



BANG! THE DICE GAME



구성품

- 5 주사위
- 8 역할카드 : 1 보안관, 2 부관, 3 무법자, 2 배신자
- 16 캐릭터 카드 (각 캐릭터는 고유한 능력과 생명 포인트를 가지고 있습니다.)
- 6 요약카드 (주사위 결과에 대한 설명이 있습니다.)
- 9 화살 토큰
- 생명력 토큰 : 총알 (25 총알, 15 총알3)
- 룰설명서



게임의 목표

- 플레이어들은 자기가 받은 역할 카드에 따라서 목표를 달성해야 합니다.
- 보안관: 모든 무법자들과 배신자들을 사살해야 합니다.
 - 무법자: 보안관을 사살해야 합니다.
 - 부관: 보안관을 돕고 보호해야 합니다.
 - 배신자: 마지막까지 최후의 1인으로 살아남아야 합니다.

게임 준비

1. 게임을 하는 플레이어 수에 따라 아래와 같이 역할 카드를 가져옵니다.
 - 3명: 이후에 설명하는 특수 규칙에 따라서 가져옵니다.
 - 4명: 보안관 1, 배신자 1, 무법자 2
 - 5명: 보안관 1, 배신자 1, 무법자 2, 부관 1
 - 6명: 보안관 1, 배신자 1, 무법자 3, 부관 1
 - 7명: 보안관 1, 배신자 1, 무법자 3, 부관 2
 - 8명: 보안관 1, 배신자 2, 무법자 3, 부관 2
2. 역할 카드를 골고루 섞어서 각자 한 장씩 뒷면이 보이도록 나누어줍니다.
3. 보안관은 자신의 역할 카드를 뒤집어 공개합니다. 다른 플레이어들은 자기 역할 카드를 본 후 비밀로 합니다.
4. 캐릭터 카드를 섞은 다음 각자 앞면이 보이도록 한 장씩 나누어줍니다. 돌아가며 각자 자기가 받은 캐릭터 카드의 이름과 능력을 크게 말합니다. 캐릭터 카드마다 고유한 특수 능력을 가지고 있습니다.
5. 각자 자신의 인물 카드에 표시된 만큼 총알을 가져옵니다. 보안관은 추가로 총알 2개를 더 가지고 시작합니다. 총알의 개수는 생명력을 의미하며, 생명력보다 더 큰 피해를 받으면 게임에서 탈락합니다. 남은 총알은 테이블 가운데 더미로 쌓아둡니다.
6. 요약 카드를 가져옵니다. 요약 카드는 주사위 결과를 참조할 때 사용할 수 있습니다.
7. 화살 토큰 9개는 테이블 가운데 더미로 쌓아둡니다.
8. 남은 역할 카드와 캐릭터 카드는 게임 상자로 되돌려줍니다.
9. 보안관은 주사위 다섯 개를 가져와서 게임을 시작합니다.

게임

- 게임은 시계방향으로 돌아가며 차례대로 진행됩니다. 자기 차례가 오면 아래를 따릅니다.
- 주사위 다섯 개를 모두 굴립니다.
 - 굴린 결과를 그대로 간직하거나, 주사위 중 일부 또는 전부를 두 번까지 다시 굴릴 수 있습니다. 세 번째로 주사위를 굴릴 때는, 앞서 두 번째로 주사위 굴렸을 때 굴리지 않은 주사위들을 다시 굴릴 수 있습니다. 이렇게 세 번째로 굴린 결과에는 승복해야 합니다.
 - 주사위 결과에 만족했다면(또는 더 이상 주사위를 다시 굴릴 수 없다면) 주사위 결과를 해결합니다.
 - 차례를 끝내고 왼쪽에 앉은 플레이어에게 차례를 넘겨줍니다.

중요: 다이너마이트가 나온 주사위는 다시 굴릴 수 없습니다(아래 참조).
알아두기: 주사위를 굴려 나온 화살은 즉시 해결해야 합니다(아래 참조).

