



CAMPIONATO NAZIONALE DI BANG! 2007 REGOLAMENTO

CAMPIONATO NAZIONALE

Il campionato nazionale di "Bang!" è organizzato su base regionale. Alla Fase Finale parteciperanno 24 giocatori (4 tavoli da 6) selezionati secondo i criteri di seguito specificati. ToRisiKo! si riserva di scegliere per ogni Regione un'Associazione, un negozio od un altro ente che possa garantire il miglior livello di gioco e di coinvolgimento degli appassionati. Tali referenti regionali coordineranno la gestione dei singoli eventi torneali e faranno riferimento a ToRisiKo! per ogni selezione (conferma date, invio referti...).

Il primo qualificato di ogni singola classifica regionale verrà convocato dall'organizzatore per la fase finale del Campionato Nazionale a Torino nel weekend del 17/18 novembre 2007, durante il quale si svolgerà anche un ultimo torneo di selezione Open che premierà il vincente con la qualificazione diretta. Se un giocatore qualificato alla fase finale si rendesse indisponibile a partecipare, questo diritto potrà essere "passato" al secondo classificato della medesima regione. La daVinci concorrerà a rimborsare le spese di viaggio dei finalisti con un contributo; sono previsti inoltre premi in giochi daVinci per i 24 finalisti.

Il Campione Italiano è automaticamente qualificato alla fase finale del campionato dell'anno successivo.

I tornei con meno di 10 partecipanti non saranno ritenuti validi ai fini del campionato.

I giocatori interessati a partecipare al Campionato Nazionale, dovranno scegliere una regione in cui giocare (non necessariamente la propria) i tornei. Un giocatore non potrà quindi partecipare a più Campionati Regionali. Ovviamente agli Open possono partecipare giocatori da tutte le regioni.

Chi è già qualificato per la Fase Finale (vincitori Open 2007, campioni regionali 2007, campione italiano 2006) NON può partecipare ad ulteriori tornei validi per il Campionato Nazionale.

Possano partecipare al Campionato Nazionale di Bang! 2007 solo i cittadini italiani o residenti in Italia.

MODALITÀ OPERATIVE

Ove non gestito direttamente, il referente regionale dovrà identificare per ogni singolo torneo un organizzatore, che ne curerà l'allestimento (iscrizioni, luogo, ecc.), dovrà raccogliere il relativo referto e comunicarne l'esito a ToRisiKo! secondo le norme indicategli, rispondendo di ogni errore o infrazione a questo regolamento.

L'organizzatore selezionerà ed eventualmente preparerà gli arbitri (almeno 1 per torneo); questi dovranno garantire il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, dovranno inoltre vigilare sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori. All'arbitro spetterà la decisione finale su tutte le scelte arbitrali.

Si potranno organizzare tornei entro e non oltre il termine ultimo fissato per il 5 novembre 2007, ciò per dare il tempo ai responsabili del Campionato Nazionale di selezionare e convocare i qualificati e qualora fosse necessario sostituire i finalisti rinunciatari con delle riserve.

Le riserve potranno essere:

- il vincitore di un nuovo torneo da disputarsi in quella stessa Regione (si acquisisce la possibilità di essere finalista ma non si ha diritto al rimborso delle spese di viaggio e al titolo di Campione Regionale);

- il vincitore di un nuovo torneo da disputarsi in un'altra Regione oppure il secondo classificato nelle selezioni già concluse in un'altra Regione (in entrambi i casi si acquisisce la possibilità di essere finalista ma non si ha diritto al rimborso delle spese di viaggio e al titolo di Campione Regionale).

Nella scelta delle riserve si terrà conto del numero di iscritti delle diverse selezioni regionali privilegiando quelle Regioni in cui complessivamente si siano coinvolti più giocatori.

Ai tornei di selezione per il campionato nazionale di "Bang!" può partecipare chiunque, eccezion fatta per i giocatori già qualificati per la finale di Torino ed i giocatori squalificati per gravi infrazioni durante tornei precedenti (imbrogli, ecc.).

