

BANG!

by Emiliano Sciarra

4~7인용, 10세 이상.

Bang!(뱅!)은 서로를 노리고 있는 보안관과 무법자들 사이의 스파게티 웨스턴 스타일의 총격전 게임이다. 신분을 감춘 부관은 보안관을 돕지만, 자신의 목적만을 추구하는 배신자도 있다.

뱅! 에서 플레이어들은 이런 역할 중 하나를 수행하고, 유명한 서부시대의 인물을 표현한다.

주 : '스파게티 웨스턴' 혹은 '마카로니 웨스턴'은 이탈리아에서 제작된 서부영화를 말한다.

구성물

- 3 종류의 카드 103장(뒷면으로 구분) :
 - 역할카드 7 장 : 보안관(Sheriff) 1, 부관(Deputy) 2, 무법자(Outlaw) 3, 배신자(Renegade) 1.
 - 뒷면에 탄환이 그려진 캐릭터카드 16장.
 - 플레이카드 80장.
- 초보자를 위한 요약카드 7장.
- 규칙 설명서.

게임의 목적

각 플레이어는 자신만의 목표를 가지고 있다 :

보안관 : 법과 질서의 수호를 위해 모든 무법자들과 배신자를 없애야만 한다.

무법자 : 그들은 보안관을 죽이고 싶어하지만, 현상금을 타기 위해 서로를 없애는 데에도 주저하지 않는다.

부관 : 그들은 어떠한 희생을 치르더라도 보안관을 돕고 보호하며, 보안관과 목표를 공유한다.

배신자 : 그는 새로운 보안관이 되고 싶어하며 그의 목표는 최후까지 혼자 살아남는 것이다.

준비

플레이어 수만큼의 역할카드를 다음과 같이 사용한다 :

- 4 명 : 보안관 1, 배신자 1, 무법자 2
- 5 명 : 보안관 1, 배신자 1, 무법자 2, 부관 1
- 6 명 : 보안관 1, 배신자 1, 무법자 3, 부관 1
- 7 명 : 보안관 1, 배신자 1, 무법자 3, 부관 2

역할카드를 잘 섞어 플레이어들에게 보이지 않게 한 장씩 나누어준다. 보안관은 자신이 보안관임을 밝히고 자신의 카드를 공개하여 펼쳐둔다. 다른 플레이어들은 자신의 역할을 확인하지만 비밀로 한다.

캐릭터카드 16장을 잘 섞어 플레이어들에게 앞이 보이게 한 장씩 나누어준다. 이제 모든 플레이어들은 자신의 캐릭터의 이름을 말하고 능력을 밝힌다.

모든 플레이어는 남은 캐릭터카드 덱에서 다시 한 장씩 가져와 뒷면의 탄환이 보이게 뒤집어놓고 자신의 캐릭터카드에 그려진 만큼의 탄환 수가 보이도록 자신의 캐릭터카드로 부분적으로 덮는다. 게임이 진행되는 동안 캐릭터의 부상 정도를 나타내기 위해 탄환은 점차 덮여질 것이다.

보안관은 탄환 하나를 추가로 더 가지고 게임을 한다 : 만약 보안관의 캐릭터카드가 탄환이 3개라면, 그는 탄환 4개인 것으로 간주된다. 만약 탄환이 4개라면 보안관에게는 5개인 것이다.

남은 역할카드와 캐릭터카드는 다시 박스 안에 넣어 둔다(게임에서 사용되지 않는다).

플레이카드 80장을 잘 섞어 각 플레이어의 캐릭터카드에 표시된 탄환 수만큼 보이지 않게 나누어준다.

남은 플레이카드는 뒤집어 테이블 가운데에 쌓아둔다. 버리는 카드를 위한 공간도 남겨둔다.

각 플레이어들에게 요약카드를 한 장씩 준다.

주 : 처음 플레이하는 것이라면 시작하기 전에 책 심볼이 그려진 13장의 특수카드를 제거하여 간단한 버전의 게임을 할 수 있다.

캐릭터

각각의 서부시대 캐릭터는 자신만의 독특한 특수능력을 가지고 있다. 캐릭터 그림 옆에 있는 일련의 탄환들은 그 캐릭터의 생명 포인트를 나타낸다. 말하자면 총을 몇 방 맞고 죽는지를 말하는 것이다.

게다가 탄환은 자신의 턴을 끝낼 때 얼마나 많은 카드를 가질 수 있는지(카드 수용능력)를 나타낸다.

예 : Jesse Jones는 생명 포인트가 4 이다 : 그는 4번 총을 맞아야 게임에서 제거된다.

또한 그로 플레이하는 플레이어는 턴을 끝낼 때 카드를 4장까지 들고 있을 수 있다.

