



Ez a dokumentum tartalmazza a **BANG!** verseny szabályait, ami a következő részekből áll:

1. Versenyszabályzat
2. Versenyen tanúsítandó magatartás
3. A bíró
4. Általános szabályok és GYIK
5. Egyéb

## 1. VERSENYSZABÁLYZAT

A **BANG!** versenyen csak az alapjátékot használjuk kiegészítők nélkül. A játékoszámtól függően a verseny változó számú fordulókból áll, 3 és 5 forduló között. A verseny a játékosok véletlenszerű elosztásával kezdődik a játékasztaloknál.

| JÁTEKOSOK SZÁMA: | 10-14 | 15-24 | 25+ |
|------------------|-------|-------|-----|
| FORDULÓK:        | 3     | 4     | 5   |

Minden egyes fordulóban a játékosok BANG!-dollárokat gyűjtenek. Az utolsó forduló végén a megszerzett BANG!-dollárok összege határozza meg a verseny győztesét és a második helyezettet.

### 1.1 FORDULÓK

A játékosokat véletlenszerűen jelölik ki a játékasztalokhoz, játékoszámtól függően, ahogyan a fenti táblázat mutatja.

Megjegyzés: minden asztalhoz minimum öt játékos kell.

Minden asztalhoz készíteni kell egy „eredménylap”-ot: a lap a játékosokat tartalmazza, akik annál az asztalnál játszanak, 1 és 5, 6 vagy 7 fő között (az asztal játékoszámától függően). Ezen a lapon kell tudják rögzíteni az adott asztalnál játszott partik eredményét.

**Példa.** 27 játékoskal 5 fordulót kell játszani. Mindegyik fordulóban öt asztal lesz 6, 6, 5, 5 és 5 játékoskal.



| JÁTEKOSOK<br>SZÁMA | ASZTALOK<br>SZÁMA: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 10                 |                    | 5 | 5 |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 11                 |                    | 6 | 5 |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 12                 |                    | 6 | 6 |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 13                 |                    | 7 | 6 |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 14                 |                    | 7 | 7 |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 15                 |                    | 5 | 5 | 5 |   |   |   |   |   |   |    |
| 16                 |                    | 6 | 5 | 5 |   |   |   |   |   |   |    |
| 17                 |                    | 6 | 6 | 5 |   |   |   |   |   |   |    |
| 18                 |                    | 6 | 6 | 6 |   |   |   |   |   |   |    |
| 19                 |                    | 6 | 6 | 7 |   |   |   |   |   |   |    |
| 20                 |                    | 5 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |   |   |    |
| 21                 |                    | 6 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |   |   |    |
| 22                 |                    | 6 | 6 | 5 | 5 |   |   |   |   |   |    |
| 23                 |                    | 6 | 6 | 6 | 5 |   |   |   |   |   |    |
| 24                 |                    | 6 | 6 | 6 | 6 |   |   |   |   |   |    |
| 25                 |                    | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |   |    |
| 26                 |                    | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |   |    |
| 27                 |                    | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |   |    |
| 28                 |                    | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 |   |   |   |   |    |
| 29                 |                    | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 |   |   |   |   |    |
| 30                 |                    | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |   |   |   |   |    |
| 31                 |                    | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |    |
| 32                 |                    | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |    |
| 33                 |                    | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |   |   |   |    |
| 34                 |                    | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 |   |   |   |    |
| 35                 |                    | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 |   |   |   |    |
| 36                 |                    | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |   |   |   |    |
| 37                 |                    | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |   |    |
| 38                 |                    | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |   |    |
| 39                 |                    | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |   |   |    |
| 40                 |                    | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |    |



| <b>JÁTEKOSOK SZÁMA</b> \ <b>ASZTALOK SZÁMA:</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>7</b> | <b>8</b> | <b>9</b> | <b>10</b> |
|-------------------------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>41</b>                                       | 6        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        |          |           |
| <b>42</b>                                       | 6        | 6        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        |          |           |
| <b>43</b>                                       | 6        | 6        | 6        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        |          |           |
| <b>44</b>                                       | 6        | 6        | 6        | 6        | 5        | 5        | 5        | 5        |          |           |
| <b>45</b>                                       | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 5        | 5        | 5        |          |           |
| <b>46</b>                                       | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 5        | 5        |          |           |
| <b>47</b>                                       | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 5        |          |           |
| <b>48</b>                                       | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        | 6        |          |           |
| <b>49</b>                                       | 6        | 6        | 6        | 6        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        |           |
| <b>50</b>                                       | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5        | 5         |

