



BANG!®

CAMPIONATO NAZIONALE - REGOLAMENTO DA TORNEO

Il presente documento illustra le regole da torneo di **BANG!**, e si divide in:

- 1. **Regole da torneo**
- 2. **Condotta di gara**
- 3. **L'arbitro**
- 4. **Casistica generale e FAQ**
- 5. **Altro**

Benché sia possibile gestire il torneo senza l'ausilio di un PC, è preferibile che l'arbitro abbia a disposizione un PC e una stampante, nonché l'ultima versione del *BANG! Tournament manager*. Questo documento spiega tutte le procedure del torneo, anche quelle da utilizzare nel caso non si abbia un PC.

1. REGOLE DA TORNEO

In un torneo di **BANG!** si usa solamente il gioco base, senza alcuna espansione.

Il torneo si svolge in due fasi: il girone eliminatorio e la fase finale.

Il girone eliminatorio si gioca in un numero di turni variabile tra 3 e 5, in base al numero dei giocatori, e inizia con la formazione dei vari tavoli di gioco, mediante un abbinamento casuale tra i partecipanti.

Numero di giocatori:	10 – 14	15 – 24	25 o più
Turni di gioco:	3	4	5

Al termine del girone eliminatorio, accedono alla fase finale i migliori quattro giocatori. La fase finale viene disputata a eliminazione diretta con una modalità di gioco diversa, detta "duello", illustrata più avanti.

1.1 IL GIRONE ELIMINATORIO

In base al numero di giocatori vengono creati casualmente i tavoli da gioco, con un numero prefissato di giocatori, come nella tabella che segue (n.b.: sono esclusi i tavoli da 4). Per ogni tavolo, viene preparata la "scheda di gioco": la scheda contiene la lista dei giocatori che giocano allo stesso tavolo, ordinata da 1 a 5, 6 o 7 in base al numero di giocatori, e il risultato della partita che va compilato al termine della stessa.

Esempio. Con 27 giocatori si giocheranno 5 turni. In ogni turno, il numero di tavoli è 5, e i tavoli sono composti da 6, 6, 5, 5 e 5 giocatori.

L'arbitro stampa le schede per tutti i tavoli, fa sedere i giocatori al proprio tavolo e gli consegna la scheda.

(Senza ausilio del PC: l'arbitro sorteggia casualmente i tavoli e gli Sceriffi. È importante che un giocatore non ricopra più di una volta il ruolo di Sceriffo nell'intero torneo. Ad esempio, l'arbitro assegna a ciascun giocatore una carta di un mazzo di carte francesi. Mescola il mazzo, ed estrae le carte corrispondenti agli Sceriffi, sulle quali fa un segno distintivo. Poi estrae i giocatori per i rispettivi tavoli. Nei turni seguenti, toglie dal mazzo le carte contrassegnate prima di estrarre i nuovi Sceriffi e le rimette quando estrae tutti gli altri giocatori ai tavoli.)

I giocatori devono sedersi al tavolo nell'ordine in cui sono stati estratti: il secondo si posiziona a sinistra del primo, ecc. Il giocatore numero "1" per ciascun tavolo è lo Sceriffo; l'arbitro dà a ogni altro giocatore una carta ruolo, coperta, estratta a caso come in una normale partita.



