

BANG!®



THE BULLET!

Ein Kartenspiel besonderen Kalibers!

*2002 ritt ein neuer Sheriff in die Stadt… **BANG!** ist das preisgekrönte, Wildwest-Kartenspiel mit Schießereien im besten Italo-Western-Stil. Das BANG! Spielsystem bietet folgende Features:*

- *Der Abstand zwischen den Spielern ist Bestandteil des Spiels!*
- *Einzigartige Charakterkombinationen machen jedes Spiel unterschiedlich!*
- *Verschiedene Ziele und geheime Rollen für alle Spieler schaffen Spannung und Überraschung bei jedem Spiel!*
- *Der Mechanismus des Aufdeckens und die vielen verschiedenen Kartentypen verleihen dem Spiel Tiefe!*

Mehr als eine Million Cowboys können nicht irren!

Die vorliegende Sonderausgabe enthält das Grundspiel, sowie 3 Erweiterungen für noch mehr Abwechslung:

- **BANG! 4. Edition:** Das preisgekrönte Wildwest-Kartenspiel
- **Dodge City:** Die Erweiterung mit noch mehr Karten und Material für bis zu 8 Spieler
- **High Noon:** Das 1. Erweiterungsmodul für mehr Abwechslung und überraschende Wendungen
- **A Fistful of Cards:** Das 2. Erweiterungsmodul für noch mehr Abwechlung und überraschende Wendungen

Zusätzlich sind 5 exklusive Sonderkarten und weitere Extras enthalten:

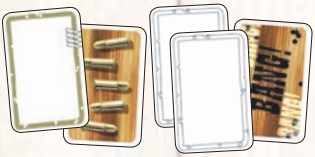
- **3 exklusive Charakterkarten:**
  - **Uncle Will**
  - **Johnny Kisch**
  - **Claus „The Saint“**



- **2 exklusive Karten für High Noon:**
  - **Neue Identität**
  - **Handschellen**



- **3 Blankokarten für eigene Ideen**



- **1 Sheriffstern zum Anstecken**

Das Wildwest-Spiel für 4-7 Spieler

Der Showdown zwischen dem Sheriff und den Banditen erreicht seinen Höhepunkt. Währenddessen schmiedet der geheimnisvolle Gesetzlose seine eigenen Pläne und versucht beide Seiten gegeneinander auszuspielen. Schon fliegen die ersten Kugeln durch die gespenstisch leeren Straßen der Stadt. Auf wessen Seite wirst du stehen?

INHALT

- 7 Rollenkarten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Banditen, 1 Gesetzloser
- 16 Charakterkarten
- 80 Spielkarten
- 7 Übersichtskarten

SPIELZIEL

Abhängig von ihrer Rolle verfolgen die Spieler unterschiedliche Ziele:



Der Sheriff muss alle Banditen und den Gesetzlosen ausschalten, um Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten.



Die Hilfssheriffs helfen dem Sheriff und beschützen ihn. Sie haben das gleiche Ziel wie er, koste es, was es wolle.



Die Banditen wollen den Sheriff töten. Sie haben aber auch keine Skrupel sich gegenseitig auszuschalten, um sich einen Vorteil zu verschaffen!



Der Gesetzlose versucht beide Seiten gegeneinander auszuspielen und der letzte Überlebende zu sein.

SPIELVORBEREITUNG

Abhängig von der Spielerzahl werden folgende **Rollenkarten** benötigt:

4 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 2 Banditen
5 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 2 Banditen, 1 Hilfssheriff
6 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 3 Banditen, 1 Hilfssheriff
7 Spieler: 1 Sheriff, 1 Gesetzloser, 3 Banditen, 2 Hilfssheriffs

Die Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird 1 Rollenkarte verdeckt ausgeteilt. Die Spieler sehen sich ihre Rollenkarte an, müssen sie aber vor den anderen Spielern **geheim halten**. Nur der **Sheriff** muss sich zu erkennen geben, indem er seine Rollenkarte **aufdeckt**.

Danach werden die **Charakterkarten** gemischt und jedem Spieler wird 1 Charakterkarte verdeckt ausgeteilt. Reihum **decken** die Spieler ihre Charakterkarte **auf** und lesen den Namen und die Spezialfähigkeit ihres Charakters vor.

Um seine Lebenspunkte im Spielverlauf festzuhalten, erhält jeder Spieler zusätzlich 1 der nicht verwendeten Charakterkarten. Diese Karte legt er verdeckt unter seinen offen liegenden Charakter. Anschließend schiebt er die offene Charakterkarte so weit nach unten, dass auf der Karte darunter genau so viele Patronen zum Vorschein kommen, wie oben rechts auf seinem Charakter angegeben.

Die Anzahl der sichtbaren Patronen zeigt seinen aktuellen Stand an Lebenspunkten an. Verliert der Spieler im Spielverlauf

Lebenspunkte oder erhält verlorene Lebenspunkte zurück, passt er seine Lebenspunktanzeige sofort durch Verschieben seiner Charakterkarte an. Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, ist er eliminiert und scheidet aus dem Spiel aus.



Wichtig: Der Sheriff startet mit 1 Lebenspunkt mehr als auf seiner Charakterkarte angegeben und verschiebt seine Charakterkarte dementsprechend um 1 Patrone weiter nach unten!

Die restlichen Rollen- und Charakterkarten werden für diese Partie nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Anschließend werden die **Spielkarten** gemischt und jedem Spieler verdeckt so viele Handkarten, wie er Lebenspunkte besitzt, ausgeteilt. Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte des Tischs gelegt. Daneben wird Platz für einen Ablagestapel gelassen.

Hinweis: Für die ersten Partien kann eine vereinfachte Version gespielt werden, indem die Spielkarten mit dem Buchsymbol aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt werden.

Handkartenlimit

Die aktuelle Anzahl an Lebenspunkten eines Spielers gibt auch an, wie viele Karten er am Ende seines Zuges auf der Hand halten darf.