A bíró előkészíti az eredménylapokat minden asztal számára, és a játszma kezdete előtt odaadja őket. A bíró kioszolja a résztvevőket és a seriff szerepét minden asztalnál.

Fontos, hogy ugyanazon a versenyen egyik játékos sem játszhatja a seriff szerepét kétszer. Egy ötlet a hogyan-ra: a bíró minden játékoshoz hozzárendel egy kártyát egy rendes pókerpakliból. Megkeverik a paklit és kártyákat húznak véletlenszerűen a seriffek szerepeire, majd tollal megjelölik az így felhúzott kártyákat. Aztán felhúzzák a többi kártyát a pakliból, hogy kijelöljék a játékosokat az asztalokhoz. Az ezt követő fordulóban a megjelölt kártyákat eltávolítják a pakliból, amikor az új seriffek szerepeire húznak, aztán visszateszik, mielőtt kijelölik a játékosokat az asztalokhoz.

A játékosoknak az asztalhoz kell ülniük azt a sorrendet követve, amit feltüntettek az eredménylapokon: a második játékos az első játékos baljára ül, és így tovább. Minden asztalnál a játékosok számozása 1-essel kezdődik, ő lesz a seriff. A bíró kiosztja a szerepkártyákat a többi játékosnak, véletlenszerűen húzva és képpel lefelé helyezi azokat, mint a rendes játékmenetben.

A szerepek kiosztása után a bíró véletlenszerűen kioszt két karaktert minden játékosnak: oszt egy karaktert képpel lefelé minden játékosnak a seriffől kezdve, aztán újra a seriffől kezdve minden játékos kap egy második karaktert is, szintén képpel lefelé. A játékosok megnézik mindkét karakterüket, és ki kell választaniuk belőle azt, amelyikkel játszani szeretnének. A választott karaktert képpel lefelé maguk elé kell tenniük, miközben az eldobott karaktert egy képpel lefelé fordított pakliba helyezik a húzópakli mellé. Amikor minden játékos választott egy karaktert, egyidejűleg felfedik a választott kártyát. A választás egyszeri, a karakter semmilyen okból nem változtatható meg. A bíró félreteszi az eldobott karakterlapokat, és kezdetét veszi a játék.

A játék végén a játékosok az asztalhoz hívják a bírót. A bíró a játékosok segítségével kitölti az eredménylapot a játékosok szerepeivel és a játék végét kiváltó helyzettel (pl. a renegát nyert, a seriff túlélte, stb.). Minden játékos dollárokat kap a következő győzelmi pontrendszerben leírtak szerint. A játékosok teljes összegét titokban kell tartani a verseny végéig. Kérésre minden játékos kérhet tájékoztatást a bírótól a saját összegéről.

A bíró rögzíti az eredményeket.



# GYŐZELMI PONTRENDSZER

A verseny elején minden játékos nulla BANG! dollárral (röviden: \$) rendelkezik.

Minden játékos a szerepe és a játék kimenetele alapján kap \$-okat, a következő táblázatban meghatározottak szerint:

## A TÖRVÉNY EMBEREI GYŐZNEK

| JÁTEKOSOK SZÁMA                          | 5       | 6       | 7       |
|------------------------------------------|---------|---------|---------|
| Seriff                                   | 1.200\$ | 1.600\$ | 1.200\$ |
| Seriffhelyettes                          | 1.200\$ | 1.600\$ | 1.200\$ |
| Renegát, ha a seriff utolsóként lövi le* | 250\$   | 250\$   | 250\$   |
| Renegát, lelőve (nem utolsóként)         | 0\$     | 0\$     | 0\$     |
| Bandita                                  | 0\$     | 0\$     | 0\$     |

\*a renegát az utolsó párbajban a seriffel nézett szembe, de végül veszített.