**TABELLA
DEI
TAVOLI**

Numero di Tavoli:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Giocatori:										
10	5	5								
11	6	5								
12	6	6								
13	7	6								
14	7	7								
15	5	5	5							
16	6	5	5							
17	6	6	5							
18	6	6	6							
19	6	6	7							
20	5	5	5	5						
21	6	5	5	5						
22	6	6	5	5						
23	6	6	6	5						
24	6	6	6	6						
25	5	5	5	5	5					
26	6	5	5	5	5					
27	6	6	5	5	5					
28	6	6	6	5	5					
29	6	6	6	6	5					
30	6	6	6	6	6					
31	6	5	5	5	5	5				
32	6	6	5	5	5	5				
33	6	6	6	5	5	5				
34	6	6	6	6	5	5				
35	6	6	6	6	6	5				
36	6	6	6	6	6	6				
37	6	6	5	5	5	5	5			
38	6	6	6	5	5	5	5			
39	6	6	6	6	5	5	5			
40	5	5	5	5	5	5	5	5		
41	6	5	5	5	5	5	5	5		
42	6	6	5	5	5	5	5	5		
43	6	6	6	5	5	5	5	5		
44	6	6	6	6	5	5	5	5		
45	6	6	6	6	6	5	5	5		
46	6	6	6	6	6	6	5	5		
47	6	6	6	6	6	6	6	5		
48	6	6	6	6	6	6	6	6		
49	6	6	6	6	5	5	5	5	5	
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Dopo aver assegnato i ruoli, si procede con l'asta dei personaggi. Ogni giocatore ha a disposizione 2.000 *BANG!-dollari* (\$ in breve) all'inizio del torneo (può guadagnare altri \$ vincendo partite nel corso del torneo).

Lo Sceriffo mischia e scopre a caso tanti personaggi quanti sono i giocatori al tavolo. Poi lo Sceriffo sceglie uno dei personaggi scoperti e fa un'offerta. Per le offerte valgono solo i multipli di 100\$. È consentito puntare zero come offerta iniziale. Il giocatore alla sua sinistra può rilanciare o passare. Se passa è fuori dalla mano, e in seguito non può più rilanciare per avere quel personaggio. Non si può offrire più di quanto si ha.

Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, quel giocatore si aggiudica il personaggio. La cifra pagata viene registrata dallo Sceriffo sulla scheda di gioco.

Si prosegue quindi con il giocatore alla sinistra di chi ha vinto l'ultima asta. Egli sceglie un personaggio fra quelli che restano, fa la sua offerta iniziale, e così via, fino all'assegnazione di tutti i personaggi. Chi ha già vinto un personaggio non può più partecipare a nessuna asta. L'ultimo giocatore ingaggerà il personaggio che resta per 0\$. (Se un giocatore non ha più \$, deve sempre passare durante l'asta; poi prende per 0\$ il personaggio che resta dopo che tutti gli altri hanno scelto. Nel caso in cui più giocatori siano senza \$, ciascuno ne prende uno per 0\$ rispettando l'ordine di gioco.)

Una volta che tutti hanno un personaggio, la partita può iniziare.

Al termine della partita, i giocatori chiamano l'arbitro. L'arbitro, coadiuvato dai giocatori, completa la scheda di gioco inserendo i ruoli dei giocatori, e la condizione che ha determinato la fine della partita.

A ogni giocatore spetta un ammontare di \$, come descritto nelle tabelle delle vincite che seguono. I \$ vinti da ciascun giocatore possono essere usati già dall'asta successiva per acquisire il personaggio. Il punteggio di ogni giocatore è sempre dato dai 2.000\$ iniziali, più la somma dei suoi guadagni meno i soldi spesi durante le aste. I \$ totali di ciascun giocatore sono segreti fino al termine del girone eliminatorio. Ciascun giocatore, su richiesta, può essere informato dall'arbitro solo sul proprio totale.

L'arbitro riporta i risultati nel *BANG! Tournament manager*. Man mano che i dati vengono inseriti, si genera una classifica tra i giocatori. La classifica dei giocatori è segreta: solo l'arbitro la conosce.

TABELLA DELLE VINCITE

Ogni giocatore riceve \$ in base al proprio ruolo e all'esito della partita, come indicato dalle seguenti tabelle.

Vince la Legge

Numero di giocatori:	5	6	7
Sceriffo	1.000\$	1.500\$	1.200\$
Vice in gioco	900\$	1.400\$	1.100\$
Vice eliminato	800\$	1.300\$	1.000\$
Rinnegato eliminato per ultimo, dallo Sceriffo *	600\$	900\$	1.100\$
Rinnegato eliminato non per ultimo	0\$	0\$	0\$
Fuorilegge	0\$	0\$	0\$

