

BANG!

برای ۴ تا ۷ بازیکن، ۸ سال به بالا

«BANG!» یا «غرب وحشی»، یه بازی «بزن - بُکش» با تم «وسترن اسپاگتی»ئه که دعوی اصلی‌ش بین «کلانتر» و «یاغی‌ها» بیه که می‌خوان «کلانتر» و شکار کنن! «معاون‌های کلانتر»، به‌صورت ناشناس، هوای «کلانتر» و دارن ولی این وسط، یه «خائن» هم هست که اون هم سنگ خودش و به سینه می‌زنه! تو این بازی، هر بازیکن، در هیأت یکی از «شخصیت‌های معروف و مشهور «غرب وحشی»، یکی از این «نقش‌ها» رو به‌عهده می‌گیره...

مُخْتَلَفَات

۷ تا کارت نقش: ۱ کلانتر، ۲ تا معاون کلانتر، ۳ تا یاغی، ۱ خائن



۱۶ تا کارت شخصیت



۸۰ تا کارت بازی



۷ تا کارت راهنما



۷ تا صفحه‌ی بازی



۳۰ تا توکن گلوله



و همین کتابچه‌ی راهنما...

هدف بازی

هر بازیکن، دنبال هدف خودشه:



کلانتر: باید واسه حفظ نظم و قانون، هم «خائن» و هم همه‌ی «یاغی‌ها» رو از صفحه‌ی روزگار محو کنه!



یاغی‌ها: هدف اصلی‌شون اینه که «کلانتر» و بزبن ولی اگه پاش بیفته، واسه گرفتن جایزه، از زدن همدیگه هم دریغ نمی‌کنن!



معاون‌های کلانتر: هدف‌شون، با هدف «کلانتر» یکی‌ئه و به هر قیمتی هم که شده، پشت «کلانتر» شون وامی‌ستن!



خائن: دلش می‌خواد «کلانتر» باشه؛ هدفش اینه که آخرین نفر باقی‌مونده تو بازی باشه!

اول کار

به هر بازیکن، ۱ صفحه‌ی بازی بدین (این صفحه رو - که نشون‌دهنده‌ی نقش و شخصیت و نوع اسلحه و گلوله‌ها تونه- بذارین جلوی دست‌تون)!

به نسبت تعداد بازیکن‌ها، کارت نقش بردارین:

- بازی ۴ نفره:** ۱ کلانتر، ۱ خائن، ۲ تا یاغی
بازی ۵ نفره: ۱ کلانتر، ۱ خائن، ۲ تا یاغی، ۱ معاون کلانتر
بازی ۶ نفره: ۱ کلانتر، ۱ خائن، ۳ تا یاغی، ۱ معاون کلانتر
بازی ۷ نفره: ۱ کلانتر، ۱ خائن، ۳ تا یاغی، ۲ تا معاون کلانتر



کارت‌های نقش و بُر بزنین و به هر بازیکن، ۱ کارت بدین (به‌پُشت!) کلانتر، کارت خودش و رو می‌کنه تا همه بشناسن! بقیه‌ی بازیکن‌ها باید نقش خودشون و مخفی نگه دارن! کارت‌های شخصیت و بُر بزنین و به هر بازیکن، یه کارت بدین (به‌رو!) هر بازیکن باید اسم شخصیت خودش و اعلام کنه و جُرّزه‌شو نشون بده (یعنی قابلیتِ خاصّ شو - از روی کارت - واسه همه بخونه)!! هر بازیکن، به تعداد گلوله‌هایی که تو کارت شخصیت‌ش هست، گلوله گیرش می‌آد!

البته کلانتر، با یه گلوله‌ی اضافی بازی می‌کنه: یعنی اگه تو کارت شخصیت‌ش، ۳ تا گلوله باشه، ایشون ۴ تا گلوله گیرش می‌آد و اگه تو کارت‌ش، ۴ تا گلوله باشه، ایشون ۵ تا گلوله برمی‌داره (کلانتره دیگه)!

کارت‌های نقش و کارت‌های شخصیت و صفحه‌های بازی اضافی رو برگردونین تو جعبه! کاری به‌شون نداریم! کارت‌های بازی رو بُر بزنین و به هر بازیکن، به تعداد گلوله‌هایی که داره، کارت بدین (به‌پُشت!) بقیه‌ی کارت‌های بازی رو به شکل یه ستون بذارین وسط میز بازی! یه کمی هم جا واسه دسته‌ی کارت‌های «سوخته» بذارین!



یه پیشنهاد: تا قبل از این که حرفه‌ای بشین و کامل دست‌تون بیاد که چی به چی، می‌تونین همه‌ی کارت‌هایی رو که علامت «کتاب» روشن هست، از بازی بذارین بیرون و بازی رو یه کم آسون‌ترش کنین!

شخصیت‌ها

هر کدوم از این شخصیت‌های وسترن، یه سری قابلیت‌های خاصّ دارن که باعث می‌شن شما منحصربه‌فرد بشین! گلوله‌هایی که دارین، نشون می‌دن که شما، بازی رو با چندتا «جون» شروع می‌کنین یا در واقع، نشون می‌دن که شما قبل این‌که ناکار بشین و فاتحه‌تون خونده بشه، چندبار می‌تونین گلوله بخورین!! ضمناً گلوله‌ها نشون می‌دن که بازیکن، در پایان نوبت‌ش، چندتا کارت می‌تونه تو دست‌ش نگه داره (قانون «محدودیت کارت»).

مثلاً: «جسی جونز» ۴ تا «جون» داره: ایشون می‌تونه ۳ تا گلوله بخوره و ناکار نشه (ولی اگه چهارمی رو بخوره، فاتحه‌ش خونده‌ست!) ضمناً ایشون می‌تونه در پایان نوبت‌ش، ۴ تا کارت تو دست‌ش داشته باشه! ایشون، اگه در طول بازی، گلوله بخوره و یکی از «جون»‌هاشو از دست بده، اون وقت در پایان هر نوبت‌ش فقط می‌تونه ۳ تا کارت تو دست‌ش داشته باشه! ولی باک‌تون نباشه! همیشه واسه «جون» دوباره گرفتن وقت هست!