이 그림에서 아래쪽의 탄환이 보여주는 것처럼 그는 이미 포인트를 하나 잃었다 :

3번 더 맞으면 그는 죽게 되어 게임에서 제거된다. 게다가 Jesse로 플레이하는 플레이어는 생명 포인트가 3점 뿐이기 때문에 턴을 끝낼 때 카드를 3장까지만 들고 있을 수 있다.

주 : 이미 언급했듯이 플레이어는 캐릭터를 표현한다. 이 두 단어는 이 설명서의 의도에 따라 혼용할 수 있는 것으로 간주된다.



게임

게임은 시계방향으로 턴에 따라 진행된다. 보안관이 시작한다.

각 플레이어의 턴은 3페이지로 나뉜다.

1. 카드를 2장 가져온다.
2. 원하는 만큼의 카드를 사용한다.
3. 남은 카드를 버린다.

1. 카드를 2장 가져온다

플레이어는 쌓여있는 플레이카드 덱에서 가장 위의 카드 두 장을 가져온다. 플레이카드 덱이 떨어지면 바로 버려진 카드들을 섞어 새로운 플레이카드 덱을 만든다.

2. 원하는 만큼의 카드를 사용한다.

플레이어는 자신의 이익 혹은 다른 플레이어의 제거를 위해 카드를 사용할 수 있다. 이 페이지에서 반드시 카드를 사용해야 하는 것은 아니다. 카드는 몇 장이라도 사용할 수 있지만 2가지 제약이 있다 :

- BANG!카드는 한 턴에 1장만 사용할 수 있다.
- 어떤 플레이어도 자신의 앞에 같은 카드 2장을 놓을 수 없다.

카드를 사용하고 싶다면 카드에 그려진 심볼을 따르면 된다 : 이 심볼들에 대해서는 나중에 자세히 설명한다. 카드는 보통 자신의 턴에만 사용할 수 있다(Beer와 Missed!카드 제외).

보통 카드는 즉시 효력을 발생하며 곧바로 버려진다. 그러나 옆 그림의 무기와 같은 파란 테두리의 카드는 지속적인 효과를 가지며 플레이어의 앞에 펼쳐진 채로 놓여진다. 이러한 카드들(사용중인 카드)의 효과는 어떻게든(Cat Balou 등으로) 그것들이 버려지던가 특별한 상황(Jail이나 Dynamite같은 경우)이 발생할 때까지 지속된다.



4. 남은 카드를 버린다

일단 두번째 페이지까지 마치면(플레이어가 더 이상 카드를 사용하지 않거나 사용할 카드가 없는 경우), 플레이어는 자신의 카드 수용능력을 초과하는 카드들을 버려야 한다.

턴을 마칠 때 플레이어의 카드 수용능력은 캐릭터카드 아래에 놓인 카드의 현재 보이는 탄환 수이다. 그런 다음 시계방향으로 다음 플레이어에게 턴이 넘어간다.

캐릭터 제거

캐릭터가 그의 마지막 생명 포인트를 잃을 때, 곧바로 Beer카드를 사용하지 않는 한 그는 제거되고 더 이상 게임에 참여할 수 없다(카드설명 참조).

플레이어가 게임을 끝낼 때 그는 그의 역할카드를 공개하고 손에 든 카드와 자신 앞에 놓인 사용중인 카드를 모두 버린다.

벌칙과 포상

- 보안관이 부관을 제거했다면 보안관은 손에 든 카드와 자신 앞에 놓인 사용중인 카드를 모두 버려야 한다.
- 어떤 플레이어든 무법자를 제거하면(제거한 플레이어 자신이 무법자더라도) 포상으로 플레이카드 덱에서 3장의 카드를 받는다.

게임종료

게임은 다음 상황 중 한 가지가 일어나면 끝난다 :

- a) 보안관 사망 : 배신자가 유일한 생존자라면 배신자 승리. 그렇지 않으면 무법자들 승리.
- b) 모든 무법자와 배신자 사망 : 보안관과 부관 승리.

주 : 만약 모든 무법자가 제거됐어도 배신자가 살아있다면 게임은 계속된다. 배신자는 이제 혼자서 보안관과 그의 부관들을 상대해야 한다.

새로운 게임

만약 연속해서 한 게임 이상 한다면, 게임종료시 살아남은 플레이어들은 다음 게임에서도 자신의 캐릭터로 계속 플레이할 것인지 선택할 수 있다(손에 든 카드와 사용중인 카드는 유지되지 않는다).

제거된 플레이어들은 새로운 캐릭터를 랜덤하게 선택해야 한다.

만약 각 플레이어에게 보안관을 플레이할 기회를 주고 싶다면 게임 시작 전에 매 게임마다 보안관을 돌아가며

플레이하고 나머지 역할을 랜덤하게 선택하기로 정할 수 있다.

