



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

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

Nel girone eliminatorio di un torneo di **BANG!** si usano soltanto i regolamenti del gioco base. Nella fase finale si usano le regole speciali della *Modalità duello* o le regole del gioco *BANG! the Duel*. Previo approvazione dell'editore e comunicazione ai partecipanti, nel girone eliminatorio e nella fase finale in *Modalità duello* è possibile aggiungere ai personaggi del gioco base quelli dell'espansione *BANG! Dodge City*.

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, che si sfidano a eliminazione diretta uno contro uno.

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

All'inizio del torneo ogni giocatore ha a disposizione 2.000 *BANG!*-dollari (\$ in breve); può guadagnare altri \$ vincendo partite nel corso del torneo.

A questo punto si procede con l'asta dei personaggi.

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 10\$. 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.)

L'organizzatore può decidere di rimuovere la fase di asta dei personaggi, per ridurre la durata del torneo (vedi 1.3, *Deroghe*). L'arbitro mischia e scopre a caso, per ciascun giocatore, due personaggi; ogni giocatore ne sceglie uno. I restanti personaggi vengono scartati.

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	1.200\$	1.500\$	1.200\$
Vice	1.200\$	1.500\$	1.200\$
Rinnegato eliminato per ultimo, dallo Sceriffo *	500\$	500\$	500\$
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	1.800\$	1.600\$	1.400\$
Rinnegato	0\$	0\$	0\$
Sceriffo	0\$	0\$	0\$
Vice	0\$	0\$	0\$

Vince il Rinnegato

Numero di giocatori:	5	6	7
Rinnegato	4.000\$	4.500\$	5.000\$
Sceriffo	0\$	0\$	0\$
Vice	0\$	0\$	0\$
Fuorilegge	0\$	0\$	0\$

LE PARTITE SUGGESIVE

L'arbitro predispone il necessario per il nuovo turno di gioco.

Il *BANG! Tournament manager* assegna le nuove posizioni ai tavoli in modo casuale, nel rispetto di due vincoli: nessun giocatore può ricoprire il ruolo di Sceriffo più di una volta nella partita e, se possibile, a nessun giocatore deve essere assegnata l'ultima posizione al tavolo più di una volta nella partita. 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 ausilio del PC: i giocatori vengono assegnati casualmente a nuovi tavoli. L'estrazione delle posizioni ai tavoli da gioco è obbligatoria a ogni nuovo turno.)

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 dal giocatore dopo 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).

L2 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 Marogi": si considera la media della somma dei punteggi degli avversari incontrati nel torneo da tali giocatori. Chi ottiene il valore più alto, si troverà davanti in classifica. In caso di ulteriore parità, si considera il numero di vittorie per ciascuno dei giocatori coinvolti nello spareggio. Infine, se la situazione di parità non è stata risolta, il programma sorteggia casualmente il giocatore più avanti in classifica.

(Senza ausilio del PC: l'arbitro sorteggia casualmente il giocatore che occuperà il posto più alto in classifica).

IL DUELLO

I duelli possono svolgersi con le carte del gioco base, in *Modalità duello*, oppure con la carte del gioco *BANG! The Duel*.

Modalità duello con carte di BANG! Si utilizza una selezione casuale di personaggi tra quelli indicati nella seguente tabella:

Dal gioco base	Da BANG! Dodge City (facoltativo)
Jourdonnis	Belle Star
Black Jack	Bill Noface
Slab The Killer	Chuck Wengam
El Gringo	Doc Holyday
Willy The Kid	Herb Hunter
Rose Doolan	Molly Stark
Bart Cassidy	Apache Kid
Pedro Ramirez	Vera Custer
Lucky Duke	
Vulture Sam	
Calamity Janet	
Kit Carlson	

L'organizzatore che decide di inserire i personaggi dell'espansione *BANG! Dodge City*, deve darne preventiva comunicazione all'editore e ai partecipanti del torneo, pena la non omologazione dello stesso.

I ruoli non servono. L'arbitro prende a caso 10 personaggi tra quelli indicati nella tabella e li dispone sul tavolo, 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.

L'arbitro imposta un orologio per scacchi a 30 minuti per ciascun giocatore (nei comuni smartphone è possibile scaricare gratuitamente l'applicazione Orologio da scacchi – *Chess Clock*).

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;
- *Birra*: l'effetto non è "recupera 1 punto vita" ma "pesca una carta". La *Birra* non può essere usata fuori dal proprio turno.
- *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 su 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.

Se il tempo a disposizione del giocatore termina, la partita si conclude e vince l'avversario.

Duello con carte di BANG! The Duel. L'arbitro sorteggia il giocatore a cui sarà assegnato il ruolo della Legge e di conseguenza quello a cui sarà assegnato il ruolo di Fuorilegge. L'arbitro distribuisce casualmente 6 personaggi a ciascun giocatore. Ognuno ne sceglie 4 e scarta in segreto i restanti due. Ogni giocatore sceglie i due personaggi con i quali iniziare, e decide quale dei due sarà il personaggio attivo all'inizio della partita.