Beispiel: *Jesse Jones hat 4 Lebenspunkte. Er kann also viermal getroffen werden, bevor er aus dem Spiel ausscheidet. Außerdem darf er am Ende seines Zuges bis zu 4 Karten auf der Hand behalten.*

Verliert er im Spielverlauf 1 Lebenspunkt und besitzt nur noch 3 Lebenspunkte, hat er nur noch ein Handkartenlimit von 3 Karten. Es ist jedoch möglich, Lebenspunkte zurückzugewinnen.

DAS SPIEL

Der Sheriff beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt. Jeder Zug eines Spielers ist in 3 Phasen unterteilt:

1. Phase: 2 Karten ziehen
2. Phase: Beliebig viele Karten ausspielen
3. Phase: Überzählige Karten abwerfen

1. Phase: 2 Karten ziehen

Der Spieler zieht die beiden obersten Karten vom Nachziehstapel.

Achtung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der im Spielverlauf entstandene Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

2. Phase: Beliebig viele Karten ausspielen

In dieser Phase darf der Spieler beliebig viele Spielkarten ausspielen.

Es gibt dabei **3 Einschränkungen**:

- Er darf nur **1 *BANG!*-Karte pro Zug** spielen.
  Dieses Limit gilt nur für *BANG!*-Karten, nicht für Karten mit dem *BANG!*-Symbol .
- Er darf **von jeder Karte nur 1 Exemplar** im Spiel haben.
  Es dürfen also nie 2 Karten mit dem gleichen Namen vor ihm liegen.

  Beispiel: *Wenn er 1* Fass *ausspielt, kann er kein weiteres* Fass *ausspielen, weil er sonst 2 Karten mit dem gleichen Namen vor sich ausliegen hätte.*
- Er darf **nur 1 Waffe** im Spiel haben.
  Spielt er eine neue Waffe aus, muss er seine bisherige abwerfen.

Es gibt 2 Arten von Spielkarten:



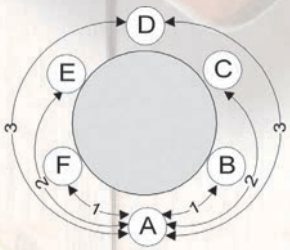
Karten mit braunem Rand haben nach dem Ausspielen einen einmaligen Soforteffekt. Dieser Effekt wird durch den Text beziehungsweise die Symbole auf der jeweiligen Karte beschrieben. Nach der Anwendung ihres Effekts werden sie sofort auf den Ablagestapel abgeworfen.

Karten mit blauem Rand sind Gegenstände, Waffen oder Ähnliches. Die Spieler spielen diese Karten offen vor sich aus, wo sie zunächst liegen bleiben (Ausnahme: *Gefängnis*). Blaue Karten, die vor den Spielern ausliegen, gelten als „im Spiel" befindlich. Der Effekt dieser Karten hält an, bis sie abgeworfen oder aus einem anderen Grund entfernt werden (z.B. durch *Cat Balou*). Ein Spieler darf beliebig viele Karten mit blauem Rand im Spiel haben, jedoch nicht mehrere Karten mit gleichem Namen.

3. Phase: Überzählige Karten abwerfen
Kann oder möchte der Spieler keine weiteren Karten ausspielen, prüft er, ob er sein derzeitiges Handkartenlimit überschritten hat. Er muss nun überzählige Karten seiner Wahl abwerfen.

Anschließend beendet der Spieler seinen Zug und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

Der Abstand zwischen den Spielern
Der Abstand zwischen 2 Spielern ist **die minimale Anzahl an Plätzen zwischen ihnen**. Je nach kürzerer Distanz wird im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn gezählt (siehe Abbildung). Einige Karten erfordern die Prüfung des Abstands zu einem Ziel. Zu Beginn des Spiels kann ein Spieler nur Ziele direkt links und rechts von ihm - also Spieler in einem **Abstand von 1** - treffen. Wird ein Spieler eliminiert, zählt er bei der Berechnung des Abstands nicht mehr mit: Andere Spieler „kommen näher", wenn jemand eliminiert wird.



Einen Spieler eliminieren
Wenn **ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt verliert**, ist er eliminiert und scheidet aus dem Spiel aus (Ausnahme: Er spielt sofort 1 *Bier*). Ein eliminierter Spieler deckt seine **Rollenkarte** auf und zeigt sie allen Spielern. Anschließend wirft er seine Handkarten und seine noch im Spiel befindlichen Karten ab.

Strafe und Belohnung
- **Eliminiert der Sheriff einen Hilfssheriff**, muss er zur Strafe alle Karten, die er auf der Hand und im Spiel hat, abwerfen.
- **Jeder Spieler, der einen Banditen eliminiert** – auch wenn er selbst ein Bandit ist – zieht als Belohnung 3 Karten vom Nachziehstapel.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn 1 der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

a) **Der Sheriff wurde eliminiert.** Ist in diesem Moment der Gesetzlose **der einzige Überlebende**, hat er gewonnen. Ansonsten gewinnen die Banditen.

b) **Alle Banditen und der Gesetzlose wurden eliminiert.** Der Sheriff und seine Hilfssheriffs haben gewonnen.

Beispiel 1: *Alle Banditen wurden eliminiert, aber der Gesetzlose ist noch im Spiel. In diesem Fall wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt. Der Gesetzlose muss nun dem Sheriff und den Hilfssheriffs alleine gegenübertreten.*

Beispiel 2: *Der Sheriff wurde eliminiert, alle Banditen ebenfalls. Es sind noch ein Hilfssheriff und der Gesetzlose im Spiel. Das Spiel endet sofort und die Banditen haben gewonnen! Sie haben ihr Ziel auf Kosten ihres eigenen Lebens erreicht!*

NEUES SPIEL

Wenn mehrere Partien nacheinander gespielt werden, dürfen sich die Spieler, die eine Partie „überlebt" haben, entscheiden ihre Charaktere für das nächste Spiel zu behalten (nicht aber ihre Handkarten oder ihre Karten im Spiel). Spieler, die eliminiert wurden, müssen zufällig eine neue Charakterkarte ziehen. Damit jeder Spieler einmal Sheriff sein kann, können sich die Spieler darauf einigen, diese Rollenkarte von Spiel zu Spiel weiterzugeben und die anderen Rollenkarten zufällig zu verteilen.

