

# GOLD RUSH

## ***Egy igazán gazdag BANG! kiegészítő***

Eljött az aranyláz ideje! A leggyorsabb fegyverforgatók jutalma valódi aranyrög zuhatag lesz. Most hasznot húzhatsz, és eddig ismeretlen felszerelésekre tehetsz szert, amelyek a fegyverharc során segítségedre lehetnek. Figyelned kell azonban a rettenetes árny-fegyverforgatókra... Nekik csak egy céljuk van: hogy téged kiejtsenek! Vajon tovább tudsz-e haladni a győzelemhez vezető úton?

### **A tartalom**

- 24 felszerelés kártya
- 8 személyiség lap
- 1 árny-„renegát” szerepkártya (egyedül az árny-fegyverforgató játékvariánsban használható)
- 30 aranyrög
- ez a szabály

### **Felszerelés kártyák**

A játék előtt önálló pakliként keverjétek össze a felszerelés kártyákat, és tegyétek kicsit távolabb a normál paklitól. Húzzatok 3 felszerelés kártyát és rakjátok őket sorba, képpel felfelé. Az aranyrögöket egy kupacban pakoljátok az asztal közepére. A játékot a szokott módon kezdjétek felszerelések és aranyrögök birtoklása nélkül.

A játék során az alábbi kiegészítésekkel használjátok a normál BANG! szabályokat:

Minden alkalommal, amikor valaki megsebez egy játékost (pl. BANG!, Indians! (Indiánok!), Duel (Párbaj) stb.), akkor a sebesülés okozója egy aranyrögöt kap a kupacból (ha a kupac elfogyna, bármilyen alkalmas dologgal helyettesíthetitek). Abban az esetben, ha több játékos veszít életet egy kártya miatt, mindenegyes sebesülés után jár egy aranyrög. Az aranyrögöket a játékosoknak maguk előtt kell tartania, bárki által látható módon.

*Példa: Egy 5 fős játékban Sid kijátszik egy Gatling-et (BANG! minden játékos ellen). Paul kijátszik egy Missed! (Elvértve!) kártyát, Pedro, Rose és Suzy pedig sebződik. Sid 3 játékost megsebesített, ezért 3 aranyrögöt vehet el a kupacból.*

A 2. fázis során három új lehetséges akció közül lehet választani:

#### **1. Felszerelés kártyá(k) vásárlása:**

Megvásárolható bármely felcsapott felszerelés kártya. Minden kártya a sarkában szereplő számnak megfelelő aranyrögért vásárolható meg (az aranyrögök ezután visszakerülnek a középső kupacba). Ha valaki egy barna keretes lapot vesz, akkor azt azonnal ki kell játszania, és aztán el kell dobni (a felszerelés kártya pakli mellé, képpel felfelé). Ha egy fekete keretes kártyát vesz valaki, akkor azt képpel felfelé maga elé kell raknia az asztalra.

*Példa: Sam 2 aranyrögöt fizet egy Partner (Bűntárs) lapért. Ezt a Cat Balou kártya hatásának megfelelően használja, utána pedig el kell dobnia. Aztán szintén ő fizet további 2 aranyrögöt a Horseshoe (Patkó) lapért. Ezt képpel felfelé maga elé rakja, és majd akkor használhatja, amikor húznia kell.*

## **2. Felszerelés kártyá(k) eldobatása:**

El lehet dobni egy másik játékos előtt heverő felszerelés kártyát, ha valaki kifizeti az adott kártya árát, plusz még egy aranyrögöt. A kártya tulajdonosa ezt az akciót nem tudja kivédeni. Az eldobott kártyát a dobott felszerelés kártyák közé kell tenni, képpel felfelé.