총알과 화살 토큰

능력에 별도로 지시되어 있지 않은 한, 총알이나 화살을 얻을 때는 테이블 가운데의 토큰 더미에서 가져옵니다. 총알이나 화살을 잃을 때 역시 그 더미에 반납합니다. 총알 3개짜리 토큰과 총알 하나짜리 토큰 3개를 아무때나 서로 바꿀 수 있습니다.

주사위

주사위에는 여섯 가지 서로 다른 기호가 그려져 있습니다. 주사위의 그려진 각각의 기호는 서로 다른 효과를 가집니다. 모든 주사위 결과를 아래 순서에 따라서 해결해야 합니다. 주사위 결과는 해결하고 싶지 않더라도 반드시 모두 해결해야 합니다.

1. 인디언 화살: 주사위를 굴려서 인디언 화살이 나왔다면, 차례가 끝날 때 해결하는 것이 아니라 굴려서 나온 즉시 해결해야 합니다. 화살이 나온 주사위 수만큼 화살을 가져와서 자기 앞에 놓아둡니다. 주사위를 다시 굴릴 기회가 남았다면 결과가 화살인 주사위 역시 다시 굴릴 수 있습니다. 마지막 화살을 가져왔다면, 인디언이 플레이어들을 공격해 오고, 각자 가지고 있는 화살 수만큼 총알을 잃습니다. 그런 다음 모두 화살을 테이블 가운데 되돌려놓고 다시 차례로 돌아갑니다.
2. 다이너마이트: 다시 굴릴 수 없는 주사위입니다. 결과가 다이너마이트인 주사위가 3개 이상 나왔다면 차례를 즉시 마치고 총알 하나를 잃습니다. 하지만 다른 주사위들은 평소와 마찬가지로 해결합니다.
 - 3A. 조준경 "1": 당신의 오른쪽 또는 왼쪽 바로 옆에 앉은 플레이어를 선택합니다. 선택된 플레이어는 총알 하나를 잃습니다.
 - 3B. 조준경 "2": 당신의 오른쪽 또는 왼쪽으로 거리가 2인 플레이어를 선택합니다. 선택된 플레이어는 총알 하나를 잃습니다. 게임에 남은 플레이어가 2명 또는 3명이라면 이 결과를 조준경 "1"로 취급합니다.

중요: 조준경 1과 조준경 2는 동시에 해결합니다. 거리를 계산할 때는 탈락한 플레이어들은 포함하지 않습니다.
4. 맥주: 아무 플레이어나 선택합니다. 선택된 플레이어는 총알 하나를 얻습니다. 자기 자신을 선택할 수도 있습니다. 게임 시작보다 더 많 총알을 보유할 수는 없습니다. 총알을 최대로 보유하고 있는 플레이어에게 사용한다면, 아무런 효과도 일어나지 않습니다.
5. 개틀링: 결과가 개틀링인 주사위가 3개 이상 나왔다면 다른 모든 플레이어들은 총알 하나를 잃습니다. 또한 당신이 가진 모든 화살 토큰을 버립니다.

