



für 3 bis 7(8) Spieler ab 10 Jahren

Dodge City: eine große, brodelnde, lebendige und . . . gefährliche Stadt! Ihre Saloons sind ebenso legendär wie die Leute die hier halt machen. Vom plötzlichen Reichtum der Stadt angezogen, beherrschen Gauner die Straßen, und Schiebereien sind an der Tagesordnung. Nur die wirklich tapfersten Sheriffs können hier Recht und Ordnung aufrecht erhalten. Bist Du dieser Herausforderung gewachsen, oder wirst auch du auf dem weltbekanntem Boot Hill enden?

In Dodge City verkörpert jeder Spieler einen von 15 bekannten Western-Helden und übernimmt mit ihm die Rolle eines Gesetzeshüters, eines Outlaws oder des Kopfgeldjägers.

SPIELMATERIAL

- 110 Karten: Es gibt vier verschiedene Kartenarten, die man an ihren Rückseiten unterscheiden kann:
 - 80 Spielkarten (Rückseite: Einschusslöcher)
 - 15 Personenkarten (Rückseite: fünf Patronen)
 - 8 Rollenkarten (Rückseite: ein Stern)
 - (1 Sheriff, 2 Hilfsheriffs, 3 Outlaws, 2 Kopfgeldjäger)
 - 7 Übersichtskarten mit Erklärung der Symbole (Rückseite: braun)
- 1 Spielregel

Beispiel: Herb Hunter hat das Spiel mit 4 Lebenspunkten begonnen. Die Abbildung zeigt Herb nachdem er den ersten Treffer abbekommen hat. Nach weitere 3 Treffer und er ist ausgeschaltet. Darüber hinaus darf der Spieler am Ende seines Zuges jetzt nur noch maximal 3 Karten auf der Hand halten.



Außerdem hat jede Person noch eine **besondere Fähigkeit**, die der Spieler während des ganzen Spiels nutzen kann. Tritt ein Ereignis ein, bei dem die Fähigkeit der Person wirkt, wird der normale Spielablauf unterbrochen. Können durch das Ereignis mehrere Personen ihre besondere Fähigkeit einsetzen, so beginnt man bei dem Spieler, der gerade am Zug ist. Die übrigen folgen im Uhrzeigersinn. Anschließend wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der es unterbrochen wurde.

Wenn eine Fähigkeit der normalen Spielregel widerspricht, hat die Fähigkeit Vorrang vor der Regel.

Ausscheiden einer Person

Wenn die Person eines Spielers den letzten Lebenspunkt verliert, scheidet der Spieler aus. Er nimmt nicht mehr am Spiel teil, aber er kann immer noch mit seinem Team gewinnen. Der Spieler zeigt allen anderen seine Rollenkarte. Die Rollenkarte und seine Personenkarte werden aus dem Spiel genommen. Er legt alle Spielkarten, die er auf der Hand hält und die vor ihm ausliegen, auf den Ablagestapel.

Einschränkungen:

Einige Karten dürfen nur dann ausgespielt werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind, wie etwa ein bestimmter Abstand zwischen den Personen (siehe weiter unten: „Die Abstands-Regel“).

Der Spieler darf in seinem Zug nicht mehr als **1 „BANG!“** Karte spielen. Ausnahme: Eine andere Karte oder seine besondere Fähigkeit gestatten es ihm, in seinem Zug mehrere „BANG!“-Karten zu spielen.

Der Spieler darf am Ende seines Zuges nicht mehrere Karten mit dem gleichen Namen vor sich ausliegen haben.

Hinweis: Die Karten „Versteck“ und „Mustang“ haben beide die gleiche Wirkung. Da sie aber verschiedene Namen haben, darf der Spieler beide Karten gleichzeitig vor sich ausliegen haben.

Ausgespielt oder Abgelegt?

Die Karten werden immer **einzel**n ausgespielt. Daher ist es nicht möglich, während der Auswertung einer Karte eine weitere Karte auszuspielen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind „Bier“- und „Fehl-schuss!“-Karten, die jederzeit gespielt werden dürfen. Karten mit einem blauen Rand, die bereits vor einem Spieler ausliegen, oder die besonderen Fähigkeiten von Personen, sind von dieser Regel nicht betroffen.

Beispiel: Der Spieler spielt eine „General Store“-Karte aus und deckt so viele Karten vom Talon auf, wie noch Personen im Spiel sind. Beginnend bei dem Spieler selbst, darf nun jeder eine von diesen Karten auf die Hand nehmen. Es ist dabei nicht möglich, dass der Spieler, der die „General Store“-Karte gespielt hat, sich eine „BANG!“-Karte aus dieser Auslage nimmt und auf einen Mitspieler ausspielt, bevor jeder andere Spieler eine Karte genommen hat.



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn:

- der Sheriff ausgeschaltet wird. Sind jetzt noch mehrere Spieler im Spiel, gewinnen alle Outlaws, auch die Spieler, die bereits ausgeschieden sind. Nur wenn zuvor bereits alle Outlaws und Hilfsheriffs ausgeschaltet wurden, und der Kopfgeldjäger der einzige Überlebende ist, gewinnt der Kopfgeldjäger!



Oder wenn

- alle Outlaws und der Kopfgeldjäger ausgeschaltet wurden. Der Sieg geht an den Sheriff und alle seine Hilfsheriffs, unabhängig davon, ob die Hilfsheriffs noch im Spiel sind oder ob sie bereits ausgeschieden sind.