## A BANDITÁK GYŐZNEK

| JÁTEKOSOK SZÁMA: | 5       | 6       | 7       |
|------------------|---------|---------|---------|
| Bandita          | 1.800\$ | 1.500\$ | 1.700\$ |
| Renegát          | 0\$     | 0\$     | 0\$     |
| Seriff           | 0\$     | 0\$     | 0\$     |
| Seriffhelyettes  | 0\$     | 0\$     | 0\$     |

## A RENEGÁT GYŐZ

| JÁTEKOSOK SZÁMA: | 5       | 6       | 7       |
|------------------|---------|---------|---------|
| Renegát          | 2.200\$ | 2.400\$ | 2.600\$ |
| Seriff           | 0\$     | 0\$     | 0\$     |
| Seriffhelyettes  | 0\$     | 0\$     | 0\$     |
| Bandita          | 0\$     | 0\$     | 0\$     |



# KÖVETKEZŐ JÁTSZMÁK

A bíró mindent előkészít az új játékhoz. A játékosok véletlenszerűen az új asztalokhoz kerülnek. Amennyiben a játékoszám megváltozott, mert egy versenyző előbb elhagyta a versenyt, az asztalok számát és azok összetételét ennek megfelelően kell módosítani.

## A "DÉLIDŐ" SZABÁLY

Minden játéknak egy adott időn belül véget kell érnie. Annak érdekében, hogy egyik játék se lépje túl ezt az időhatárt, egy új szabály – a „Délidő” – kerül alkalmazásra, az alábbiak szerint:

- **5 és 6 fős asztal:** a dobópakli harmadszori újrakeverése után minden játékos elveszít egy életpontot a köre elején, a seriff után következő játéktól kezdve. Ha az életpont elvesztése után a játékos még életben marad, lejátszhatja a körét a normál szabályok szerint. Amennyiben már nem él, kiesik a játékból (megjegyzés: a játékosok használhatják a Sör kártyát, hogy játékban maradhassanak, amennyiben elveszítették az utolsó életpontjukat – lásd a szabálykönyvben);
- **7 fős asztal:** mint fentebb, csak a dobópakli második újrakeverése után.

## 1.2 A VERSENY VÉGE ÉS DÖNTETLENEK

A verseny végén a bíró közzéteszi a rangsort. Az első négy helyezett díjat kap a teljesítménye alapján.

Amennyiben két vagy több játékos döntetlenben áll a verseny végén, használjátok a „Marogi” döntetlent feloldó rendszert, amely úgy hasonlítja össze a két döntetlenre álló játékos eredményét, hogy az egyes partikban elért eredményüket szembe állítja az összes ellenfél pontszámának átlagával. Minél nagyobb a (pozitív) eltérés, annál magasabb a játékos helyezése. További döntetlen esetén figyelembe kell venni a játékosok által megnyert mérkőzések számát. Ha ezek után is döntetlen áll fenn, a bíró véletlenszerűen választja ki a játékost, aki rangsorban előrébb helyezkedik el.

### KÜLÖNDÍJAK A LEGJOBB JÁTEKOSOKNAK:

A verseny első négy helyezettje extra BANG!-dollár bónuszt kap a lent meghatározottak szerint:

| RANGSORBAN ELFOGLALT<br>POZÍCIÓ | BÓNUSZ |
|---------------------------------|--------|
| Első helyezett játékos          | 100\$  |
| Második helyezett játékos       | 100\$  |
| Harmadik helyezett játékos      | 100\$  |
| Negyedik helyezett játékos      | 100\$  |

A játékosok pontszáma a verseny végén a győzelmük összegéből és az extra bónuszokból tevődik össze.



