



F.A.Q. Domande & Risposte



D01. Si possono giocare carte come Whisky, Tequila e Borraccia fuori turno se sto perdendo il mio ultimo punto vita?

R. No. Sebbene queste carte riportino tutte il simbolo "recupera un punto vita", solo le carte Birra, da regolamento, possono essere usate fuori turno.

D02. Posso usare l'abilità del Barile in risposta a Pugno, Pugnale, Springfield, Fucile da Caccia, Howitzer, Pepperbox, Derringer?

R. Sì. In generale, il Barile funziona contro tutte le carte che riportano il simbolo di un BANG!.

D03. Se Vera Custer ha copiato l'abilità di Vulture Sam ed un giocatore viene eliminato, chi prende le sue carte?

R. Le carte del giocatore eliminato vanno divise fra i due. Chi fra Vera Custer e Vulture Sam è più vicino (in ordine di giro) a quello eliminato pesca una carta, dalla mano a caso o in gioco, poi tocca all'altro, e così via finché tutte le carte del giocatore eliminato non sono state prese.

D04. Se Slab the Killer usa una carta Pugno, Pugnale, Springfield, Fucile da Caccia, Howitzer, Pepperbox, Derringer, quante carte Mancato! servono per evitare di subire una ferita?

R. Una solamente. L'abilità di Slab the Killer si applica solo alle carte BANG!.

D05. Si possono tenere contemporaneamente in gioco Riparo e Mustang, oppure Mirino (o Appaloosa) e Binocolo (o Silver), o qualsiasi combinazione di queste carte?

R. Sì. Hanno tutte un nome diverso, quindi non c'è nessuna limitazione.

D06. Cosa succede se ci sono due Dinamite in gioco e sono rimasti solo due giocatori ancora vivi?

R. Da regolamento, la Dinamite deve essere passata al primo giocatore che non ne abbia già una. Quindi, se la Dinamite non esplose, essa rimane al giocatore che l'ha in gioco, dato che l'altro ne ha già un'altra.

D07. Posso mettere due Placca di Ferro in gioco?

R. No: in generale, non si possono avere davanti due carte con lo stesso nome, siano esse blu o verdi.

D08. Si possono usare le carte Tequila, Whisky, Borraccia quando sono rimasti solo due giocatori?

R. Sì, non sono carte Birra. Tuttavia, non si possono usare fuori turno per evitare di essere eliminati.

D09. A quanti punti vita rimane Tequila Joe se viene eliminato ma ha una Birra in mano?

R. Se subisce un solo punto vita, torna a 2 punti vita. Se esplose a causa della Dinamite, invece, si deve fare la somma algebrica dei punti persi e di quelli guadagnati. Per esempio, se era ad 1 punto vita ed esplose la Dinamite, andrebbe a -2 punti vita, quindi gli servono 2 Birra per rimanere vivo (ed andrebbe a $-2 + 4 = 2$ punti vita).

D10. L'abilità di Apache Kid impedisce agli avversari di giocare un Mancato! di Quadri contro un suo BANG?

R. No. L'abilità di Apache Kid si applica solo alle carte giocate dagli avversari contro di lui, quindi nel turno degli avversari. Tipicamente, questo lo rende immune a quasi la metà delle carte BANG!, a tutti gli Indiani!, al Conestoga e a qualche Cat Balou e Panico! giocati contro di lui. Le altre carte (Emporio, Riparo, le armi eccetera) non sono influenzate dall'abilità di Apache Kid.

D11. Come funzionano le carte Conestoga e Rag Time?

R. Basta interpretare i simboli: entrambe permettono di pescare una carta (dalla mano o in gioco) ad un giocatore qualsiasi, indipendentemente dalla distanza.

D12. Quale distanza può raggiungere Doc Holyday quando usa la sua abilità?

R. Una distanza raggiungibile.

HIGH NOON

D13. Quante carte pesca Bill Noface con 2 punti vita e la Sete o Il Treno in gioco?

R. Bill Noface pesca 1 carta più 1 carta per ogni ferita. Se non è Sceriffo, con 2 punti vita ha subito 2 ferite, quindi normalmente dovrebbe pescare 3 carte. Quindi con la Sete ne pesca 2, con il Treno 4. Se è Sceriffo, con 2 punti vita ha subito evidentemente una ferita in più dato che partiva da 5 punti vita, quindi pesca 3 carte con la Sete e 5 con il Treno.

D14. Con quante carte rientrano in gioco come fantasmi Bill Noface e Pixie Pete quando c'è la Città Fantasma?

R. Entrambi rientrano in gioco senza carte in mano, poi Bill Noface ne pesca 5 e Pixie Pete 3.

D15. Come si applica l'abilità di Greg Digger e Herb Hunter quanto un fantasma lascia il gioco in seguito alla Città Fantasma?

R. Ogni volta che un fantasma lascia il gioco, Greg Digger recupera 2 punti vita e Herb Hunter pesca 2 carte dal mazzo.

D16. Durante il turno da fantasma concesso dalla Città Fantasma, Chuck Wengam può usare la sua abilità?

R. Normalmente no, dato che i fantasmi entrano in gioco con zero punti vita. Tuttavia, se Chuck Wengam recupera uno o più punti vita (per esempio grazie a Birra o Whisky) può usare la sua abilità.



BANG! DODGE CITY: F.A.Q.
© MMXVI daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgiochi.com

