



## F.A.Q. Domande & Risposte



**D01 Si può usare un Saloon mentre è in gioco Il Reverendo?**

R. Sì: come sempre, il Saloon non è una carta Birra.

**D02. Quando al centro del tavolo c'è Il Sermone, il giocatore di turno può usare carte BANG! nel Duello?**

R. No. Il giocatore di turno non può usare carte BANG! nel suo turno se c'è il Sermone in gioco. Ciò significa che se il giocatore sfidato a Duello risponde con un BANG! il giocatore di turno perderà automaticamente un punto vita.

**D03. Quando al centro del tavolo c'è la Corsa all'oro, lo spostamento della Dinamite nonché il verso in cui si pescano le carte con l'Emporio resta orario?**

R. Sì. Il testo della carta è esplicito in proposito.

**D04. Con I Dalton i giocatori possono scartare una Prigione o la Dinamite davanti a sé?**

R. Sì.

**D05. Con Il Sermone Calamity Janet può giocare delle carte Mancato! come carte BANG!?**

R. No. Quando Calamity Janet usa le carte Mancato! come BANG!, queste sono considerate a tutti gli effetti come carte BANG!.

**D06. Come si comporta Kit Carlson quando in gioco c'è Il Treno oppure la Sete?**

R. Con la Sete guarda tre carte ma ne pesca solo una: ripone sul mazzo le due carte avanzate, nello stesso ordine in cui le aveva pescate. Con Il Treno non fa altro che prendere le prime tre carte.

**D07. Cosa succede se lo Sceriffo viene eliminato da un fantasma mentre è in gioco la Città Fantasma?**

R. Come indicato sulla carta, ogni personaggio eliminato che rientra in gioco vi resta fino alla fine del proprio turno: quindi, se la partita termina durante il suo turno, il fantasma stesso conta anche ai fini delle condizioni di vittoria. Pertanto, se il fantasma è un Fuorilegge o un Vice, vincono i Fuorilegge perché c'è almeno una persona in gioco (il fantasma stesso) oltre all'eventuale Rinnegato. Se il fantasma è il Rinnegato, questi vince se dopo aver eliminato lo Sceriffo non c'è nessun altro personaggio in gioco; altrimenti vincono i Fuorilegge.

**D08. Come si svolge il turno di un fantasma mentre è in gioco la Città Fantasma?**

R. Il fantasma pesca 3 carte, gioca quante carte vuole, e quindi scarta tutte le carte che gli sono rimaste in mano... che infatti sono tutte in eccesso rispetto ai punti vita che non ha! Alla fine del proprio turno il personaggio è eliminato di nuovo, quindi le carte che ha in tavola davanti a sé vengono date a Vulture Sam, se è in gioco, altrimenti si scartano come di consueto quando un personaggio è eliminato.

**D09. Nella Città Fantasma, i fantasmi possono usare le loro abilità speciali durante la loro fase 1, quando cioè devono pescare 3 carte invece di 2?**

R. Sì. Ad esempio, Pedro Ramirez può pescare la prima carta dagli scarti.

**D10. Quando al centro del tavolo ci sono le Manette, chi risponde agli attacchi del giocatore di turno è libero di giocare carte di altri semi?**

R. Sì.

**D11. Ai fini della Nuova Identità, il secondo personaggio di ciascun giocatore è noto fin dall'inizio?**

R. Sì. La carta personaggio viene pescata tra le rimanenti dopo la distribuzione iniziale, mostrata scoperta a tutti e quindi girata coperta a mostrare i proiettili. Notate che, come scritto sul testo della Nuova Identità stessa, si ha diritto a guardare nuovamente il personaggio coperto prima di scegliere se cambiare personaggio o no.

#### **DALLE FAQ DI DODGE CITY/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! HIGH NOON: F.A.Q.  
© MMX daVinci Editrice S.r.l.  
[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)