*Példa: Willy 3 aranyrögért eldobatja Sam Horseshoe (Patkó) lapját (2 aranyrög a Horseshoe (Patkó) kártya ára + 1 aranyrög az eldobatásé). Aztán elkölt további 4 aranyrögöt Kit Lucky Charm (Szerencse Amulett) kártyájának eldobatására (a Lucky Charm (Szerencse Amulett) kártya ára 3 aranyrög, az eldobatásé 1).*

## **3. Beer (Sör) kártyá(k) kijátszása aranyrög(ök)ért:**

Kézből kijátszható egy Beer (Sör) kártya egy aranyrögért cserébe. A körön levő játékos a köre alatt akármennyi Beer (Sör) kártyát kijátszhat ilyen módon. Nyilvánvalóan ebben az esetben a kártya eredeti hatása (regenerálódás) érvénytelen. Az aranyrögök megszerzésére nem használható más, megegyező hatású kártya (pl. Saloon (Szalon) stb.).

*Példa: Duke-nak van 2 Beer kártya a kezében. Kijátszik egyet, hogy visszaszerezzen egy életet, aztán kijátszik egy másikat, hogy elvehessen egy aranyrögöt a kupacból.*

A megvásárolható vagy eldobható felszerelés kártyák száma nem korlátozott, ugyanakkor bármely fekete keretes kártya lerakható az asztalra egy játékos elé. Emlékeztetőül: nem lehet egy játékos előtt két azonos nevű kártya – ez a szabály a felszerelés kártyákra is érvényes, nem csak a kék kártyákra. Amikor valaki egy felszerelés kártyát megvásárol, azonnal fel kell csapni a helyére egy újat a pakliból. A felszerelések vásárlására vagy eldobatására elköltött aranyrögök mindig a kupacba kerülnek vissza.

A felszerelés kártyák sem a Panic! (Pánik!), sem a Cat Balou kártyákkal nem támadhatóak, sem más kiegészítő pakli kártyákkal, amelyeknek hasonló a hatása, beleértve az összes személyiség képességét. Az egyetlen lehetőség egy felszerelés kártya eldobatására, hogy az áránál eggyel több aranyrögöt fizessünk.

Ha valaki kiesik a játékból, minden felszerelés kártyája a dobott lapok közé kerül. Minden eldobott felszerelés kártyát képpel felfelé kell a dobott lapok közé tenni. A személyiség képessége, mint Vulture Sam-é, nem használhatóak a felszerelés kártyák begyűjtésére. Ha a felszerelés kártyák (felszerelés húzásakor) elfogynak, akkor újra kell keverni a dobópaklit, új húzópaklit képezve ezzel.

### **Árny-fegyverforgató játékvariáns:**

Ezzel a játékvariációval valójában soha nem ér véget a játék.

Ezt a játékvariánst a Gold Rush nélkül is lehet játszani, de ettől függetlenül a kedvelt személyiség lapok megtarthatóak ebből a kiegészítésből is, hiszen azok különösen kiegyensúlyozottá teszik az árny-fegyverforgató játékot.

Ha valaki elveszíti az utolsó életét, és kiesik, akkor csak részlegesen kerül a játékon kívülre. Továbbra is alkalmazni kell a játékos kiesésére vonatkozó összes szabályt, tehát: el kell dobnia a lapjait a kezéből és az asztalról (beleértve a felszerelés kártyákat is), fel kell fednie a szerepét, és ennek megfelelően cselekedni. Ha például a kieső egy bandita volt, akkor a játékos, aki megölte, húzhat 3 kártyát jutalmul stb. Fontos viszont, hogy amennyiben voltak aranyrögei, azokat megtarthatja.

Minden körben (amikor a játék folyamán a kiesett játékos következne) átmenetileg belép a játékba, mint árny-fegyverforgató – árnyék helyettesként, árnyék banditaként vagy árnyék renegátként.

Az árny-fegyverforgatónak nincs élete. Húz két kártyát, normál módon játszik, majd újra kilép a játékból. A köre alatt úgy játszik, mint ha még mindig életben volna, minden képességével együtt. Lévén, hogy árny-játékosként van jelen, nem tud életet szerezni vagy veszíteni (nem hatnak rá az ilyen hatású kártyák). A köre végén ismét elhagyja a játékot, és minden lapot el kell dobnia a kezéből és maga elől (beleértve a felszerelés kártyákat is, amit az adott körben vett).