L'organizzatore potrà stabilire per la partecipazione a ciascun torneo il pagamento di una quota d'iscrizione effettuabile nella sede e nel giorno di svolgimento del torneo.

L'organizzatore, in base all'affluenza ed alla quota d'iscrizione, deciderà i premi per ciascun torneo (es. coppe, targhe, buoni acquisto, giochi.....).

Referenti regionali, organizzatori, arbitri e partecipanti sono tenuti a conoscere la più recente versione del regolamento per il campionato nazionale di "Bang!" oltre alle regole del gioco stesso.

L'organizzatore del torneo è il responsabile per:

- la scelta del luogo e della data in cui svolgere il torneo;
- la diffusione pubblicitaria del torneo con sufficiente preavviso rispetto alla data di svolgimento;
- la provvigione dei materiali necessari allo svolgimento dello stesso (copie sufficienti del gioco, ecc.);
- la selezione degli arbitri;
- la comunicazione entro una settimana dell'esito del torneo al referente regionale di riferimento, utilizzando l'apposita modulistica (il numero totale di partecipanti, i loro dati, l'esito della finale e delle singole gare ai fini della classifica nazionale).

L'arbitro è tenuto a conoscere la corretta interpretazione del regolamento di gioco e da torneo ed ha il dovere di applicare le regole in modo equo nell'assicurare uno svolgimento corretto del torneo. Egli deve agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o del presente regolamento) che nota o che sia portata alla sua attenzione. Deve inoltre assumere decisioni in merito a casi particolari non espressamente previsti dal regolamento.

Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare le decisioni dell'arbitro ed a comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento.

Per il Campionato Nazionale 2007 si utilizza solo la versione base del gioco (no dodge city, no high noon, no fistful of cards).

Il torneo si svolge in due fasi: il girone eliminatorio e la fase finale.

Il girone eliminatorio inizia con un abbinamento casuale e consta di un numero di turni dipendente dal numero di partecipanti, è possibile che alcuni giocatori disputino un turno in più degli altri.

La fase finale usa delle regole particolari.

Il girone eliminatorio

Il numero di tavoli da creare dipende ovviamente dal numero di giocatori iscritti al torneo, bisogna però rispettare tre regole fondamentali (vedi anche allegato 1):

- in un tavolo non possono esserci meno di cinque o più di sette giocatori;
- il numero di giocatori ai tavoli può differire solo di uno;
- ciascun tavolo disputa un numero di turni uguali al numero di giocatori del tavolo.

Per quanto riguarda la scelta delle modalità di formazione dei tavoli le varie possibilità sono indicate nell'allegato 1.

I giocatori vengono assegnati, mediante sorteggio, ai vari tavoli; i giocatori devono sedersi al tavolo nell'ordine in cui sono estratti (il secondo si posiziona a sinistra del primo, ecc.). Il primo ad essere chiamato per un determinato tavolo sarà lo Sceriffo nel primo turno di gioco, ogni altro giocatore riceve la sua carta "ruolo", come in una normale partita.

Nei turni successivi diventerà Sceriffo il giocatore alla sinistra dello Sceriffo precedente ed agli altri saranno assegnati i ruoli come di consueto.

Dopo aver assegnato i ruoli si procede con l'asta dei personaggi. Ogni giocatore ha 5000\$ all'inizio del torneo e può guadagnare altri \$ vincendo le varie partite (vedi tabella punteggi).