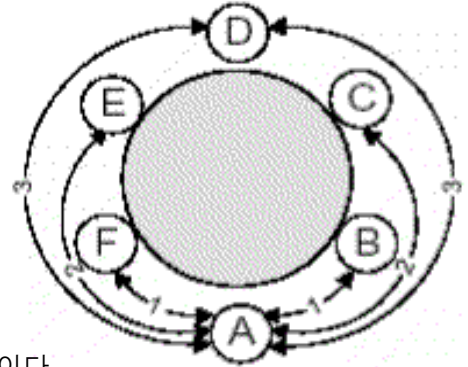
이제 규칙에 익숙해졌으니 카드에 대해 자세히 알아보자.

카드

기초설명 : 플레이어 사이의 거리

두 플레이어 사이의 거리란 그들 사이의 공간을 시계방향이든 반시계방향이든 세어 최소의 수이다(그림 참조). 이 거리라는 개념은 대단히 중요하다. 일반적으로 플레이어는 거리 1 안에 있는 목표물(플레이어 또는 카드)만을 쓸 수 있기 때문이다.

한 플레이어가 제거되면 그는 더 이상 거리계산에 포함되지 않는다 : 한 플레이어의 제거 후 어떤 플레이어들은 더 가까워질 수도 있는 것이다.



2장의 카드가 플레이어 사이의 거리를 변화시킨다 :



Mustang(머스탱) : 머스탱을 사용중인 플레이어는 다른 플레이어들에게 거리가 1 늘어난 것으로 보인다. 그러나 사용자는 다른 플레이어들을 여전히 정상 거리로 본다. 그림에서 A가 머스탱 야생마를 사용중이라면 B와 F는 그를 거리 2로, C와 E는 거리 3으로, D는 거리 4로 보게 되는데, A는 다른 플레이어들을 계속 정상 거리로 보게 된다.



Appaloosa(승용마) : 승용마를 사용중인 플레이어는 다른 플레이어들을 거리가 1 줄어든 것으로 본다. 그러나 다른 플레이어들은 그를 여전히 정상 거리로 본다. 1보다 작은 거리가 되면 1로 간주된다. 그림에서 A가 승용마를 사용중이라면 그는 B와 F를 거리 1로, C와 E를 거리 1로, D를 거리 2로 보게 되는데, A는 다른 플레이어들에게 정상 거리로 보이게 된다.

무기

게임 시작시에 각 플레이어는 거리 1에 있는 목표(자신의 왼쪽이나 오른쪽에 앉은 플레이어)만을 쓸 수 있다(어떤 카드에도 표시되어 있지는 않지만 모든 플레이어는 콜트 45 리볼버 권총을 갖고 있다). 1보다 먼 거리의 목표를 쏠기 위해서 플레이어들은 무기카드를 사용할 필요가 있다.

이 카드들은 파란 테두리, 흑백 일러스트, 최대 사거리를 나타내는 숫자로 알아볼 수 있다 (그림 참조). 사용중인 무기는 어떤 이유로(Panic! 등으로) 버려질 때까지 콜트 45를 대체한다. 무기는 한 번에 한 개만 사용할 수 있다 :

이미 무기카드를 사용중인데 새로운 무기카드를 사용하고 싶다면 간단히 사용중인 카드를 버리면 된다. 사용중인 무기카드가 하나도 없다면 그 캐릭터는 콜트 45를 사용하는 것이다.



Bang!(뱅!)과 Missed!(실패!)

BANG!카드를 플레이어의 생명 포인트를 깎는 주된 수단이다. 만약 한 플레이어를 쏘아 그의 생명 포인트를 1 감소시키기 위해 BANG!카드를 사용하고 싶다면,



- a) 그 플레이어와의 거리는 얼마인지,
- b) 사용중인 무기가 그 거리에 도달할 수 있는지를 확인해야 한다.



예 1 : 거리 그림을 참조하여, 플레이어 A가 플레이어 C를 쏘려 한다고 가정하자. 즉, A는 C에게 BANG!카드를 쏘려 하는 것이다. 통상적으로 C는 거리 2에 있을 것이며, 따라서 A는 이 거리에서 쏘기 위해 무기가 필요할 것이다 :

Volcanic(볼카닉)이나 콜트 45같은 무기가 아닌 Schofield(스코필드), Remington(레밍턴), Rev. Carabine(캐러빈), Winchester(윈체스터)같은 무기.

만약 A가 승용마를 사용중이라면 그는 C를 거리 1로 볼 수 있으므로 어떤 무기로도 쏠 수 있을 것이다.

그러나 만약 C가 머스탱을 사용중이라면 두 카드의 효과는 상쇄되어 A는 C를 여전히 거리 2로 보게 된다.

예 2 : 만일 D 혼자만이 머스탱을 사용중이라면, A는 D를 거리 4로 보게 된다. D를 쏘기 위해서는 A는 거리 4를 쏠 수 있는 무기를 사용해야만 한다.