**Fontos:** az árny-fegyverforgatókra nincsenek hatással a játékban levő személyiség lapok: vagyis semelyik hatással nem lehet elérni a karakterük kiesését. Például, Vulture Sam nem gyűjtheti be az ő eldobott lapjait. Amikor nincsenek körön, teljesen figyelmen kívül hagyhatóak. A képességeik nem érvényesek, nem számítanak bele a játékosok közti távolságok meghatározásába, továbbá nincs rájuk hatással a General Store (Zsibvásár), Dynamite (Dinamit) vagy más kártya sem.

Ha valaki árny-fegyverforgatóvá válik, akkor körről körre megtarthatja az aranyrögöket és még akár gyűjthet is hozzá. A köre során elköltheti ezeket vásárlásra, vagy kártya eldobatására. Nem szabad feledni, hogy habár bármely fekete keretes felszerelés kártyát megszerezheti így, azokat a köre befejeztével el kell dobnia, csakúgy mint a többi kártyát.

### **Árnyék renegát**

Az alábbi néhány speciális szabályt kell alkalmazni az árny-renegátra vonatkozóan:

A köre során a gyengébb oldalt erősíti. A felfordított szerepeket megszámlálva (azaz azokat a játékosokat, akik kiestek plusz a seriff, de saját maga nem): az árnyék renegátnak azt az oldalt kell segítenie, ahol a több kiesett játékos van. Egyenlőség esetén a banditákkal van.

Amint a renegát kiesik és árny-renegáttá válik, egy speciális árny-renegát kártyát kap, amelyet képpel felfelé maga előtt kell tartania. A körének kezdetén előre meg kell határoznia, hogy melyik oldalon áll, és ennek megfelelő oldalára kell fordítania a kártyáját (árny-helyettes, vagy árny-bandita). Ettől kezdve az aktuális „csapatához” tartozik. A szerepe mindaddig változatlan marad, amíg a következő alkalommal sorra nem kerül, még akkor is, ha közben a helyzet változik. Egy árny-renegát soha nem térhet vissza az eredeti renegát

szerepébe. Az árny-renegát kártyát soha nem kell figyelembe venni, amikor azt kell meghatározni, hogy ő maga melyik oldalhoz csatlakozzon.

**Példa:** *Bart, a renegát, az egyetlen játékos idáig, aki kiesett. Csak a seriff szerepkártyája van felfordítva, vagyis az új árny-renegát a törvény számára dolgozik (mint árny-helyettes). Később egy bandita is kiesik. Bart körének kezdetén ő árny-banditává válik (hiszen a felfordított szerepkártyák között egyenlőség van a törvény embereit és a törvényen kívüli kártyákat illetően, tehát banditaként játszik). Ha egy helyettes kiesése következik, Bart újra a törvényhez csatlakozik (a felfordított kártyák így alakulnak: Seriff, Helyettes és Bandita, vagyis 2-1 a törvény embereinek). És így tovább...*

### **Megjegyzések:**

- Mindig tovább kell adni a dinamitot az óramutatónak megfelelő irányba a következő játékosnak, aki még játékban van (figyelmen kívül hagyva az árny-fegyverforgatókat).
- Amikor valaki kiesik és árny-fegyverforgatóvá válik, a felszerelés kártyáit el kell dobnia (és ezeket Vulture Sam nem gyűjtheti be).
- Árny-fegyverforgatóként a köröd végén minden kártyádat el kell dobnod, ezeket Vulture Sam nem gyűjtheti be. Hasonlóképpen, ha BANG! Dodge City kiegészítővel játszotok, akkor Greg Digger és Herb Hunter képességei ekkor szintén nem érvényesülnek.

