

## DIE LEGENDÄREN CHARAKTERE



**Black Jack:** Beim Zusammenzählen der Werte zählen die Karten J, Q, und K 10 und die Asse 11. Wenn du genau 21 Punkte erreichst, darfst du 1 weitere Karte aufdecken, bevor du alle Karten auf die Hand nimmst.



**El Gringo:** Deine Fähigkeit wird auch dann aktiviert, wenn eine Heldentat beansprucht wird und dich zwingt, einen Lebenspunkt zu verlieren. In diesem Fall ziehst du nur die Karte von der Person, die dich getroffen hat.



**Jourdonnais:** Du kannst deine Fähigkeit auch gegen *Indianer!*, *Gatling*, *Cat Balou*, *Panik!* etc. nutzen.



**Lucky Duke:** Deine Fähigkeit funktioniert nicht mit anderen Charakterfähigkeiten (zum Beispiel *Jourdonnais*), sondern immer dann, wenn eine Person durch eine Karte aufdecken will oder muss. Geschieht dies während deines Zuges, nimm die gewählte Karte erst nachdem alle ausgelösten Effekte ausgeführt wurden auf die Hand.



**Paul Regret:** Die legendäre *Rose Doolan* ignoriert Abstände, sodass sie dich im Abstand von 1 sieht.



**Der letzte Held:** Du kannst diese Heldentat nicht vollbringen/beanspruchen, indem du vor Phase 1 das *Gefängnis* oder das *Dynamit* abwirfst.



**Rose Doolan:** Deine Fähigkeit funktioniert sogar mit anderen Karten (*Mustang*, *Zielfernrohr* usw.) und anderen Charakterfähigkeiten (zum Beispiel *Paul Regret*).



**Sid Ketchum:** Du benötigst keine *BANG!*-Karte um dieses *BANG!* abfeuern zu können. Dabei ist es egal, wie du den Lebenspunkt wiedererlangt hast (durch deine Fähigkeit, ein *Bier* oder etwas anderes).



**Slab the Killer:** Wenn du versuchst, eine Person zu zwingen, ihren letzten Lebenspunkt zu verlieren (entweder mit einem *BANG!* oder indem du eine Heldentat beanspruchst), kann diese Person ein *Bier* spielen, um im Spiel zu bleiben (außer wenn nur noch 2 Personen im Spiel sind).



**Vulture Sam:** Du bleibst ohne Ruhmesmarker im Spiel, kannst also nicht wieder zur Legende werden. Wenn du der Sheriff bist, erhältst du nicht den zusätzlichen Lebenspunkt, den dir deine Rolle gibt.



**Willy The Kid:** Du brauchst keine *BANG!*-Karte, um dieses *BANG!* abzufeuern. Du kannst wählen, ob du dieses *BANG!* schießt oder eine Heldentat beanspruchst, jedoch niemals beides.



**Der Oregon Trail:** Um diese Heldentat zu vollbringen/beanspruchen, musst du in der 1. Phase deines Zuges 1 Karte weniger ziehen. Wenn du eine Fähigkeit hast, die sich auf die *erste Karte*, die du ziehst, auswirkt (wie z. B. *Jesse Jones*), verlierst du in diesem Zug diese Fähigkeit.

*Kit Carlson* zieht wie gewohnt 3 Karten, behält aber nur 1 davon.



**Grenzgebiet:** Du kannst diese Heldentat sogar dann vollbringen/beanspruchen, wenn du zu diesem Zeitpunkt keine Karten zum Abwerfen auf der Hand hast. *Suzy Lafayette* kann diese Heldentat vollbringen/beanspruchen, bevor sie aufgrund ihrer Fähigkeit Karten zieht.



**In guter Gesellschaft:** Die 2 Karten müssen nacheinander abgehandelt werden. Wenn du zuerst eine Karte ausspielst, führe zunächst alle damit verbundenen Effekte und deren Auswirkungen aus, bevor du die andere Karte abwirfst. Die legendäre *Calamity Janet* kann jede Karte als eine *BANG!*- oder *Fehlschuss!*-

Karte ausspielen, um diese Heldentat zu beanspruchen.