L'arbitro imposta un orologio per scacchi a 30 minuti per ciascun giocatore (nei comuni smartphone è possibile scaricare gratuitamente l'applicazione Orologio da scacchi – *Chess Clock*). Ogni giocatore, al suo turno, avvia il timer e lo interrompe nel momento in cui il suo turno è concluso. Se per cause esterne il turno del giocatore viene interrotto, il giocatore mette il timer in pausa fino alla ripresa della partita.

Quando un personaggio viene eliminato dal gioco, il timer del giocatore viene messo in pausa. Il giocatore può scegliere con quale tra i personaggi della riserva rimpiazzarlo.

Se il tempo a disposizione del giocatore termina, la partita si conclude e vince l'avversario.

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 DEROGHE

In specifiche circostanze è possibile apportare modifiche al regolamento da torneo, al fine di limitarne la durata e di garantire un'esperienza di gioco il più possibile agevole e piacevole per i giocatori. Le variazioni consentite sono:

- variazione del numero di turni di gioco
- imposizione di limiti di durata al torneo, tramite il sistema del Mezzogiorno di fuoco. Il limite di tempo non può mai essere inferiore a 30 minuti.
- Imposizione di limiti di durata ai duelli, impostando il timer a 25 minuti per giocatore.

Per queste deroghe è necessaria l'approvazione preventiva dell'editore e la comunicazione ai giocatori prima dell'inizio del torneo. Le variazioni non preventivamente comunicate all'editore e ai partecipanti del torneo comportano la non omologazione del torneo stesso.

- Riduzione del numero di personaggi a duello (4 invece di 5 in *Modalità duello*, 3 su 5 invece di 4 su 6 con BANG! The Duel)
- Rimozione delle aste e scelta casuale tra due personaggi (vedi 1.1, *Il girone eliminatorio*)

Per questa deroga non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti essere informati delle variazioni prima dell'avvio del torneo. In casi eccezionali, per sopravvenuti problemi di tempo, l'organizzatore può mettere in atto le sopraindicate modifiche mentre il torneo è in corso, previo consenso unanime dei partecipanti.

- Accesso dei primi 8 giocatori alla Fase Finale - solo per tornei con più di 18 partecipanti

Per questa deroga non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti essere informati della variazione prima dell'avvio del torneo.

L'organizzatore può decidere di non utilizzare l'orologio per scacchi, rimuovendo la limitazione a 30 minuti di tempo per giocatore.

Per questa deroga non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti essere informati della variazione prima dell'avvio del torneo.

1.4 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 fuorigioco 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'imbroglio 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;
- manomettere il timer o ritardarne intenzionalmente l'avvio;
- 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 e i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, dandone pronta comunicazione all'editore.

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 (in *Modalità duello* 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.
- I giocatori eliminati possono restare al tavolo e assistere alla fine della partita, ma senza vedere i ruoli ancora nascosti, né parlare durante il gioco, né fare segni di alcun tipo. Se un giocatore eliminato disturba gli altri, può essere immediatamente allontanato dall'arbitro. Se un giocatore eliminato tenta di comunicare informazioni sulle carte uscite o non uscite o sui Ruoli o sulla condotta da tenere, va allontanato dal tavolo e, a giudizio dell'arbitro, può essere sanzionato con una penalità (vedi 3., *L'arbitro*).
- Quando un giocatore gioca per errore una carta in modo non legale (per es. *Bang!* o *Panico!* su un avversario a distanza non raggiungibile), la carta è "bruciata" e va scartata. Il giocatore non può comunque trarre beneficio da questa azione. Ad esempio, se

un giocatore che controlla Suzy Lafayette sbaglia a giocare una carta, non può pescarne un'altra in sostituzione anche se è rimasto senza carte in mano. Qualora l'errore sia ritenuto volontario a insindacabile giudizio dell'arbitro, è ritenuto condotta antisportiva con tutte le conseguenze del caso.

- Nel caso vengano eliminati più giocatori da una singola carta o effetto, si attende l'eliminazione di tutti (cioè il completamento dell'ultimo effetto giocato) prima di verificare le condizioni di vittoria (per esempio, se un Rinnegato con un *Indiani* o *Gatling* elimina tutti gli altri giocatori in gioco, vince la partita, indipendentemente dall'ordine di giro).

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*. L'abilità di Sid Ketchum si intende utilizzabile non in qualunque momento in senso lato, ma in qualunque momento in cui potrebbe legalmente giocare una *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.