DIE KARTEN

Die Symbole auf den Karten

Jede Karte zeigt 1 oder mehrere Symbole, die den Effekt der Karte angeben:



Zählt als *BANG!*: Das Ziel verliert 1 Lebenspunkt.



Zählt als *Fehlschuss!*: Verhindert den Effekt von 



1 Lebenspunkt zurückerhalten. Nur der Spieler, der die Karte ausspielt, profitiert von diesem Effekt, sofern nicht anders angegeben.



Abwerfen 1 Karte erzwingen: Der Ausspielende zwingt einen anderen Spieler 1 **zufällig gewählte** Karte aus dessen **Hand** abzuwerfen **oder wählt** 1 von dessen **im Spiel** befindlichen Karten, die er abwerfen muss.



1 Karte ziehen: Ist kein Ziel angegeben, zieht der Spieler die oberste Karte vom Nachziehstapel. Ist zusätzlich ein Spieler als Ziel angegeben, zieht der Ausspielende 1 **zufällig gewählte** Karte aus dessen **Hand oder** wählt 1 von dessen **im Spiel** befindlichen Karten. Der Ausspielende nimmt die Karte in jedem Fall auf die Hand.



1 beliebiger Spieler: Gibt an, dass der Effekt einem beliebigen Spieler – auch sich selbst – zugeordnet werden kann, unabhängig vom Abstand.



Alle anderen Spieler: Gibt an, dass der Effekt unabhängig vom Abstand alle **anderen** Spieler betrifft – **nicht** aber den Spieler, der die Karte ausgespielt hat.



1 beliebiger Spieler in erreichbarem Abstand: Gibt an, dass der Effekt einen Spieler betrifft, der in erreichbarem Abstand ist.



1 beliebiger Spieler in maximal dem angegebenen Abstand: Gibt an, dass der Effekt einen beliebigen Spieler in dem angegebenen Abstand oder weniger betrifft.
Anmerkung: *Mustang* und *Zielfernrohr* können dies ändern, Waffen jedoch nicht.

Waffen
Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem ***Colt.45*** Revolver. Dies wird jedoch nicht durch eine Karte dargestellt. Mit dem *Colt.45* kann ein Spieler nur **Ziele in einem Abstand von 1** – also die Spieler direkt links und rechts von ihm – treffen.



Um Ziele in einem Abstand von mehr als 1 zu treffen, muss der Spieler eine bessere Waffe ausspielen. Waffen können an dem blauen Rand ohne Einschusslöcher, der schwarz-weißen Abbildung und der Zahl im Fadenkreuz erkannt werden. Diese Zahl gibt den **maximal erreichbaren Abstand** an. Eine im Spiel befindliche Karte mit einer Waffe ersetzt den *Colt.45* so lange, bis sie aus irgendeinem Grund entfernt wird. Zum Beispiel können Waffen durch *Panik!* gestohlen werden oder der Spieler kann durch *Cat Balou* gezwungen werden, seine Waffe abzuwerfen. Die einzige Waffe, die er niemals verlieren kann, ist der gute alte *Colt.45*.

Ein Spieler kann immer nur **1 Waffe im Spiel** haben. Will er eine neue Waffe ausspielen, muss er seine derzeitige Waffe abwerfen.

Wichtig: Waffen verändern nicht den Abstand zwischen den Spielern. Sie geben nur den maximal erreichbaren Abstand beim Schießen an.



Volcanic
Hat ein Spieler diese Waffe im Spiel, darf er in seinem Zug beliebig viele *BANG!*-Karten spielen. Diese *BANG!*-Karten können auf 1 Ziel oder auf verschiedene Ziele gespielt werden. Alle Ziele müssen sich jedoch im Abstand von 1 befinden.

BANG! und Fehlschuss!



BANG!-Karten sind die beste Methode, um die Lebenspunkte der anderen Spieler zu reduzieren. Will ein Spieler eine *BANG!*-Karte ausspielen und auf einen anderen Spieler zielen, überprüft er zunächst:
a) wie groß **der Abstand** zu seinem Ziel ist *und*
b) ob er mit seiner **Waffe in der Lage ist das Ziel zu erreichen**.

Beispiel 1: *Ann (A) will auf Carl (C) schießen (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4) und spielt 1* BANG!*-Karte aus. Da sich Carl in einem Abstand von 2 befindet, benötigt Ann dazu eine Waffe, die auf diesen Abstand schießen kann: eine* Schofield*, eine* Remington*, einen* Karabiner *oder eine* Winchester*, nicht jedoch eine* Volcanic *oder den* Colt.45*. Hätte Ann ein* Zielfernrohr *im Spiel, würde sie Carl in einem Abstand von 1 sehen und könnte daher jede beliebige Waffe nutzen, um auf ihn zu schießen. Hätte Carl wiederum einen* Mustang *im Spiel, würden sich die beiden Karten gegenseitig aufheben und Ann würde Carl immer noch in einem Abstand von 2 sehen.*

Beispiel 2: *Hätte Dan (D) einen* Mustang *im Spiel, würde Ann ihn in einem Abstand von 4 sehen und bräuchte einen* Karabiner *oder eine* Winchester*, um ihn zu treffen.*



Wird ein Spieler von einem *BANG!* getroffen, kann er sofort einen *Fehlschuss!* ausspielen – auch wenn er nicht am Zug ist – um den Treffer abzuwehren. Tut er das nicht, **verliert er 1 Lebenspunkt**. Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, ist er eliminiert und scheidet aus dem Spiel aus, es sei denn, er spielt sofort 1 *Bier* (siehe nächster Abschnitt). Durch einen *Fehlschuss!* kann ein Spieler nur Schüsse abwehren, die auf ihn selbst abgegeben wurden – er darf damit nicht andere Spieler beschützen. Die *BANG!*-Karte wird in jedem Fall abgeworfen, egal ob der Treffer abgewehrt wurde oder nicht.

Bier



Spielt der Spieler 1 *Bier* aus, **erhält** er 1 Lebenspunkt **zurück**.

Wichtig: Ein Spieler kann jedoch nie mehr Lebenspunkte besitzen, als er zu Beginn des Spiels hatte!