بازی

کلاستر، بازی رو شروع می‌کنه. بازی، در چند دور و در جهت ساعت‌گرد انجام می‌شه. نوبت هر بازیکن، ۳ مرحله داره:

۱. ۲ تا کارت می‌کشه (زورکی!)... و
۲. به تعداد کارت - به انتخاب خودش - بازی می‌کنه (دل‌بخواه!)... و
۳. کارت‌های اضافی شو می‌سوزونه (زورکی!)...

۱) کارت کشیدن

۲ تا کارت بالایی ستون کارت‌ها رو وِردارین!
اگه ستون کارت‌ها خالی شد، کارت‌های سوخته رو بُر بزنین و یه ستون جدید تشکیل بدین!

۲) کارت بازی کردن

حالا می‌تونین کارت بازی کنین تا یا جا پای خودتون و سفت کنین یا کلک رُقا رو بکنین و سعی کنین از بازی بندازین شون بیرون! شما فقط وقتی که نوبت‌تونه، می‌تونین کارت بازی کنین (استثناءها: کارت‌های «زپلشکا» و «توشیدنی!» بعداً توضیح داده می‌شن). این مرحله، زورکی نیست و شما مجبور نیستین حتماً کارتی بازی کنین ولی اگه خواستین بازی کنین، می‌تونین هر چندتا کارت که خوش دارین، بازی کنین؛ فقط ۳ تا محدودیت وجود داره:

- تو هر نوبت، فقط می‌تونین ۱ کارت «BANG» بازی کنین!
 - (این محدودیت فقط مال کارت‌های «BANG»‌ئه و ربطی به کارت «مُسلسل» - که اون‌م علامت ~~X~~ روش هست - نداره!)
 - از هر نوع کارت، فقط ۱ دونه شو می‌تونین به شکلِ فعال، تو بازی (یعنی تو صفحه‌تون) داشته باشین!
 - (کارت‌هایی که «عنوان» شون یکی‌ئه، «هم‌نوع» محسوب می‌شن!)
 - فقط ۱ دونه اسلحه می‌تونین به شکلِ فعال، تو بازی (یعنی تو صفحه‌تون) داشته باشین!
 - (هر وقت ۱ اسلحه‌ی جدید رو کردین، باید اسلحه‌ی قبلی رو غلاف کنین (یعنی باید از بازی بندازینش بیرون!))
- مثلاً: اگه ۱ کارت «بُشکه» تو بازی (یعنی تو صفحه‌تون) داشته باشین، نمی‌تونین یه کارت «بُشکه» دیگه بازی کنین چون اون وقت ۲ تا کارت عین هم می‌آد تو صفحه‌تون و این‌م که قدغن!



کارت‌های بازی، ۲ نوع‌آن: کارت‌های دور-قهوه‌ای (= بازی کن و بسوزون!) و کارت‌های دور-آبی (= اسلحه‌ها و بقیه‌ی چیز میزها).

کارت‌های دور-قهوه‌ای: واسه بازی کردن این کارت‌ها، اول تأثیرشون و تو بازی اعمال کنین (تأثیر هر کارت، روش نوشته شده یا با یه علامت، نشون داده شده) و بعد، بفرستین شون به دسته‌ی کارت‌های سوخته! به همین سادگی!

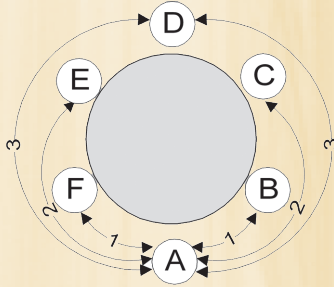
کارت‌های دور-آبی: این کارت‌ها، وقتی که بازی می‌شن، جلوی روی بازیکن، چیده می‌شن (بجَز کارت «هَلَفِدونی»). کارت‌های آبی جلوی هر بازیکن، «کارتِ فعال»

محسوب می‌شن. تأثیرات این کارت‌ها مُدام تو بازی اعمال می‌شه تا وقتی که یا سوزونده بشن یا به‌جوری از بازی برن بیرون (مثلاً بازی شدن یه کارت «کت‌بالو») یا خلاصه به اتفاقِ خاصی بیفته (مثلاً تَر کیدن یه «دینامیت»!) می‌تونین هر چندتا کارتی که خواستین، جلوی روتون ردیف کنین، به‌شرطی که هیچ‌کدوم شون «هم‌عنوان» یا «هم‌نوع» نباشن!

۳) کارت سوزوندن

مرحله‌ی دَوَم که تموم شد (یعنی وقتی که دیگه نمی‌خواستین یا نمی‌تونستین کارت دیگه‌ای بازی کنین)، باید هر چندتا کارت اضافی‌ای رو که تو دست‌تون هست، بسوزونین (قانون «محدودیت کارت»)! یادتون باشه که «محدودیت کارت»-تون و تعداد گلوله‌هایی (= تعداد «جون»‌هایی) که در پایان نوبت‌تون براتون باقی مونده، تعیین می‌کنه! بعد از این مرحله، نوبت به بازیکن بعدی - در جهت ساعت‌گرد - می‌رسه...

فاصله‌ی بین بازیکن‌ها



فاصله‌ی بین ۲ تا بازیکن، یعنی تعداد حداقل آدم‌هایی که بین اون ۲ تا بازیکن نشسته‌ن به‌اضافه‌ی ۱، در واحد فرسخ (تصویرو ببینین!) یعنی آگه بین ۲ تا بازیکن، ۲ نفر نشسته باشن، فاصله‌ی اون ۲ تا بازیکن می‌شه ۳ فرسخ ($2+1=3$)! فاصله، خیلی مهمه چون همه‌ی کارت‌هایی که علامت «مگسک» \oplus روشونه، باهاش سر و کار دارن. معمولاً شما فقط به هدف‌هایی (بازیکن‌ها و کارت‌هایی) دسترسی دارین که فاصله‌شون باشما، ۱ فرسخ باشه (حواستون به علامت «کلت ۴۵» روی صفحه‌ی بازی تون باشه)! هر بازیکنی که رقیق رحمت و سر می‌کشه، از بازی می‌ره بیرون و این، باعث می‌شه که بعضی بازیکن‌ها، به‌هم نزدیک‌تر بشن (و صمیمیت‌ها بیشتر بشه)!!