* il Rinnegato è arrivato al duello finale contro lo Sceriffo, ma ha perso

Vincono i Fuorilegge

Numero di giocatori:	5	6	7
Fuorilegge in gioco	2.200\$	1.600\$	1.200\$
Fuorilegge eliminato	1.800\$	1.200\$	800\$
Rinnegato in gioco	500\$	600\$	700\$
Rinnegato eliminato	0\$	0\$	0\$
Sceriffo	0\$	0\$	0\$
Vice in gioco	0\$	0\$	0\$
Vice eliminato	100\$	500\$	300\$

Vince il Rinnegato

Numero di giocatori:	5	6	7
Rinnegato	4.000\$	5.000\$	6.000\$
Sceriffo	500\$	600\$	700\$
Vice	0\$	0\$	0\$
Fuorilegge	0\$	0\$	0\$

LE PARTITE SUCCESSIVE

L'arbitro predispone il necessario per il nuovo turno di gioco. Se il numero di giocatori dovesse essere cambiato in seguito a degli abbandoni, il numero di tavoli e la loro composizione deve essere adeguata di conseguenza. (Senza PC: I giocatori vengono riassegnati casualmente a nuovi tavoli.)

IL MECCANISMO "MEZZOGIORNO DI FUOCO"

Ogni partita dovrebbe terminare in un ragionevole lasso di tempo. Perché ciò si verifichi con continuità, trova applicazione il meccanismo denominato "Mezzogiorno di fuoco", illustrato di seguito:

- **tavoli da 5 e da 6 giocatori:** a partire dalla terza volta in cui il mazzo degli scarti viene rimischiato (quindi all'inizio della quarta smazzata), e cominciando con lo Sceriffo, ogni giocatore all'inizio del proprio turno perde un punto vita. Se dopo aver perso il punto vita il giocatore è ancora vivo, allora può giocare il proprio turno regolarmente; altrimenti è fuori dal gioco (n.b.: si può giocare una *Birra* per restare in gioco, se il punto vita che si perde è l'ultimo);
- **tavoli da 7:** come sopra, ma a partire dalla seconda volta in cui il mazzo degli scarti viene rimischiato (quindi all'inizio della terza smazzata).

1.2 LA FASE FINALE

Al termine del girone eliminatorio, l'arbitro rende pubblica la classifica. I quattro giocatori col maggior punteggio finale disputano due duelli semifinali (1° contro 4°, e 2° contro 3°) a eliminazione diretta. I vincitori dei duelli semifinali si sfidano in un duello finale per determinare 1° e 2° posizione.

(Se due o più giocatori sono a pari punteggio al termine del girone eliminatorio, si utilizza il criterio di spareggio detto "sistema Buchholz": si considera la somma dei punteggi degli avversari incontrati nel torneo da tali giocatori. Chi ottiene il valore più alto, si troverà davanti in classifica.)

IL DUELLO

Esistono due diverse modalità per giocare un duello: una "lunga", e una "breve".

L'arbitro individua la modalità che ritiene più opportuna, in ragione del grado di preparazione dei giocatori, e soprattutto del tempo a disposizione.

Modalità lunga

I ruoli non servono. L'arbitro prende tutti i 16 personaggi, e ne toglie dal gioco 6, a caso; poi dispone sul tavolo i 10 rimasti, a faccia in su.

Chi tra i due duellanti si è piazzato meglio nel girone eliminatorio decide, visti i personaggi, se scegliere per primo o iniziare la partita (se decide di scegliere per primo, sarà l'altro giocatore a iniziare la partita). Chi sceglie per primo prende un personaggio; l'avversario sceglierà poi il suo primo personaggio tra i nove rimasti, e così via: si prosegue di seguito alternativamente sino alla scelta di cinque personaggi a testa.

Ogni giocatore dispone i propri cinque personaggi a faccia in giù in una pila nell'ordine che preferisce. L'ordine non può essere successivamente modificato. Ciascun giocatore rivela i primi due personaggi della propria pila, e sceglie quale porre in "prima linea" (vicino al centro del tavolo) e quale in "retroguardia" (più vicino a se stesso). I restanti tre personaggi nella pila di ciascun giocatore (detti "rinforzi") sono pronti a entrare in gioco in "retroguardia" non appena viene eliminato uno dei propri due personaggi in gioco.