BANG!카드의 목표가 된 플레이어는 총알을 피하기 위해 자신의 턴이 아니어도 즉시 Missed!카드를 사용할 수 있다. 만약 사용하지 않는다면 생명 포인트를 하나 잃는다(자신의 캐릭터카드를 탄환그림 위에서 옮겨서 이를 표시해야 한다). 만약 남은 탄환이 하나도 없다면, 곧 마지막 생명 포인트를 잃은 경우라면 즉시 Beer(맥주)카드를 사용하지 않으면 그는 게임에서 제거된다(다음 단락 참조).

다른 플레이어를 구하기 위해 Missed!카드를 사용할 수는 없으며 사용된 BANG!카드는 성공여부에 관계없이 버려진다.



Beer(맥주)

이 카드는 플레이어의 생명 포인트를 하나 회복시켜 준다 - 카드를 옮겨 탄환이 하나 더 보이도록 한다. 초기 탄환수 이상으로 회복시키는 것은 불가능하다. 맥주카드는 다른 플레이어를 돕는데 사용할 수는 없다.

맥주카드는 두 가지 방법으로 사용될 수 있다.

- 일반적으로, 자신의 턴에 사용한다.
- 자신의 턴은 아니지만 그냥 한방이 아니라 치명적인 한방을 맞았을 경우(말하자면 마지막 생명 포인트가 사라질 경우)에 사용한다.

예 : 생명 포인트가 2 남은 플레이어가 Dynamite(다이너마이트)로 3의 피해를 입었다 :

만일 그가 맥주카드 2장을 사용한다면 생명 포인트가 1 남아 살아있을 수 있지만(2-3+2), 맥주카드를 1장만 사용하면 1밖에 회복하지 못하므로 게임에서 제거된다. 생명 포인트가 0이 되는 것이다.

주 : 플레이어가 2명 남았을 경우 맥주카드는 효력을 상실한다.

Draw!(카드뽑기!)

몇몇 카드는 효과를 나타내는 심볼 옆에 포커심볼과 숫자를 갖고 있다. 이러한 카드를 사용하는 플레이어는



“카드뽑기”를 해야 한다 : 그는 플레이카드 덱 맨 위의 카드를 뽑아 펼쳐 버리고, 뽑힌 카드의 아래쪽 구석에 요구되는 무늬나 숫자가 있으면 카드의 효과가 실행된다. 그렇지 않으면 운없게도 아무 일도 일어나지 않는다. 만약 특정 카드의 범위가 지정되었다면 플레이어는 같은 무늬의 그 범위 안에 드는 숫자를 뽑아야 한다(표시된 범위의 숫자까지 포함하여).

숫자의 순서는 다음과 같다 : 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

예 : C는 A의 BANG!카드의 표적이다. C는 Barrel(통)카드를 사용중이다 : 이 카드는 A가 카드뽑기를 하여 만약 하트를 뽑는다면 BANG!카드를 취소시킬 수 있게 한다. 그래서 C는 플레이카드 덱의 맨 윗장을 뽑아 버리는 카드 덱에 놓았다 : 그것은 하트 4였다. 따라서 통카드의 효과는 성공적으로 실행되었고 C는 BANG!카드를 취소시켰다. 만약 뽑은 카드가 다른 무늬였다면 통카드의 아무런 효과도 발휘하지 못하지만, C는 여전히 Missed!카드를 이용해 BANG!카드를 취소시킬 수는 있다.

카드의 심볼

각 카드는 카드의 효과를 나타내는 한 개 이상의 심볼을 가지고 있다.



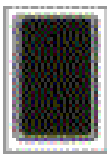
Missed!(BANG!과 Missed! 참조)



BANG!(BANG!과 Missed! 참조)



생명 포인트 1 회복. 다른 언급이 없는 한 이 카드를 사용한 플레이어만이 효과를 본다.



카드 가져오기. 만약 “어떤 플레이어”가 지정된다면(관련 심볼 참조), 그 플레이어의 손에서 무작위로 카드 1장을 뽑아오거나 그의 앞에 놓인 사용중인 카드 1장을 가져올 수 있다. 만약 특별히 지정된 대상이 없으면 플레이카드 덱의 가장 위의 카드를 가져온다. 어떤 경우라도 가져온 카드는 자신의 손에 더한다.



카드 버리기. 지정된 플레이어로 하여금 그의 손에 든 카드 중 무작위로 1장을 버리거나 그의 앞에 놓인 사용중인 카드 1장을 버리게 할 수 있다.



거리에 상관없이 플레이어 1명을 지정하여 효력을 발휘할 수 있음을 나타낸다.



다른 모든 플레이어들에게 효력을 발휘할 수 있음을 나타낸다. 거리는 상관없고 사용자 자신은 효력에서 제외된다.



사정거리 내의 지정한 플레이어 1명에게 효력을 발휘할 수 있음을 나타낸다.