حذف به شخصیت

آگه آخرین «جون» تونو از دست بدین، فاتحه‌تون خونده می‌شه و می‌رین دنبال کارتون... مگه این که درجا، به کارت «نوشیدنی» بازی کنین (جلوتر توضیح داده شده)! وقتی که فاتحه‌تون خونده می‌شه، باید نقش تونو افشاء کنین و کل کارت‌های توی دست تون و کارت‌های «تو بازی» تونو بسوزونین!

تنبیه‌ها و تشویق‌ها!

- کلانتر، آگه اشتباهاً یکی از معاون‌هاش و حذف کنه، باید همه‌ی کارت‌های توی دست خودش و همه‌ی کارت‌های فعال خودش و بسوزونه!
- هر بازیکنی که به یاغی رو از بازی حذف کنه (حتی آگه خودش یاغی‌ای بیش نباشه)، می‌تونه به‌عنوان دست‌خوش، ۳ تا کارت بکشه!

آخر کار

بازی، در صورتی که یکی از شرایط زیر پیش بیاد، تموم می‌شه:

الف) کلانتر کشته بشه! که اون وقت، آگه خائن، تنها نفر باقی‌مونده تو بازی باشه، برنده‌ی بازی می‌شه! در غیر این صورت، یاغی‌ها برنده‌ن!

ب) خائن و همه‌ی یاغی‌ها کشته بشن! که اون وقت، کلانتر و معاون‌هاش برنده می‌شن!

مثال ۱: همه‌ی یاغی‌ها، فاتحه‌شون خونده شده ولی خائن، هنوز تو بازی هست. در این حالت، بازی ادامه پیدا می‌کنه. حالا خائن باید به‌تنه با کلانتر و معاون‌هاش طرف بشه!

مثال ۲: کلانتر و همه‌ی یاغی‌ها کشته شده‌ن ولی خائن و یکی از معاون‌های کلانتر، هنوز تو بازی هستن. بازی تموم می‌شه و یاغی‌ها، برنده اعلام می‌شن! اون‌ها تونستن به هدف‌شون (ناکار کردن کلانتر) برسن... گرچه، به‌قیمت جون خودشون!

بازی جدید

آگه خواستین چند دست پشت‌سرهم بازی کنین، بازیکن‌هایی که آخر بازی هنوز «زنده» بودن، می‌تونن کارت شخصیت‌شونو برای دست بعدی نگه دارن (البته کارت‌های توی دست‌شون و کارت‌های «تو بازی» شونو باید بسوزونین)؛ بازیکن‌هایی که ناکار شده‌ن هم که مجبورن به کارت شخصیت دیگه بکشن!

آگه خواستین همه‌ی بازیکن‌ها، شانس کلانتر شدن داشته باشن، می‌تونین به صورت توافقی، تو هر بازی، یکی رو کلانتر کنین و بقیه‌ی نقش‌ها رو هم به‌صورت تصادفی تعیین کنین!

حالا که کم و بیش با بازی آشنا شدین، بیاین به نگاهی هم به جزئیاتش بندازیم:

کارت‌ها

اسلحه‌ها



شما، بازی رو با یه «کلت ۴۵» شروع می‌کنین. البته بابت این قضیه، کارتی به شما داده نمی‌شه؛ همین‌که علامت‌ش روی صفحه‌ی بازی تون هست، خله! با «کلت ۴۵» فقط می‌تونین نفرات دست چپی و دست راستی خودتون و شکار کنین و زورتون به نفرات دورتر نمی‌رسه! برای زدن هدف‌های دورتر، باید اسلحه‌ی خفن‌تری گیر بیارین و بذارینش روی عکس «کلت ۴۵» تون! کارت‌های اسلحه، یه سری مشخصات دارن که می‌شه راحت تشخیصشون داد: دور-آبی‌ان، جای گلوله روشن نیست، عکسشون سیاه و سفیده و یه عدد نوشته‌شده توی یه «مگسک»

دارن که دورترین فاصله‌ی رو که باهاشون می‌شه زد، نشون می‌ده. هر کارت اسلحه‌ای که می‌آد «تو بازی»، روی «کلت ۴۵» می‌شینه و جانشین اون می‌شه... تا وقتی که به بلایی سرش بیاد و خودش از بازی بره بیرون! اسلحه‌ها حتی اگه تو صفحه‌ی بازی هم نشسته باشن، می‌تونن دزدیده بشن (با بازی شدن یه کارت «تهدید!») یا سوزونده بشن (به‌توسط یه کارت «کت بالو»). تنها اسلحه‌ای که هیچ‌وقت از دست نمی‌ره، همون «کلت ۴۵»ئه! شما در هر لحظه از بازی، فقط می‌تونین یه اسلحه «تو بازی» داشته باشین: اگه وقتی که یه اسلحه تو بازی دارین، بخواین یه اسلحه‌ی دیگه هم بازی کنین، اول باید اسلحه‌ی قبلی رو بسوزونین!



نکته‌ی مهم: اسلحه‌ها، فاصله‌های بین بازیکن‌ها رو تغییر نمی‌دن!

اون‌ها فقط نشون می‌دن دورترین هدفی که شما می‌تونین بزنین، تو چه فاصله‌ایه!



وُلکانیک: با داشتن این کارت «تو بازی»، می‌تونین تو نوبت‌تون، هرچندتا که خواستین، کارت «BANG!» بازی کنین! این کارت‌های «BANG!» می‌تونن به‌سمت یک یا چندتا از رُقا نشونه برن ولی در هر صورت، زورشون به فاصله‌های بیش‌تر از ۱ فرسخ نمی‌رسه!