예: 보안관이 총알 6개와 화살 1개를 가지고 있고, [인디언 화살], [다이너마이트], [조준경 1], [맥주], [개틀링]을 굴렸습니다. 그는 먼저 화살 2개를 가져와야 합니다. 하지만 더미에 화살이 1개만 남아 있기에 이 화살을 가져오면서 인디언이 공격합니다. 각자 가진 화살 수만큼 총알을 잃습니다: 보안관은 총알 2개를 잃습니다. 이제 모두 화살을 버린 다음, 보안관은 두 번째 화살을 가져옵니다(이제 화살 8개가 남아 있습니다). 보안관은 이제 총알 4개와 화살 1개를 가지고 있습니다. [맥주]는 다시 굴릴 수 없습니다. 보안관은 [조준경 1]을 잠시 보관해두고 [인디언 화살]을 다시 굴리기로 합니다. 이번에는 [인디언 화살], [다이너마이트], [개틀링]이 나왔습니다. 그는 개틀링을 모으는 것이 좋겠다고 생각해서 [개틀링]을 보관해 두고, [맥주]와 첫 번째 굴림에서 보관해 둔 [조준경 1]을 다시 굴렸습니다. [인디언 화살]과 [조준경 2]가 나왔습니다. 주사위를 두 번 굴렸기 때문에, 더 이상 주사위를 굴릴 수 없습니다. 최종 주사위 결과는 [인디언 화살], [다이너마이트], [조준경 2]입니다. 이제 거리 2만큼에 앉은 플레이어를 쏘아 합니다. 그리고 개틀링으로 인해 보안관이 아닌 플레이어들은 화살 1개씩을 잃고, 보안관은 가지고 있는 화살을 버립니다. 이제 보안관의 차례가 끝납니다. 보안관은 총알 4개와 화살 0개를 가지고 있습니다. 생명 포인트가 다 떨어지면 - 게임에서 탈락
마지막 총알을 잃는다면 게임에서 탈락합니다. 자신의 역할 카드를 공개하고 화살을 모두 버립니다. 탈락했다면 게임에서 아무런 행동도 할 수 없습니다. 하지만 같은 팀원들이 승리한다면 함께 승리합니다.

게임 종료

- 아래와 같은 경우 게임은 즉시 끝납니다.
- a) 보안관이 탈락한 경우: 살아남은 플레이어가 배신자 한 명 경우, 배신자가 승리합니다. 다른 경우 무법자들이 함께 승리합니다.
 - b) 모든 무법자들과 배신자들이 탈락한 경우: 보안관과 부관이 함께 승리합니다.

알아두기: 8명이 게임을 할 때, 2명이 배신자로 플레이하게 됩니다. 배신자의 승리 조건은 최후에 홀로 살아남는 것이기에, 보안관과 배신자 2명이 대치를 하다가 보안관이 먼저 탈락한다면 무법자들이 승리합니다!

예: 모든 무법자들이 탈락했지만 배신자는 아직 살아남았습니다. 이 경우 게임은 계속됩니다. 배신자는 홀로 부관과 보안관을 상대해야 합니다.
예: 보안관이 탈락합니다. 하지만 무법자들도 이미 모두 탈락했고 부관 한 명과 배신자 한 명만 살아남아 있습니다. 이 경우 무법자들이 승리합니다! 그들은 자신의 생명을 대가로 승리를 쟁취한 것입니다!
예: 동시에 모든 플레이어들이 탈락한다면 무법자들이 승리합니다.

3인용 특수 규칙

부관, 무법자, 배신자 카드 세 장을 잘 섞어 무작위로 한 장씩 나누어 갑니다. 하지만 즉시 앞면이 보이도록 공개합니다. 세 명 모두의 역할이 무엇인지 알 수 있습니다. 자신의 역할에 따른 게임의 목표는 다음과 같습니다.

- 부관은 배신자를 사살해야 합니다.
- 배신자는 무법자를 사살해야 합니다.
- 무법자는 부관을 사살해야 합니다.

게임은 일반적인 경우와 같이 진행하며 부관부터 차례를 갑니다. 당신이 노리고 있는 대상이 마지막 총알을 잃는다면 즉시 당신이 승리합니다(예. 부관이 배신자를 탈락시키면 즉시 부관이 승리합니다). 만약 자신이 노리고 있는 대상이 아닌 대상을 탈락시킨다면, 남은 두 플레이어가 최후의 대결을 펼칩니다. 예를 들어 무법자가 배신자를 탈락시킨다면, 부관이 즉시 승리하는 것이 아니라 무법자를 탈락시켜야 승리합니다. 무법자는 승리하기 위해 부관을 탈락시켜야 합니다.



바트 캐시디 (8)

총알 1개를 잃는 대신 화살 토큰을 가져올 수 있습니다. 인디언이나 다이너마이트로 인해 총알을 잃을 때는 이 능력을 사용할 수 없으며, 오직 조준경 "1", 조준경 "2", 개틀링으로 인한 경우에만 사용할 수 있습니다. 화살 토큰 더미에 화살이 하나만 남았다면 이 능력을 사용할 수 없습니다.