## 1.3 FELMENTÉSEK

A versenyek időtartamának csökkentése érdekében a következő eltérések megengedettek:

- A körök számának csökkentése.
- Időkorlát kiszabása.

## 1.4 A VERSENY ELHAGYÁSA

A játékos bármikor elhagyhatja a versenyt, de ezt jeleznie kell a bírónak. Ez a játékos nem nevezhet újra ugyanarra a versenyre. A játékos karaktere passzív módon a játékban marad:

- Húz kártyát a Börtön és a Dinamit lapok miatt, de a körét mindig át kell ugrani;
- A távolság számításakor figyelembe kell venni őt és érvényes célpontja a BANG!-nek stb., amíg ki nem esik a játékból;
- Nem húz és nem játszik ki kártyákat, illetve nem használhatja a játékban lévő kártyáit sem;
- Amennyiben kiesik, a normál szabályok érvényesek (az őt kilövő játékos kap három lapot, ha bandita volt; ha seriffhelyettes volt és a seriff ejtette ki, akkor a seriffnek el kell dobnia az összes kártyáját, stb.);
- A játékosok a játék végén megkapják a \$-okat szerepük és eredményük alapján, majd kiesnek a versenyből.

Ha a játékos két mérkőzés között hagyja el a versenyt, vagy a játék alatt, a bíró „visszalépett”-ként jelöli meg őket. A visszalépett játékosok nem játszhatnak a további játékokban, és az új asztalok elrendezésénél sem kell figyelembe venni őket.

### KÜLÖNLEGES ESETEK A JÁTÉKOT ELHAGYÓ JÁTÉKOSOK KARAKTEREI SZÁMÁRA:

**Szalon:** A karakter kap egy életpontot.

**Szatócsbolt:** A karakter köre során válasszatok véletlenszerűen egy kártyát a megmaradtak közül és dobjátok el azt.

**BANG!, Indiánok!, Párbaj, Gatling!, stb.:** a karakter soha nem reagál, mert nem tud (és nincs kártya a kezében).

**Hordó:** A karakter nem húz, mivel nem használhat kártyákat játék közben.



## 2. VERSENYEN TANÚSÍTANDÓ MAGATARTÁS

A játékosoknak be kell tartani a játék szabályait és a dokumentumban leírtakat, tisztelniük kell a bírót által hozott döntéseket, és mindig sportszerűen, barátságosan, lojálisan és udvariasan kell viselkedniük.

A csalás vagy a játékban tanúsított helytelen magatartás nem elfogadható. A csalás vagy a játékban tanúsított helytelen magatartás a teljesség igénye nélkül az alábbiakat tartalmazza:

- szerepkártya megmutatása;
- egy másik játékos kezében tartott lapjainak megnézése;
- téves információ adása a játékban folyamán nyilvános eszközökről (töltények száma, stb.);
- tanács kérése vagy fogadása olyan emberektől, akik nem vesznek részt a versenyen;
- megállapodás a játék befejezéséről;
- szándékosan túl lassú játék;
- hamis információ átadása a bírónak;
- a bírót döntésének kifogásolása;
- káromkodás vagy szitkozódás;
- a bírót, a nézők vagy más játékosok provokálása;
- a bírót, a nézők vagy más játékosok megfélemlítése vagy fenyegetése

Bármelyik játékos megkérheti a bírót, hogy felügyelje a játékot, ha úgy ítéli meg, hogy az ellenfél csal, megszegi a szabályokat vagy nem megfelelő viselkedést tanúsít.

## 3. A BÍRÓ

A bírót nem vehet részt azon a versenyen játékosként, amit ő bírál el.

A bírónak alaposan ismernie kell a BANG! szabályait, a GYIK-et és a verseny szabályait, valamint kötelessége tisztességesen alkalmazni a szabályokat, hogy biztosítsa a verseny gördülékeny lebonyolítását. Bármely (játék- és/vagy verseny-) szabály megsértése esetén a bírónak cselekednie kell, azt fel kell jegyeznie vagy fel kell hívnia rá a figyelmet. Döntéseket kell hoznia konkrét ügyekben, amiket kifejezetten nem érint a szabály. A bírónak titokban kell tartania az ellenfelek elérhető \$-jait: mindegyik játékos kérhet információt a saját összegéről.