BANG! و زپلشک!

کارت‌های «BANG!»، ابزار اصلی ناکار کردن رُقا و گرفتن «جون»‌هاشونه! اگه می‌خواین با یه کارت «BANG!»، به یکی از رُقا صدمه بزنین، اول تعیین کنین که: **الف)** «فاصله» تون با اون بازیکن چقدره...؟! **ب)** اسلحه‌تون می‌تونه اون فاصله رو بزنه یا نه...!؟



مثلاً (تصویر بالای صفحه‌ی ۴): فرض کنین که «آنا» (A) می‌خواد «کارل» (C) رو بزنه یا این جور ی بگیریم: «آنا» می‌خواد یه کارت «BANG!» و برعلیه «کارل» به کار بره! فاصله‌ی «آنا» و «کارل»، ۲ فرسخه... بنابراین «آنا» به اسلحه‌هایی مثل «اسکافیلد»، «ریمینگتون»، «کارابین» یا «وینچستر» نیاز داره که بتونه «کارل» رو بزنه... و اسلحه‌هایی مثل «وُلکانیک» یا همین «کلت ۴۵» خودمون، گرهی از کارش وانمی‌کنن! اگه «آنا» یه کارت «وسعت دید» تو بازی داشت، می‌تونست «کارل» و تو فاصله‌ی ۱ فرسخی بینین و با هر اسلحه‌ای که بود، بزندش! اما اگه «کارل» هم یه «اسب وحشی» تو بازی داشت، ۲ تا کارت، تأثیر همدیگه رو خنثی می‌کردن و «آنا» بازم «کارل» و تو فاصله‌ی ۲ فرسخی می‌دید!

باز هم مثلاً: اگه «دنی» (D)، یه «اسب وحشی» تو بازی داشت، «آنا»، اون و تو فاصله‌ی ۴ فرسخی می‌دید (به‌جای ۳ فرسخی) و برای این‌که بزندش، باید اسلحه‌ای جور می‌کرد که بتونه اون فاصله رو بزنه!

روی هر کارت، یک یا چندتا «علامت» هست

فکر کنین یه «BANG» نه! یه جون از دست می‌ره!



یه «جون» بگیرین! فقط خود بازیکنی که این کارتو بازی می‌کنه، از تأثیرش سود می‌بره، مگه این‌که خلافش گفته شده باشه!



یه کارت بکشین! اگه خود کارت، بازیکنی رو مشخص کرده بود (با ذکر فاصله)، می‌تونین یکی از کارت‌های دست اون بازیکنو بکشین یا یکی از کارت‌های «تو بازی» شو برای خودتون وردارین! اگه هیچ بازیکنی مشخص نشده بود، از ستون کارت‌ها، کارت بکشین! در هر صورت، این کارت جدید، به کارت‌های توی دست شما اضافه می‌شه!



زورکی یه کارت بسوزونین! می‌تونین یه بازیکن مشخص و وادار کنین که الله‌بختکی یکی از کارت‌های دست‌شو بسوزونه یا یکی از کارت‌های «تو بازی» شو انتخاب کنین و بسوزونینش!



اگه با یه کارت «BANG» زدن‌تون، باید حتی اگه نوبت‌تون نباشه- درجا یه کارت «زپلشک!» بازی کنین تا بتونین از تیراندازی، جون سالم در برین! اگه این کارو نکنین، یه «جون» تونو از دست می‌دین (باید یکی از گلوله‌هاتونو بسوزونین و از بازی خارج کنین)! گلوله‌های سوخته می‌رن تو «دسته‌ی گلوله‌های سوخته»، وسط میز بازی!

اگه آخرین «جون» تونو از دست بدین (یعنی هیچ گلوله‌ای براتون نمونه باشه)، فاتحه‌تون خونده‌ست و باید برین ردّ کارتون... مگه این‌که... مگه این‌که درجا یه کارت «نوشیدنی» بازی کنین (چند خط جلوتر، داستان «نوشیدنی» هم عرض می‌شه). شما فقط می‌تونین تیراندازی‌هایی رو که به خودتون می‌شه، خشتی کنین! شما رو چه کار به کار بقیه؟! در هر صورت، کارت «BANG» هم می‌سوزه و از بازی خارج می‌شه!



نوشیدنی

این کارت، به شما اجازه می‌ده یه «جون» بگیرین (یه گلوله از دسته‌ی گلوله‌ها بردارین)! هیچ‌وقت نمی‌تونین بیش‌تر از تعداد گلوله‌هایی که از اول بازی داشتین، گلوله داشته باشین! از «نوشیدنی» نمی‌تونین برای کمک به بازیکن‌های دیگه استفاده کنین! «نوشیدنی» رو به ۲ روش می‌تونین بازی کنین:

- طبق معمول؛ سر نوبت‌تون!
- خارج از نوبت، فقط به شرطی که گلوله‌ی آخرو

خورده باشین (یعنی گلوله‌ای که آخرین «جون» تونو گرفته باشه، نه هر گلوله‌ای) و فاتحه...!

اگه فقط ۲ تا بازیکن تو بازی باقی مونده باشن، «نوشیدنی»، تبدیل به «آب زیبو» می‌شه و کارایی خودشو از دست می‌ده و دیگه نمی‌تونین با بازی کردن «نوشیدنی»، «جون» تازه بگیرین!!

مثلاً: شما فقط ۲ تا «جون» براتون باقی مونده و یه «دینامیت» لامرّوت، ۳ تا زخم کشنده می‌ذاره تو کاسه‌تون! اگه ۲ تا «نوشیدنی» بازی کنین، می‌تونین با ۱ «جون»، تو بازی باقی بمونین (1=2-3) ولی با کم‌تر از ۲ تا «نوشیدنی»، فاتحه‌تون خونده‌ست... چون اگه ۱ «نوشیدنی» هم بازی کنین، بازهم تعداد جون‌هاتون می‌شه «صفر» (0=1+2-3)!