**Todeszug nach Yooma:** Diese Heldentat kann sogar zu Beginn deines Zuges (also vor Phase 1) vollbracht/beansprucht werden, wenn Effekte das „Aufdecken“ verlangen (wie z. B. *Gefängnis* und/oder *Dynamit*).



**Wilhelms Schrei:** Wenn eine Person, die sich in einem Abstand von 1 zu dir befindet, einen *Mustang* im Spiel hat und du sie treffen kannst, gilt die Heldentat als vollbracht/beansprucht. Die legendäre *Rose Doolan* muss das *BANG!* auf eine Person in einem Abstand von 2 oder mehr abfeuern, um diese vollbringen/beanspruchen zu können.

## WEITERE REGELÄNDERUNGEN ZUM GRUNDSPIEL

- Immer wenn eine Person nur noch 1 Lebenspunkt übrig hat, kann sie 2 statt 1 Karte auf der Hand behalten.
- Wenn du im *Gefängnis* bist, kannst du nur zwischen **einer** dieser beiden Möglichkeiten wählen:
  - A** gemäß den Grundregeln „aufdecken“ oder
  - B** 1 Herz-Karte aus deiner Hand und das *Gefängnis* abwerfen, um deinen Zug machen zu können.

Der Autor bedankt sich bei Stefano "Fefo" Cultrera, Giordano Di Pietro, Dario De Fazi, Alarico Oliva, Dario Ferrara; Federico Giagnorio und seiner Gruppe "Igitog Project"; Liborio Ciulla, Simone Franzese; Cesare Boriosi und der Gruppe "Macrotricolo"; Filippo Fasano und der Gruppe "Saloon Comix"; Yousef Yousef und der Gruppe "Tuscany Cowboyz"; Alessandro Virgini und seiner Gruppe; Massimo Susto und der Gruppe "Boardgame e non solo"; Eleonora Rossetti und der Gruppe "Gli Stregoni Sornioni"; Roberto Gallanti; Annalisa Sciara, Gaia Corzani, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Nadia Ramuscello, Sergio Pace.

Autor: Emiliano Sciara Artwork: Cristiana Leone  
Redaktion: Luca Appolloni, Maria Giacassasi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini  
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE Grafik: Matteo Brustenghi



**BANG!® Legends™**  
Copyright © MMXXII  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna 24  
06132 Perugia, Italy  
All rights reserved.

Die Vervielfältigung von Regeln, Materialien oder Abbildungen ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt. Für Fragen, Kommentare und Vorschläge:  
www.dvgames.com - info@dvgiocchi.com  
www.abacusspiele.de - info@abacusspiele.de

Copyright © 2023  
**ABACUSSPIELE**  
Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121  
63303 Dreieich, Germany  
All rights reserved  
www.abacusspiele.de



Im alten Westen kursieren viele Geschichten, die am Lagerfeuer erzählt werden. Sie berichten von Helden, Gaunern und verlassenen Orten in der Wüste. **BANG! Legends** ist eine Erweiterung, die es euch ermöglicht, zur „legendären“ Version eures beliebten *BANG!*-Charakters zu werden und dabei völlig neue Fähigkeiten zu entdecken. Doch Vorsicht! Nur wenn du erstaunliche Heldentaten vollbringst oder mit ihnen prahlst, kannst du zur Legende werden!

„Unsere Legenden wollen wir bewahren. Sie sind für uns wahr geworden.“  
(M. Scott, „Der Mann der Liberty Valance erschoss“)

## INHALT



16 Legends-  
Charakterkarten  
(extragroße Karten:  
normale Seite **A**, Legends-Seite **B**)



16 extragroße  
Heldentaten-Karten



35 Ruhmesmarker,  
in 7 verschiedenen  
Formen und Farben

Diese Regel

Diese Erweiterung beinhaltet **16 Legends-Charakterkarten** (diese kannst du gegen die Charakterkarten aus dem Grundspiel austauschen). Es gelten die gewohnten *BANG!*-Regeln mit den folgenden Änderungen:

Die Heldentaten-Karten werden bei der Spielvorbereitung getrennt von den anderen Karten gemischt und als verdeckter Heldentatenstapel neben dem normalen Nachziehstapel platziert. **Deckt anschließend die oberste Heldentat** vom Stapel auf und legt sie offen daneben.