Ein *Bier* kann nicht genutzt werden, um anderen Spielern zu helfen.

Es darf auf 2 Arten eingesetzt werden:

- wie gewohnt während des Zuges des Spielers *oder*
- außerhalb seines Zuges, jedoch **nur**, wenn er gerade einen Treffer erhalten hat, der ihn **eliminieren** würde.

Das *Bier* hat **keinen Effekt**, wenn nur noch **2 Spieler** im Spiel sind. In diesem Fall erhält der Spieler für das ausgespielte *Bier* keinen Lebenspunkt zurück.

Beispiel: *Ein Spieler hat noch 2 Lebenspunkte übrig und erhält 3 Treffer durch das Dynamit. Wenn er sofort 2 Bier ausspielt, bleibt er im Spiel und hat danach noch 1 Lebenspunkt (2 - 3 + 2). Könnte er nur 1 Bier ausspielen, wäre er trotzdem eliminiert.*

Saloon



Karten mit mehreren Symbolen in 2 Zeilen, haben 2 Effekte, die nacheinander von oben nach unten ausgeführt werden.

Im *Saloon* erhalten zunächst alle anderen Spieler 1 Lebenspunkt zurück. Anschließend erhält der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, ebenfalls 1 Lebenspunkt zurück. Ein Spieler darf den *Saloon* nicht außerhalb seines Zuges spielen, wenn er seinen letzten Lebenspunkt verliert: Der *Saloon* ist kein *Bier*.

Postkutsche und Wells Fargo





Der Spieler zieht 2 Karten vom Nachziehstapel (3 bei *Wells Fargo*).

Warenhaus



Der Spieler zieht so viele Karten, wie noch Spieler im Spiel sind vom Nachziehstapel und legt sie offen aus. Beginnend bei ihm und dann weiter im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler 1 dieser Karten und nimmt sie auf die Hand.

Panik!



Der Spieler zieht 1 Karte von einem Spieler im Abstand von 1. Dieser Abstand kann zwar nicht von Waffen, aber von Karten wie dem *Mustang* und/oder dem *Zielfernrohr* beeinflusst werden.

Cat Balou



Der Spieler zwingt einen beliebigen Spieler 1 Karte abzuwerfen. Dies gilt unabhängig vom Abstand.

Gatling



Die *Gatling* schießt 1 *BANG!* auf alle anderen Spieler, unabhängig vom Abstand. Auch wenn die *Gatling* 1 *BANG!* auf die anderen Spieler schießt, **gilt sie nicht als *BANG!*-Karte**. Während seines Zuges könnte der Spieler also beliebig viele *Gatling*-Karten ausspielen, aber nur 1 *BANG!*-Karte.

Indianer!



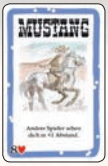
Alle anderen Spieler müssen sich entscheiden 1 *BANG!*-Karte abzuwerfen oder sie verlieren 1 Lebenspunkt. Weder *Fehlschuss!* noch *Fass* können in diesem Fall eingesetzt werden.

Duell



Der Spieler, der das *Duell* ausspielt, wählt einen beliebigen Spieler und fordert ihn heraus. Dies gilt unabhängig vom Abstand. Der herausgeforderte Spieler **darf** 1 *BANG!*-Karte abwerfen (obwohl er nicht am Zug ist). Tut er das, darf der Herausforderer 1 *BANG!*-Karte abwerfen, usw. Der Erste, der keine *BANG!*-Karte mehr abwerfen kann oder will, **verliert 1 Lebenspunkt** und das *Duell* ist beendet. Während eines *Duell*s darf kein *Fehlschuss!* ausgespielt und kein *Fass* eingesetzt werden. Das *Duell* ist keine *BANG!*-Karte. *BANG!*-Karten, die während eines *Duell*s abgeworfen werden, zählen nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.

Mustang



Einen Spieler, der einen *Mustang* im Spiel hat, sehen alle anderen Spieler in einem um 1 vergrößerten Abstand. Er selbst sieht die anderen Spieler jedoch noch immer im normalen Abstand.

Beispiel: *Wenn Ann (A) einen Mustang im Spiel hat, sehen Ben (B) und Flo (F) sie in einem Abstand von 2, Carl (C) und Emma (E) sehen sie in einem Abstand von 3 und Dan (D) sieht sie in einem Abstand von 4. Ann selbst sieht alle anderen jedoch noch immer im normalen Abstand (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4).*

Zielfernrohr



Ein Spieler, der ein *Zielfernrohr* im Spiel hat, sieht alle anderen Spieler in einem um 1 verringerten Abstand. Die anderen Spieler sehen ihn jedoch noch immer im normalem Abstand. Ein Abstand kann nie kleiner als 1 werden.

Beispiel: *Wenn Ann (A) ein Zielfernrohr im Spiel hat, sieht sie Ben (B) und Flo (F) in einem Abstand von 1, Carl (C) und Emma (E) ebenfalls in einem Abstand von 1 und Dan (D) in einem Abstand von 2. Alle anderen sehen Ann noch immer im normalen Abstand (siehe Abbildung des Abstands auf Seite 4).*



Aufdecken

Einige Karten wie *Fass*, *Gefängnis* und *Dynamit* zeigen eine Spielkartenfarbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) und gegebenenfalls Werte, gefolgt von einem Gleichheitszeichen und einem Effekt. Der Spieler, der eine solche Karte ausspielt, muss „aufdecken". Dazu muss er die **oberste Karte vom Nachziehstapel** umdrehen und die **Spielkartenfarbe** (und den Wert) in der linken, unteren Ecke **prüfen**.

- Stimmt die Farbe (und der Wert) mit der Vorgabe überein, war das Aufdecken erfolgreich und der Effekt der Karte, die das Aufdecken erfordert, wird ausgeführt.
- Wird die Vorgabe nicht erfüllt, war das Aufdecken nicht erfolgreich und der Effekt tritt nicht ein.

In jedem Fall wird die aufgedeckte Karte anschließend abgeworfen, ohne ihren eigenen Effekt zu beachten.
Ist ein bestimmter Kartenwert oder eine Spanne von Kartenwerten angegeben, muss die Karte beim Aufdecken einen Wert innerhalb dieser Spanne und die passende Spielkartenfarbe haben.