Hinweis: Wenn alle Outlaws ausgeschaltet sind, aber der Sheriff und der Kopfgeldjäger noch leben, geht das Spiel weiter. Wenn außerdem noch Hilfsheriffs im Spiel sind, muss der Kopfgeldjäger sie unbedingt erst ausschalten, bevor er gegen den Sheriff vorgeht. Wenn er den Sheriff vor den Hilfsheriffs ausschaltet, würden die Outlaws gewinnen, denn der Kopfgeldjäger kann nur gewinnen, wenn er als Letzter im Spiel bleibt. Er muss daher von Beginn des Spiels an dafür sorgen, dass beide Seiten, die Gesetzeshüter und die Outlaws, immer etwa gleich stark sind. Sind die Outlaws im Vorteil, besteht die Gefahr, dass der Sheriff ausgeschaltet wird. Sind die Gesetzeshüter im Vorteil, besteht die Gefahr, dass er, der Kopfgeldjäger, ausgeschaltet wird, bevor er alle Hilfsheriffs und den Sheriff ausgeschaltet hat. Das gleiche gilt, wenn im Spiel mit 8 Spielern nur noch der Sheriff und beide Kopfgeldjäger übrig sind. Schaltet einer der Kopfgeldjäger den Sheriff aus, gewinnen die Outlaws, da ein Kopfgeldjäger nur gewinnt, wenn er als einziger noch im Spiel ist!

Hinweis: Die Karten von BANG! (Art.-Nr. 8052) und BANG! – Dodge City können miteinander kombiniert werden. Dafür müssen zuvor alle Spielkarten aussortiert werden, die das Symbol für Dodge City, den Bison, in der oberen linken Ecke zeigen. Diese Spielkarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Die übrigen Spielkarten mit dem Symbol in der rechten oberen Ecke und alle Spielkarten aus BANG! werden zusammen verdeckt gemischt. Die Personenkarten aus BANG! und BANG! – Dodge City werden ebenfalls zusammen verdeckt gemischt.

SPIELZIEL

Jeder Spieler übernimmt eine Rolle. Außer dem Sheriff, sind alle Rollen geheim, denn sie bestimmen, zu welcher Gruppe der jeweilige Spieler gehört und welches Spielziel er somit verfolgt.

- Die Gruppe der Gesetzeshüter besteht aus dem Sheriff und seinen Hilfsheriffs: Sie müssen alle Outlaws und den Kopfgeldjäger ausschalten. Dabei muss der Sheriff am Leben bleiben. Gelingt den Gesetzeshütern dies, gewinnen sie alle gemeinsam, unabhängig davon, ob sie bereits ausgeschieden sind oder nicht. Wird der Sheriff jedoch ausgeschaltet, verlieren auch die Hilfsheriffs.
- Die Gruppe der Outlaws muss den Sheriff ausschalten. Gelingt ihnen dies, gewinnen sie alle gemeinsam, unabhängig davon, ob sie bereits ausgeschieden sind oder nicht.
- Der Kopfgeldjäger spielt allein gegen alle anderen. Er muss als Letzter im Spiel bleiben, um zu gewinnen.

VORBEREITUNG

- Entsprechend der Spieleranzahl werden folgende Rollenkarten benötigt:

Die Belohnung

Jeder Spieler, der einen Outlaw ausschaltet, auch wenn er selbst ein Outlaw ist, nimmt sofort 3 Karten vom Talon als Belohnung.

Die Bestrafung

Wenn der Sheriff selbst einen Hilfsheriff ausschaltet, muss der Sheriff alle Spielkarten, die er auf der Hand hält und die vor ihm ausliegen, auf den Ablagestapel legen.

Nachfolgend werden der Spielverlauf und die Abstandsregel beschrieben. Im Anschluss daran wird das „Ziehen“ erklärt. Zuletzt folgt eine Beschreibung der Spielkarten und der Personenkarten.

SPIELVERLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen:

- Zwei Karten nehmen
- Karten ausspielen
- Überzählige Handkarten abwerfen

Es folgen die drei Phasen im Einzelnen:



- 4 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 2 Outlaws
 - 5 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 2 Outlaws, 1 Hilfsheriff
 - 6 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 3 Outlaws, 1 Hilfsheriff
 - 7 Spieler: 1 Sheriff, 1 Kopfgeldjäger, 3 Outlaws, 2 Hilfsheriffs
- Nur in Kombination mit BANG!:
- 8 Spieler: 1 Sheriff, 2 Kopfgeldjäger, 3 Outlaws, 2 Hilfsheriffs
- Nicht benötigte Rollenkarten kommen zurück in die Schachtel.

- Die Spielkarten, die Personenkarten und die Rollenkarten werden getrennt und verdeckt gut gemischt.

- Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Der Sheriff deckt seine Rollenkarte auf. Alle anderen Spieler sehen sich ihre Rollenkarte an und halten sie vor den Mitspielern geheim.

- Jeder Spieler erhält 1 Personenkarte. Er legt sie offen vor sich aus und liest den anderen Spielern den Namen und die besondere Fähigkeit seiner Person vor. Nun bekommt jeder Spieler eine weitere Personenkarte. Die Patronen auf der Rückseite dieser Karte dienen nur zur Anzeige der Lebenspunkte. Die Karte wird daher nicht aufgedeckt, und die Person auf dieser Karte ist auch nicht im Spiel! Der Spieler legt seine offene Personenkarte darüber und schiebt sie so weit nach unten, bis von der Rückseite der verdeckten Karte genau so viele Patronen zu sehen sind, wie auf seiner Personenkarte oben rechts abgebildet sind. Das sind die Lebenspunkte, mit denen er das Spiel beginnt.