블랙 잭 (8)

다이너마이트를 다시 굴릴 수 있습니다(주사위를 다시 굴릴 수 있는 경우에만). 한 번에 다이너마이트가 3개 이상 나오거나 굴린 주사위와 보관했던 주사위에서 다이너마이트가 3개 이상이라면, 일반적인 규칙을 따릅니다(차례가 끝납니다).



캘러미티 자넷 (8)

조준경 "1"을 조준경 "2"처럼 사용할 수 있으며 반대 경우도 마찬가지입니다.



엘 그링고 (7)

한 플레이어가 당신에게 총알 1개 이상의 피해를 입힌 경우, 그 플레이어는 화살 토큰 하나를 가져가야 합니다. 인디언이나 다이너마이트로 인해 총알을 잃은 경우는 해당되지 않습니다.



제시 존스 (9)

총알이 4개 이하라면, 맥주를 자기 자신에게 사용할 때 총알 2개를 회복합니다. 예를 들어, 총알이 4개고 맥주 2개를 사용하면, 총알 4개를 얻습니다.



주르도네 (7)

인디언으로 인해 총알을 1개까지만 잃습니다.



키드 카슨 (7)

개틀링 하나마다 자기 또는 다른 플레이어로부터의 화살 하나를 제거할 수 있습니다. 개틀링 세 개가 나오면 가지고 있는 화살 토큰을 모두 버리고, 다른 플레이어(들)로부터 화살 토큰 세 개를 제거해 줄 수 있습니다(당연히 개틀링으로 인해 다른 플레이어들에게 1의 피해를 주는 것도 적용합니다).



럭키 듀크 (8)

한 번 더 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 자기 차례에 주사위를 총 4번까지 굴릴 수 있습니다.



폴 리그레트 (9)

개틀링으로 인해 총알을 잃지 않습니다.



페드로 라미레스 (8)

총알 1개를 잃을 때 마다 화살 토큰 한 개를 버립니다. 이 능력을 사용하더라도 총알을 잃어야 합니다.



로즈 둘란 (9)

조준경 "1", 조준경 "2"의 사거리를 1만큼 더 늘립니다. 거리 1, 2인 플레이어에게 조준경 "1"을 사용할 수 있고, 거리 2, 3인 플레이어에게 조준경 "2"를 사용할 수 있습니다.



시드 케첩 (8)

자기 차례를 시작할 때, 플레이어 한 명을 선택하여 총알 1개를 제거합니다. 자기 자신을 선택할 수도 있습니다.



슬랩 더 킬러 (8)

자신의 차례마다 한 번, 맥주를 두 배 위력의 조준경 "1" 또는 조준경 "2"로 사용할 수 있습니다. 두 배 위력의 조준경은 한 플레이어에게서 총알 2개를 제거합니다(두 명의 플레이어에게 각각 1개씩 제거할 수는 없습니다). 이 경우 맥주로 총알을 회복할 수 없습니다.



수지 라파예트 (8)

주사위 결과에 조준경 "1" 또는 조준경 "2"가 없다면, 총알 2개를 얻습니다. 이 능력은 차례가 끝날 때만 적용되며, 주사위를 다시 굴리는 도중에는 적용되지 않습니다.



벌쳐 샘 (9)

다른 플레이어들이 탈락할 때 마다, 총알 2개를 회복합니다.



빌리 더 키드 (8)

개틀링을 사용하기 위해서 개틀링, 개틀링만 있으면 됩니다. 개틀링이 2개 이상 나오더라도 개틀링은 차례에 한 번만 사용할 수 있습니다.

Game idea: Michael Palm, Lukas Zach

Development: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Artworks: Riccardo Pieruccini

Colors: Andrea Medri

Design: Lucia Roscini

English rules editing: Roberto Corbelli, William Niebling



BANG!® The Dice Game
Copyright © MMXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 - Corciano - Italy
All rights reserved.

Thanks to all the play-testers, to their gaming groups and to all the players, for all the precious suggestions. Special thanks to Andrea Gambelunghe. The designers wish to thank especially Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini and Tom.