Mischt nun die Legends-Charakterkarten und verteilt an alle Personen eine Karte, die ihr immer von der Stapelunterseite nehmt. Alle legen ihre Charakterkarte mit der normalen Seite nach oben vor sich ab. Außerdem nimmt sich jede Person ein Set aus **5 Ruhmesmarkern** derselben Farbe. Alle erhalten 4 Startkarten vom Stapel auf die Hand, **unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte ihr habt** (einschließlich des Sheriffs). Spielt eine sechste oder siebte Person mit, starten diese mit 5 Karten. Legt die nicht verwendeten Charakterkarten und Marker zurück in die Schachtel.



## EINE HELDENTAT VOLLBRINGEN

Während deines Zuges darfst du dich entscheiden, ob du **eine** der aufgedeckten Heldentaten vollbringen willst.

Um eine Heldentat zu vollbringen, musst du die auf der Karte beschriebenen Aktionen ausführen. Wenn es nicht anders angegeben ist, kannst du diese Aktionen nur während deines Zuges nach der 1. Phase ausführen. Wenn du eine Heldentat vollbringen willst, musst du zwei Ruhmesmarker auf diese Karte legen (hast du nur 1 Marker, dann lege nur diesen). Du kannst jede aufgedeckte Heldentat nur **einmal** vollbringen (oder damit prahlen, siehe „Mit einer Heldentat prahlen“).

### Das Legends-Symbol

Normalerweise musst du dich an die üblichen Spielregeln halten, um eine Heldentat zu vollbringen: Wenn die Heldentat verlangt, dass du „eine Karte abwirfst“, kannst du das nur tun, wenn die Regeln es zulassen, und nicht, wenn du es willst.

Zeigt eine Heldentat jedoch das Legends-Symbol (L), dann darfst du die von der Karte geforderten Aktionen **beliebig mit deinen eigenen Karten** durchführen, auch wenn es die Regeln nicht erlauben würden.

**Beispiel:** Die Heldentat Der Flaschenhals verlangt, dass du ein Bier abwirfst, was du normalerweise nicht machen darfst (es sei denn, du hast mehr Karten auf der Hand als Lebenspunkte). Die Heldentat zeigt jedoch das Legends-Symbol. Wenn du willst, kannst du freiwillig ein Bier ohne Effekt aus deiner Hand abwerfen, um diese Heldentat zu vollbringen.



**Beispiel:** Willy the Kid spielt Cat Balou, um eine Karte aus der Hand von Vulture Sam abzuwerfen. Die abgeworfene Karte ist eine Waffe, somit hat Willy the Kid die Voraussetzung für die Heldentat Fünfzig Waffen erfüllt, die auf dem Tisch liegt und die erfordert, dass er eine Waffe nimmt oder abwirft. Er legt 2 seiner Ruhmesmarker auf die Heldentaten-Karte. Hätten Vulture Sam oder Willy the Kid eine Waffe vor sich liegen, dann hätte Cat Balou gespielt werden können, um eine dieser Waffen abzuwerfen und die Heldentat zu vollbringen.

## MIT EINER HELDENTAT PRAHLEN

Wenn du während deines Zuges **keine Heldentat vollbracht** hast, kannst du am Ende deines Zuges (auch wenn du im *Gefängnis* sitzt) stattdessen mit einer von ihnen **prahlen**. Gehe dabei wie folgt vor:

- 1 Decke eine neue Heldentat vom Stapel auf.
- 2 Wenn es nun **mehr als 4 aufgedeckte Heldentaten** gibt, lege diejenige mit den meisten Ruhmesmarkern auf einen Ablagestapel und entferne die darauf liegenden Marker aus dem Spiel (bei Gleichstand kannst du auswählen, welche du ablegen möchtest).
- 3 Lege 1 deiner Ruhmesmarker auf eine beliebige Heldentat, auf der noch keiner deiner Ruhmesmarker liegt, unabhängig davon, was die Heldentat erfordert.

Denke daran, dass du jede aufgedeckte Heldentat **nur einmal** vollbringen oder damit prahlen kannst. Wenn der Heldentatenstapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Heldentaten gemischt und ein neuer Stapel gebildet.