Achtung: Der Sheriff erhält 1 Lebenspunkt mehr, als auf seiner Personenkarte angegeben ist!

- Jeder Spieler bekommt jetzt verdeckt so viele Spielkarten ausgeteilt, wie er Lebenspunkte hat.

I. Zwei Karten nehmen

Zuerst nimmt der Spieler verdeckt die 2 obersten Karten vom Talon und nimmt sie auf die Hand.

Wenn der Talon aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel herumdreht, gemischt und als neuer Talon in die Mitte gelegt.

II. Karten ausspielen

In dieser Phase darf der Spieler beliebig viele Karten von seiner Hand ausspielen. Er kann jede Karte nur auf sich selbst spielen, es sei denn, die Karte zeigt ein Symbol durch das ein anderer Spieler bestimmt wird.

Es gibt drei verschiedene Typen von Spielkarten, die man an der Farbe des Randes erkennen kann:

Karten mit einem **braunen Rand** wirken sofort und werden dann auf den Ablagestapel gelegt.

Karten mit einem **blauen Rand** legt der Spieler offen vor sich ab. Sie bleiben vor ihm liegen, und ihre Wirkung hält so lange an, bis sie entfernt werden (beispielsweise durch die Karte „Cat Balou“) oder bis ein bestimmtes Ereignis eintritt (beispielsweise bei den Karten „Gefängnis“ oder „Dynamit“).

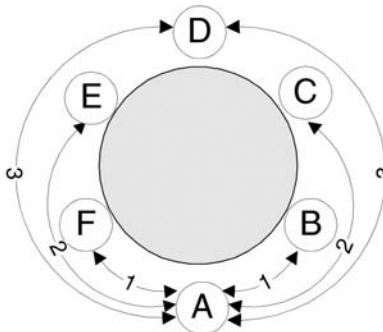
Karten mit einem **grünen Rand** legt der Spieler offen vor sich ab, genau so wie Karten mit einem blauen Rand. Er kann sie jedoch **nicht** in dem selben Zug benutzen, in dem er sie ausgespielt hat.

Hinweis: Nimmt ein Spieler einem anderen eine Karte mit grünem Rand weg, beispielsweise mit „Panik!“ oder „Rag Time“, kann er sie zwar auf die Hand nehmen und sofort ausspielen, er kann sie aber erst in seinem nächsten Zug benutzen.

Die Abstands-Regel

Für viele Karten ist es wichtig, in welcher Position die Spieler relativ zueinander sitzen. Diese Position bestimmt den Abstand zwischen ihren beiden Personen: Der Spieler beginnt bei einem seiner Nachbarn und zählt die Personen im Spiel bis zu dem Mitspieler, auf den er eine Karte ausspielen möchte. Er darf im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn zählen, je nach dem, was für ihn günstiger ist.

Achtung: Einige Karten können den Abstand der Spieler zueinander verändern.



Das Diagramm zeigt eine Spielrunde mit sechs Spielern. Die Abstände zu den übrigen Personen sind hier aus der Sicht von Spieler A angegeben.

„Ziehen“

Alle Spielkarten tragen in der linken unteren Ecke zusätzlich den Wert einer Pokerkarte, beispielsweise Herz-6.

Die Reihenfolge der Werte ist: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J (Jack=Bube)-Q (Queen=Dame)-K-A.

Manche Karten und einige der besonderen Fähigkeiten der Personen verlangen, dass ein Spieler „zieht“.

„Ziehen“ bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte vom Talon aufdeckt und auf den Ablagestapel legt. Dabei vergleicht er den Pokerkartenwert in der linken unteren Ecke mit dem Wert der auf der Karte angegeben ist, wegen der er „gezogen“ hat.

Die „gezogene“ Karte wird abgelegt. Sie selbst hat keine Wirkung. Sie dient nur dazu, festzustellen wie die erste Karte wirkt.

Beispiel: Der Spieler hat eine „Fass“-Karte vor sich ausliegen, als auf ihn eine „BANG!“-Karte gespielt wird. Er versucht nun den Treffer zu verhindern. Dazu muss er Herz „ziehen“. Er deckt die oberste Karte vom Talon auf, und es ist ein Karo-As. Er hat leider Pech gehabt und verliert einen Lebenspunkt.



Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel, der so genannte Talon, in die Mitte gelegt. Neben dem Talon muss noch etwas Platz für den Ablagestapel bleiben.

- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

- Die jetzt noch übrigen Personen- und Übersichtskarten werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

- Nun kann das Spiel beginnen. Der Sheriff fängt an!

Die Personen

Jede Person hat besondere Merkmale, die sie einzigartig machen:

Oben rechts neben dem Bild der Person sind eine Reihe von Patronen zu sehen. Die Anzahl der Patronen entspricht der Anzahl der **Lebenspunkte**, mit der die Person das Spiel beginnt. Während des Spiels wird die Person Treffer abbekommen. Bei jedem Treffer verliert sie einen Lebenspunkt. Sie kann im Laufe des Spiels auch Lebenspunkte zurückhalten, aber sie kann nie mehr Lebenspunkte haben, als sie zu Spielbeginn hatte. Bei jeder Veränderung der Lebenspunkte wird die Anzeigekarte sofort so verschoben, dass alle Spieler den aktuellen Stand anhand der sichtbaren Patronen gut erkennen können.

Hat eine Person keine Lebenspunkte mehr, wurde sie ausgeschaltet, und der Spieler scheidet aus dem Spiel aus.

Die Lebenspunkte geben zugleich das **Handkartenlimit** des Spielers an, also die maximale Anzahl Karten, die der Spieler am Ende seines Zuges in der Hand halten darf.