Personaggi di BANG! in Modalità duello

- ♣ **Bart Cassidy:** se perde l'ultimo punto vita non pesca la carta. La sua abilità vale anche in retroguardia. Prima di pescare grazie alla sua abilità, si deve esaurire l'effetto della carta giocata (es. se perde un p.v. con una *Gatling* prima di pescare bisogna aspettare che la *Gatling* bersagli tutti i personaggi). Se gli esplode la *Dinamite* ed è ancora vivo pesca 3 carte dal mazzo anche se è in retroguardia.
- ♣ **Calamity Janet:** la sua abilità è valida anche in retroguardia.
- ♣ **El Gringo:** può usare la sua abilità in retroguardia. Quando perde uno più p.v., non pesca la carta dall'avversario solo nei seguenti casi: se perde l'ultimo punto vita; se gli esplode la *Dinamite*; se gioca un *Duello* e perde (perché è lui che ha giocata la carta che gli ha fatto perdere il p.v.)
- ♣ **Jourdonnais:** la sua abilità vale anche in retroguardia. Se ha il *Barile* in gioco, deve comunque estrarre 2 carte.
- ♣ **Luky Duke:** la sua abilità è valida anche in retroguardia.
- ♣ **Pedro Ramirez:** se è in prima linea (o nell'uno contro uno) e riesce a uscire dalla *Prigione*, può pescare la *Prigione* dagli scarti.
- ♣ **Vulture Sam:** solo se è in prima linea, quando un personaggio avversario è eliminato (in qualsiasi modo), pesca tutte le carte che il giocatore avversario ha in mano e tutte le carte blu del personaggio eliminato. Se è in retroguardia e viene eliminato il suo personaggio alleato in prima linea, passa in prima linea e pesca le carte blu che erano in gioco di fronte al suo alleato.
- ♣ **Apache Kid:** la sua abilità vale sempre in retroguardia, ma solo per quelle a bordo marrone giocate dall'avversario.
- ♣ **Belle Star:** mentre è in retroguardia, le carte degli avversari hanno sempre il loro normale effetto, anche se si attiva momentaneamente per rispondere a carte come *Bang!*
- ♣ **Bill Noface:** se non è ferito, nella sua fase di pesca prende 1 carta; se è a 3 p.v., ne pesca 2; se è a 2 p.v., ne pesca 3; se è a 1 p.v., ne pesca 4.
- ♣ **Chuck Wengam:** l'abilità non vale in retroguardia, nemmeno quando si attiva momentaneamente per rispondere a carte come *Bang!*. La sua abilità può essere usata solo se il p.v. viene perso volontariamente e solo nel proprio turno.
- ♣ **Doc Holyday:** in retroguardia, può usare la sua abilità per rispondere ad abilità o carte come *Indiani!*
- ♣ **Herb Hunter:** come per *Vulture Sam*, deve essere in prima linea per utilizzare la sua abilità, ma se era in retroguardia e viene eliminato il suo alleato in prima linea, passa in prima linea e pesca subito 2 carte per il personaggio eliminato.
- ♣ **Molly Stark:** la sua abilità funziona sempre in retroguardia.
- ♣ **Vera Custer:** se è in retroguardia, non ha nessuna abilità. Sceglie la sua abilità non appena viene posta in prima linea. Non può copiare l'abilità del personaggio suo alleato (che in retroguardia non ha abilità). L'abilità copiata vale fino al prossimo turno del giocatore che la controlla, cioè anche durante il turno dell'avversario, anche se nel frattempo il personaggio copiato è stato eliminato.

BANG! The Duel

- Il simbolo <<doppia freccia>> indica che l'effetto della carta è sempre attivo. Un personaggio con un'abilità <<doppia freccia>> è da considerarsi attivo solo quando è il PA, ma il suo effetto funziona sempre, anche quando egli è il PR.
- Quando un personaggio perde il suo ultimo punto vita, il suo effetto non si attiva.
- Quando finisce il tuo mazzo di pesca: se sei il primo giocatore a cui finisce, mischia tutte le carte degli scarti e forma così un nuovo mazzo comune da cui pescare. L'avversario continuerà a pescare dal suo mazzo fino a che non finisce, poi comincerà anche lui a pescare dal mazzo comune. Quando il mazzo comune finisce, rimischia tutti gli scarti per formarne uno nuovo.
- Raffica: se l'avversario ha zero equipaggiamenti non subisce alcun colpo.
- Se un giocatore ha sia il PA che il PR con equipaggiamento Orologio, gli effetti non si sommano, ma si attiva un solo orologio alla volta, ed è quello del tuo personaggio attivo.
- Ad eccezione del Barile, gli equipaggiamenti senza <<doppia freccia>> non funzionano quando il personaggio equipaggiato è il personaggio in retroguardia.

- **Wild Bill:** Se l'avversario scarta una carta dalla tua mano o un equipaggiamento di Wild Bill, il suo PA è bersaglio di un <<colpo>>.
- **Dalon Ranger, Bull Anderson, Jango, Bill Thightman, Pat Garret, Dalton Bros, Babe Leroy, Wyatt Ear:** è il giocatore proprietario del personaggio a pescare, e non l'avversario.
- **Toco Ramirez:** "Puoi usare una qualunque carta dalla mano come fosse una Colt". Conta come "unico BANG!" del turno.

S. 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 2016 – Regolamento da torneo

Versione 1.0, aggiornata al 27/01/2016.

Copyright © MMXVI daVinci Editrice S.r.l.

Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a: Emiliano Sciarra, Sergio Roscini, Giancarlo Roberto, Marco e Roberto Perilli, Gianluca Mazzoli, Roberto Coia.