거리 1 이내에 있는 지정한 플레이어 1명에게 효력을 발휘할 수 있음을 나타낸다. 머스탱과 승용마 카드는 이 거리를 변화시킬 수 있지만 사용중인 무기로는 변화시킬 수 없다.



이 카드를 사용중인 플레이어는 다른 모든 플레이어를 거리가 1 줄어든 것으로 본다.
(Appaloosa 참조)



이 카드를 사용중인 플레이어는 다른 모든 플레이어로부터 거리가 1 늘어난 것으로 보인다.
(Mustang 참조)



예 :

Panic! : “거리 1이내에 있는 플레이어로부터 카드 한 장을 가져와라.”

Saloon : “다른 모든 플레이어들이 생명 포인트 1 회복” 그리고 아래쪽 라인에 “이 카드를 실행한 플레이어는 생명 포인트 1 회복”. 즉 최종결과는 게임중인 모든 플레이어들이 생명 포인트 1 회복.

Gatling : “다른 모든 플레이어에게 BANG!”.

주 : Gatling(개틀링)이 다른 모든 플레이어에게 BANG!을 쓰는 것과 같은 효과를 가지기는 하지만 BANG!카드를 사용한 것으로 치지는 않는다.



특수카드

특유의 능력을 가진 6종류의 카드이며 책 심볼이 그려져 있다.



Dynamite(다이너마이트) : 이 카드를 실행한 플레이어는 자신의 앞에 다이너마이트를 놓고, 한 턴 내내 그곳에 둔다. 그 플레이어가 다음번 자신의 턴을 시작할 때(이미 다이너마이트를 사용중이다), 1페이지(카드 2장 가져오기) 전에 카드뽑기를 해야 한다 : 만약 스페이드 2 에서 9 사이의 카드를 뽑았다면 다이너마이트가 폭발하고(폭발한 다이너마이트는 버린다), 플레이어는 즉시 생명 포인트를 3점 잃는다.

다른 카드를 뽑았다면 다이너마이트는 왼쪽 플레이어에게 넘어가며 다이너마이트를 받은 플레이어는 자신의 턴에 또다시 같은 카드뽑기를 하게 된다. 다이너마이트가 폭발하거나(폭발의 효과는 위에 설명했다) Panic! 이나 Cat Balou 카드에 의해 제거될 때까지 플레이어들은 계속 다이너마이트를 넘긴다. 만약 다이너마이트가 Jail(감옥)카드와 함께 실행된다면 다이너마이트를 먼저 실행한다. 한 플레이어가 다이너마이트에 의해 죽게 되면, 그것은 플레이어에 의해 살해된 것으로 치지 않는다.



Duel(결투) : 이 카드를 실행한 플레이어는 어떤 캐릭터든 지목하여 도전할 수 있다. 지목받은 플레이어는 BANG!카드를 버린다. 만약 BANG!카드를 버렸다면 도전 플레이어도 BANG!카드를 버리고, 이런 식으로 번갈아가며 BANG!카드를 버린다. BANG!카드가 없거나 일부러 버리지 않아 BANG!카드를 더 버리지 못한 플레이어는 생명 포인트를 1 잃고 결투는 종료된다.

주 : 결투 중에는 Barrel(통)카드나 Missed!(실패!)카드를 사용할 수 없으며 결투카드는 BANG!카드의 사용으로 치지 않는다.



General Store(잡화점) : 실행되면 살아있는 플레이어의 수만큼 덱에서 카드를 가져와 앞이 보이게 펼쳐놓는다. 이 카드를 사용한 플레이어부터 시작하여 시계방향으로 원하는 카드를 한 장씩 가져온다.



Indians!(인디언) : 이 카드를 사용한 플레이어를 제외한 모든 플레이어는 BANG!카드를 한 장씩 버려야 하며 그렇지 않을 경우 생명 포인트를 1 잃는다. Missed!(실패!) 카드나 Barrel(통)카드는 사용할 수 없다.



Jail(감옥) : 이 카드는 어떤 플레이어의 앞에 놓을 수 있으며 그는 감옥에 갇히게 된다. 감옥에 갇힌 플레이어는 그의 턴을 시작하기 전에 카드뽑기를 먼저 해야한다 : 만약 그가 하트 카드를 뽑으면 탈출하여 감옥카드를 버리고 정상적으로 턴을 진행한다. 하트 카드를 뽑지 못했다면 감옥 카드는 버리고 자기 턴의 1,2 페이지를 건너뛰고 남은 카드를 버리는 일만 할 수 있다. 감옥에 갇혀 있다 하더라도 여전히 BANG!카드의 표적이 될 수 있으며 자기 턴이 아니더라도 Missed!(실패!)카드와 Beer(맥주)카드를 사용할 수 있다. 감옥카드는 보안관에게는 사용하지 못한다.