Beispiel: Der Spieler legt eine „Derringer“-Karte offen vor sich aus. In einem seiner späteren Züge, kann er dann einen Spieler im Abstand 1 bestimmen, der einen Treffer erhält und eine Karte vom Talon nimmt. Anschließend muss er die „Derringer“-Karte auf den Ablagestapel legen.

Der Spieler kann eine solche Karte nur in seinem eigenen Zug einsetzen und muss sie danach auf den Ablagestapel legen. Eine Ausnahme davon sind Karten mit einem „Fehl-schuss!“-Symbol: Sie können auch eingesetzt werden, wenn der Spieler nicht am Zug ist. Karten mit einem grünem Rand können, so wie Karten mit einem braunen Rand, also nur einmal benutzt werden.

Beispiel: Der Spieler legt eine „Sombbrero“-Karte vor sich aus. Erst wenn seine linker Nachbar seinen Zug begonnen hat, kann der Spieler die Karte benutzen, um einen Treffer zu verhindern.

Karten mit einem grünen Rand können, ebenso wie die Karten mit blauem Rand, durch eine „Cat Balou“, „Panik!“- oder „Can Can“-Karte entfernt werden.

Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt oder eine vor sich ausliegende Karte benutzt, kann die erzielte Wirkung, beispielsweise durch die besonderen Fähigkeiten der Personen, weitere Folgen haben. Dabei müssen die Spieler immer beachten, wem die betreffende Karte gehört. Karten mit einem braunen Rand gehören dem Spieler, der sie ausgespielt hat. Karten mit einem blauen Rand gehören dem Spieler, vor dem sie ausliegen.

Beispiel: El Gringo hat die besondere Fähigkeit, dass er einem Mitspieler eine Karte wegnehmen darf, wenn er durch diesen einen Lebenspunkt verliert. Spielt El Gringo selbst eine „Duell“-Karte aus und verliert das Duell, verliert er den Lebenspunkt durch seine eigene Karte! Er darf also dem Mitspieler keine Karte wegnehmen.

Hinweis: Ist ein Spieler ausgeschieden, wird er beim Auszählen des Abstands selbstverständlich nicht mehr mitgezählt.

Einige Karten dürfen nur auf Mitspieler in einem erreichbaren Abstand ausgespielt werden (siehe weiter unten: „Die Symbole der Karten“). Möchte der Spieler eine solche Karte ausspielen, muss er über die nötige Reichweite verfügen. Seine Reichweite wird durch die Waffe bestimmt, die er im Spiel hat.

Die Waffen

Auf allen Waffen-Karten ist am unteren Rand die Reichweite angegeben: Sie entspricht der Zahl in dem Fadenkreuz. Verlangt eine Karte, dass sie auf einen Mitspieler in einem erreichbaren Abstand ausgespielt wird, darf der Abstand von dem Spieler also nicht größer sein, als die Reichweite seiner Waffe.



Jeder Spieler darf immer **nur 1 Waffen-Karte** vor sich ausliegen haben! Spielt er eine neue Waffen-Karte aus, muss er die alte Karte auf den Ablagestapel legen. Eine Waffen-Karte bleibt so lange vor einem Spieler liegen, bis sie ihm von einem Mitspieler weggenommen wird oder bis er selbst eine neue Waffe ausspielt.

Wichtig: Hat ein Spieler keine Waffen-Karte vor sich ausliegen, steht ihm automatisch ein 45er Colt mit **Reichweite 1** zur Verfügung. Für diesen 45er Colt gibt es keine Karte.

DIE SPIELKARTEN

Die Spielkarten zeigen im unteren Drittel meist ein Symbol oder eine Kombination aus Symbolen, so dass man ihre Wirkung schnell erkennen kann (siehe nächste Seite: „Die Symbole auf den Karten“).

Einige Karten tragen statt der Symbole einen kurzen Text, der ihre Wirkung erklärt.

Die Symbole sind auf der Übersichtskarte kurz zusammengefasst.



Der Verlag bedankt sich herzlichst bei den Testspielern Flaminia Brasini, Max Colanesta, Alessandro Mongelli, Edoardo Renna, Sergio Roscini, Beniamino Sidoi, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Der Autor bedankt sich auch herzlichst bei den Mitgliedern des Circolo Scacchistico Civitavecchiese (Schachclub Civitavecchia) „Luigi Valentini“ für ihre Hilfe und für ihren ständigen Enthusiasmus.

Autor: Emiliano Sciarra
Graphik: Alessandro Pierangelini
Design: Stefano De Fazi

© 2005 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

www.abacusspiele.de

Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany.



Die Symbole auf den Karten

-  Fehlsschuss!
-  Gilt als 1 Treffer, wenn er nicht verhindert wird.
-  1 Lebenspunkt zurück erhalten
-  Nimm 1 Karte. Wenn es durch die Karte nicht anders bestimmt wird, nimmt der Spieler die oberste Karte vom Talon auf seine Hand. Erlaubt es die Karte, eine Spielkarte von einem Mitspieler zu nehmen, kann er wählen, ob er aus dessen Hand verdeckt eine Karte nimmt oder ob er eine der Spielkarten auswählt, die offen vor dem Mitspieler ausliegen.
-  1 Karte ablegen. Man kann einen Spieler zwingen, entweder 1 Spielkarte aus seiner Hand zufällig abzulegen **oder** man kann 1 Spielkarte bestimmen, die er offen vor sich ausliegen hat, und ihn zwingen sie abzulegen.
-  Auf das Symbol mit den beiden Karten folgt immer ein Gleichheitszeichen. Legt der Spieler diese Karte zusammen mit einer beliebigen Karte aus seiner Hand ab, tritt die Wirkung der Karte eine, die durch die Symbole rechts von dem Gleichheitszeichen angegeben wird.