Die Abfolge der Werte ist: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Fass



Ist ein Spieler mit einem *Fass* Ziel eines *BANG!*, deckt er auf:
- Deckt er eine Herz-Karte auf, wird der Treffer abgewehrt, als hätte er eine *Fehlschuss!*-Karte gespielt.
- Zeigt die aufgedeckte Karte eine andere Spielkartenfarbe, wird er getroffen, falls er den Treffer nicht auf andere Art verhindert.

Beispiel: *Der Spieler ist das Ziel einer* BANG!*-Karte. Er hat ein* Fass *im Spiel, das ihm ermöglicht aufzudecken, um zu versuchen, den Treffer zu verhindern. Er dreht die oberste Karte des Nachziehstapels um: Es ist eine Herz 4. Der Effekt des* Fasses *tritt in Kraft und die* BANG!*-Karte verfehlt ihr Ziel. Hätte die aufgedeckte Karte eine andere Farbe, hätte das* Fass *keinen Effekt gehabt. Der Spieler hätte aber immer noch versuchen können, das* BANG! *mit einer* Fehlschuss!*-Karte abzuwehren.*



Gefängnis



Anders als andere Karten mit blauem Rand wird ein *Gefängnis* immer vor einen beliebigen Spieler ausgespielt, unabhängig vom Abstand. Dieser Spieler wird dadurch ins *Gefängnis* geworfen. Wer im *Gefängnis* sitzt, muss zu Beginn seines Zuges aufdecken:
- Deckt er eine Herz-Karte auf, entkommt er aus dem *Gefängnis* und wirft die *Gefängnis*-Karte ab. Anschließend setzt er seinen Zug wie gewohnt fort.
- Deckt er kein Herz auf, wirft er die *Gefängnis*-Karte ab, darf aber seinen Zug nicht durchführen und muss aussetzen.

Ein Spieler, der im *Gefängnis* sitzt, kann immer noch das Ziel von Karten wie zum Beispiel *BANG!* oder *Indianer!* sein und darf wie gewohnt auch außerhalb seines Zuges darauf reagieren (z.B. mit *Fehlschuss!* oder *Bier* bei Verlust seines letzten Lebenspunkts).

Wichtig: Das Gefängnis darf nicht gegen den Sheriff gespielt werden!

Dynamit



Der Spieler spielt das *Dynamit* vor sich aus. Dort bleibt es zunächst ohne Effekt liegen. Liegt die Karte zu Beginn seines nächsten Zuges immer noch vor ihm aus, muss er vor seiner 1. Phase zunächst aufdecken:
- Deckt er eine Pik-Karte mit einem Wert zwischen 2 und 9 auf, explodiert das *Dynamit*. Er wirft es ab und verliert 3 Lebenspunkte.
- Ansonsten explodiert das *Dynamit* (noch) nicht und er gibt es an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser muss die Karte vor sich ablegen und zu Beginn seines Zuges aufdecken, usw.

Die Spieler reichen das *Dynamit* weiter, bis es entweder mit der oben beschriebenen Auswirkung explodiert, durch ein *Panik!* gezogen oder durch *Cat Balou* abgeworfen wird. Hat ein Spieler sowohl das *Dynamit*, als auch das *Gefängnis* im Spiel, deckt er zuerst für das *Dynamit* und dann für das *Gefängnis* auf. Wird ein Spieler durch das *Dynamit* verwundet oder eliminiert, gilt dieser Schaden nicht als von einem Spieler verursacht.

DIE CHARAKTERE



Bart Cassidy: Immer wenn du getroffen wirst, ziehst du sofort 1 Karte vom Nachziehstapel.



Black Jack: In der 1. Phase deines Zuges zeigst du die 2. Karte, die du ziehst, allen Spielern. Bei Herz oder Karo ziehst du 1 weitere Karte (ohne sie vorzuzeigen).



Calamity Janet: Du darfst *BANG!*-Karten als *Fehlschuss!*-Karten spielen und umgekehrt. Spielst du eine *Fehlschuss!*-Karte als *BANG!*-Karte, zählt sie zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug.



El Gringo: Immer wenn du durch einen anderen Spieler 1 Lebenspunkt verlierst, ziehst du 1 Karte von seiner Hand (1 Karte für jeden verlorenen Lebenspunkt). Hat dieser Spieler keine Handkarten, gehst du leer aus. Beachte, dass der Schaden durch *Dynamit* nicht von einem Spieler verursacht wird.



Jesse Jones: In der 1. Phase deines Zuges darfst du die 1. Karte, die du ziehst, zufällig von der Hand eines beliebigen Spielers ziehen. Du kannst dich auch entscheiden, die Karte wie gewohnt vom Nachziehstapel zu ziehen. In jedem Fall ziehst du deine 2. Karte vom Nachziehstapel.



Jourdonnais: Immer wenn du Ziel von 1 *BANG!* bist, darfst du 1 Karte aufdecken: Bei Herz wirst du nicht getroffen. Hast du zusätzlich 1 *Fass* im Spiel, darfst du beide Effekte nutzen. Dadurch hast du 2 Chancen den Treffer zu verhindern.



Kit Carlson: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du 3 Karten und wählst 2 davon, die du auf die Hand nimmst. Lege die 3. Karte verdeckt oben auf den Nachziehstapel.



Lucky Duke: Immer wenn du Karten aufdeckst, darfst du 1 zusätzliche Karte aufdecken und entscheiden welche gilt. Anschließend werden beide Karten abgeworfen.



Paul Regret: Andere Spieler sehen dich in +1 Abstand. Hast du zusätzlich einen *Mustang* im Spiel, ist der Abstand zu dir für alle Spieler sogar um 2 erhöht.



Pedro Ramirez: In der 1. Phase deines Zuges darfst du deine 1. Karte vom Ablagestapel ziehen. Deine 2. Karte ziehst du in diesem Fall wie gewohnt vom Nachziehstapel. Du kannst dich auch entscheiden, beide Karten vom Nachziehstapel zu ziehen.



