: Você não pode usar o Barril nem a carta Esquiva! durante o duelo, e um duelo não é considerado como uma carta Bang! (ou seja, após o duelo, você ainda pode usar uma Bang!).



Mustang: A distância entre outros jogadores e um que tem a carta Mustang é aumentada em 1 (todos o veem 1 mais longe). Mas ele vê os outros jogadores com a distância normal.



Exemplo: Se um jogador A tem a carta Mustang a sua frente (na mesa), os jogadores B e F o verão a uma distância de 2; C e E, a uma distância de 3; e D a uma distância de 4. O jogador A continuará a ver todos os outros a uma distância normal.

Mira: O jogador que tem a carta Mira a sua frente (na mesa) vê todos os jogadores a uma distância diminuída de 1. Entretanto, os outros jogadores o veem a uma distância normal.

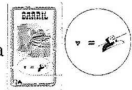


Se um jogador A tem uma Mira em jogo, a sua frente na mesa, ele pode ver B e F a uma distância de 1; C e E, a uma distância de 1 também; D, a uma distância de 2. Entretanto, o jogador A é visto pelos outros jogadores a uma distância normal.

Compra de Cartas

Algumas cartas mostram um determinado naipe desenhado na sua ilustração. Ele indica que o jogador precisa de uma carta daquele naipe para fazer a ação acontecer: o jogador vira a primeira carta do monte de compras e vê o número e o naipe no seu canto esquerdo inferior. Se mostrar o naipe indicado, então a compra foi um sucesso, e a carta tem efeito

(a carta comprada é em seguida descartada). Por outro lado, se nada acontecer, azar o seu!



Se uma carta específica o número e o naipe, então a carta a ser comprada precisa seguir essas instruções.

A sequência de valores das cartas é: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Barril: Esta carta lhe dá uma chance quando você é o alvo de um Bang!: se tirar uma carta de Copas no monte de compra, você escapa do tiro (como em uma carta Esquiva!). Caso contrário, será atingido.



Exemplo: C é o alvo de uma carta Bang! de A. O jogador C tem uma carta Barril a sua frente (na mesa). Esta carta necessita que o jogador compre uma carta para fazer efeito. Então o jogador C vira uma carta do topo do monte de compras: é um 4 de copas. Então o uso do Barril foi um sucesso e anulou a carta Bang!. Se o jogador C virar uma carta diferente da necessária (nesse caso, qualquer uma que não seja de copas), ele ainda pode usar uma carta Esquiva! para fugir do tiro.



Prisão: Esta carta é jogada para qualquer jogador (a qualquer distância), e ele irá para a cadeia. O jogador na cadeia precisa, antes de começar o seu turno, comprar uma carta do

monte. Se ele tirar uma carta de copas, ele estará livre da prisão, descartará a carta Prisão e continuará sua jogada normalmente. Por outro lado, se ele não tirar copas, ele deverá descartar a carta Prisão, pular a fase 1 ("Comprar duas cartas") e a fase 2 ("Jogar um certo número de cartas"), descartar as cartas excedentes em sua mão e passar a vez para o próximo jogador.



Apesar de estar preso, você ainda poderá ser alvo de uma carta Bang!, poderá jogar a carta Esquiva! para se defender e usar a carta de Cerveja no final do seu turno.

O Xerife não pode ser preso!

Dinamite: O jogador que joga esta carta põe a Dinamite a sua frente com a face voltada para cima. A carta ficará lá enquanto durar o turno do jogador. Quando o jogador começar seu próximo turno (ele já tinha a Dinamite a sua frente, na mesa, antes da primeira fase "Comprar duas cartas"), ele deverá comprar uma carta e mostrá-la a todos. Se ele sortear uma carta de espadas com número entre 2 e 9, a dinamite explode (ele descarte a carta Dinamite após isso), e o jogador perde imediatamente 3 vidas. Por outro lado, se a dinamite não explodir, ela é passada para o jogador da esquerda, que irá fazer o mesmo procedimento na sua vez. Os jogadores ficarão passando a Dinamite entre eles até que ela

exploda ou que seja removida pela carta Pânico ou Cat Ballou. Se o jogador possuir a carta Dinamite e a carta Prisão, ele deverá primeiro ver se a dinamite explodirá. Se um jogador morrer devido à explosão da dinamite, essa morte não é considerada como causada por outro jogador.

OS SÍMBOLOS DAS CARTAS

	Vale uma Bang!: perde 1 ponto de vida
	Vale uma Esquiva!: Anula o efeito de
	Repõe um ponto de vida. Somente quem jogou a carta se beneficia deste efeito.
	Compre uma carta. Se você quiser, escolha um jogador e então roube uma carta aleatória da mão dele, ou então escolha uma das cartas que estão à frente desse jogador (na mesa) e pegue para você. Ou, se preferir, também pode pegar uma carta do topo do monte de compras. Em qualquer um dos casos, a carta deve ir para a sua mão.
	Força o descarte de uma carta. Você pode escolher um jogador específico e escolher uma carta aleatória da mão dele para ser descartada, ou escolher uma das cartas na frente (na mesa) dele e descartá-la.
	Indica que você pode aplicar o efeito da carta a qualquer outro jogador da mesa, sem limite de distância entre vocês.
	Indica que o efeito da carta atinge todos os jogadores a qualquer distância. Menos o jogador que a jogou.
	Indica que a carta se aplica a qualquer jogador a uma distância alcançável.
	Indica que o efeito se aplica a qualquer jogador dentro da distância indicada. Essa distância pode ser modificada por um Mustang ou Mira.

