

AUSRÜSTUNGSKARTEN



Flasche: Auch wenn diese Karte den gleichen Effekt hat, gilt sie nicht als normale *Panik!*, *Bier*, oder *BANG!* Karte. Das *BANG!* Karte für das du diese Karte nutzen kannst, zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!* Karte pro Zug.



Gesucht: Die 2 Karten und 1 Goldnugget werden zusätzlich zu anderen Effekten vergeben. Eliminierst du z.B. einen Banditen, erhältst du 3 + 2 = 5 Karten und 1 Nugget. Eliminiert der Sheriff einen „gesuchten“ Hilfspolizist, zieht er die 2 Karten *bevor* er seine komplette Hand abwerfen muss.



Goldsieb: Um nachzuvollziehen, wie viele Karten du bereits in diesem Zug durch das *Goldsieb* gezogen hast, lege die Goldnuggets zunächst auf das *Goldsieb*. Lege die Nuggets am Ende deines Zuges in den allgemeinen Vorrat.



Hufeisen: Alle aufgedeckten Karten werden anschließend abgeworfen.



Kalumet: Diese Karte hat während eines Duells keinen Effekt.



Komplize: Auch wenn diese Karte den gleichen Effekt hat, gilt sie nicht als normale *Warenhaus*, *Duell*, oder *Cat Balou* Karte.



Rucksack: Kann auch außerhalb deines eigenen Zuges ausgeführt werden, wenn du deinen letzten Lebenspunkt verlierst.



Rum: Beispiel: Du deckst  auf und erhältst 3 Lebenspunkte. Alle aufgedeckten Karten werden anschließend abgeworfen.



Stiefel: Der Effekt tritt nicht beim Verlust des letzten Lebenspunkts ein.



Talisman: Der Effekt tritt nicht beim Verlust des letzten Lebenspunkts ein. Du nimmst diese Goldnuggets immer aus dem allgemeinen Vorrat und nicht von dem Spieler, der dir den Schaden zugefügt hat!

DIE CHARAKTERE



Don Bell: Am Ende deines Extra-Zuges darfst du nicht wieder aufdecken, um einen erneuten Extra-Zug zu bekommen.



Dutch Will: Du wählst 1 beliebige der beiden gezogenen Karten, die du behältst und musst die andere in der 1. Phase deines Zuges abwerfen.



Jacky Murieta: Du kannst diese Fähigkeit mehrfach in deinem Zug nutzen, wenn du jeweils die Goldnuggets dafür zahlst. Du musst keine *BANG!* Karte ausspielen, um diese Fähigkeit zu nutzen.



Josh McCloud: Du kannst diese Fähigkeit nur während deines Zuges benutzen. Ziehst du eine Ausrüstungskarte mit schwarzem Rand, die du bereits im Spiel hast, musst du sie ersatzlos abwerfen.



Madam Yto: Es spielt keine Rolle, ob das *Bier* gespielt wurde, um 1 Lebenspunkt zurückzugewinnen oder 1 Goldnugget zu erhalten. Es ist auch egal, ob ein anderer Spieler oder du selbst das *Bier* gespielt hast. Der Effekt tritt nicht ein, wenn Karten wie *Whisky* oder *Flasche* als *Bier* gespielt werden.



Pretty Luzena: Du darfst mehr als 1 Ausrüstungskarte in deinem Zug kaufen, allerdings werden die Kosten nur für 1 dieser Karten um 1 Goldnugget reduziert. Wendest du die Fähigkeit bei einer Ausrüstung mit den Kosten „1“ an, erhältst du die Karte kostenlos.



Raddie Snake: Um nachzuvollziehen, wie viele Karten du bereits in diesem Zug durch die Fähigkeit gezogen hast, lege die Goldnuggets zunächst auf die Charakterkarte. Lege die Nuggets am Ende deines Zuges in den allgemeinen Vorrat.



Simeon Picos: Du nimmst diese Goldnuggets immer aus dem allgemeinen Vorrat und nicht von dem Spieler, der dir den Schaden zugefügt hat!

Danke an alle Testspieler, an ihre Spielgruppen und an alle Spieler für ihre wertvollen Anregungen.