کافه

کارت‌هایی که ۲ سری علامت (تو ۲ تا خط) توشون هست، ۲ تا تأثیر هم‌زمان رو بازی می‌ذارن. علامت‌های این کارت می‌گن:

خط بالا: «یه جون بگیرین!» و این دستور، شامل «همه‌ی بازیکن‌های دیگه» می‌شه...
خط پایین: «یه جون بگیرین!»... و این دستور، فقط واسه «شما» ست...

نتیجه‌ی نهایی اینه که همه‌ی بازیکن‌هایی که توی بازی هستن، نفری یه «جون» می‌گیرن... برعکس «نوشیدنی»، کارت «کافه» رو نمی‌تونین خارج از نوبت (مثلاً وقتی که ۱ نفر می‌زنه ناکارتون می‌کنه) بازی کنین!



ت که تأثیر اون کارتو رو بازی نشون می‌دن:

این علامت می‌گه که شما می‌تونین تأثیر این کارتو روی هر بازیکنی که دل تون خواست، اعمال کنین -فاصله‌شم مهم نیست!



این علامت می‌گه که تأثیر این کارت، روی همه‌ی بازیکن‌های دیگه اعمال می‌شه -فاصله‌شونم مهم نیست! همه‌ی بازیکن‌ها... یخز خود بازیکنی که کارت و بازی کرده!



فکر کنین به «پلشکا»! تا تأثیر ~~رو~~ ملعی می‌کنه!



این علامت می‌گه که تأثیر این کارت، روی همه‌ی بازیکن‌هایی که تو تبریز بازیکنی که کارتو بازی کرده، هستن، اعمال می‌شه!



این علامت می‌گه که تأثیر این کارت، روی هر بازیکنی که فاصله‌ش با بازیکنی که کارتو بازی کرده -به اندازه‌ی این عدد (یا کم‌تر از اون) باشه، اعمال می‌شه! نکته: «اسب وحشی» و «وسعت دید» می‌تونن این فاصله رو تغییر بدن ولی اسلحه‌ها نه!



دلیجان و ولز فارگو

علامت‌ها می‌گن:

«دلیجان»: ۲ تا کارت از ستون

کارت‌ها بکشین!

«ولز فارگو»: ۳ تا کارت از ستون

کارت‌ها بکشین!



فروشگاه

اگه این کارتو بازی کردین، به تعداد بازیکن‌هایی که هنوز توی بازی هستن، کارت بکشین و رو کنین! هر کدوم از بازیکن‌ها، یکی از کارت‌ها رو برمی‌داره و به دست خودش اضافه می‌کنه؛ به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد، اول از همه هم خودتون!



تهدید

علامت می‌گه: از یکی از بازیکن‌هایی که تو فاصله‌ی ۱ فرسخت هستن، ۱ کارت بگیر (یا از دستش بکش یا از کارت‌های فعالش وردار)! یادتون باشه که این فاصله، عمراً با دخالت اسلحه‌ها تغییر نمی‌کنه؛ فقط کارت‌هایی مثل «اسب وحشی» یا «وسعت دید» می‌تونن این فاصله رو تغییر بدن!



کت بالو

یکی از بازیکن‌ها رو -فاصله‌ش مهم نیست- وادار کنین که یکی از کارت‌هاشو بسوزونه (یا از کارت‌های دستش یا از کارت‌های فعالش)!



مَسَلْسَل

«مَسَلْسَل»، یکی به «BANG» به «همه‌ی بازیکن‌های دیگه» شلیک می‌کنه -فاصله ماصله هم حالی‌ش نیست! البته خودش به هیچ‌وجه یه کارت «BANG» محسوب نمی‌شه! شما تو نوبت تون می‌تونین «مَسَلْسَل» و «BANG» رو باهم بازی کنین ولی به هیچ‌وجه نمی‌تونین بیشتر از یه «BANG» بازی کنین!



سرخ پوست‌ها!

همه‌ی بازیکن‌ها، بجز خودِ بازیکنی که کارت و بازی کرده، یا به کارت «BANG» می‌سوزونند یا به «جون» از دست می‌دان! نه «زپلشک!»، نه «بُشکه»، در این شرایط، با کمال تأسف و تأثر، از هیچ‌کس هیچ کاری برنمی‌آید!!



دوئل

با این کارت، شما می‌توانید مستقیم تو چشم‌های هر کدوم از رُقا نگاه کنید و به چالش بکشیدش - فاصله‌شم مهم نیست! بازیکن مُچاله‌شده (به چالش کشیده‌شده!) می‌تونه به کارت «BANG» بسوزونه - حتی اگه نوبتِش نباشه... اگه اون سوزوند، شما هم باید یکی بسوزونین... و همین‌طور بسوزون - بسوزون می‌رین تا جایی که یکی کم بیاره! هرکی کم آورد، به «جون» از دست می‌ده و «دوئل» هم همون‌جا تموم می‌شه! وسط «دوئل» نمی‌تونین زنگ‌بازی در بیارین و از «زپلشک!» یا «بُشکه» استفاده کنین! یادتون باشه که کارت «دوئل»، کارت «BANG» نیست و کارت‌های «BANG»ی که تو «دوئل» سوزونده می‌شن، ربطی به اون محدودیتِ «هر نوبت فقط به کارت «BANG» ندارن!



اسب وحشی

اگه به «اسب وحشی» فعال، تو بازی داشته باشین، فاصله‌ی شما با بقیه‌ی بازیکن‌ها، ۱ فرسخ بیش‌تر می‌شه! گرچه شما هنوز بقیه‌ی بازیکن‌ها رو تو همون فاصله‌ای که واقعا هستن، می‌بینین! مثلاً: تو همون تصویر که فاصله‌ها رو نشون می‌ده، اگه «آنا» (A) به «اسب وحشی» داخل بازی داشته باشه، «بن» (B) و «فلو» (F)، اون و تو فاصله‌ی ۲ فرسخی می‌بینین، «کارل» (C) و «اما» (E)، تو فاصله‌ی ۳ فرسخی و «دنی» (D)، تو فاصله‌ی ۴ فرسخی؛ درحالی‌که «آنا»، همه رو تو همون فاصله‌ی که واقعا هستن، می‌بینه!