Lo Sceriffo scopre casualmente tanti personaggi quanti sono i giocatori al tavolo. Lo Sceriffo sceglie uno dei personaggi scoperti e fa un'offerta (valgono solo i multipli di 100\$). Il giocatore alla sua sinistra può rilanciare l'offerta (di almeno 100\$) o ritirarsi, se si ritira in seguito non può più rilanciare sul personaggio in questione, in ogni caso non si possono offrire più \$ di quelli che si possiedono. Quando il personaggio è stato aggiudicato, si segna la cifra pagata (l'arbitro registrerà la spesa di ciascun giocatore al termine delle aste). Si prosegue con il giocatore a sinistra di chi ha vinto l'ultima asta, egli sceglie un personaggio, fa la sua puntata iniziale e così via fino all'assegnazione di tutti i personaggi. L'ultimo giocatore ovviamente ingaggerà il suo personaggio al prezzo minimo di 100\$. Naturalmente chi ha ingaggiato un personaggio, non può più concorrere alle aste per gli altri personaggi. Se un giocatore non ha più \$, non potrà partecipare alle aste, dovrà prendere il personaggio rimasto dopo che gli altri saranno stati assegnati, pagando comunque 100\$, nel caso in cui più giocatori siano senza \$, sceglieranno tra i personaggi rimasti a cominciare da chi ha il passivo meno grave; in caso di parità estraete a sorte il diritto di scegliere per primo. L'arbitro registra i \$ spesi da ciascun giocatore nell'asta.

Dalla seconda partita in poi, chi è rimasto in vita nella partita precedente (anche se non ha guadagnato dollari), può, se lo desidera, riconfermare il personaggio sopravvissuto pagando la cifra spesa nell'asta in cui se lo è aggiudicato.

La partita è disputata secondo le normali regole di gioco, fino alla determinazione dei vincitori.

Al fine di attribuire il corretto limite temporale ad una singola partita, si ritiene opportuno chiarire che – da questa edizione – trova applicazione il meccanismo di MEZZOGIORNO DI FUOCO a partire dalla TERZA volta in cui il mazzo delle carte viene rivoltato: in particolare, dopo che il mazzo è stato rivoltato per tre volte, ad ogni turno – a partire dallo Sceriffo – ogni giocatore al suo turno perde un punto vita; solo dopo che il giocatore si sia attribuito il danno, può svolgere – se ancora vivo – il suo turno regolarmente. Il punto vita perso in questo modo è recuperabile con una carta BIRRA, ove posseduta.

Ogni giocatore riceve una quantità di \$ (registrati dall'arbitro) in base al proprio ruolo e all'esito della partita, come indicato dalla tabella seguente:

Tabella punteggi

Esito del turno ►	Vince la legge	Vincono i fuorilegge	Vince il rinnegato
Ruolo giocato ▼			
Sceriffo	1500\$ x n° di fuorilegge	-	100\$ x n° di giocatori
Vice sceriffo	1000\$ x n° di fuorilegge ¹ 700\$ x n° di fuorilegge ²	-	-
Fuorilegge	-	1000\$ x n° di fuorilegge ¹ 700\$ x n° di fuorilegge ²	-
Rinnegato	400\$ x n° di giocatori ³	200\$ x n° di giocatori ¹	1300\$ x n° di giocatori

¹ = questa ricompensa è pagata solo se il giocatore è rimasto in gioco.

² = questa ricompensa è pagata se il giocatore è stato eliminato.

3 = questa ricompensa è pagata solo se il rinnegato è giunto al duello finale con lo Sceriffo.

N.B.: nel corso del torneo l'arbitro deve tenere nascosti ai giocatori i \$ disponibili agli avversari, ogni giocatore può chiedere all'arbitro solo il proprio totale.

Il punteggio finale di ogni giocatore è dato dal suo totale in \$ meno i 5000\$ iniziali, il tutto diviso per il numero di turni a cui ha partecipato.

Se vi sono stati tavoli da 5 e tavoli da 6, il punteggio di tutti i giocatori del/dei tavolo/i da 5 deve essere moltiplicato per 1,15. Questo correttivo è stato studiato per garantire una maggiore possibilità ai giocatori del tavolo da 5 che, sia per la partita in meno, sia per i punteggi inferiori, sarebbero notevolmente svantaggiati nell'accedere ai duelli.