Il giocatore parte con il numero di carte a cui ha diritto il personaggio in "prima linea".

Lo scopo del duello è eliminare tutti i personaggi dell'avversario. Il gioco si svolge secondo le normali regole con le seguenti modifiche:

- all'inizio del proprio turno, dopo aver risolto l'eventuale *Prigione e/o Dinamite*, ma prima di pescare, il giocatore sceglie fra i suoi due personaggi in gioco quale porre in prima linea e quale in retroguardia;
- durante il proprio turno il giocatore può usare solo l'abilità del personaggio che sta in prima linea. L'abilità del personaggio in retroguardia è ignorata. Tuttavia, se il personaggio in retroguardia è bersaglio di una carta (*BANG!*, *Indiani!*, *Gatling*, *Duello*, ecc.), il giocatore acquista momentaneamente l'abilità del personaggio bersaglio, per il tempo necessario a reagire;

- le carte che richiedono un bersaglio possono essere indirizzate a uno qualsiasi dei personaggi avversari, purché il bersaglio sia valido (es.: per un **BANG!** deve essere a distanza raggiungibile);
- le carte blu si possono giocare su uno qualsiasi dei propri personaggi in gioco (fatta eccezione per la *Prigione* che va sull'avversario) e vengono scartate all'eliminazione del personaggio stesso;
- quando un personaggio è eliminato, il giocatore continua a giocare con l'altro e fa entrare in retroguardia il primo "rinforzo" dalla propria pila. Esistono due casi: 1) se è eliminato il personaggio in retroguardia, il rinforzo entra al suo posto direttamente; 2) se è eliminato il personaggio in prima linea, il personaggio in retroguardia passa in prima linea, e il rinforzo entra in retroguardia;
- la distanza tra i personaggi in prima linea è 1. La distanza tra il personaggio in prima linea e quello in retroguardia dell'avversario è 2. A questo si sommano e/o sottraggono i modificatori dovuti alle carte;
- le carte che influenzano più giocatori (es. *Indiani!*, *Gatling*, ecc.) si risolvono partendo dal personaggio dell'avversario più vicino, poi tocca al proprio personaggio in retroguardia, e infine al personaggio dell'avversario più lontano;
- *Emporio*: si pescano tante carte quanti sono i personaggi in vita (esclusi i rinforzi!); il giocatore di turno sceglie per primo, poi l'avversario, poi di nuovo il giocatore di turno, e infine l'avversario prende l'ultima carta rimasta;
- *Prigione*: il giocatore che la gioca decide su quale personaggio avversario; se il giocatore "estraendo" non esce di prigione, deve spostare (o tenere, a seconda dei casi) il personaggio in prigione in retroguardia. Al turno successivo potrà di nuovo decidere come posizionare i propri personaggi. I personaggi che devono saltare il turno a causa della *Prigione* non possono essere messi in prima linea;
- *Dinamite*: il giocatore che la gioca la mette di fianco a uno dei propri due personaggi, a scelta. Se la *Dinamite* al turno successivo non scoppia, la dà al giocatore avversario, il quale deciderà su quale dei suoi personaggi piazzarla, e così via;
- *Cat Balou* e *Panico!* possono essere usati sui entrambi i propri personaggi.

Dal momento che lo scopo del duello è eliminare tutti personaggi avversari, se a un giocatore vengono eliminati 4 dei propri 5 personaggi, egli continua a giocare con l'ultimo personaggio rimasto, finché non viene eliminato anch'esso, o riesce a eliminare tutti i personaggi avversari.

Modalità breve

I ruoli non servono. L'arbitro prepara il mazzo di gioco: egli rimuove tutte le carte *Prigione* e *Wells Fargo*. Poi mischia i 16 personaggi e dà una pila fatta di 8 personaggi scelti a caso, a ciascun giocatore, a faccia in giù. Ciascuno gira il personaggio in cima alla propria pila e inizia il gioco con quello.