وسعت دید

اگه به کارت «وسعت دید» فعال، تو بازی داشته باشین، همه‌ی بازیکن‌ها رو ۱ فرسخ نزدیک‌تر می‌بینین! گرچه بقیه‌ی بازیکن‌ها هنوز شما رو تو همون فاصله‌ای که واقعا هستین، می‌بینن! البته فاصله‌ی کم‌تر از ۱ فرسخ نداریم و فاصله‌های کم‌تر از ۱ فرسخ، همون ۱ فرسخ محسوب می‌شن! مثلاً: تو همون عکسی که فاصله‌ها رو نشون می‌ده، اگه «آنا» (A)، به کارت «وسعت دید» داخل بازی داشته باشه، «بن» (B) و «فلو» (F) رو تو فاصله‌ی ۱ فرسخی، «کارل» (C) و «اما» (E) رو هم تو فاصله‌ی ۱ فرسخی و «دنی» (D) رو تو فاصله‌ی ۲ فرسخی می‌بینن؛ درحالی‌که اون‌ها، «آنا» رو تو همون فاصله‌ای که واقعا هست، می‌بینن!



بکش ببینیم چی کاره‌ای!

بعضی کارت‌ها (بُشکه، هُلفدون، دینامیت)، علامت‌ها و عددهای کوچیکی روشن هست به‌همراه به علامت (=) و تأثیرشون. بازیکنی که همچین کاردی رو استفاده می‌کنه، باید «بُشکه»، یعنی این‌که کارت بالایی ستون کارت‌ها رو «رو» کنه و به نگاهی به علامت و عدد گوشه‌ی پایین سمت چپش بندازه و بعدهم بسوزوندش! اگه این کارت «رو-شده»، علامت و عددش با کارت بازیکن می‌خوند، اون وقت «کشیدن!» جواب داده و تأثیر کارت، تو بازی اعمال می‌شه (کارتِ «رو-شده» در هر صورت، بدون این‌که هیچ تأثیر دیگه‌ای رو بازی بذاره، می‌سوزه)!



اگه علامت‌ها باهم نخونن، هیچ اتفاقی نمی‌افته: بخشکی، شانسی! اگه به محدوده‌ی عددی، روی کارت بازیکن مشخص شده باشه، رقمِ کارت «رو-شده» باید تو اون محدوده باشه.

بُشکه!



وقتی که هدفِ یه کارت «BANG!» قرار می‌گیرین، «بُشکه» به تون اجازه می‌ده «بُکشین»!
 - اگه یه «♥» بُکشین، گلوله نمی‌خورین و جونِ سالم در می‌برین (دقیقاً انگار که یه کارت «زِپلشکا» بازی کرده باشین)!
 - در غیر این صورت، گلوله رو نوشِ جان می‌کنین!

مثلاً: شما، هدفِ یه کارت «BANG!» هستین! شما، یه «بُشکه» توی صفحه‌تون دارین: این کارت، به شما اجازه می‌ده یه کارت بُکشین و اگه کارتی که کشیدین، «♥» بود، «BANG!» و بی‌اثر کنین! پس کارتِ بالاییِ ستونِ کارت‌ها رو برمی‌گردونین و می‌ذارینش تو دسته‌ی کارت‌های سوخته: این کارت، یه «۴-♥» نه. «بُشکه» مفید واقع شد و تأثیرِ «BANG!» خنثی شد! اگه کارته، کارت «♥» نبود و یه علامت دیگه بود، اون وقت «بُشکه» هیچ تأثیری نمی‌تونست رو بازی بذاره و گلوله رو نوشِ جان می‌کردین! البته شما هنوز هم می‌تونستین از یه کارت «زِپلشکا» برای بی‌اثر کردنِ «BANG!» حریف استفاده کنین!



هَلْفِدُونِی

این کارت و می‌تونین جلوی هر کسی بازی کنین -فاصله شَم مهم نیست! می‌فرستینش آب‌خنک بخوره! اگه خودتون تو «هَلْفِدُونِی» باشین، باید در شروع نوبت‌تون، «بُکشین»!
 - اگه یه «♥» بُکشین، می‌تونین بزینین به چاک: کارت «هَلْفِدُونِی» رو بسوزونین و نوبت‌تونو طبق روال ادامه بدین!
 - اگه علامت دیگه‌ای بُکشین، کارت «هَلْفِدُونِی» رو می‌سوزونین ولی نوبت‌تون سوخت می‌شه!
 وقتی که تو «هَلْفِدُونِی» هستین، کماکان می‌تونین هدفِ یه کارت «BANG!» باشین و کماکان می‌تونین، اگه لازم شد، اقدامات متقابلِ شو (مثلاً با کارت‌های «زِپلشکا» یا «نوشیدنی»!) خارج از نوبت‌تون انجام بدین!
 کارت «هَلْفِدُونِی» رو نمی‌شه برعلیه «کلانتر» بازی کرد! پیش قاضی و معلق بازی؟!



دِینامیت

این کارت و جلوی خودتون بازی می‌کنین: «دِینامیت» یه نوبتِ کامل جلوی روی شما می‌مونه. وقتی که نوبتِ بعدی‌تون شروع می‌شه (و «دِینامیت» کماکان «تو بازی» هست)، قبل از شروع مرحله‌ی اول، باید «بُکشین»!
 - اگه یه «★» بُکشین که عددشَم بین ۲ و ۹ باشه، «دِینامیت» می‌ترکه! کارت «دِینامیت» و بسوزونین و ۳ تا جون‌م از دست بدین!