Rose Doolan: Du siehst andere Spieler in -1 Abstand. Hast du zusätzlich ein *Zielfernrohr* im Spiel, ist der Abstand, in dem du andere Spieler siehst, sogar um 2 verringert.



Sid Ketchum: Du darfst 2 beliebige Karten von deiner Hand abwerfen, um 1 Lebenspunkt zurückzuerhalten. Du kannst diese Fähigkeit auch außerhalb deines Zuges und mehrfach hintereinander nutzen.



Slab the Killer: Immer wenn du 1 *BANG!*-Karte spielst, kann der Schuss nur mit 2 *Fehlschuss!* abgewehrt werden. Ein erfolgreich eingesetztes *Fass* zählt nur als 1 *Fehlschuss!*.



Suzy Lafayette: Immer wenn du keine Handkarten hast, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel.



Vulture Sam: Immer wenn ein anderer Spieler eliminiert wird, nimmst du sowohl alle seine Handkarten als auch alle seine im Spiel befindlichen Karten auf deine Hand.



Willy the Kid: In deinem Zug darfst du beliebig viele *BANG!*-Karten spielen.

Eine BANG!-Erweiterung für 3-8 Spieler

Dodge City: eine große, brodelnde, lebendige … und gefährliche Stadt! Ihre Saloons sind ebenso legendär wie die Leute, die hier Halt machen. Vom plötzlichen Reichtum der Stadt angezogen, beherrschen Gauner die Straßen und Schießereien sind an der Tagesordnung. Nur die mutigsten Sheriffs können hier Recht und Ordnung aufrechterhalten. Bist du dieser Herausforderung gewachsen oder wirst auch du auf dem berühmten Boot Hill enden?

INHALT

- 8 Rollenkarten
- 15 Charakterkarten
- 40 Spielkarten
- 1 Übersichtskarte

SPIELVORBEREITUNG

Die neuen Charakter- und Spielkarten werden jeweils mit den Charakter- beziehungsweise Spielkarten des Grundspiels gemischt. Die neuen Rollenkarten ersetzen die Rollenkarten des Grundspiels. Die zweite Rollenkarte Gesetzloser und die zusätzliche Übersichtskarte werden jedoch nur für das Spiel zu acht benötigt.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln.

DIE NEUEN KARTEN

Karten mit grünem Rand

Einige der neuen Spielkarten haben einen **grünen** Rand. Spielt ein Spieler eine solche Karte in seinem Zug aus, legt er sie, wie die Karten mit blauem Rand, zunächst offen vor sich ab. Um ihren Effekt später zu nutzen, muss der Spieler diese Karte **abwerfen**. Der Effekt darf jedoch **nicht im selben Zug** genutzt werden, in dem sie ausgespielt wurde.

Die Symbole auf den Karten mit grünem Rand zeigen, welchen Effekt die Karte besitzt. Nur die Effekte von Karten mit einem *Fehlschuss!*-Symbol dürfen **außerhalb** des eigenen Zuges genutzt werden.

Karten mit grünem Rand, die vor Spielern ausliegen, gelten als „im Spiel" befindlich und können, wie Karten mit blauem Rand, durch Karten wie *Cat Balou*, *Panik!*, *Cancan*, etc. entfernt werden.



Beispiel: *Sam spielt einen* Sombrero *und legt ihn vor sich ab. Beginnend mit dem Zug des nächsten Spielers in der Spielreihenfolge, kann er die Karte abwerfen, um ihren Effekt zu nutzen.*



Beispiel: *Willy spielt eine* Derringer *und legt sie vor sich ab. In einem seiner folgenden Züge kann er die Karte abwerfen, um 1 auf einen Spieler im Abstand von 1 zu spielen und zusätzlich 1 Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.*

Das „Wirf zusätzlich 1 Karte ab"-Symbol

Einige der Karten zeigen dieses neue Symbol, gefolgt von einem Gleichheitszeichen und weiteren Symbolen. Um den Effekt der Karte zu nutzen, muss der Spieler **zusätzlich** zum Ausspielen der Karte **1 weitere, beliebige Handkarte** ungenutzt abwerfen.



***Beispiel**: Duke spielt eine* Schlägerei *und wirft zusätzlich 1 weitere Karte von seiner Hand ab. Anschließend tritt der Effekt der* Schlägerei *in Kraft, und alle anderen Spieler müssen 1 Karte abwerfen. Duke darf für jeden der Spieler wählen, ob 1 vor dem Spieler ausliegende Karte oder 1 zufällig bestimmte Handkarte abgeworfen werden soll.*



***Beispiel**: Bart spielt einen* Tequila *und wirft zusätzlich 1 weitere Karte von seiner Hand ab. Er wählt einen beliebigen Spieler, der 1 Lebenspunkt zurückerhält. Er darf sich selbst wählen.*

Weitere Karten

In dieser Erweiterung sind Karten zu finden, die auch im Grundspiel enthalten sind. Sie werden hinzugefügt, um die Spielbalance beim Spiel mit den neuen Karten zu erhalten. Andere Karten kombinieren bereits aus dem Grundspiel bekannte Symbole neu. Die Bedeutung der einzelnen Symbole wird in den Spielregeln des Grundspiels genau erklärt, und die Effekte der Karten lassen sich dadurch leicht erschließen.

Generell gilt:

- Jede Karte mit *Fehlschuss!*-Symbol kann genutzt werden, um den Effekt einer Karte mit *BANG!*-Symbol zu verhindern.
- Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, kann er **nur** durch ein *Bier* verhindern, dass er aus dem Spiel ausscheidet. Andere Karten, wie *Saloon*, *Feldflasche*, *Tequila* oder *Whisky* können nicht außerhalb des eigenen Zuges genutzt werden.
- Jeder Spieler darf maximal **1 *BANG!*-Karte pro Zug** spielen, aber er darf beliebig viele andere Karten mit -Symbol spielen.
- Es können jetzt 2 *Dynamit*-Karten im Spiel sein. Explodiert ein *Dynamit* vor einem Spieler nicht, gibt er es an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, der noch kein *Dynamit* vor sich ausliegen hat, weiter. Ein Spieler darf niemals mehrere gleiche Karten vor sich ausliegen haben.