Beispiele: Der Spieler spielt eine „Schlägerei“ aus und legt zusätzlich eine weitere Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Nun müssen alle anderen Spieler eine Karte ablegen.

Der Spieler spielt eine „Tequila“-Karte aus und legt zusätzlich eine weitere Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Anschließend bestimmt er einen beliebigen Spieler, der 1 Lebenspunkt zurück erhält.

Beispiel „Saloon“: Die Karte wirkt zweifach. In der oberen Zeile zeigen die Symbole, dass „alle anderen Spieler“ 1 Lebenspunkt zurück erhalten.“ Die untere Zeile zeigt das Symbol „1 Lebenspunkt zurück erhalten“. Da es nicht anders angegeben ist, betrifft diese Wirkung den Spieler, der die Karte ausspielt. Insgesamt erhält also jeder Spieler 1 Lebenspunkt zurück.



Im Allgemeinen gilt: Jede Karte mit einem „Fehlsschuss!“-Symbol kann eingesetzt werden, um die Wirkung einer Karte mit einem „Treffer!“-Symbol aufzuheben.

Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, kann er nur eine „Bier“-Karte ausspielen, um zu verhindern, dass er ausgeschaltet wird. Er darf keine andere Karte mit einer ähnlichen Wirkung ausspielen, wie beispielsweise „Saloon“, „Feldflasche“, „Tequila“ oder „Whisky“.

Ein Spieler darf während seines Zuges nur eine „BANG!“-Karte ausspielen. Er darf außerdem jedoch beliebig viele andere Karten ausspielen, die ein „Treffer!“-Symbol zeigen.

Blau Karten

Dynamit (2x)



Diese Karte kann der Spieler nur vor sich selbst auslegen. Dort bleibt sie bis zu seinem nächsten Zug liegen.

Liegt vor Beginn seines Zuges vor einem Spieler die „Dynamit“-Karte, muss er „ziehen“. „Zieht“ er eine Karte zwischen Pik-2 und Pik-9, explodiert das Dynamit und seine Person verliert sofort 3 Lebenspunkte. Andernfalls legt er die „Dynamit“-Karte vor seinen linken Nachbarn. Liegt vor seinem Nachbarn bereits eine „Dynamit“-Karte, legt er sie vor den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, vor dem kein „Dynamit“ liegt. Die „Dynamit“-Karte wird so lange im Uhrzeigersinn

Mustang (1x), Versteck (1x)

Ein Spieler, vor dem eine „Mustang“- oder „Versteck“-Karte liegt, entfernt sich für seine Mitspieler um 1. Für ihn selbst ändert sich der Abstand zu seinen Mitspielern dadurch nicht. Hat ein Spieler „Mustang“ und „Versteck“ gleichzeitig vor sich ausliegen, addieren sich ihre Wirkungen.

Beispiel: Wenn im Diagramm oben Spieler A einen Mustang hat, sind B und F für ihn weiterhin 1 entfernt, während er für diese beiden 2 entfernt ist.

Silver (1x)

Für den Spieler, vor dem die „Silver“-Karte liegt, verringert sich der Abstand zu seinen Mitspielern um 1. Für seine Mitspieler befindet er sich jedoch im normalen Abstand. Der Abstand zu einem Mitspieler kann dabei niemals kleiner als 1 werden.

Beispiel: Wir nehmen einmal an, dass in dem Diagramm zur Abstands-Regel Spieler A eine Silver-Karte und Spieler C eine Mustang-Karte ausliegen hat. Für Spieler A beträgt der Abstand zu B, E und F 1. C und D sind für ihn 2 entfernt. Für seine Mitspieler dagegen, befindet sich A immer noch in derselben Entfernung die jeweils im Diagramm angegeben ist.

Waffen

Schofield (2x): Reichweite 2.

Remington (1x): Reichweite 3.

Rev. Carabine (1x): Reichweite 4.

Winchester (1x): Reichweite 5.

Braune Karten

Ausweichen (2x)

„Ausweichen“ wirkt wie eine „Fehlsschuss!“-Karte. Diese Karte darf jederzeit als Reaktion auf eine Karte mit einem „Treffer“-Symbol eingesetzt werden, auch wenn der betroffene Spieler gerade nicht am Zug ist. Sie verhindert den Treffer und der Spieler verliert keinen Lebenspunkt. Anschließend nimmt der Spieler eine Karte vom Talon.

BANG! (18x)

Eine „BANG!“-Karte verursacht 1 Treffer. Man kann sie nur auf eine Person ausspielen, die sich innerhalb der Reichweite der eigenen Waffe befindet.

Beispiel: In der Spielrunde auf dem Diagramm oben möchte A auf C schießen. A hat zu C den Abstand 2 und benötigt daher eine bessere Waffe als seinen 45er Colt. Mit einer „Schofield“, einer „Remington“, einem „Revolver Carabine“ oder mit einer „Winchester“ könnte er C erreichen. Die „Volcanic“ hätte nicht die erforderliche Reichweite.

Kann der Mitspieler den Treffer nicht verhindern, verliert seine Person 1 Lebenspunkt. Er stellt die Anzeige seiner Lebenspunkte sofort auf den neuen Wert.