- در غیر این صورت، «دِینامیت» و بدین به نفرِ سمتِ چپی‌تون (که وقتی نوبت‌ش شد، بکُشه و...!) بازیکن‌ها اون قدر «دِینامیت» و دست به دست می‌کنن تا بالاخره بترکه و ۳ تا «جون» از یه بدبختی بگیره! یا این‌که با دخالتِ یه کارت «تهدیدا!» یا یه «کتِ بالو»، کشیده بشه یا سوزونده بشه! اگه هم‌زمان هم «دِینامیت» و تو بازی دارین، هم «هَلْفِدُونِی» رو، اول باید تکلیف «دِینامیت» و روشن کنین! اگه با یه «دِینامیت» صدمه دیدین یا کلان‌ناکار شدن و رفتنِ دنبالِ زندگی‌تون، افتخارِ حذف کردنِ شما، نصیبِ هیچ‌کدوم از بازیکن‌ها نمی‌شه!



شخصیت‌ها

کیت کارلسون (۴ تا جون داره): تو مرحله اول نوبت‌ش، ۳ تا کارت بالایی ستون کارت‌ها رو چک می‌کنه؛ ۲ تا شو برای خودش برمی‌داره و سومی رو خیلی محترمانه می‌ذاره سر جاش (همون‌طور به پشت)!



بارت کسیدی (۴ تا جون داره): هر وقت که به جون از دست می‌ده، بلافاصله به کارت از ستون کارت‌ها می‌کشه!



دوک خوش‌شانس (۴ تا جون داره): هر وقت لازم بود که «بکشه»، ۲ تا کارت می‌کشه و هرکدوم که خواست، انتخاب می‌کنه! بعدش م هر ۲ تا کارت و می‌سوزونه!



بلک جک (۴ تا جون داره): تو مرحله اول نوبت‌ش، باید کارت دومی رو که می‌کشه، به دیگرن نشون بده! اگه کارته، کارت «♥» یا «♦» بود، می‌تونه به کارت دیگه هم بکشه و دیگه هم لازم نیست به کسی نشون بده!



پیل ریگرت (۳ تا جون داره): همیشه خدا انگار که به «اسب وحشی» تو بازی داره؛ همه‌ی بازیکن‌ها، ایشون و ۱ فرسخ دورتر از فاصله‌ی واقعی شون می‌بینن! اگه به «اسب وحشی» واقعی هم تو بازی داشته باشه، می‌تونه «اسب‌هاش و جفت بندازه (!) و از جفت‌شون استفاده کنه تا فاصله‌ی دیگران و با خودش، ۲ فرسخ افزایش بده!



کالامیتی جنت (۴ تا جون داره): می‌تونه کارت «BANG!» و به جای کارت «زپلشکا!» به کار ببره و برعکس! اگه تو نوبت‌ش از به «زپلشکا!» به‌عنوان به «BANG!» استفاده کنه، دیگه تو اون نوبت نمی‌تونه به «BANG!» بازی کنه (مگه این که به ششول «وُلکانیک» تو بازی داشته باشه)!



پدرو رامیرز (۴ تا جون داره): تو مرحله اول نوبت‌ش، هم می‌تونه کارت اول شو از روی ستون کارت‌ها برداره، هم می‌تونه از روی دسته‌ی کارت‌های سوخته برداره! ولی کارت دومی شو باید -مثل آدم- از ستون کارت‌ها بکشه!



ال گرینگو (۳ تا جون داره): هر وقت که یکی از بازیکن‌ها، «جون» می‌آزش بگیره، از دست همون بازیکن، کارت می‌کشه -به صورت تصادفی و به‌ازای هر جون، ۱ کارت! اگه اون بازیکن، کارتی نداشته باشه، با عرض شرمندگی، «ال گرینگو» بی‌کلاه می‌مونه! یادتون باشه بابت صدمه‌ی وارده از «دینامیت»، نمی‌شه از دست کسی کارت کشید!



رز دولن (۴ تا جون داره): همیشه خدا انگار که به کارت «وسعت دید» داخل بازی داره؛ همه‌ی بازیکن‌ها هر ۱ فرسخ نزدیک‌تر می‌بینن! اگه به کارت «وسعت دید» واقعی هم داخل بازی داشته باشه، می‌تونه از جفت‌شون استفاده کنه و بازیکن‌ها هر ۲ فرسخ نزدیک‌تر از فاصله‌ی واقعی شون ببینن!



جسی جونز (۴ تا جون داره): تو مرحله اول نوبت‌ش، هم می‌تونه اولین کارت‌شو از ستون کارت‌ها بکشه، هم می‌تونه دل‌خواهی از دست یکی از بازیکن‌ها بکشه! بعدش، کارت دومی شو -مثل آدم- از ستون کارت‌ها می‌کشه!



سید کچم (۴ تا جون داره): می‌تونه هر وقت آراکه کرد، ۲ تا کارت از دستش بسوزونه و به جاش، ۱ «جون» بگیره! اگه می‌خواست و امکان‌شم داشت، می‌تونه این کارو هر دفعه، بیش‌تر از یک‌بار انجام بده! ولی یادتون باشه: تعداد «جون»‌های شما نمی‌تونه بیش‌تر از تعداد «جون‌های اولیه» تون بشه!



ژوقدونه! (۴ تا جون داره): این فرانسوی لعنتی همیشه خدا انگار که به «بشکه» تو بازی داره؛ می‌تونه هر وقت که هدف به «BANG!» قرار گرفت، بکشه! و اگه «♥» آورد، جون سالم درمی‌تَره! اگه به «بشکه» واقعی هم تو بازی داشته باشه، می‌تونه از جفت شانس‌هاش برای «کشیدن» و جون سالم به در بُردن استفاده کنه؛ تازه اگه نشد، بعدش باز هم می‌تونه از به کارت «زپلشکا!» استفاده کنه!



اسلَب قاتل (از بستگان دور «صفر قاتل» نه و ۴ تا جون داره): برای بی‌اثر کردن «BANG» می‌که ایشون بازی می‌کنه، به ۲ تا «زپلشک!» نیازه! عملیات «بُشکه» -اگه موفقیت‌آمیز باشه- فقط یه «زپلشک!» محسوب می‌شه!