**Beispiel:** Vulture Sam entscheidet sich, keine der aufgedeckten Heldentaten während seines Zuges zu vollbringen. Am Ende seines Zuges beschließt er, mit einer Heldentat zu prahlen: Zuerst deckt er eine neue Heldentat vom Stapel auf (1). Da es nun 5 aufgedeckte Heldentaten gibt, muss er diejenige abwerfen, auf der sich die meisten Ruhmesmarker befinden. Verletzter Stolz und In guter Gesellschaft haben die gleiche Anzahl an Markern, also entscheidet er sich, Verletzter Stolz abzuwerfen (2). Danach legt er 1 seiner Ruhmesmarker auf eine der Heldentaten, auf der noch keiner seiner Marker liegt (3).

## ZUR LEGENDE DES WESTENS WERDEN

Sobald du während deines Zuges keine Ruhmesmarker mehr vor dir liegen hast, **wirst du sofort zur Legende!** Drehe deine Charakterkarte auf die Legends-Seite. Von nun an ist die Fähigkeit, die auf der Karte beschrieben ist, die neue Fähigkeit deines Charakters. Wenn du zur Legende wirst und weniger als 3 Lebenspunkte hast, **bekommst du so viele zurück bis du wieder 3 hast**. Als Legende kannst du keine Heldentaten mehr vollbringen oder damit prahlen.

## EINE HELDENTAT BEANSPRUCHEN

Wenn du bereits eine Legende bist, kannst du während deines Zuges eine **Heldentat beanspruchen**. Genau wie beim Vollbringen einer Heldentat, musst du hierfür die Aktionen ausführen, die auf der aufgedeckten Heldentat gefordert werden. Du legst jedoch keine Ruhmesmarker auf die Karte (denn du hast keine mehr). Stattdessen kannst du eine beliebige andere Legende dazu zwingen, **1 Lebenspunkt zu verlieren (aber nicht ihren letzten)**. Dieser Lebenspunktverlust kann nicht verhindert werden. Dieser Effekt kann **nur auf eine Legende** ausgeführt werden und nicht auf einen normalen Charakter. Abstände werden dabei nicht beachtet.

Wirf anschließend die Heldentaten-Karte ab (nimm alle Ruhmesmarker, die darauf liegen, aus dem Spiel) und ersetze sie durch eine vom Stapel gezogene neue Heldentat. (Wenn der Heldentatenstapel aufgebraucht ist, müsst ihr die abgeworfenen Heldentaten-Karten mischen und einen neuen Stapel bilden.)

**Hinweis:** Der Verlust eines Lebenspunktes durch eine Person, die eine Heldentat beansprucht, gilt als „Treffer“ und löst somit generelle Effekte aus, die eine „Treffer“-Bedingung haben.



**Beispiel:** Der legendäre Willy the Kid spielt jeweils eine BANG!-Karte auf die Personen zu seiner Linken und zu seiner Rechten aus, ohne dass diese sie mit einem Fehlschuss! abwehren (1). Dadurch kann Willy die Heldentat Die Old West Gang beanspruchen, für die er 2 oder mehr Personen im selben Zug treffen muss. Mit ihr kann Willy eine andere Person zwingen, 1 Lebenspunkt zu verlieren. In diesem Fall kann er jedoch nicht den legendären Slab The Killer wählen, da dieser nur noch 1 Lebenspunkt hat, und auch nicht Vulture Sam, da er noch keine Legende ist. Er beschließt, diesen Verlust dem legendären Sheriff Jourdonnais zuzufügen, da dieser noch 2 Lebenspunkte hat (2). Jourdonnais kann den Verlust nicht verhindern. Danach wirft Willy Die Old West Gang ab (3) und ersetzt sie durch eine neue Heldentat vom Stapel (4).

## ÜBERBLICK

	RUHMESMARKER PLATZIEREN	NEUE HELDENTAT AUFDECKEN	MAXIMALE ANZAHL AN OFFENEN HELDENTATEN
VOLLBRINGEN	2	0	4
PRAHLEN	1	1	4
BEANSPRUCHEN	0 (Wirf die Heldentat ab und lass eine andere Legende 1 Lebenspunkt verlieren)	1	4