Der Autor möchte sich persönlich bedanken bei: Valerio Frau, Dario De Fazi, Flavia Meconi, Alessio Quaglio, Claudia Colantoni, Eleonora Feoli, Francesco Barducci, Christian Baroncini, dem unersetzlichen Paolo Carducci und seiner Gruppe in Macerata (Francesco Tombesi, Michele Morresi und Pierangelo D'annunzio), Luca Billi und seiner "Farabang" Gruppe, Martin "licking" Blazko, Ákos Hadzsi, Héctor Gálvez, und Fabien Friess.

Autor: Emiliano Sciarra
Illustration: eridan

Redaktion: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Übersetzung: Matthias Wagner, Klaus Bubert



BANG!® Gold Rush™
Copyright © MMXI
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 Corciano, PG, Italy
All rights reserved
www.dvgiochi.com

Copyright © 2015
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Germany
All rights reserved
www.abacusspiele.de



Das BANG!® Game System™

2002 ritt ein neuer Sheriff in die Stadt... BANG! ist das preisgekrönte, Wild-West-Kartenspiel mit Schießereien im besten Italo-Western-Stil. Das BANG! Spielsystem bietet folgende Features:

- Der Abstand zwischen den Spielern ist Bestandteil des Spiels!
- Einzigartige Charakterkombinationen machen jedes Spiel unterschiedlich!
- Verschiedene Ziele und geheime Rollen für alle Spieler schaffen Spannung und Überraschung bei jedem Spiel!
- Der Mechanismus des Aufdeckens und die vielen verschiedenen Kartentypen verleihen dem Spiel Tiefe!

Mehr als eine halbe Million Cowboys können nicht irren!



Erweiterung

Es herrscht Goldgräberstimmung! Jeder ist auf der Suche nach Gold und kauft nützliche Ausrüstungen für die Duelle. Doch Vorsicht: Schaurige Schatten lauern überall und warten nur darauf dich wegzupusten! Kannst du die wertvollsten Claims für dich abstecken?

INHALT

- 24 Ausrüstungskarten



- 8 Charakterkarten



- 1 Schatten-Gesetzloser Rollenkarte (nur für die Schatten-Variante)



- Diese Spielregel

- 30 Goldnuggets



Ausrüstungskarten

Die Ausrüstungskarten werden bei der Spielvorbereitung getrennt von den anderen Karten gemischt und als verdeckter Ausrüstungsstapel neben dem normalen Nachziehstapel platziert. Anschließend werden die obersten 3 Karten des Ausrüstungsstapels aufgedeckt und als offene Auslage daneben gelegt.

Die Goldnuggets werden als allgemeiner Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen:
Für jeden Schaden, den ein Spieler einem **anderen** Spieler auf irgendeine Art zufügt (z.B. durch **BANG!**, **Indianer!**, **Duell**, usw.), erhält er 1 Goldnugget aus dem allgemeinen Vorrat. Verlieren mehrere Spieler durch dieselbe Karte Lebenspunkte, erhält er für jeden zugefügten Schaden 1 Nugget. Der Spieler legt sie als persönlichen Vorrat für alle Spieler gut sichtbar vor sich ab. Die Goldnuggets im allgemeinen Vorrat sind nicht limitiert. Sollte er leer sein, empfehlen wir sich mit beliebigem Ersatzmaterial zu behelfen.
Beispiel: In einem Spiel mit 5 Spielern, spielt Sid 1 Gatling (1 BANG! auf alle anderen Spieler). Paul spielt 1 Fehlschuss!, Pedro, Rose, und Susi verlieren je 1 Lebenspunkt. Da Sid insgesamt 3 Schaden zugefügt hat, erhält er 3 Goldnuggets aus dem allgemeinen Vorrat.

In der 2. Phase seines Zuges hat der Spieler **3 zusätzliche Aktionsmöglichkeiten:**

1. Ausrüstungskarten kaufen:

Der Spieler kann eine beliebige Ausrüstungskarte aus der offenen Auslage kaufen. Auf jeder Ausrüstungskarte ist unten rechts die Anzahl an Goldnuggets angegeben, die er in den allgemeinen Vorrat zurücklegen muss, um die Karte zu kaufen. Kauft er eine Ausrüstungskarte mit braunem Rand, wird der Effekt dieser Karte sofort ausgeführt. Die Karte wird danach **offen** unter den Ausrüstungsstapel gelegt. Kauft der Spieler eine Ausrüstungskarte mit schwarzem Rand, legt er sie offen vor sich ab.