سَم لاشخور (۴ تا جون داره): هر بازیکنی که ناکار بشه، ایشون همه‌ی کارت‌های دست و همه‌ی کارت‌های «تو صفحه» ی اون خدایاب‌مُرزو برمی‌داره و به «دست» خودش اضافه می‌کنه!

ویلی کوچیکه (۴ تا جون داره): تو نوبت‌ش می‌تونه هر چقدر که عشقش کشید، «BANG» بازی کنه! (بچه‌ست دیگه!)



سوزی لافایت (۴ تا جون داره): به‌محض این‌که دست‌ش از کارت خالی بشه، ۱ کارت از ستون کارت‌ها می‌کشه!

یادتون نره!

- هر کارتی که یه علامت «زپلشک!»  روش باشه، می‌تونه برای خنثی کردن هر کارتی که علامت «BANG»  روشه، به کار بره!
- تو هر نوبت، فقط می‌تونین از یه کارت «BANG» استفاده کنین! ولی می‌تونین از «مُسلسل» که اون‌م علامت «BANG»  روشه - به‌همراه یه «BANG» استفاده کنین!
- نمی‌تونین ۲ تا کارتِ عینِ هم جلوی روی خودتون (تو بازی) داشته باشین!
- فقط یه اسلحه می‌تونین تو بازی داشته باشین ولی همیشه‌ی خدا حدِّ اقل «کُلْت ۴۵» تون و دارین!
- اسلحه‌ها تغییری تو فاصله‌ی شما و رُقبا ایجاد نمی‌کنن؛ فقط بُرد تیراندازی شما رو نشون می‌دن!
- وقتی که فقط ۲ تا بازیکن باقی مونده باشن، «نوشیدنی» دیگه تأثیری تو بازی نمی‌ذاره!
- وقتی که دارین آخرین «جون» تونو از دست می‌دین و ریقِ رحمت و سر می‌کشین، فقط «نوشیدنی» می‌تونه به دادتون برسه؛ «کافه» نمی‌تونه!

یه پیشنهاد



«جسی جونز»
با ۳ تا جون!

برای این‌که هر لحظه بدوینن که چندتا «جون» دارین، می‌تونین از یکی از کارت‌های شخصیت بیرون از بازی، استفاده کنین! کارته رو به‌پشت بذارین و کارت شخصیت خودتون و طوری روش بالا و پایین کنین که گلوله‌های «بیرون‌مونده»، نشون بدن که چندتا «جون» براتون باقی مونده (یه نگاهی به عکس بندازین)! این‌جوری می‌تونین توکن‌های گلوله رو بی‌خیال بشین و «بازی» رو راحت‌تر این‌وَر و اون‌وَر ببرین!

نکته: مرحمت کنین این راهنما رو با لهجه‌ی تگزاسی مطالعه کنین!!
 دم همه‌ی بر و بچه‌هایی که «BANG!» و تست کردن و نظرهای به‌دردبخوری برای بهتر شدنش دادن، گرم! طراح بازی خوش داره رسماً از بر و بچه‌های باشگاه شطرنج «لوییجی والننتینی» تو «چیوتانوکیا» هم به‌خاطر شور و شوق و حمایت همیشگی شون تشکر کنه!



Origins Awards 2003:

- بهترین بازی کارتی سنتی
 - بهترین طراح کارت



Lucca Games 2002:

- بهترین بازیانو ایتالیانو!



BANG!® - Fourth edition
 Copyright ©
 daVinci Editrice S.r.l.
 Via C. Bozza, 8
 06073 Corciano (PG) - Italy

LBMind

@LBMind

www.LBMind.com

اگه سؤال مؤالی داشتین، می‌تونین په سَری به این سایت‌ها و صفحه‌های مجازی بزنین:

حواستون باشه، ایده‌ی این بازی، قانون‌هاش، طرح‌هاش، کارت‌هاش، اسم و لوگوی «BANG!»، جعبه‌ش و خلاصه هر چیز مربوط به این بازی، متعلق به «da Vinci Editrice S.r.l.» و شامل قانون «کیی رایت» می‌شه!

سیستم بازی «BANG!»

سال ۲۰۰۲، په «کلانتر» جدید اومد به شهر...

«BANG!» په بازی کارتی «بزن - بکش» با تیم «بوسترن اسپاگتی» نه؛ پرفروش و جایزه‌گیر! نکته‌های اصلی بازی «BANG!»، این‌ها هستن:



- فاصله‌ی بین بازیکن‌ها، یکی از موارد مهم بازی‌ته!
 - تر کیب متحصربه‌فرد شخصیت‌ها تو هر بازی، باعث می‌شه که بازی، هر دفعه با دفعه‌ی قبل، تفاوت داشته باشه!
 - هدف‌های مختلف و نقش‌های پنهانی هر بازیکن، تو هر بازی، کلی درگیری و غافلگیری ایجاد می‌کن!
 - مکانیزم «بکش ببینیم چی کاره‌ای؟!» و کلی کارت‌های مختلف، عمق خوبی به بازی داده!
- حالا گذشته از همه‌ی این‌ها، په میلیون «کابوی» هیچ‌وقت اشتباه نمی‌کن!

غرب وحشی! داج سیتی (BANG! Dodge City)

په باحال ترکننده (یا همون توسعه‌دهنده)ی محشر برای «BANG!»



این باحال ترکننده، این‌ها رو تو خودش داره:

- شخصیت‌های بیش‌تر با قابلیت‌های خاص‌تر!
- کارت‌های جدید «دور-سبز» با قانون‌های مخصوص به خودشون!
- مکانیزم‌های جدید برای بازی کردن کارت‌ها!
- قانون‌ها و نقش‌های اضافی برای این‌که بشه بازی رو ۸ نفره بازی کرد!
- قانون‌های کامل برای این‌که بشه بازی رو ۳ نفره بازی کرد!