Bier (4x)

Die „Bier“-Karte darf der Spieler nur auf sich selbst ausspielen und kann auf zwei Arten benutzt werden:

Während seines eigenen Zuges darf ein Spieler beliebig viele „Bier“-Karten spielen, um verlorene Lebenspunkte

Volcanic (2x): Die Volcanic ist eine besondere Waffe. Sie hat Reichweite 1, und ein Spieler, der sie vor sich ausliegen hat, darf in seinem Zug beliebig viele „BANG!“-Karten ausspielen.

Grüne Karten

Bibel (1x)

Die Bibel“ wirkt wie eine „Fehlsschuss!“-Karte. Sie darf jederzeit als Reaktion auf eine Karte mit einem „Treffer“-Symbol eingesetzt werden, auch wenn der betroffene Spieler gerade nicht am Zug ist. Sie verhindert den Treffer und der Spieler verliert keinen Lebenspunkt. Anschließend nimmt der Spieler eine Karte vom Talon.

Can Can (1x)

Der Spieler darf 1 Karte von einem beliebigen Spieler ablegen. Er kann eine vor einem Mitspieler offen ausliegende Karte ablegen oder er kann eine von dessen Handkarten zufällig ziehen und ablegen. Spielt er die „Can Can“-Karte auf sich selbst, darf er selbst bestimmen, welche seiner Handkarten oder ausliegenden Karten er abwerfen möchte.

Derringer (1x)

Der Spieler nimmt eine Karte vom Talon, und ein Mitspieler im Abstand 1 erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Der „Derringer“ gilt nicht als „BANG!“-Karte!

zurück zu erhalten. Der Spieler verschiebt seine Personenkarte, so dass auf der Anzeigenkarte eine weitere Patrone zum Vorschein kommt. Seine Person kann jedoch niemals mehr Lebenspunkte besitzen, als sie bei Spielbeginn hatte.

Jedes Mal, wenn ein Spieler Lebenspunkte verlieren würde, darf er eine oder mehrere „Bier“-Karten ausspielen, obwohl er gerade nicht am Zug ist. Für jede „Bier“-Karte die er ausspielt, verliert er 1 Lebenspunkt weniger.

Beispiel: Der Spieler hat noch 2 Lebenspunkte. Durch die Explosion des „Dynamits“ verliert er 3 Lebenspunkte. Wenn er 2 Bier-Karten ausspielt, bleibt ihm 1 Lebenspunkt (2-3+2). Eine einzelne Bierkarte würde ihm nicht helfen, denn er verhindert damit nur den Verlust von 1 Lebenspunkt. Er hätte dann 0 Lebenspunkte und würde ausscheiden.

Achtung: Sind nur noch 2 Personen im Spiel, dürfen „Bier“-Karten nicht mehr eingesetzt werden. „Feldflasche“, „Tequila“ oder „Whisky“-Karten dürfen trotzdem gespielt werden, denn sie können nur während des eigenen Zuges gespielt werden. Sie haben eine ähnliche Wirkung wie „Bier“-Karten, aber sie heißen anders.

Cat Balou (2x)

Der Spieler darf von einem beliebigen Mitspieler eine offen ausliegende Spielkarte ablegen oder er kann eine von dessen Handkarten zufällig ziehen und ablegen. Spielt er die „Cat Balou“-Karte auf sich selbst, darf er selbst bestimmen, welche seiner Handkarten oder ausliegenden Karten er abwerfen möchte.

Postkutsche (1x), Wells Fargo (1x)

Der Spieler darf die obersten 2 Karten (Wells Fargo: 3 Karten) verdeckt vom Talon auf die Hand nehmen.

Rag Time (1x)

Der Spieler muss zusätzlich zu dieser Karte eine Karte ablegen. Er darf einem beliebigen Mitspieler entweder eine offen ausliegende Karte wegnehmen oder verdeckt eine Karte von dessen Hand ziehen und selbst auf die Hand nehmen.

Saloon (1x)

Jeder Spieler erhält 1 Lebenspunkt zurück.

Schlägerei (1x)

Der Spieler muss zusätzlich zu dieser Karte eine Karte ablegen. Er darf 1 Karte von jedem anderen Spieler ablegen. Er kann bei jedem Mitspieler entscheiden, ob er eine vor diesem Mitspieler offen ausliegende Karte ablegt oder ob er eine von dessen Handkarten zufällig zieht und ablegt.

Springfield (1x)

Der Spieler muss zusätzlich zu dieser Karte eine Karte ablegen. Ein Mitspieler in beliebigem Abstand erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Die „Springfield“ gilt nicht als „BANG!“-Karte!

Tequila (1x)

Der Spieler muss zusätzlich zu dieser Karte eine Karte ablegen. Ein beliebiger Spieler erhält einen Lebenspunkt zurück.

Whisky (1x)

Der Spieler muss zusätzlich zu dieser Karte eine Karte ablegen. Er erhält zwei Lebenspunkte zurück.

DIE PERSONENKARTEN

Apache Kid (3 Lebenspunkte): Karo-Karten, die andere Spieler ausspielen, haben auf ihn keine Wirkung. Während eines Duells wirkt diese Fähigkeit nicht, da die „BANG!“-Karten ja nicht ausgespielt sondern abgelegt werden.

Belle Star (4 Lebenspunkte): Während sie am Zug ist, haben alle Karten, die vor anderen Spielern offen ausliegen, keine Wirkung, gerade so, als ob sie nicht ausliegen würden. Das gilt sowohl für Karten mit einem blauen Rand als auch für Karten mit einem grünen Rand.

