

Bang – The Dice Game

Manual de Regras em Português (Brasil)

Conteúdo

- 5 Dados
- 8 Cartas de Papéis: 1 Sheriff, 2 Deputies, 3 Outlaws, 2 Renegade
- 16 Cartas de Personagens (cada um com uma habilidade única e pontos de vida)
- 6 Cartas Resumo (explicando os resultados dos dados)
- 9 Marcadores de Flechas
- Marcadores de Vida (25 balas de valor 1 e 15 balas de valor 3)
- Manual de Regras

O objetivo do jogo

Cada jogador tem seu próprio objetivo, de acordo com sua carta

- **Sheriff** (Xerife): deve eliminar todos os Outlaws (Bandidos) e Renegades (Renegados);
- **Outlaws** (Bandidos): deve eliminar o Sheriff;
- **Deputies** (Ajudantes): deve ajudar e proteger o Sheriff;
- **Renegade** (Renegado): deve ser o último personagem em jogo.

Preparação:

1. Separe as cartas de papéis de acordo com o número de jogadores, conforme orientações abaixo:

3 jogadores: ver regras especiais, à frente;

4 jogadores: 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws;

5 jogadores: 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws, 1 Deputy;

6 jogadores: 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 1 Deputy;

7 jogadores: 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 2 Deputies;

8 jogadores: 1 Sheriff, 2 Renegades, 3 Outlaws, 2 Deputies;

Embaralhe as cartas de papéis secretamente e distribua uma para cada jogador viradas para baixo.

2. O Sheriff deve se revelar deixando sua carta aberta. Todos os outros jogadores devem olhar o seu papel, mas devem mantê-lo em segredo.

3. Embaralhe as cartas de personagens secretamente e dê uma para cada jogador. Cada jogador agora anuncia o nome de seu personagem e lê em voz alta a sua habilidade. Cada personagem tem algumas habilidades especiais, que os tornam únicos.

4. Cada jogador deve pegar o número de balas conforme apresentado em seu cartão de personagem. O Sheriff joga o jogo com duas balas adicionais. As balas que você tem são os seus pontos de vida, ou seja, quantas vezes você pode ser atingido antes de ser eliminado do jogo. Mantenha todos os marcadores de balas restantes em uma pilha no centro da mesa.

5. Mantenha os cartões de resumo por perto. Você pode usá-los quando você tiver alguma dúvida sobre os resultados dos dados.

6. Coloque as nove setas em uma pilha no centro da mesa.

7. Coloque os papéis de personagens restantes de volta na caixa.

8. O Sheriff pega os cinco dados e inicia o jogo.

O Jogo

O jogo acontece em turnos, no sentido horário. Em seu turno, você deve:

- Rolar todos os cinco dados
- Você poderá então optar por manter os dados ou re-rolar alguns ou todos eles até duas vezes. Se você rolar uma terceira vez, você pode inclusive re-rolar quaisquer dados que não foram re-rolados em sua segunda rolagem.
- Quando estiver satisfeito com o resultado da sua rolagem de dados (ou tiver acabado suas possibilidades de re-rolagem), deve-se resolver os resultados dos dados.
- Seu turno acabou e o jogo passa para o jogador à sua esquerda.

Importante: Qualquer **dinamite** rolada não pode ser re-rolada (veja abaixo).

Nota: Qualquer **flecha** rolada deve ser resolvida imediatamente após cada rolagem (veja abaixo).






Balas e Flechas


A menos que uma habilidade diga o contrário, quando você ganha um ponto de vida (bala) ou uma flecha, você deve pega-los a partir da pilha central. Se você perder um ponto de vida ou seta, deverá devolvê-lo à pilha.

Você pode trocar um marcador de três bala por três marcadores de uma bala a qualquer momento (ou vice-versa).

Os Dados

Os dados mostram seis símbolos diferentes. Os símbolos que são mostrados em cada face possuem efeitos diferentes. Você deve aplicar todos os resultados dos dados na ordem indicada abaixo. Você não pode ignorar qualquer dado rolado: você deve usar todos!

	1. Flecha Indiana : Você deve resolver esta face imediatamente após a rolagem e não no final do seu turno. Pegue um marcador de flecha (um por flecha tirada) e mantenha na sua frente. Você pode rolar este dado novamente, se ainda possuir re-rolagens em aberto. Se você pegar a última flecha, ocorrerá o ataque dos índios e cada jogador deverá perder um ponto de vida para cada flecha na sua frente. Após o ataque, todos os jogadores descartam suas flechas, e você continua sua jogada.
	2. Dinamite : Este dado não pode ser re-rolado! Se você rolar três ou mais Dinamites, sua vez termina imediatamente e você perde um ponto de vida. Mas, todos os outros resultados dos demais dados ainda devem ser resolvidos normalmente.
	3A. Bang "1" : Escolha o jogador ao seu lado esquerdo ou direito. Esse jogador perde um ponto de vida.
	3B. Bang "2" : Escolha o jogador exatamente dois lugares ao seu lado esquerdo ou direito. Esse jogador perde um ponto de vida. Se há apenas dois ou três jogadores no jogo, tratar isso como um Bang "1" . Importante: os resultados "1" e "2" são resolvidos ao mesmo tempo. Ao contar os lugares, não inclua jogadores eliminados.
	5. Cerveja : Escolha qualquer jogador: ele ganha um ponto de vida. Você pode escolher a si mesmo. O escolhido nunca pode ter mais pontos de vida do que o número que tinha no início do jogo. Se você escolher um

	jogador com seus pontos máximos de vida, este resultado é desperdiçado.
	6. Metralhadora: Se você rolar três ou mais Metralhadoras você ativar a Metralhadora, e cada um dos outros jogadores perde um ponto de vida. Além disso, você descarta todas as suas flechas.