Lo scopo del gioco è eliminare 5 personaggi avversari uno dopo l'altro, con almeno uno scarto di 2, oppure eliminarli tutti. Nel caso che i giocatori pareggino 4 personaggi eliminati pari, si dovrà pertanto arrivare al 6; sul 5 pari al 7, sul 6 pari all'8. Oltre l'ottavo non si può andare.

Il gioco si svolge secondo le normali regole con la seguente modifica: la *Birra* non vale per recuperare un punto vita, ma come *jolly* per una delle seguenti 4 carte: **BANG!**, *Mancato!*, *Panico!* o *Cat Balou*.

Quando un personaggio è eliminato, il giocatore rivela il seguente dalla propria pila, e continua con quello. Se il precedente ha subito più ferite dei punti vita che aveva, i danni in più si registrano sul personaggio che segue.

PREMIO PER I PRIMI CLASSIFICATI

Ai primi quattro classificati del torneo va un premio in \$ così definito:

Numero di turni:	3	4	5
Primo classificato	2.400\$	3.200\$	4.000\$
Secondo classificato	1.200\$	1.600\$	2.000\$
Terzo e quarto classificati	600\$	800\$	1.000\$

Attenzione. La classifica dei primi quattro è sempre determinata dall'esito dei duelli finali, indipendentemente dai dollari guadagnati.

1.3 ABBANDONO

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento, comunicandolo all'arbitro. Quel giocatore non può più rientrare in gioco nello stesso torneo. Se l'abbandono avviene durante una partita, il giocatore scarta la propria mano, e il personaggio perde l'abilità. Il personaggio resta in gioco in modo passivo:

- esegue eventuali controlli su *Prigione* e *Dinamite*, ma salta sempre il proprio turno;
- viene considerato nel calcolo della distanza, ed è un bersaglio valido per *BANG!*, ecc. fino a che non viene eliminato;
- non può pescare né giocare nessuna carta, né può usare carte in gioco di fronte a sé;
- se viene eliminato, si seguono le normali regole (se era un fuorilegge si ha diritto alla ricompensa, se era un vice ed è eliminato dallo sceriffo quest'ultimo scarta tutto, ecc.);
- il giocatore guadagna normalmente \$ a fine partita in base al proprio ruolo e al risultato, poi esce definitivamente dal torneo.

Se l'abbandono avviene tra due turni del girone eliminatorio o è avvenuto durante la partita, l'arbitro lo contrassegna come "ritirato". I giocatori ritirati non disputano altre partite, e non sono presi in considerazione nel sorteggio dei nuovi tavoli.

Se l'abbandono avviene prima di o durante un duello, l'avversario vince.

Casi particolari:

Saloon: il personaggio guadagna il punto vita.

Emporio: al turno del personaggio si seleziona a caso una delle carte rimaste, che viene scartata.

BANG!, *Indiani!*, *Duello*, *Gatling*, ecc.: il personaggio non reagisce, non potendo, e non avendo comunque carte in mano.

Barile: il personaggio non estrae, non potendo usare carte di fronte a sé.

2. CONDOTTA DI GARA

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare tutte le decisioni dell'arbitro e a comportarsi in maniera sportiva, rispettosa, leale ed educata in ogni momento.

L'imbroglione o una condotta non appropriata non sono tollerabili.

Imbrogliare o tenere una condotta non appropriata include le seguenti azioni, ma non è limitata a:

- mostrare la propria carta ruolo;
- guardare le carte in mano a un avversario;
- dare false informazioni di gioco (numero di pallottole possedute, ecc.);
- chiedere o ricevere consigli da persone esterne alla partita;
- accordarsi su come far terminare la partita;
- barare;
- giocare volutamente in modo troppo lento;
- mentire all'arbitro;
- contestare le decisioni dell'arbitro;
- dire parolacce o bestemmie;
- provocare o offendere gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori;
- intimidire o minacciare gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori;

Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia violando le regole, o stia tenendo una condotta di gara non appropriata.

3. L'ARBITRO

L'arbitro non può prendere parte come giocatore al torneo che sta arbitrando.