A bírónak biztosítani kell a sorsolás és a játék megfelelő lebonyolítását, továbbá ellenőriznie kell a szabályok betartását és a versenyzők viselkedését.

A bírót kérheti a versenyért felelős személyt, hogy távolítsa el a versenyt akadályozó személyeket a versenyről.

Minden bírálati tárgyalásban a bírót a végső és visszavonhatatlan döntés.

## BÜNTETÉSEK

Aki a játék során helytelenül viselkedik, a bírót döntése alapján büntetést kaphat a viselkedés súlyossága és akaratlagossága alapján.

A büntetések két típusa:

- 1) **Figyelmeztetés:** ennek célja, hogy figyelmeztesse a játékost, amennyiben nem megfelelő viselkedést tanúsít; ha egy játékos megkapja a második figyelmeztetését ugyanazon verseny alatt, automatikusan kizárják.
- 2) **Kizárás:** a játékost kizárják a versenyből. Ezt a versenyt elhagyásaként kell kezelni.

Az elkövetett szabálysértések súlyosságának értékelése és az ebből eredő büntetés megítélése a bírót belátása szerint történik.



A verseny során elhangzott figyelmeztetéseket rögzítenie kell, továbbá a bíró köteles a Gémklubbal közölni a versenyből kizárt versenyzők nevét és a kizárás okát, tehát ezeket a játékosokat kizárhatják további versenyekről is, amennyiben szükséges.

## 4. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK ÉS GYÍK

- A játékosok soha nem mutathatják meg a szerepüket. Ha ez véletlenül történik, a játék folytatódik, de ha ez szándékosan történik, súlyos szabálysértésnek minősül.
- Nem tilos nyíltan beszélni a saját szerepről, sőt, a blöffölés is megengedett.
- A játékosok nem dobhatnak el kártyákat, ha a körük végén nem lépik túl a kézlimitet.
- A játékosok nem kötelesek kártyát kijátszani, ha azt kedvezőtlennek vélik (pl. nem kötelező kijátszani a Nem talált! kártyát válaszul egy BANG-re!).
- A játékosok használhatják a Pánik! és Cat Balou lapokat önmagukra. A játékosok, akiknek két életpontjuk maradt, és a Dinamit hatására életpontot veszítenek, kijátszhatnak két sör kártyát, hogy életben maradjanak egy életponttal (2 életpont – 3 életpont a Dinamit miatt + 2 Sör = 1).
- A játékosok nem játszhatnak ki Nem talált! kártyát, hogy megakadályozzák a „Délidő” szabály hatását.
- Ha egy játékos börtönbe kerül, az összes játékban lévő lapja érvényes marad. Például a játékos még mindig élvezi az előnyeit a Musztágnak vagy a Hordónak. A játékos csak akkor marad börtönben, ha nem húz kórt a köre elején, máskülönben a szokásos módon végrehajtja a körét. Ha nem húz kórt, át kell ugrani a körét, de a következőt már a szokásos módon hajtja végre (hacsak új börtönt ki nem játszanak ellene, ebben az esetben ismételten húznia kell). Ez előtt és után a játékos szabad és használhatja az összes elérhető kártyáját. A felhúzott kártya csak ellenőrzi a Börtön hatását, de a Börtönnel együtt el kell dobni, függetlenül az eredménytől.
- Egy karakter képességének aktiválásához, a játékosnak kell amíg az aktuálisan kijátszott kártya hatása végbemegy.
- A játékos akkor is kijátszhat Sör kártyát, ha az életpontjai maximumon vannak, vagy már csak ketten vannak játékban: a Sörnek ezekben az esetekben nincs hatása.
- A játékosok nem játszhatnak ki kék szegélyű kártyákat, ha ugyanaz a kártya már játékban van előttük, de eldobhatják azt a körük végén, ha átlépik a kézlimitet.
- A játékosok kiválaszthatják a dobott lapok sorrendjét a dobópakliban, amikor kiesnek vagy egynél több lapot dobnak el a körükben.
- A dobópaklit újra kell keverni, amikor a játékosnak kártyát kell húzni a pakliból és a pakli üres. Amikor a dobópaklit újrakeverik, bele kell keverni az utoljára kijátszott lapot is. Például:
  - Pedro Ramireznek kártyát kell húznia és a pakli üres. Ebben az esetben 0 darab kártya van a húzópakliban és néhány kártya a dobópakliban. Pedro felhúzhatja a dobópakli felső lapját, aztán a dobópakli megkeverése után felhúzza a második kártyáját az újrakevert húzópakli tetejéről, vagy kéri a dobópakli megkeverését és felhúzza az új pakli felső két kártyáját – a választás Pedroé.
  - Már csak egy kártya van a pakliban és a játékos kijátszik egy Postakocsit. A játékos felhúzza az utolsó kártyát, aztán a dobópakli megkeverése után (közé keverve a most kijátszott Postakocsit is) felhúzza a második kártyát.