***Beispiel**: Pete spielt ein* Ausweichen *als Reaktion auf einen* Kinnhaken. *Er verhindert damit den Effekt des* Kinnhakens *und zieht anschließend 1 Karte vom Nachziehstapel.*

REGELN FÜR 8 SPIELER

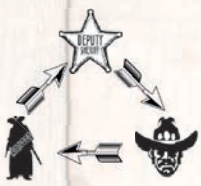
In dieser Erweiterung sind 8 Rollenkarten enthalten: 1 Sheriff, 2 Hilfssheriffs, 3 Banditen und 2 Gesetzlose. Sie ersetzen die Rollenkarten des Grundspiels. Damit ist es möglich mit 8 Spielern zu spielen. Beim Spiel zu acht werden die Rollenkarten wie gewohnt verdeckt ausgeteilt. Jeder der beiden Gesetzlosen spielt für sich alleine und gewinnt nur, wenn er der letzte überlebende Spieler ist. Sind gegen Ende des Spiels nur noch der Sheriff und die beiden Gesetzlosen im Spiel und der Sheriff wird als Erster eliminiert, dann gewinnen die Banditen!

SPEZIELLE REGELN FÜR 3 SPIELER

Es werden nur die folgenden 3 Rollenkarten benötigt: 1 Hilfssheriff, 1 Bandit und 1 Gesetzloser. Die Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird verdeckt 1 Karte ausgeteilt. Die Spieler decken ihre Rollenkarte auf und legen sie **offen** vor sich ab. Die Rollen der Mitspieler sind nun allen bekannt.

Das Ziel jedes Spielers wird durch seine Rolle bestimmt:

- Der **Hilfssheriff** muss den Gesetzlosen eliminieren.
- Der **Gesetzlose** muss den Banditen eliminieren.
- Der **Bandit** muss den Hilfssheriff eliminieren.



Das Spiel verläuft wie gewohnt. Der Hilfssheriff beginnt.

Es gewinnt der Spieler, der als Erster sein Spielziel erreicht. Er muss dazu jedoch **selbst den letzten Treffer erzielen**, durch den der entsprechende Mitspieler seinen letzten Lebenspunkt verliert. Der Hilfssheriff muss zum Beispiel persönlich den Gesetzlosen eliminieren.

Kann das Ziel eines Spielers nicht mehr erreicht werden, weil seine Zielperson beispielsweise durch den dritten Spieler eliminiert wurde, ändert sich sein Ziel: Er gewinnt, wenn er den verbleibenden Mitspieler eliminiert und als letzter Spieler im Spiel verbleibt.

Wurde der Gesetzlose zum Beispiel durch den Banditen eliminiert, hat der Hilfssheriff nicht gewonnen. Er muss nun den Banditen eliminieren, um zu gewinnen.

Der Spieler, der einen Mitspieler eliminiert – unabhängig von dessen Rolle – zieht als Belohnung die obersten 3 Karten vom Nachziehstapel.

Da es im Spiel zu dritt keinen Sheriff gibt, darf das *Gefängnis* auf jeden Spieler gespielt werden. Das *Bier* hat wie gewohnt keinen Effekt mehr, wenn nur noch 2 Spieler im Spiel sind.

DIE NEUEN CHARAKTERE



Apache Kid: Von anderen Spielern ausgespielte Karo-Karten, die dir schaden, haben keine Wirkung auf dich. Diese Fähigkeit gilt nicht für *BANG!*-Karten in einem *Duell*. Generell wirkt sie gegen Karo-Karten wie *BANG!*, *Duell*, *Panik!* oder *Cat Balou*, nicht aber gegen *Fehlschuss!*, *Versteck* oder *Warenhaus*, etc.



Belle Star: In deinem Zug haben alle Karten, die vor deinen Mitspielern ausliegen, keine Wirkung. Das gilt sowohl für Karten mit blauem Rand, als auch für Karten mit grünem Rand.



Bill Noface: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du immer 1 Karte plus 1 weitere Karte für jeden fehlenden Lebenspunkt. Besitzt du alle deine Lebenspunkte, ziehst du also nur 1 Karte. Mit 1 Lebenspunkt weniger, ziehst du 2 Karten, mit 2 fehlenden Lebenspunkten 3 Karten, etc.



Chuck Wengam: In deinem Zug darfst du 1 Lebenspunkt abgeben, um 2 Karten zu ziehen. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach in deinem Zug nutzen, wenn du jeweils 1 Lebenspunkt abgibst. Du darfst jedoch dafür nicht deinen **letzten** Lebenspunkt abgeben.



Doc Holyday: In deinem Zug darfst du einmal 2 beliebige Handkarten abwerfen, um 1 *BANG!* auf einen Spieler in erreichbarem Abstand abzufeuern. Dieses *BANG!* zählt nicht zum Limit von 1 *BANG!*-Karte pro Zug. Um *Apache Kid* dadurch zu treffen, muss mindestens 1 der beiden abgeworfenen Karten **keine** Karo-Karte sein.



Elena Fuente: Du darfst jede deiner Handkarten als *Fehlschuss!* ausspielen.



Greg Digger: Immer wenn ein anderer Spieler eliminiert wird, erhältst du 2 Lebenspunkte zurück. Wie gewohnt kannst du dadurch nicht mehr Lebenspunkte besitzen, als du zu Spielbeginn hattest.



Herb Hunter: Immer wenn ein anderer Spieler eliminiert wird, ziehst du 2 Karten. Eliminierst du zum Beispiel selbst einen Banditen, ziehst du insgesamt 5 Karten.



José Delgado: In deinem Zug darfst du bis zu zweimal 1 Karte mit blauem Rand von deiner Hand abwerfen, um dafür 2 neue Karten zu ziehen.



Molly Stark: Immer wenn du außerhalb deines Zuges willentlich 1 Handkarte ausspielst oder abwirfst, ziehst du 1 Karte. Das kann beispielsweise ein *Fehlschuss!*, *Bier*, oder *BANG!* sein. Spielst du *BANG!*-Karten während eines *Duells*, ziehst du erst nach dem Ende des *Duells* die entsprechende Anzahl Karten. Wirst du gezwungen Karten abzuwerfen, zum Beispiel durch *Cat Balou*, *Schlägerei* oder *Cancan*, zählen diese nicht als willentlich abgeworfen und du ziehst keine Karte nach!



