

Regras especiais para Jogos com 3 Jogadores

Embaralhe estas três identidades: Assistente, Fora-da-Lei e Renegado. Entregue aleatoriamente uma carta para cada jogador, mas coloque-as viradas para cima na mesa. Todos saberão a identidade de todos. O objetivo de cada jogador será determinado pela sua identidade:

- O **Assistente** deve eliminar o Renegado;
- O **Renegado** deve eliminar o Fora-da-Lei;
- O **Fora-da-Lei** deve eliminar o Assistente.



O Assistente começa o jogo, que será jogado normalmente. Você vence assim que conquistar o seu objetivo, mas **somente se você causar a perda do último ponto de vida do seu alvo** (por ex.: o Assistente deve eliminar pessoalmente o Renegado). Caso o seu alvo seja eliminado por outro jogador, os dois jogadores remanescentes passam a ter um novo objetivo: ser o único sobrevivente. Por exemplo, se o Fora-da-Lei eliminar o Renegado, o Assistente deverá eliminar o Fora-da-Lei para vencer o jogo e o Fora-da-Lei deverá eliminar o Assistente.

OS PERSONAGENS



BART CASSIDY (8)

Você pode pegar uma flecha em vez de perder um ponto de vida (exceto quando for causado por Indígenas ou Dinamite). *Esta habilidade não pode ser usada se você perder um ponto de vida por causa de Indígenas ou Dinamite, apenas pelos ①, ② ou pela Metralhadora Gatling. Esta habilidade não pode ser usada para pegar a última flecha da pilha.*



BLACK JACK (8)

Você pode rerrolar (se não tiver tirado três ou mais!). *Se você tirou três ou mais Dinamites de uma vez só (ou no total, caso não tenha feito a rerrolagem), siga normalmente as regras (seu turno termina, etc.).*



JANE CALAMIDADE (8)

Você pode usar o ① como ② e vice-versa.



EL GRINGO (7)

Quando um jogador fizer você perder um ou mais pontos de vida, ele deverá pegar uma flecha. *Os pontos de vida perdidos em função dos Indígenas ou da Dinamite não são afetados.*



JESSE JONES (9)

Se você tiver quatro pontos de vida ou menos, ganhe dois pontos se usar o para si mesmo. *Por exemplo, se você tiver quatro pontos de vida e usar duas cervejas, você ganha mais quatro pontos.*



JOURDONNAIS (7)

Você nunca perde mais do que um ponto de vida para os Indígenas.



KIT CARLSON (7)

Para cada , descarte uma flecha de qualquer jogador. *Você pode escolher uma das suas próprias flechas. Se você tirar três , descarte todas as suas flechas e mais três de outro(s) jogador(es) (além de causar um dano em cada um deles).*



DUKE SORTUDO (8)

Você pode fazer uma rerrolagem extra. *No seu turno, você poderá rolar os dados até quatro vezes.*



PAUL REGRET (9)

Nunca perca pontos de vida para a Metralhadora Gatling.



PEDRO RAMIREZ (8)

Descarte uma das suas flechas para cada ponto de vida que perder. *Você ainda perde o(s) ponto(s) de vida ao usar esta habilidade.*



ROSE DOOLAN (9)

Você pode usar ① ou ② em jogadores que estiverem sentados a um lugar a mais de distância. *Com o ①, você pode atingir um jogador sentado a dois lugares de distância. Com o ②, você pode atingir um jogador sentado a dois ou três lugares de distância.*



SID KETCHUM (8)

No início do seu turno, um jogador à sua escolha ganha um ponto de vida. *Você pode escolher a si mesmo.*



SLAB, O ASSASSINO (8)

Uma vez por turno, você pode usar um para duplicar um ① ou um ②. *Os dados duplicados causarão a perda de dois pontos de vida do mesmo jogador (não é possível escolher dois jogadores diferentes). Neste caso, a não concede nenhum ponto de vida.*



SUZY LAFAYETTE (8)

Receba dois pontos de vida se você não tirou nenhum ① ou ②. *Isto se aplica apenas ao final do seu turno, e não durante as rerrolagens.*



SAM, O ABUTRE (9)

Ganhe dois pontos de vida cada vez que outro jogador for eliminado. *Esta habilidade não é ativada se você for eliminado ao mesmo tempo que um ou mais jogadores.*



WILLY THE KID (8)

Você só precisa de para usar a Metralhadora Gatling. *A Metralhadora Gatling só poderá ser ativada uma vez por turno, mesmo que você tire mais de dois .*

Ideia do Jogo: Michael Palm, Lukas Zach

Desenvolvimento: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Arte: Riccardo Pieruccini / **Cores:** Andrea Medri / **Design:** Lucia Roscini

Edição: Roberto Corbelli, William Niebling

Galápagos Jogos

Tradução: Juliana Gallo / **Revisão:** Paula Pizauro e Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page

Agradecemos a todos os que testaram o jogo, aos grupos de jogos e a todos os jogadores por todas as preciosas sugestões. Um agradecimento especial à Andrea Gambelunghe. Os designers agradecem especialmente: Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini e Tom.



www.GalapagosJogos.com.br

BANG!® Dice Game. Copyright © MMXIII - daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 06073 - Corciano - Itália. Todos os direitos reservados.