### **FELSZERELÉS KÁRTYÁK:**

#### **FEKETE KERETES LAPOK:**

*(Ha valaki ilyen kártyát vesz, akkor azt képpel felfelé maga elé kell raknia az asztalra. Egy játékos előtt az asztalon nem lehetnek azonos nevű felszerelés kártyák.)*

**Boots (Csizmák):** (1 db, értéke: 3 aranyrög) Minden alkalommal, amikor a játékos veszít egy életet, húzhat egy lapot. (Nem alkalmazható az utolsó élet elvesztésénél.)

**Calumet (Békepipa):** (1 db, értéke: 3 aranyrög) Egy másik játékos által kijátszott ♦ (káró) lap nem hat arra, aki ezt a kártyát birtokolja. (A hatása nem érvényes Duel (Párbaj) alatt.)

**Gold pan (Szita):** (1 db, értéke: 3 aranyrög) A tulajdonosa egy aranyrögért cserébe húzhat egy lapot a pakliból. Ezt a képességet maximum két alkalommal használhatja, amíg körön van. (A szita segítségével nyomon követhető a húzások száma, ha a felhasznált aranyrögöket a kártyára tesszük, és majd csak a körön levő játékos köre végén kerülnek vissza a kupacba.)

**Gun Belt (Töltényöv):** (1 db, értéke: 2 aranyrög) A kézilimitet 8 kártyára növeli.

**Horseshoe (Lópatkó):** (1 db, értéke: 2 aranyrög) Minden alkalommal, amikor fel kell csapnia egy lapot a tulajdonosának, akkor felcsaphat egy második kártyát is, és tetszés szerint választhat ezek közül. (A felcsapott kártyák a továbbiakban dobottnak számítanak.)

**Lucky Charm (Szerencse Amulett):** (1 db, értéke: 3 aranyrög) Minden alkalommal, amikor a kártya tulajdonosa veszít egy életet, elvehet egy aranyrögöt a kupacból. (Nem lehet használni az utolsó élet elvesztésénél. Az aranyrögöt mindig a kupacból kell elvenni, nem a sebző játékostól.)

**Pickaxe (Csákány):** (1 db, értéke: 4 aranyrög) A kártya birtokosa a saját körének 1. fázisa során eggyel több kártyát húzhat, mint normál esetben.

**Rucksack (Hátizsák):** (1 db, értéke: 3 aranyrög) A tulajdonosa 2 aranyrögért cserébe regenerálódhat 1 életet. (Körön kívül is használható, az utolsó élet megmentésére.)

**Wanted (Körözés):** (3 db, értéke: 2 aranyrög) Bármely játékos kijátszhatja. Aki megöli a körözött játékost, az húzhat 2 kártyát és 1 aranyrögöt. (2 extra kártyát és 1 extra aranyrögöt ad, pl. egy bandita kiejtése esetén ez 3+2 = 5 kártyát és 1 extra aranyrögöt jelent – ha a seriff megöli egy körözött helyettést felhúzza a 2 extra lapot, mielőtt eldobja a kezéből a lapokat, de megtarthatja az aranyrögeit.)

### **BARNA KERETES LAPOK:**

(A vásárlást követően azonnal ki kell játszani, és aztán el kell dobni (a felszerelés kártya pakli mellé, képpel felfelé).)

**Bottle (Üveg):** (3 db, értéke: 2 aranyrög) Kijátszható Panic! (Pánik), Sör (Beer) vagy BANG! lapként is, tetszőlegesen. (Annak ellenére, hogy ennek a kártyának ugyanaz a hatása, nem tekinthető Panic! (Pánik), Sör (Beer) vagy BANG! lapnak. Tehát pl. BANG!-ként is használható, amely nem számít bele a körönkénti limitbe.)

**Gold Rush (Aranyrög):** (1 db, értéke: 5 aranyrög) Aki megveszi ezt a kártyát, az a köre befejeztével visszanyeri az összes életét, majd ezt követően egy új kört is kezdhet.