OS PERSONAGENS

Bart Cassidy (4 vidas): toda vez que ele perde um ponto de vida, imediatamente compra uma carta do monte.

Black Jack (4 vidas): durante a fase 1 (comprar duas cartas) do seu turno, ele precisa mostrar a segunda carta comprada: se for uma carta de copas ou ouro, ele ganha uma carta adicional (sem precisar revelá-la).

Calamity Janet (4 vidas): ela pode usar a carta Bang! como carta Esquiva! e vice-versa. Caso jogue uma carta Esquiva! como uma carta Bang!, ela não poderá jogar uma carta Bang! naquele turno (a não ser que ela tenha uma carta Pistola Volcânica a sua frente).

El Gringo (3 vidas): cada vez que ele perde um ponto de vida devido a uma carta de um jogador, ele rouba uma carta qualquer da mão de quem o atacou (uma carta por ponto de vida). Se o jogador atacante não tiver mais cartas, você se deu mal! Lembre-se de que os danos causados pela Dinamite não são causados por nenhum jogador.

Jesse Jones (4 vidas): durante a fase 1 (comprar duas cartas) do seu turno, ele pode escolher entre comprar a primeira carta do monte ou

aleatoriamente pegar uma carta da mão de qualquer jogador. Depois, ele compra a segunda carta do monte.

Jourdonnais (4 vidas): considera-se que ele tem uma carta Barril virtual durante todo o jogo. Se ele for vítima de um Bang!, ele deverá comprar uma carta do monte; se for uma carta de copas, ele escapará. Se ele possuir uma carta Barril real a sua frente, ele poderá contar as duas para se proteger (a real e a virtual), dando-lhe duas chances de cancelar a carta Bang! antes de usar a carta Esquiva!.

Kit Carlson (4 vidas): durante a fase 1 (comprar duas cartas) do seu turno, ele olha as três primeiras cartas do monte e escolhe duas para si. Depois, coloca a outra com a face virada para baixo novamente no topo do monte de compras.

Lucky Duke (4 vidas): cada vez que for necessário comprar uma carta do monte (como quando se está na prisão ou para se livrar da dinamite), ele vira as duas primeiras cartas do monte e escolhe a que preferir. Ele descarta ambas as cartas logo a seguir.

Paul Regret (3 vidas): considera-se que há uma carta Mustang virtual durante toda a partida. Todos os outros jogadores

devem adicionar +1 de distância dele. Se ele tiver uma carta Mustang real a sua frente, ele poderá usar ambas, aumentando a sua distância dos outros para +2.

Pedro Ramirez (4 vidas): durante a fase 1 (comprar duas cartas) do seu turno, ele pode escolher comprar a primeira carta do monte de descarte ou do monte de compras. A segunda carta deverá ser comprada do monte de compras.

Rose Doolan (4 vidas): considera-se que ela tem uma carta Mira virtual durante toda a partida. Ela vê os outros jogadores a uma distância diminuída de 1. Se ela tiver uma carta Mira real a sua frente, ela poderá usar ambas, diminuindo a distância para os outros em -2.

Sid Ketchum (4 vidas): a qualquer momento, ele pode descartar duas cartas de sua mão para ganhar um ponto de vida. Se ele estiver disposto e capacitado, ele pode usar essa habilidade mais de uma vez a qualquer momento. Mas lembre-se: você não pode ter mais pontos de vida do que quando começou.

Slab the Killer (4 vidas): jogadores que tentarem cancelar suas cartas Bang! precisarão de duas cartas Esquiva!. O efeito da carta Barril pode ser usado, mas

conta como uma carta Esquiva! apenas.

Suzy Lafayette (4 vidas): se ela ficar sem cartas em sua mão, deverá comprar uma carta do monte.

Vulture Sam (4 vidas): toda vez que um jogador for eliminado, Sam pegará todas as cartas daquele jogador (as da mão e as que estão na mesa a sua frente) e as adicionará à sua mão.

Willy the Kid (4 vidas): ele pode jogar a carta Bang! quantas vezes quiser em seu turno.

Lembre-se

- Qualquer carta com símbolo de Esquiva! pode ser usada para cancelar o efeito de uma carta com o símbolo de Bang! .
- Você pode usar apenas uma carta Bang! por turno, mas você pode usar qualquer quantidade de cartas com o símbolo Bang! .
- Você não pode ter duas cartas idênticas na sua frente.
- Armas não alteram a distância entre os jogadores, simplesmente representam o alcance de tiro.
- Cerveja não tem efeito quando houver apenas 2 jogadores na partida.
- Quando você está perdendo seu último ponto de vida, você pode usar apenas a Cerveja, e não um Salão.