Beispiel: Sam zahlt 2 Goldnuggets und kauft einen Komplizen. Er kopiert damit den Effekt einer Cat Balou Karte und wirft den Komplizen danach ab. Anschließend zahlt er 2 weitere Nuggets und kauft ein Hufeisen, das er offen vor sich ablegt. Ab sofort kann er den Effekt des Hufeisens nutzen, wenn er aufdecken muss.

2. Ausrüstungskarten entfernen:

Der Spieler kann einen beliebigen **anderen** Spieler zwingen eine vor diesem liegende Ausrüstungskarte zu entfernen. Dazu muss er jedoch die Kosten dieser Karte plus 1 zusätzliches Goldnugget in den allgemeinen Vorrat zahlen. Der Besitzer der Ausrüstungskarte kann dies nicht verhindern. Die Karte wird **offen** unter den Ausrüstungsstapel gelegt.



Beispiel: Willy zahlt 3 Goldnuggets, um Sams Hufeisen zu entfernen (2 Goldnuggets für die Kosten des Hufeisens plus 1 zusätzliches Nugget).

3. Goldnuggets ertauschen:

Der Spieler kann **Bier** Karten von seiner Hand ausspielen, um Goldnuggets aus dem allgemeinen Vorrat zu ertauschen. Für jede **Bier** Karte erhält er 1 Nugget. Natürlich erhält er in diesem Fall keine Lebenspunkte zurück! Andere Karten mit ähnlichen Effekten, wie z.B. **Saloon**, können nicht gespielt werden, um Goldnuggets zu ertauschen.



Beispiel: Duke hat 2 Bier Karten auf seiner Hand. Er spielt davon 1 Bier um 1 Lebenspunkt zurückzuerhalten und 1 Bier um 1 Goldnugget zu ertauschen.

Der Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Ausrüstungskarten kaufen oder entfernen und darf beliebig viele Ausrüstungskarten mit schwarzem Rand vor sich ausliegen haben. Allerdings darf er nicht 2 oder mehr Karten mit dem gleichen Namen vor sich ausliegen haben.

Kauft ein Spieler eine Ausrüstungskarte aus der Auslage, wird **sofort** die oberste Karte vom Ausrüstungsstapel aufgedeckt, um die offene Auslage wieder auf 3 Karten zu ergänzen. Liegt danach eine offene Karte oben auf dem Ausrüstungsstapel, wird der Stapel neu gemischt und wieder als verdeckter Ausrüstungsstapel bereitgelegt.

Ausrüstungskarten können niemals Ziel von Panik! oder Cat Balou Karten oder anderen Karten mit ähnlichen Effekten sein; einschließlich aller Spezialfähigkeiten von Charakteren. **Die einzige Möglichkeit eine im Spiel befindliche Ausrüstungskarte eines Spielers zu entfernen ist, die Kosten plus 1 zusätzliches Goldnugget zu zahlen.**

Wird ein Spieler eliminiert, werden alle seine Ausrüstungskarten abgeworfen. Sie werden **offen** unter den Ausrüstungsstapel gelegt. Spezialfähigkeiten von Charakteren wie **Vulture Sam** können nicht genutzt werden, um diese Ausrüstungskarten zu bekommen.

SCHATTEN-VARIANTE

Mit dieser Variante scheidet kein Spieler komplett aus dem Spiel aus! Man kann sie auch ohne **BANG! Gold Rush** spielen, die beiliegenden Charaktere wurden jedoch speziell für die Schatten-Variante angepasst. Wird ein Spieler eliminiert, wird er zum Schatten und ist nur außerhalb seines Zuges aus dem Spiel. Es gelten die gewohnten Regeln für die Eliminierung eines Spielers. **Allerdings behält der Spieler seine Goldnuggets**, sofern er welche hatte.

Immer wenn ein Schatten-Spieler an der Reihe wäre, kommt er kurzzeitig zurück ins Spiel und spielt seinen Zug. Je nach seiner Rollenkarte gilt er als Schatten-Hilfssheriff, Schatten-Bandit oder Schatten-Gesetzloser. Als Schatten besitzt ein Spieler 0 Lebenspunkte. Er zieht 2 Karten, spielt seinen Zug wie gewohnt und ist anschließend wieder aus dem Spiel.