Volcanic(연발총) : 이 카드를 사용중인 플레이어는 자신의 턴에 몇번이라도 BANG!카드를 사용할 수 있다. 이 BANG!카드는 같은 표적을 여러 번 노리든, 다른 표적들을 노리든 상관없이 없지만, 사정거리는 1로 제한된다.

캐릭터

Bart Cassidy(라이프 4) : 생명 포인트를 하나 잃을 때마다 덱에서 카드를 한 장씩 가져온다.

Black Jack(라이프 4) : 자신의 턴의 1페이지에서 가져오는 두 번째 카드를 공개하여 하트나 다이아몬드라면 한 장을 보이지 않게 추가로 더 가져올 수 있다.

Calamity Janet(라이프 4) : BANG!을 Missed!로, Missed!를 BANG!으로 사용할 수 있다. 만약 Missed!를 BANG!으로 사용했다면 Volcanic(연발총)을 사용하지 않는 한 다른 BANG!카드를 사용할 수는 없다.

El Gringo(라이프 3) : 다른 플레이어에게 생명 포인트를 1점 잃을 때마다 그 플레이어의 손에서 카드를 1장씩 가져올 수 있다. 그 플레이어가 카드가 없다면 가져올 수 없다. 다이너마이트에 의한 피해는 플레이어에 의한 피해로 치지 않는다.

Jesse Jones(라이프 4) : 자신의 턴의 1페이지에서 가져오는 첫 카드를 덱에서 가져올지 다른 플레이어의 손에서 가져올지 택할 수 있다. 두 번째 카드는 덱에서 가져온다.

Jourdonnais(라이프 4) : 그는 Barrel(통)카드를 사용중인 것으로 간주된다. 즉, 그는 BANG!의 표적이 되면 카드뽑기를 하여 하트가 나오면 맞지 않을 수 있다. 가상의 통카드에 진짜 통카드를 얻어 사용하게 되면 Missed! 없이도 카드뽑기로 BANG!을 피할 수 있는 기회를 두 번 얻는다.

Kit Carlson(라이프 4) : 자신의 턴의 1페이지에서 3장을 받아 마음에 드는 2장을 선택하고 1장을 다시 덱의 위에 돌려놓을 수 있다.

Lucky Duke(라이프 4) : 카드뽑기를 할 때마다 덱에서 두 장을 집어 원하는 결과를 선택한다. 카드뽑기 후에 두 장 모두 버린다.

Paul Regret(라이프 3) : Mustang(머스탱)카드를 사용중인 것으로 간주되어 다른 플레이어들에게 거리가 1 증가되어 보인다. 진짜 머스탱카드를 사용하게 되면 효과가 중첩되어 나타난다.

Pedro Ramirez(라이프 4) : 자신의 턴의 1페이지에서 가져오는 첫번째 카드를 버려진 카드 덱의 맨 윗장을 가져올 수 있다. 두 번째 카드는 플레이카드 덱에서 가져온다.

Rose Doolan(라이프 4) : Appaloosa(승용마)카드를 사용중인 것으로 간주되어 다른 플레이어들을 거리가 1 줄어든 것으로 본다. 진짜 승용마카드를 사용하게 되면 효과가 중첩되어 나타난다.

Sid Ketchum(라이프 4) : 언제든지 자신의 손에서 카드를 2장 버리고 생명 포인트를 1 회복할 수 있다. 가능하다면 연속하여 사용할 수도 있다. 하지만 초기 생명 포인트 이상으로 회복할 수는 없다.

Slab the Killer(라이프 4) : 그의 BANG!카드를 취소시키기 위해서 다른 플레이어들은 Missed!카드가 2장 필요하다. 다른 플레이어가 Barrel(통)카드를 성공적으로 사용했다면 Missed!카드 1장으로 계산한다.

Suzy Lafayette(라이프 4) : 손에서 카드가 떨어지자마자 1장을 덱에서 가져올 수 있다.

Vulture Sam(라이프 4) : 어떤 플레이어가 죽을 때마다 죽은 플레이어의 손에 든 카드와 사용중이던 카드를 모두 자신의 손에 가져올 수 있다.

Willy the Kid(라이프 4) : 자신의 턴에 BANG!카드를 몇 장이든 쓸 수 있다.

BANG! 2nd Edition

게임 아이디어 : Emiliano Sciarra

아트웍 : Alessandro Pierangelini

아트 디렉터 : Stefano De Fazi

daVinci games 제작

매뉴얼번역 : 고경태 (nisikaze@hotmail.com)

이 매뉴얼은 염주범 (snatcher1775@korea.com)님의 Bang! 1st Edition 매뉴얼을 기초로 제작되었습니다.

부록 : BANG! FAQ v3.0

Q1. 플레이어들은 게임 도중 대화할 수 있나?

A. 물론이다. 대화는 이 게임의 가장 재미있는 부분 중 하나이다. 단, 카드의 사용에 직접적으로 연관되는질문은 할 수 없다(예를 들어 개틀링의 사용 전에 보안관에게 물어본다든지).

Q2. 개틀링의 정확한 효과는 무엇인가?