**Pardner (Büntárs):** (3 db, értéke: 2 aranyrög) Kijátszható General Store (Zsibvásár), Duel (Párbaj) vagy Cat Balou lapként is, tetszőlegesen. (Annak ellenére, hogy ennek a kártyának ugyanaz a hatása, nem tekinthető General Store (Zsibvásár), Duel (Párbaj) vagy Cat Balou lapnak.)

**Rhum (Rum):** (2 db, értéke: 3 aranyrög) A kártya megvételét követően fel kell csapni négy kártyát. A különböző színek egy-egy életet regenerálnak a tulajdonosnak (ha ez lehetséges). (Pl.: Ha egy játékos treff (♣) 8-at, kör (♥) Ászt, kör (♥) Dámát, pikk (♠) 3-at húz, visszanyer 3 életet. Mind a négy felcsapott lapot el kell dobni.

**Shot (Rövid):** (3 db, értéke: 1 aranyrög) A játékos választása szerint valaki (akár saját maga) visszanyeri 1 életét.

**Union Pacific (Union Pacific):** (1 db, értéke: 4 aranyrög) Húzz 4 kártyát a húzópakliból.

## SZEMÉLYISÉG LAPOK

**Don Bell:** A köre végén fel kell csapnia egy lapot, ha az ♥ (kör) vagy ♦ (káró), egy újabb kört játszhat. (Az extra körének a végén nem húzhat egy újabb ekstrakörre.)

**Dutch Will:** Két kártyát húz, melyből egyet eldob, és kap egy aranyrögöt. (Amikor sorra kerül, az 1. fázis során a két felhúzott kártya közül muszáj eldobnia (saját választása szerint) az egyiket.)

**Jacky Murieta (= Joaquín Carrillo Murrieta):** Amíg ő van körön, 2 aranyrögért cserébe kijátszhat egy extra BANG!-et. (Ki tud lőni egy extra BANG!-et, feltéve, ha tud érte aranyröggel fizetni. Ehhez a képességéhez nem szükséges kártyát kijátszania.)

**Josh McCloud (= John MacLeod):** 2 aranyrögért cserébe felhúzhatja a felszerelés kártya pakli legfelső lapját. (A képességét csak a saját köre során tudja használni. Ha egy olyan fekete keretes felszerelés kártyát húz, amilyen már van neki, el kell dobnia.)

**Madam Yto:** Minden alkalommal, amikor valaki kijátszik egy Beer (Sör) kártyát, húzhat 1 lapot a pakliból. (Nem számít, hogy a Beer (Sör) kártyát a gyógyulásért vagy aranyrögért játszották ki. Az sem számít, hogy ki játszotta ki, sőt, a saját Beer (Sör) kártyájára is húzhat. A képessége nem használható, ha valaki azonos jelentésű, de más kártyát játszik ki Sörként, pl. Whisky, Üveg (Bottle) stb.)

**Pretty Luzena:** A köre során egyszer vásárolhat 1 aranyröggel olcsóbbért 1 felszerelés kártyát. (Egy felszerelés kártyát eggyel kevesebb aranyrögért vehet meg, ezt a képességét csak egyszer használhatja körönként, ettől függetlenül tetszőleges számú felszerelés kártyát vásárolhat. Ha egy 1 értékű felszerelés kártyát vásárol a speciális képességét használva, akkor azt ingyen kapja meg.)

**Raddie Snake:** 1 aranyrög eldobásáért húzhat 1 kártyát, amíg ő van körön. Ezt 3 alkalommal teheti meg. (A személyiséglap segítségével nyomon követhető a húzások száma, ha a felhasznált aranyrögöket a kártyára tesszük, és azok majd csak a köre végén kerülnek vissza a kupacba.)

**Simeon Picos (= Salomon Maria Simeon Pico):** Minden alkalommal, amikor veszít egy életet, kap egy aranyrögöt a kupacból. (Minden így szerzett aranyrögöt a kupacból vesz el, nem attól, aki megsebesítette!)