Ficando Sem Pontos de Vida - um jogador é eliminado

Se você perder o seu último ponto de vida, você está fora do jogo. Mostre seu papel para todos os jogadores e descarte todas as suas flechas. Se você foi eliminado, você não pode mais participar do jogo. Mas, se os seus parceiros de equipe vencerem, você também vence!

Fim de Jogo

O jogo termina imediatamente se:

- O Sheriff for eliminado:** Se um Renegade é o único vivo, ele vence. Caso contrário, todos os Outlaws vencem como equipe.
- Todos os bandidos e renegados são eliminados:** O Sheriff e todos os Deputies vencem como equipe.

Nota: Em um jogo com 8 jogadores, cada um dos dois Renegades joga por conta própria, e ganha somente se ele for o último jogador vivo. Se, na fase final do jogo, o Sheriff é confrontado por dois Renegades e o Sheriff é eliminado em primeiro lugar, os Outlaws vencem!

Exemplo 1: todos os Outlaws foram eliminados, mas um Renegade ainda está em jogo. Neste caso, o jogo continua. O Renegade tem agora que enfrentar o Sheriff e seus Deputies para vencer.

Exemplo 2: O Sheriff é eliminado, mas todos os Outlaws já foram eliminados e um Deputy e um Renegade ainda estão em jogo. O jogo termina com os Outlaws vencendo! Eles atingiram seu objetivo com o custo de suas próprias vidas!

Exemplo 3: Todos os jogadores são eliminados ao mesmo tempo. Outlaws vencem!

Regra especial para 3 Jogadores

Embaralhe secretamente as três seguintes funções: Deputy, Outlaw, e Renegade. Distribua aleatoriamente uma para cada jogador, mas colocando-as de face para cima na mesa. Todo mundo saberá o papel de todos os três jogadores. O objetivo de cada jogador é determinado pelo seu papel:

- o **Deputy** deve eliminar o **Renegade**;
- o **Renegade** deve eliminar o **Outlaw**;
- o **Outlaw** deve eliminar o **Deputy**;

O jogo segue com as demais regras inalteradas iniciando o primeiro turno com o Deputy. Vence aquele que alcançar seu objetivo fazendo com que seu alvo perca seu último ponto de vida (por exemplo, se você for o Deputy deve pessoalmente eliminar o Renegade). Se outro jogador desferir o golpe final, então o objetivo para ambos os sobreviventes é ser o último homem sobrevivente. Por exemplo, se o Outlaw elimina o Renegade, então, o Deputy não venceu, ele agora deve eliminar o Outlaw, que deve por sua vez, eliminar o Deputy, a fim de vencer.

Os Personagens

	BART CASSIDY (8) Você pode pegar uma Flecha ao invés de perder 1 Vida (exceto para os Índios, Dinamite ou se for a última flecha da pilha).
	BLACK JACK (8) Você pode re-rolar a Dinamite (se não rolar três ou mais). Se você tirar 3 ou mais Dinamites o jogo segue com as regras normais.
	CALAMITY JANET (8) Você pode usar o Bang 1 como Bang 2 e vice-versa.
	EL GRINGO (7) Quando um outro jogador fizer você perder 1 vida, ele deve pegar uma Flecha .
	JESSE JONES (9) Se você tiver quatro ou menos de vida a Cerveja tem o efeito dobrado se usada em você mesmo.
	JOURDONNAIS (7) Você nunca perde mais que 1 de vida para os Índios .
	KIT CARLSON (7) Para cada Metralhadora você pode descartar uma Flecha de qualquer jogador. Se você tirar 3 metralhadoras poderá descartar todas suas flechas mais 3 flechas de outro jogador.
	LUCKY DUKE (8) Você pode re-rolar uma vez a mais os dados. Ou seja, você poderá rolar até 4 vezes os dados em seu turno.
	PAUL REGRET (9) Você nunca perde Vida para a Metralhadora .

	PEDRO RAMIREZ (8) Cada vez que você perder 1 Vida, você pode descartar uma de suas Flechas .
	ROSE DOOLAN (9) Os seus "Bangs" podem acertar alguém a uma distância a mais. Bang 1 = 2 lugares de distância e Bang 2 = 3 lugares de distância.
	SID KETCHUM (8) No início da sua vez, escolha um jogador para ganhar 1 vida . Você também pode escolher a si mesmo.
	SLAB THE KILLER (8) Uma vez por turno, você pode usar uma Cerveja para dobrar o dano de um "Bang" ao invés do efeito normal. O dado que você escolher irá tirar 2 pontos de vida de um mesmo jogador.
	SUZY LAFAYETTE (8) No final do seu turno, ganhe 2 vida se você não rolou nenhum "Bang" . Apenas no final do turno e não na fase de rolagem.
	VULTURE SAM (9) Ganhe 2 vida sempre que um outro jogador for eliminado.
	WILLY THE KID (8) Você precisa de apenas 2 dados de Metralhadoras para ter seu efeito. Você só poderá ativar a metralhadora uma vez por turno mesmo que seu resultado seja acima de 2 dados de metralhadora.