Pat Brennan: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, darfst du 1 Karte auf die Hand nehmen, die vor einem beliebigen Spieler liegt. Das kann sowohl 1 Karte mit blauem Rand, als auch 1 Karte mit grünem Rand sein. Du darfst dich auch entscheiden, stattdessen wie gewohnt 2 Karten zu ziehen.



Pixie Pete: Statt in der 1. Phase deines Zuges 2 Karten zu ziehen, ziehst du 3 Karten.



Sean Mallory: Du darfst in der 3. Phase deines Zuges bis zu 10 Karten auf der Hand behalten. Hast du 11 oder mehr Handkarten am Ende deines Zuges, musst du bis auf 10 Karten abwerfen.



Tequila Joe: Immer wenn du 1 *Bier* spielst, erhältst du 2 Lebenspunkte statt 1 Lebenspunkt zurück. Diese Spezialfähigkeit gilt nicht für andere Karten, durch die du Lebenspunkte zurückerhältst, wie zum Beispiel *Saloon*, *Tequila* oder *Feldflasche*.



Vera Custer: Zu Beginn deines Zuges wählst du einen anderen Spieler, der noch im Spiel ist. Bis zu deinem nächsten Zug hast du die gleiche Fähigkeit wie dessen Charakter.



Zwei BANG!-Erweiterungen für 4-7 Spieler (4-8 mit Dodge City)

In der Hitze der Mittagssonne gehen die Duelle zwischen Sheriff und Banditen in die nächste Runde. Spannende Ereigniskarten sorgen für noch mehr Abwechslung für das Western-Kultspiel.

INHALT

- 13 High-Noon-Karten
- 15 A-Fistful-of-Cards-Karten

SPIELVORBEREITUNG

Bei **High Noon** und **A Fistful of Cards** handelt es sich um 2 Module für **BANG!**, für die die gleichen Regeln gelten. Sie können durch die Farbe der Kartenränder auf den Vorderseiten, sowie die Rückseiten der Karten unterschieden werden.

Der Sheriff bestimmt zunächst, ob mit **High Noon** oder **A Fistful of Cards** gespielt werden soll und legt die nicht benötigten Karten zurück in die Schachtel. Er sucht die Karte *High Noon* – beziehungsweise *Für eine Handvoll Karten* – heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Karten der Erweiterung verdeckt und legt die zur Seite gelegte Karte verdeckt oben auf den Stapel. Anschließend dreht er diesen Erweiterungsstapel um, sodass die oberste Karte offen liegt und legt ihn neben sich ab.

Es gelten die gewohnten **BANG!**-Regeln mit den folgenden Änderungen.

DAS SPIEL

Beginnend mit seinem 2. Zug, liest der Sheriff, bevor er seinen Zug ausführt, die oberste Karte des Erweiterungsstapels laut vor und legt sie in die Tischmitte, wo er damit einen neuen Ablagestapel beginnt. Der Effekt dieser Karte gilt für die nun folgende Runde, bis sie vor dem nächsten Zug des Sheriffs mit einer neuen Karte überdeckt wird.

Der Effekt der letzten Karte des Stapels – *High Noon* beziehungsweise *Für eine Handvoll Karten* – bleibt bis zum Spielende bestehen und sie wird nicht ersetzt.

Hinweis: Die Formulierung „Zu Beginn deines Zuges“ auf einigen Karten bedeutet, dass der Effekt vor jeder anderen Aktion in der 1. Phase in Kraft tritt.

Es kann auch mit beiden Erweiterungen gleichzeitig gespielt werden. Dafür sucht der Sheriff zur Vorbereitung zunächst die Karten *High Noon* und *Für eine Handvoll Karten* heraus und legt sie zur Seite. Dann mischt er die restlichen Karten der beiden Erweiterungen verdeckt, legt die obersten 12 Karten (mehr für ein längeres Spiel) als Stapel bereit und legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Er wählt zufällig 1 der beiden zur Seite gelegten Karten aus und legt sie verdeckt oben auf den Stapel. Anschließend dreht er diesen Erweiterungsstapel um, sodass die oberste Karte offen liegt und legt ihn neben sich ab. Die andere zur Seite gelegte Karte legt er zurück in die Schachtel.

HINWEISE ZU DEN KARTEN

High Noon

Geisterstadt: Der Spieler kehrt mit 0 Lebenspunkten ins Spiel zurück und kann keine zurückerhalten oder verlieren.

A Fistful of Cards

Peyote: Der Spieler darf so lange weiter raten und Karten erhalten, bis er falsch rät.

Scheintot: Er zieht anschließend wie gewohnt 2 Karten in seiner 1. Phase. Der Spieler bleibt, wenn er überlebt, auch nachdem *Scheintot* überdeckt wurde, weiterhin im Spiel.

Verlassene Mine: Liegen in der 1. Phase nicht genügend Karten auf dem Ablagestapel, zieht der Spieler wie gewohnt vom Nachziehstapel und wirft in der 3. Phase auf den Ablagestapel ab.

Danke an alle Testspieler, an ihre Spielegruppen und an alle Spieler für die vielen wertvollen Anregungen zur Entwicklung des Spiels und der verschiedenen Erweiterungen!

Autor:	*Emiliano Sciarra*	*Art Director:*	*Stefano De Fazi*
Regel:	*Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu*	*Redaktion:*	*Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio*
Illustrationen:	*Alessandro Pierangelini, Toni Cittadini, Eriadan*	*Übersetzung:*	*Matthias Wagner*

BANG!® The Bullet!
Copyright © MMIX
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 Corciano, PG, Italy
All rights reserved
www.dvgiochi.com



Copyright © 2015
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Germany
All rights reserved
www.abacusspiele.de



Holt euch die volle Ladung BANG! mit den neuen Erweiterungen:



BANG!
Gold Rush
Art. Nr. 08156



BANG!
Expansion Pack
Art. Nr. 38159