Bill Noface (4 Lebenspunkte): In Phase I nimmt er 1 Karte plus 1 weitere Karte für jede Verletzung (jeder Lebenspunkt, den er weniger hat als bei Spielbeginn) vom Talon. Besitzt er noch alle Lebenspunkte, erhält er nur 1 Karte; fehlt ihm 1 Lebenspunkt, erhält er 2 Karten; fehlen ihm 2 Lebenspunkte, erhält er 3 Karten und so weiter.

Feldflasche (1x)

Die Person des Spielers erhält 1 Lebenspunkt zurück. Er verschiebt seine Personenkarte, so dass auf der Anzeigenkarte eine weitere Patrone zum Vorschein kommt. Seine Person kann jedoch niemals mehr Lebenspunkte besitzen, als sie bei Spielbeginn hatte.

Eisenplatte (2x)

Sombrero (1x)

Stetson (1x)

„Sombrero“, „Stetson“ und „Eisenplatte“ wirken wie eine „Fehlsschuss!“-Karte. Sie dürfen jederzeit als Reaktion auf eine Karte mit einem „Treffer“-Symbol eingesetzt werden, auch wenn der betroffene Spieler gerade nicht am Zug ist. Sie verhindern den Treffer und der Spieler verliert keinen Lebenspunkt.

Haubtze (1x)

Jeder andere Spieler erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Auch wenn die „Haubtze“, genau wie die „BANG!“-Karte, ein Treffer-Symbol zeigt, gilt sie nicht als „BANG!“-Karte!

Duell (3x)

Der Spieler bestimmt einen beliebigen Mitspieler und fordert ihn zum „Duell“. Die Reichweite seiner Waffe und der Waffe des Mitspielers sind für das Duell ohne Bedeutung. Beide Spieler legen nun abwechselnd „BANG!“-Karten ab. Der herausgeforderte Mitspieler beginnt. Der Spieler, der als erster keine „BANG!“-Karte ablegen will oder kann, verliert 1 Lebenspunkt. Damit endet das Duell.

Hinweis: Die „Duell“-Karte zeigt kein Treffer-Symbol. Daher kann man während eines Duells keine „Fehlsschuss!“- und keine „Fass“-Karten einsetzen.

Faustschlag (1x)

Ein Mitspieler im Abstand 1 erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Der „Faustschlag“ gilt nicht als „BANG!“-Karte!

Fehlsschuss! (5x)

Die „Fehlsschuss!“-Karte darf jederzeit als Reaktion auf eine Karte mit einem „Treffer“-Symbol gespielt werden, obwohl der betroffene Spieler gerade nicht am Zug ist. Sie verhindert den Treffer und der Spieler verliert keinen Lebenspunkt. „Fehlsschuss!“-Karten dürfen nur zum Schutz der eigenen Person ausgespielt werden.

Hinweis: Hat der Spieler ein Fass vor sich ausliegen, darf er erst „ziehen“, um zu sehen, ob das Fass den Treffer verhindert. Hat er damit Pech, darf er anschließend trotzdem noch eine „Fehlsschuss!“-Karte spielen.

Chuck Wengham (4 Lebenspunkte): In seinem Zug darf er 1 Lebenspunkt abgeben, um 2 Karten vom Talon zu nehmen. Er darf dafür aber nicht seinen letzten Lebenspunkt abgeben. Er kann diese Fähigkeit während seines Zuges auch mehrfach einsetzen.

Doc Holyday (4 Lebenspunkte): Er darf einmal während seines Zuges 2 beliebige Karten abwerfen und einen anderen Spieler innerhalb seiner Reichweite bestimmen, der einen Treffer erhält. Dieser Spieler kann versuchen, den Treffer zu verhindern. Der Einsatz dieser Fähigkeit gilt nicht als Ausspielen einer „Bang!“-Karte. Setzt der Spieler diese Fähigkeit gegen Apache Kid ein, darf höchstens eine der beiden Karten ein Karo sein.

Elena Fuente (3 Lebenspunkte): Sie darf jede Karte von ihrer Hand als „Fehlsschuss!“-Karte ausspielen.

Greg Digger (4 Lebenspunkte): Jedes Mal wenn eine andere Person ausgeschaltet wird, erhält er 2 Lebenspunkte zurück. Er kann nicht mehr Lebenspunkte zurückerhalten, als er bei Spielbeginn hatte.

Herb Hunter (4 Lebenspunkte): Jedes Mal wenn eine andere Person ausgeschaltet wird, nimmt er 2 Karten vom Talon. Schaltet er beispielsweise selbst einen Outlaw aus, erhält er 5 Karten.

José Delgado (4 Lebenspunkte): Während seines Zuges darf er 1 Karte mit blauem Rand von seiner Hand ablegen, um dafür 2 Karten vom Talon zu erhalten. Er kann diese Fähigkeit in seinem Zug mehrfach einsetzen.

Molly Stark (4 Lebenspunkte): Jedes Mal wenn sie während des Zuges eines anderen Spielers eine „BANG!“-, „Fehlsschuss!“- oder „Bier“-Karte ausspielt oder freiwillig ablegt, erhält sie 1 Karte vom Talon. Spielt ein anderer Spieler eine „Duell“-Karte auf Molly Stark, erhält sie erst am Ende des Duells für jede von ihr ausgespielte „BANG!“-Karte eine neue Karte

weitergegeben, bis das Dynamit entweder explodiert oder durch eine andere Karte, beispielsweise die „Cat Balou“-Karte, entfernt wird.

Liegen vor dem Spieler die „Dynamit“- und die „Gefängnis“-Karte, muss der Spieler zuerst für die „Dynamit“-Karte ziehen und danach für die „Gefängnis“-Karte.