L'arbitro è tenuto a conoscere bene il regolamento di **BANG!**, le FAQ e il regolamento da torneo in vigore, e ha il dovere di applicare le regole in modo equo per assicurare uno svolgimento regolare della competizione. Egli deve agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o dei regolamenti normativi) che nota, o che sia portata alla sua attenzione. Deve inoltre assumere decisioni in merito a casi particolari non espressamente previsti dal regolamento. L'arbitro deve tenere nascosti ai giocatori i \$ disponibili degli avversari; ogni giocatore può essere informato dall'arbitro solo sul proprio totale.

L'arbitro garantisce il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, vigila sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori.

L'imbroglio o una condotta non appropriata non sono tollerabili. Imbrogliare o tenere una condotta non appropriata include le seguenti azioni, ma non è limitata ad esse:

- mostrare la propria carta ruolo durante il gioco;
- guardare le carte in mano a un avversario;
- dare false informazioni di gioco (numero di pallottole possedute, ecc.);
- ricevere consigli da persone esterne alla partita;
- accordarsi su come far terminare la partita;
- barare;
- giocare volutamente in modo troppo lento;
- mentire all'arbitro;
- contestare le decisioni dell'arbitro;
- dire parolacce o bestemmie;
- provocare o offendere gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori;
- intimidire o minacciare gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori;

Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia violando le regole, o stia tenendo una condotta di gara non appropriata.

L'arbitro può chiedere all'organizzatore di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo.

All'arbitro spetta la decisione finale su tutte le scelte arbitrali.

Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.

PENALITA'

Chiunque dovesse tenere una condotta di gara non appropriata può subire una penalità a discrezione dell'arbitro, in base alla volontarietà e gravità di tale comportamento.

Le penalità sono di due tipi:

1. *Ammonizione*: ha lo scopo di avvisare il giocatore che la sua condotta di gioco non è appropriata; se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo, viene automaticamente espulso;
2. *Espulsione*: in questo caso, il giocatore viene direttamente escluso dal torneo. Ci si comporta come nel caso di un abbandono.

La valutazione della gravità di eventuali infrazioni commesse e la conseguente penalità da applicare è a totale e inappellabile discrezione dell'arbitro.

L'arbitro è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo ed è inoltre tenuto a comunicare a dV Giochi i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, con relativa motivazione, affinché sia possibile, se necessario, escludere tali giocatori da altri tornei in futuro.

4. CASISTICA GENERALE E FAQ

- Non si può mai mostrare il proprio ruolo. Quando succede per errore, la partita continua, ma se viene fatto di proposito è considerata un'infrazione grave.
- Non è vietato parlare apertamente del proprio ruolo; il bluff è altrettanto consentito.
- Non è possibile scartare una carta se le carte in mano non superano il limite alla fine del turno.
- Non è obbligatorio giocare una carta se lo si ritiene non opportuno (ad es. non è obbligatorio giocare un *Mancato!* in risposta ad un *BANG!* se non lo si ritiene opportuno).
- Si possono usare *Panico!* e *Cat Balou* su se stessi (nei duelli in modalità lunga anche sul personaggio in retroguardia: per il *Panico!* deve rimanere a distanza 1).
- Un giocatore con due punti vita a cui scoppia la *Dinamite* può giocare due *Birre* e rimanere in vita con un solo punto (2 punti vita di partenza – 3 della *Dinamite* + 2 *Birre* = 1).
- Non si può giocare un *Mancato!* per evitare di perdere il punto vita a causa della regola *Mezzogiorno di fuoco*.
- Se un giocatore è in *Prigione* tutte le sue carte in gioco hanno comunque effetto. Continua a beneficiare degli effetti di *Barile* e *Mustang*, ad esempio. Si resta in *Prigione* solo se non si "estrae" cuori all'inizio del turno, altrimenti il giocatore gioca il proprio turno normalmente. Se non "estrae" cuori, salta il turno, ma al prossimo turno il giocatore gioca normalmente (a meno che non sia giocata contro di lui una nuova *Prigione*, nel qual caso l'"estrarre" va fatto di nuovo). Prima e dopo di ciò, il giocatore è libero, efficiente e con tutto il suo armamentario pronto. Quando si "estrae" per la *Prigione*, la carta estratta va scartata assieme alla *Prigione* (e sotto di questa) indipendentemente dall'esito.
- Le abilità dei personaggi devono attendere che si completi l'effetto della carta giocata per attivarsi.
- Si può giocare una *Birra* anche se si è al massimo dei punti vita o se sono rimasti in gioco solo 2 giocatori: la *Birra* in questi casi non ha effetto.
- Non si può giocare dalla mano una carta blu identica a una già in gioco di fronte a sé, ma la si può eventualmente scartare a fine turno se si eccede il limite di carte in mano.
- Il giocatore sceglie l'ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti quando è eliminato o quando scarta più di una carta nel suo turno.
- Il mazzo degli scarti viene rimescolato quando un giocatore deve pescare una carta del mazzo e lo stesso è terminato. Quando si rimescola il mazzo degli scarti, viene inclusa anche l'ultima carta giocata. Ad esempio:
 - Pedro Ramirez deve pescare e il mazzo è terminato. In questa situazione non ci sono carte nel mazzo, ma ce ne sono nella pila degli scarti. Pedro può pescare la prima carta dagli scarti, poi si rimescola il mazzo degli scarti, e poi pesca la seconda carta dal mazzo; oppure si può rimescolare il mazzo degli scarti e quindi Pedro pesca le prime due carte dal mazzo appena rimescolato; la scelta tocca a Pedro;
 - c'è una sola carta nel mazzo e un giocatore gioca *Diligenza*. Il giocatore pesca la prima carta, quindi il mazzo degli scarti viene rimescolato (inclusa la *Diligenza* giocata), poi pesca la seconda carta.