## KARAKTEREK

### Bart Cassidy

Ha a Dinamit eltalálja és túléli, minden elveszített életpontja után húz egy kártyát.

### El Gringo

Ha Suzy Lafayette találta el az utolsó kártyájával, mindkettőjük képességét aktiválja ebben a sorrendben: Suzy Lafayette húz egy kártyát, aztán El Gringo elveszi a találat miatt, végül Suzy húz egy másik kártyát.

### Jourdonnais

If he has a Barrel card in play, he may draw a second time for the same BANG! card.

### Sid Ketchum

Ha a Hordó játékban van, másodszor is húzhat ugyanarra a BANG! kártyára.

### Suzy Lafayette

Ha a Szatócsboltot játssza ki utolsó kártyájaként, meg kell várnia, amíg a Szatócsbolt hatása érvényesül, majd miután a kártya hatására felhúzott egy kártyát, már nem húzhat újabb kártyát, hiszen már van kártya a kezében (ebben az esetben nem aktiválódik a képessége). Ha a párbaj során elfognak a kártyái, meg kell várnia a párbaj végét, csak utána húzhat kártyát. Ha BANG! találat éri Slab the Killer-től és csak egy Nem talált! kártya van a kezében, kijátszhatja, és húzhat egy kártyát azonnal: ha ez egy Nem talált! kártya, kijátszhatja és a BANG!-nek nincs hatása (más karakterek is kijátszhatják hatás nélkül az egyetlen Nem talált! kártyájukat Slab ellen, de nem húzhatnak úgy, mint Suzy).

### Vulture Sam

Ha Seriffként kiiktat egy Seriffhelyettest, eldobja az össze kártyáját, beleértve azokat is, amiket a képességének köszönhetően szerzett.

## 5. EGYÉB

Ez a dokumentum minden ezt megelőző verziót felvált és pótol. A DV Games és a Gémklub fenntartja a jogot, hogy előzetes értesítés nélkül módosítsa a versenyekkel kapcsolatos dokumentumokat. A szabályokról és előírásokról való tájékozódás a játékosok és szervezők felelőssége.

Ennek a hatályban lévő dokumentumnak a teljes példányát minden játék során minden játékos rendelkezésére kell bocsátani a versenyen.

További információkért e-mail-ben érdeklődjének az alábbi címen: [organizedplay@dvgames.com](mailto:organizedplay@dvgames.com)

A hivatalos BANG! Organized Play közösség [itt](#) érhető el.

A daVinci Editrice S.r.l., más néven DV Games (vagy dV Games), nem vállal felelősséget a versenyekért, a versenyszervezésért, a verseny lebonyolításáért, díjakért és a játékosok magatartásáért és a szervezőkért a helyszíneken.



**BANG! Championship 2022//23 – National Tournament rules**  
**Version 1.4, December 2022**  
**Copyright © MMXXII daVinci Editrice S.r.l. All rights reserved.**