Hinweis: Da die Dynamit-Karte immer dem Spieler gehört, vor dem sie gerade liegt, kann auch kein Spieler die Belohnung kassieren, wenn durch die Explosion beispielsweise ein Outlaw ausgeschaltet wird.

Fass (2x)

Wird auf den Spieler, der ein Fass vor sich ausliegen hat, eine Karte mit einem Treffer-Symbol ausgespielt, kann der Spieler sofort „ziehen“. Deckt er eine Herz-Karte auf, hat er den Treffer verhindert. Sonst ist der Treffer gültig.

Gefängnis (2x)

Diese Karte darf der Spieler vor jeden beliebigen Spieler legen, außer vor den Sheriff.

Liegt vor dem Spieler bei Beginn seines Zuges die „Gefängnis“-Karte aus, muss er „ziehen“, bevor er mit Phase I seines Zuges beginnt. „Zieht“ er eine Herz-Karte, legt er die „Gefängnis“-Karte auf den Ablagestapel und führt seinen Zug normal durch. „Zieht“ er eine andere Farbe, überspringt er die Phasen I und II seines Zuges und macht sofort bei Phase III „Überzählige Handkarten abwerfen“ weiter. Anschließend legt er die „Gefängnis“-Karte auf den Ablagestapel.

Eine Person im Gefängnis darf weiterhin Ziel anderer Karten werden, und der betroffene Spieler darf immer noch Karten außer der Reihe einsetzen, um beispielsweise einen Treffer zu verhindern.

Jagdgewehr (1x)

Ein beliebiger Mitspieler erhält 1 Treffer. Die Reichweite spielt keine Rolle.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Das „Jagdgewehr“ gilt nicht als „BANG!“-Karte!

Pepperbox (1x)

Ein Mitspieler im erreichbaren Abstand 1 erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Die „Pepperbox“ gilt nicht als „BANG!“-Karte!

Pony Express (1x)

Der Spieler darf die obersten 3 Karten verdeckt vom Talon auf die Hand nehmen.

Planwagen (1x)

Der Spieler darf einem beliebigen Mitspieler entweder eine offen ausliegende Karte wegnehmen oder verdeckt eine Karte von dessen Hand ziehen. Die Karte nimmt er dann auf die Hand.

Wurfmesser (1x)

Ein Mitspieler im Abstand 1 erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Das „Wurfmesser“ gilt nicht als „BANG!“-Karte!

Gatling (1x)

Jeder andere Spieler erhält 1 Treffer.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können benutzt werden. Die „Gatling“ gilt nicht als „BANG!“-Karte!

General Store (2x)

Der Spieler deckt so viele Karten vom Talon auf, wie noch Personen im Spiel sind, und legt sie offen in die Tischmitte. Er darf als erster eine der Karten auswählen und auf die Hand nehmen.

Die Mitspieler, die noch nicht ausgeschieden sind, dürfen dann im Uhrzeigersinn eine der übrigen Karten nehmen.

Indianer! (2x)

Jeder andere Spieler muss eine „BANG!“-Karte ablegen oder er verliert 1 Lebenspunkt.

Hinweis: „Fehlsschuss!“- und „Fass“-Karten können nicht benutzt werden. Der Spieler, der die „Indianer!“-Karte ausgespielt hat, wird von ihr nicht betroffen.

Panik (2x)

Der Spieler darf einem Mitspieler im Abstand 1 entweder eine offen ausliegende Spielkarte wegnehmen oder verdeckt eine Karte von dessen Hand ziehen. Die Karte nimmt er dann auf die Hand.

vom Talon. Karten die sie ablegen muss, beispielsweise als Folge eine „Cat Balou“- „Schlägerei“- oder „Can-Can“-Karte, gelten nicht als freiwillig abgeworfen.

Pat Brennan (4 Lebenspunkte): Er darf in Phase I, anstatt 2 Karten vom Talon zu erhalten, 1 Spielkarte nehmen, die offen vor einem anderen Spieler liegt und auf seine Hand nehmen.

Pixie Pete (3 Lebenspunkte): In Phase I erhält er 4 Karten vom Talon, anstatt der üblichen 2 Karten.

Sean Mallory (3 Lebenspunkte): Er kann beliebig viele Karten auf der Hand halten. Wenn er in Phase III mehr Karten auf der Hand hat als er noch Lebenspunkte hat, muss er die überzähligen Karten nicht ablegen.

Tequila Joe (4 Lebenspunkte): Für jede „Bier“-Karte die er ausspielt, erhält er 2 Lebenspunkte zurück, anstatt wie üblich 1 Lebenspunkt. Dies gilt nicht für andere Karten, durch die er Lebenspunkte zurückerhält, wie beispielsweise „Saloon“, „Tequila“ oder „Feldflasche“.

Vera Custer (3 Lebenspunkte): Am Beginn von Phase I ihres Zuges, noch bevor sie Karten vom Talon nimmt, bestimmt sie eine im Spiel befindliche Person. Bis zu ihrem nächsten Zug hat sie nun die Fähigkeit dieser Person.

Liegt vor Vera Custer eine „Gefängnis“- oder „Dynamit“-Karte, muss sie für diese Karte „ziehen“, bevor sie sich eine neue Fähigkeit aussuchen kann. Nimmt Vera Custer die Fähigkeit von Vulture Sam (eine Person im BANG!-Grundspiel) an, teilen sie sich die Karten der ausgeschalteten Person. Derjenige, der im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, darf sich zuerst eine Karte aussuchen. Dann geht es abwechselnd weiter, bis die Karten zwischen den beiden vollständig verteilt sind.