Personaggi

- ♣ **Bart Cassidy:** se viene ferito dalla *Dinamite* e sopravvive, pesca una carta per ciascun punto vita perso.
- ♣ **El Gringo:** se viene ferito da **Suzy Lafayette** con la di lei ultima carta, si attivano entrambe le abilità in quest'ordine: **Suzy Lafayette** pesca una carta, poi **El Gringo** gliela pesca perché da lei ferito, successivamente **Suzy Lafayette** pesca un'altra carta.
- ♣ **Jourdonnais:** se possiede una carta *Barile* in gioco, può estrarre una seconda volta per lo stesso *BANG!*
- ♣ **Sid Ketchum:** non può scartare due carte per recuperare un punto vita durante la risoluzione dell'effetto di un'altra carta. Può recuperare l'ultimo punto vita anche nel turno di un avversario, come con la *Birra*.
- ♣ **Suzy Lafayette:** se gioca un *Emporio* come sua ultima carta, attende che l'*Emporio* completi il suo effetto e dopo, avendo pescato con esso una carta, non pesca perché non è senza carte: ne ha una (non "fa in tempo" ad attivare l'abilità). Se finisce le carte durante un *Duello*, deve attendere che l'effetto del *Duello* termini prima di pescare. Se subisce un *BANG!* da **Slab the Killer** e ha in mano una sola carta *Mancato!*, può giocarla e pescare immediatamente un'altra carta: nel caso fosse un altro *Mancato!*, il colpo subito non avrebbe effetto (anche altri personaggi possono scartare l'unico *Mancato!* che hanno, se vogliono, contro Slab, ma non pescano una carta come Suzy).
- ♣ **Vulture Sam:** se uccide un Vice da Sceriffo, perde tutte le carte, comprese quelle che prende con l'abilità speciale.

5. ALTRO

Il presente documento annulla e sostituisce ogni versione precedente. dV Giochi si riserva il diritto di modificare qualsiasi documento relativo ai tornei senza preavviso. È compito degli organizzatori e dei giocatori essere informati sulle norme e regole vigenti.

Copia integrale del presente documento in corso di validità deve essere sempre tenuta a disposizione di tutti i giocatori in occasione di ogni torneo ufficiale.



Campionato nazionale 2011 – Regolamento da torneo

Versione 1.2, aggiornata al 11/02/2011.

Copyright © MMXI daVinci Editrice S.r.l.

Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a: Giancarlo Roberto, Stefano Bazzi, Roberto Coia e Fabio Lamacchia.