Se due o più giocatori sono a pari punti al termine della fase eliminatoria, si utilizzano i seguenti criteri (da applicarsi nell'ordine in cui sono elencati, solo se la parità persiste si considera il criterio successivo e solo per i giocatori non ancora esclusi dai criteri già applicati) per stabilire la loro posizione in classifica:

1. maggior numero di vittorie da Sceriffo;
2. maggior numero di partite terminate "in gioco";
3. maggior numero di vittorie da Rinnegato;
4. maggior numero di vittorie da Vice;
5. maggior numero di vittorie da Fuorilegge;
6. sorteggio.

Passaggio al turno successivo

I quattro giocatori col maggior punteggio finale disputeranno due duelli (1° contro 4° e 2° contro 3°). I vincitori e gli sconfitti dei due duelli si sfideranno in un ulteriore duello finale per determinare 1°, 2°, 3° e 4°. Nel caso in cui il tavolo sia superiore a 4 (almeno 5 tavoli) i giocatori che parteciperanno ai duelli saranno i primi 8 in classifica generale. Si faranno quindi anche i quarti di finale (1°-8°, 2°-7°, 3°-6° e 4°-5°). Gli accoppiamenti per le semifinali saranno invece vincitore 1° quarto – vincitore 4° quarto e vincitore 2° quarto – vincitore 3° quarto.

Per punteggio finale si intende la classifica complessiva del torneo con i risultati di tutti i giocatori di tutti i tavoli. In questo modo si premia una buona performance a prescindere dal tavolo di appartenenza e il relativo piazzamento al tavolo. D'altra parte potrebbe non essere sufficiente "vincere" un tavolo accedere ai Duelli (possibilità remota).

I Duelli

L'arbitro sceglie a caso quattro personaggi, e li toglie dalla pila dei Personaggi.

Dispone sul tavolo i dodici rimasti, lasciando che il primo giocatore ne scelga uno; il secondo giocatore sceglierà il suo primo personaggio tra gli undici rimasti, per poi proseguire di seguito alternativamente sino alla scelta complessiva di sei personaggi a testa. I quattro personaggi eliminati saranno i segnapunti.

Ogni giocatore dispone i propri sei personaggi secondo la modalità che meglio riterrà opportuna (potrà seguire criteri maggiormente sinergici, o strategici, o invece assolutamente casuali) ponendoli tutti insieme su una pila: l'ordine con cui i personaggi vengono incolonnati non può in nessun caso essere successivamente modificato.

Dalla pila ciascun giocatore estrarrà i primi due, ponendone uno in avanscoperta e uno in retrovia.

La pila dei "rinforzi" di ciascun giocatore sarà pertanto composta da quattro personaggi a faccia in giù, pronti ad entrare in gioco IN RETROVIA non appena viene eliminato uno dei due personaggi in gioco.

Il giocatore pesca le carte a cui ha diritto il personaggio davanti.

Scopo del duello è eliminare tutti i personaggi dell'avversario. Il gioco si svolge secondo le normali regole con le variazioni qui riportate:

- La distanza tra i personaggi in prima linea è uno mentre la distanza tra il personaggio di prima linea e quello in retroguardia dell'avversario è due, a questo si sommano (sottraggono) i soliti modificatori.
- Le carte che influenzano più giocatori si risolvono partendo dall'avversario più vicino, poi tocca al proprio compagno in retroguardia ed infine all'avversario più lontano.