A. 개틀링은 거리에 상관없이 모든 플레이어들에게 BANG! 공격을 하는 것이다. 이 공격은 Missed!나 통카드를 사용하는 등의 일반적인 방법으로 회피가 가능하다.

Q3. 개틀링을 사용한 턴에 BANG!을 사용할 수 있는가?

A. 그렇다. 개틀링은 BANG!카드와 비슷한 효과를 가지지만 BANG!카드로 치지 않는다.

Q4. 무기를 사용중이라면 거리가 1보다 먼 플레이어에게 Panic!카드를 사용할 수 있는가?

A. 불가능하다. 무기는 플레이어 사이의 거리를 변화시키지는 않는다. 단지 좀더 멀리 떨어진 플레이어에게 BANG!카드를 사용할 수 있는 역할을 해 줄 뿐이다. 그러나, 이런 경우에는 실제로 거리를 변화시키는 아이템(머스탱, 승용마 카드나 Rose Doolan, Paul Regret 캐릭터의 특수능력)을 고려해 보아야 한다.

Q5. 머스탱과 승용마 카드를 동시에 사용할 수 있나?

A. 그렇다. 둘은 같은 이름의 카드가 아니다.

Q6. 한 턴에 결투카드를 이용하여 BANG!카드를 낸 상황에서 BANG!카드를 공격할 수 있나?

A. 그렇다. 결투 중에 쓴 BANG!카드는 버려진 것이지 사용된 것이 아니다.

Q7. 플레이어가 죽었을 때 죽은 플레이어의 카드를 버리는 순서는?

A. 죽은 플레이어가 원하는 순서대로 버린다.

Q8. 역할카드나 캐릭터카드의 능력에 어떤 방법으로든 영향을 미칠 수 없나?

A. 불가능하다. 역할카드와 캐릭터카드는 게임 중 어떤 카드로도 영향을 받지 않는다.

Q9. 살롱의 정확한 효과는 무엇인가?

A. 게임중인 모든 플레이어의 생명 포인트를 1 회복시킨다.

Q10. 마지막 생명 포인트를 잃는 순간에 살롱을 사용할 수 있나?

A. 아니다. 맥주와 달리 살롱은 자신의 턴 2페이지에서 카드가 사용가능할 때에만 사용할 수 있다.

예를 들어 자신의 턴에 결투로 인해 마지막 생명 포인트를 잃을 때 살롱을 사용하기 전에 죽게 된다.

Q11. 내가 죽은 상황에서 누군가가 살롱을 사용하면 내 생명 포인트를 다시 얻을 수 있나?

A. 당연히 안된다. 다른 모든 플레이어란 살아있는 모든 플레이어란 뜻이다.

Q12. 원할 때 자신의 카드를 버릴 수 있는가?

A. 안된다. 손에 든 카드나 사용중인 카드 모두 아무 때나 버릴 수는 없다. 캐릭터 중 Sid Ketchum만이 생명 포인트를 1 얻기 위해 카드 2장을 원할 때 버릴 수 있다.

Q13. 다른 카드의 효과가 아직 끝나지 않은 상태에서 카드를 사용할 수 있는가?(예를 들어 잡화점 카드의 효과로 카드를 고르고 있는 플레이어에게 Panic!카드를 써서 빼앗아오기 등)

A. 안된다. 카드를 사용하기 위해서는 이전 카드의 효과가 완전히 끝날 때까지 기다려야 한다.

Q14. 다이너마이트가 폭발하여 한 플레이어가 죽었을 때, Vulture Sam 캐릭터는 죽은 플레이어의 모든 카드와 폭발한 다이너마이트 카드까지 가져올 수 있는가?

A. 안된다. 다이너마이트의 효과는 폭발 후 버려지는 것까지이다. 그래서 플레이어가 죽었을 때 Vulture Sam은 죽은 플레이어의 모든 카드를 갖지만 그 전에 이미 다이너마이트는 버려지게 된다.

Q15. 감옥에 갇힌 플레이어는 자신의 턴에 맥주카드를 사용할 수 있는가?

A. 다이너마이트 등으로 자신의 마지막 생명 포인트를 잃을 경우에만 사용할 수 있다. 감옥에 갇히면 1페이지와 2페이지를 건너뛰므로 정상적으로 맥주카드를 사용할 수 없다.

Q16. 손에 든 통카드를 이용하여 BANG!을 피할 수 있나?

A. 안된다. 통카드는 플레이어 앞에 사용중일 경우에만 효과를 발휘한다.

Q17. 생명 포인트가 딱 차 있어도 맥주카드를 사용할 수 있는가?

A. 가능하다. 그러나 아무런 효과도 없다.

Q18. Burt Cassidy 캐릭터는 마지막 생명 포인트를 잃게 되는 순간에도 카드를 덱에서 가져올 수 있는가?