Der Spieler spielt so als wäre er noch am Leben, mit allen Spezialfähigkeiten seines Charakters. Er kann jedoch keine Lebenspunkte dazugewinnen oder verlieren; Karten mit entsprechenden Effekten werden einfach ignoriert. Am Ende seines Zuges verlässt der Spieler wieder das Spiel und wirft alle Karten auf seiner Hand und alle seine Karten im Spiel ab. Das betrifft auch alle Ausrüstungskarten, die er in seinem Zug gekauft hat.

Schatten-Spieler, die ihren Zug beenden, gelten nicht als erneut eliminiert. Effekte, die das Eliminieren eines Spielers betreffen, wirken hier nicht. **Vulture Sam** bekommt beispielsweise nicht die abgeworfenen Karten des Schatten-Spielers. Außerhalb seines Zuges ist ein Schatten-Spieler in jeder Hinsicht aus dem Spiel. Die Spezialfähigkeiten seines Charakters wirken nicht, und er

wird bei der Abstandsermittlung zwischen den Spielern, sowie bei den Effekten von **Warenhaus** oder **Dynamit** oder anderen Karten nicht mitgezählt.

Ein Schatten-Spieler **behält jedoch seine Goldnuggets von Runde zu Runde** und kann während seines Zuges weitere sammeln. Er kann auch wie gewohnt Goldnuggets ausgeben um Ausrüstungskarten zu kaufen oder zu entfernen. Allerdings muss er Ausrüstungskarten mit schwarzem Rand am Ende seines Zuges, wie alle anderen Karten, abwerfen.

Wichtig: Schatten-Spieler sind dauerhaft aus dem Spiel, wenn nur noch der Sheriff und der Gesetzlose im Spiel verblieben sind.

Der Schatten-Gesetzlose

Es gibt eine spezielle Regel, die den Schatten-Gesetzlosen betrifft: Er hilft dem schwächsten Team. Dazu vergleicht er zu Beginn seines Zuges die Teams anhand der offen liegenden Rollenkarten, also die der **anderen** eliminierten Spieler und des Sheriffs:



Der Schatten-Gesetzlose hilft dem Team mit den meisten offen liegenden Rollenkarten. Im Fall eines Gleichstands schlägt er sich auf die Seite der Banditen.

Wenn der Gesetzlose eliminiert wurde und zum Schatten-Gesetzlosen wird, erhält er die Schatten-Gesetzloser Rollenkarte und legt sie offen vor sich ab. Ab jetzt überprüft er jeweils zu Beginn seines Zuges auf welcher Seite er steht. Dazu dreht er die Rollenkarte entweder auf den Schatten-Hilfssheriff oder den Schatten-Banditen. Die Schatten-Gesetzloser Rollenkarte selbst wird bei der Überprüfung der Teamstärken nie berücksichtigt. Er gewinnt oder verliert ab der ersten Überprüfung mit dem Team, zu dem er gerade gehört; das Ziel seiner ursprünglichen Rolle gilt dann nicht mehr. Er behält seine aktuelle Rolle bis zum Beginn seines nächsten Zuges bei, auch wenn sich das Verhältnis der offen liegenden Rollenkarten zwischenzeitlich ändert.

Beispiel: Bart der Gesetzlose wurde gerade als bisher einziger Spieler eliminiert. Die einzige andere offen liegende Rollenkarte ist der Sheriff. Also schlägt er sich nun als Schatten-Gesetzloser in der Rolle des Schatten-Hilfssheriff auf die Seite des Gesetzes. Kurz darauf wird ein Bandit eliminiert. Zu Beginn von Barts nächstem Zug wird er zum Schatten-Banditen (siehe Gleichstandsregel). Wenn als Nächstes ein Hilfssheriff eliminiert wird, wechselt Bart wieder auf die Seite des Gesetzes.

Zur Erinnerung:

- **Dynamit** wird immer im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler **im Spiel** weitergegeben. Ein Schatten-Spieler wird also ignoriert.
- Wird ein Spieler eliminiert oder beendet ein Schatten-Spieler seinen Zug, werden alle seine Ausrüstungskarten abgeworfen. **Vulture Sam** erhält diese Karten nicht.
- Beendet ein Schatten-Spieler seinen Zug, erhält **Vulture Sam** nicht die abgeworfenen Karten. Die Spezialfähigkeiten von **Greg Digger** und **Herb Hunter** aus der **BANG! Dodge City** Erweiterung werden dadurch ebenfalls nicht aktiviert.