- Si può scegliere su quale personaggio avversario giocare la carta prigione. Se si gioca sul personaggio in retroguardia, il giocatore bersaglio dovrà estrarre solo quando decide di cambiare la posizione dei personaggi. Nel caso inverso al proprio turno l'avversario dovrà estrarre immediatamente.
- All'inizio di ogni suo turno, dopo aver risolto le eventuali carte Prigione e Dinamite ma prima di pescare, il giocatore sceglie fra i suoi personaggi quale far avanzare e quale lasciare in retroguardia (non possono essere portati avanti personaggi che devono saltare il turno a causa della Prigione).
- Nel suo turno il giocatore può usare solo l'abilità del personaggio che sta davanti, ignora quella del personaggio in retroguardia, tuttavia, se il personaggio in retroguardia è bersaglio di una carta (Bang!, Indiani, Gatling, Duello...) il giocatore acquista momentaneamente l'abilità del personaggio bersagliato per il tempo necessario a reagire (vedi esempio oltre).
- Le carte che richiedono un bersaglio possono essere indirizzate verso uno qualsiasi dei personaggi avversari, purché sia valido (per sparargli con un BANG! deve essere raggiungibile).
- Le carte blu si possono giocare su uno qualsiasi dei propri personaggi in gioco (fatta eccezione, ovviamente, per la Prigione).
- Quando un personaggio è eliminato, il giocatore continua a giocare con l'altro e fa entrare IN RETROVIA il primo "rinforzo" dalla pila dei suoi personaggi disponibili. Per quanto ovvio, a titolo meramente esemplificativo, si chiarisce che – posto il personaggio A in avanscoperta ed il B in retrovia -, in caso di eliminazione di A il personaggio B passa in avanscoperta, ed in retrovia viene posto il personaggio C, preso dalla pila dei "rinforzi". Se ad essere eliminato è invece il personaggio B, come detto posto in retrovia, il personaggio C entra al suo posto direttamente.
- La Birra funziona solo sul personaggio allo scoperto, il Saloon su tutti.
- L'Emporio fa pescare tante carte quanti sono i personaggi in vita.
- Carte come Indiani e Gatling vanno contrastate separatamente per ogni personaggio (anche il proprio).



Esempio. Se un giocatore con una sola carta Mancato in mano ha Suzy Lafayette avanti e Calamity Janet in retroguardia ed il suo avversario gioca gli Indiani, Suzy Lafayette è la prima a reagire e deve subire la ferita, dopo, quando toccherà a Calamity Janet, può usare il suo Mancato come se fosse un Bang! per evitare di essere ferita; il giocatore a questo punto pesca una carta dal mazzo dato che è rimasto senza carte e che Suzy Lafayette è davanti. Viceversa, se Calamity Janet è davanti deve reagire per prima agli Indiani, può scartare il Mancato per

evitare il colpo e dopo che gli Indiani sono stati risolti per il secondo personaggio dell'avversario viene la volta di Suzy Lafayette: questa non ha carte in mano ma deve attendere l'esaurirsi dell'effetto degli Indiani, quindi deve subire il colpo. In questo caso il giocatore, ha Suzy Lafayette in retroguardia e non può sfruttare la sua abilità quindi non pesca una carta dal mazzo.

REGOLAMENTO ARBITRALE

L'imbroglio non è assolutamente tollerabile.

Se un arbitro rileva un caso di imbroglio deve assegnare le relative penalità.

Imbrogliare include le seguenti azioni volontarie, ma non è limitato ad esse:

- mostrare la propria carta ruolo durante il gioco;
- guardare le carte costituenti la mano di un avversario;
- dare false informazioni di gioco (numero di pallottole possedute, ecc.);
- ricevere consigli da persone esterne alla partita;
- accordarsi su come far terminare la partita;
- mentire agli arbitri.

Tutti i partecipanti, gli arbitri e gli spettatori sono sempre tenuti a comportarsi in maniera leale ed educata.

Inoltre, chiunque si comportasse in maniera offensiva o provocatoria nei confronti di avversari, arbitri e/o spettatori subirebbe le relative penalità.

Un arbitro può assegnare una penalità ad un giocatore qualora lo ritenga necessario.

Le penalità sono di due tipi:

Ammonizione: ha lo scopo di avvisare il giocatore, se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo viene automaticamente espulso.

Espulsione: il giocatore viene escluso direttamente dal torneo, ci si dovrà comportare come nel caso di un abbandono.

L'arbitro decide quanto grave sia stata l'infrazione commessa e di conseguenza la penalità da applicare.

L'arbitro può chiedere all'organizzatore di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo.