A. 곧바로 맥주카드를 사용해 살아남게 되어야만 카드를 뽑을 수 있다. 죽는다면 뽑지 못한다.

Q19. Vulture Sam 캐릭터가 보안관인데 부관을 죽였다. 이때 모든 카드를 버리는 벌칙은 그가 죽은 부관의 카드를 가져오기 전인가? 가져온 후인가?

A. 일단 Vulture Sam은 죽은 부관의 카드를 모두 갖는다. 그 다음 가져온 카드를 포함한 모든 카드를 버린다. 결국 하나도 못 가지고 모두 다 버려야 한다는 것이다.

Q20. Slab the Killer 캐릭터의 개틀링 공격을 피하려면 Missed!카드가 몇 장 필요한가?

A. 한 장이다. Slab the Killer의 특수능력은 BANG!카드에만 적용된다.

Q21. Calamity Janet 캐릭터는 결투 중에 Missed!를 BANG! 대신 낼 수 있는가?

A. 낼 수 있다.

Q22. Slab the Killer가 Suzy Lafayette를 상대로 BANG! 공격을 하였고 Suzy는 마지막 카드로 Missed!를 들고 있었다. Suzy가 그 Missed!카드를 사용한 후 손에 카드가 한 장도 남지 않았을 때 Suzy는 덱에서 카드를 한장 더 가져와 Missed!라면 또 사용해 BANG!을 두번 취소시킬 수 있는가?

A. 그렇다.

Q23. El Gringo가 결투를 신청했다 패했다. 그는 승리한 플레이어에게서 카드를 한 장 가져올 수 있는가?

A. 안된다. El Gringo는 자신의 생명 포인트를 감소시키는 카드를 사용한 플레이어의 카드만을 가져올 수 있다. 결투카드를 자신이 사용했으므로 그 능력을 사용할 수 없다.

Q24. Suzy Lafayette가 자신의 마지막 카드로 결투카드를 사용했다면, 결투가 끝나기 전에 카드를 받는가?

A. 안된다. 결투가 끝나야만 받을 수 있다.

Q25. Suzy Lafayette가 마지막 카드를 이용해 El Gringo에게 피해를 입히면 어떻게 되는가?

A. El Gringo가 생명 포인트를 하나 잃을 때, Suzy는 손에 카드가 하나도 없기 때문에 덱에서 카드를 한 장 받는다. 그 다음 El Gringo가 Suzy에게서 그 카드를 받아온다. 이제 Suzy는 또 손에 카드가 없기 때문에 덱에서 카드를 또 한 장 받는다.

Q26. 무법자가 결투를 신청했다 패하고 죽었다. 결투에서 이긴 플레이어는 포상으로 카드 3장을 받는가?

A. 아니다. 포상은 무법자를 죽게 한 카드를 사용한 사람이 받는 것이다. 자신이 사용한 카드로 인해 죽은 무법자에 대해서는 누구도 포상을 받지 못한다.

Q27. 플레이어가 통카드 등의 효과나 캐릭터 특수능력 등을 사용하는 걸 잊어버렸다면 어떻게 되는가?

A. 효과나 능력은 꼭 사용해야 되는 것은 아니다(예를 들어 Jourdonnais의 능력). 어떤 플레이어가 효과나 능력을 사용하는 것을 잊어버렸다면 다음 카드를 사용하기 전에 바로잡을 수 있다. 만약 이미 다음 카드가 사용되었다면 게임은 정상적으로 진행된 것으로 간주된다.

Q28. 사용중인 카드에 대해 Panic!이나 Cat Balou카드를 사용할 수 있는가?

A. 물론 사용할 수 있다. Cat Balou를 사용하면 상대방이 들고 있는 카드 한 장이나 상대방이 사용중인 카드 한 장을 원하는 대로 골라 버릴 수 있다. 다음 차이점을 제외하고는 Panic!카드도 동일하다 : Panic!카드는 거리가 1로 제한되고 상대의 카드 한 장을 가져와 자신의 손에 더하여 사용할 수 있다.

Q29. 누군가 다이너마이트를 덱에서 뽑았을 때 그것을 반드시 사용해야 하는가?

A. 당연히 그렇지 않다.

Q30. 같은 상황에 카드뽑기를 여러 번 할 수 있는가?

A. 당연히 아니다. 카드뽑기 시 두장을 뽑아 선택할 수 있는(버리기는 둘 다 버려야 한다) Lucky Duke 캐릭터를 제외하고는 누구든 한 번만 카드뽑기를 할 수 있다.

Q31. 누군가 인디언카드를 사용했을 때 BANG!카드가 있다면 반드시 내야 하는가?

A. 그렇지 않다. BANG!을 낼 것인지 생명 포인트를 하나 잃을 것인지 택할 수 있다.