

HIGH NOON KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Játékszabály:

A játék a BANG! alapjátékot az alábbiak szerint módosítja. A seriff összekeveri a kártyákat, a High Noon lapot kivéve. Miután megkeverte a paklit, a High Noon lapot képpel felfelé az aljára helyezi. Ez után a pakli tetején lévő lapot felfordítja, hogy jól látható legyen. A kör végeztével ez a lap lesz hatással a következő körre. Mielőtt a seriff megkezdené a következő kört, hangosan felolvassa a felfordított lapot, és kihelyezi az asztal közepére, egy harmadik paklit megkezdve, ide gyűlnek a játékban elhasznált módosító kártyák.

Ennek a módosító kártyának a hatása a játékosokra nézve, az adott körben kötelező érvényű, ennek megfelelően kell cselekedniük. Ezt követően a seriff felfordítja a következő lapot is pakli tetején, így fel lehet készülni a következő körben érvénybe lépő lapra.

A High Noon pakli módosító kártyáinak hatása minden játékos játékba kerülése előtt lépnek érvénybe! A High Noon lap játékba kerülését követően, az egészen a játék végezetéig érvényben marad!

HIGH NOON MÓDOSÍTÓ LAPOK:

Blessing (Béke): Ebben a körben minden lap ♥-nek (kör) minősül.

Curse (Átok): Ebben a körben minden lap ♠-nek (pikk) minősül.

Ghost Town (Szellemváros): A halott játékosok visszatérnek egy kör erejéig. Amikor rájuk kerül a sor, 2 helyett 3 lapot húzhatnak a pakliból, és nem lehet őket megölni. Miután befejezték a körüket ismét kiszállnak a játékból.

Gold Rush (Aranyláz): A sorrendet tekintve egy körig ellentétes irányban halad a játék, (az első játékos az utolsó, az utolsó az első) – de minden kártya hatásának sorrendje változatlan (pl. General Store (Zsibvásár), Dynamite (Dinamit)). A játékot mindig a seriff kezdi.

Handcuffs (Bilincsbe verve): A soron levő játékosnak a laphúzás fázist (1. fázis) követően, meg kell neveznie egy színt, és abban a körben, amíg ő van soron, csak ilyen színű kártyákat játszhat ki.

Hangover (Másnaposság): Egy körig mindenki elveszti speciális képességeit (személyiség lapján szereplő tulajdonságát).

High Noon (Fényes nappal): Ha ez a lap játékba került, akkor már a játék végeztéig érvényben marad. Minden játékos, amikor rá kerül a sor, elveszít egy életet (ihat rögtön sört, ha van a kezében).

New Identity (Új személyazonosság): A soron levő játékos a laphúzás fázisát (1. fázis) megelőzően megnézheti az életének nyomkövetésére használt karakter lapot, és eldöntheti, hogy melyik lap tulajdonságait használja fel (mely maradhat a sajátja is). Adott esetben, ha a játékos kéri, a „személyi azonosságát” véglegesen megtarthatja a játék végeztéig. Ebben az esetben 2 élettel kezdi az új „személyi azonosságát”.

Shootout (Tűzharc): Saját körben, akár két *BANG!* kártya is kijátszható.

The Daltons (A Daltonok): Aki előtt az asztalon van lent kék lap, annak egyet el kell dobnia. Minden érintett maga választhatja meg, hogy melyik lapot dobja el.

The Doctor (Az orvos): A doktor játékba kerülésekor a legkevesebb élettel rendelkező játékos(ok) kap(nak) egy életet, ha tud(nak).

The Reverend (A tiszteletes): Senki sem használhat fel *Beer (Sör)* kártyát (*The Sid Ketchum* két kártyáért életet kaphat, ez karaktere).

The Sermon (A prédikáció): Nem használható *BANG!* kártya, viszont *Indians (Indiánok)* és *Duel (Párbaj)* kijátszható. (*Calamity Janet MISSED!* kártyát nem játszhat ki *BANG!*-ként, fordítva viszont igen.)

Train Arrival (Vonat érkezik): Minden játékos húzhat még egy lapot a laphúzás fázist (1. fázis) követően.

Thirst (Szomjúság): Ebben a körben mindenki csak egy lapot húzhat, amikor rákerül a sor. (*Kit Carlson* kettőt húz és egyet visszaad.)