L'arbitro è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo ed è inoltre tenuto a comunicare a ToRisiKo! i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, con relativa motivazione, affinché sia possibile, se necessario, escludere tali persone da ogni ulteriore torneo.

Le penalità non sono concepite per punire errori di gioco o giocatori che sbaglino in buona fede, ma per stroncare comportamenti nocivi alla sportività come: intimidazioni, accordi al fine di favorire un giocatore a discapito degli altri, imbrogli e simili.

Se a causa di abbandoni rimangono tre giocatori ad un tavolo, si smette di giocare alla fine di quel turno e si contano i punti (- i 5000 iniziali) dividendoli per il numero di turni effettivamente giocati. Ovviamente agli altri tavoli le partite proseguono normalmente.

Se un giocatore compie una mossa irregolare (ad esempio: mostra la carta Ruolo, ecc.), l'arbitro in base alla volontarietà e gravità di tale comportamento può assegnare una penalità.

I giocatori devono giocare in un lasso di tempo ragionevole. Giocare lentamente per guadagnare tempo non è ammesso. Se un arbitro ritiene che un giocatore stia giocando in maniera eccessivamente lenta durante una partita è tenuto a richiamarlo, se la condotta del giocatore continua egli può subire le relative penalità.

Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia volontariamente rallentando il gioco.

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento, comunicandolo all'arbitro, ciò esclude ogni possibile rientro del giocatore nel corso dello stesso torneo.

Se l'abbandono avviene durante una partita, si continua come se il giocatore in questione fosse sempre in prigione (anche se si tratta dello Sceriffo), tutte le sue carte restano dove sono, può essere oggetto di Bang, derubato, riceve carte per l'emporio (pesca per ultimo), deve scartare a fine turno, usa un barile in gioco, ecc. ma resta completamente passivo, non può giocare altre carte nemmeno per guarire l'ultima ferita con una birra. Il giocatore guadagna normalmente \$ a fine partita in base al suo ruolo poi esce definitivamente dal torneo.

Se l'abbandono avviene tra due turni del girone eliminatorio o è avvenuto durante la partita, prima di iniziare il nuovo turno il giocatore viene eliminato dalla classifica ed il suo tavolo continua a giocare finché tutti i giocatori (tranne l'uscente) sono stati una volta Sceriffo. Alla fine di stilare una classifica più corretta possibile i punteggi di ogni singolo turno saranno calcolati in base al numero di turni e di giocatori corretto (es. se un giocatore abbandona alla quarta partita su sette, le prime 4 verranno conteggiate con le regole del tavolo da 7, le rimanenti 3 con le regole del tavolo da 6). Nel caso in cui l'abbandono avvenisse durante una partita il punteggio del turno "incompleto" sarà calcolato sulla tabella in modo corretto considerando il giocatore mancante come in gioco.

Se l'abbandono avviene al termine del girone eliminatorio, il giocatore viene eliminato dalla classifica prima di determinare chi si qualifica alla fase finale.

Se l'abbandono avviene durante il Duello finale, l'avversario vince il torneo (per la semifinale invece passa il turno).

CASISTICA GENERALE

- Non si può mostrare il proprio ruolo. Quando succede per errore la partita si deve ripetere, se viene fatto di proposito è considerata un'infrazione gravissima;
- Non è vietato parlare apertamente dei propri ruoli, ovviamente il bluff è altrettanto consentito, se si mostra la carta però si rientra nel caso precedente;
- Non è possibile scartare una carta se le carte in mano non superano il limite alla fine del turno;
- Si può anche non giocare una carta se lo si ritiene opportuno (es. si può non giocare un mancato in risposta ad un Bang!);
- Non si possono usare le carte Panico e Cat Balou su se stessi (ne sul personaggio "compagno" nei Duelli);

- Un giocatore con due punti vita a cui scoppia la carta dinamite può giocare due carte birra e rimanere in vita con un solo punto;
- Tutte le carte in gioco hanno comunque effetto, un prigioniero con Cavallo e Barile continua a beneficiare degli effetti di queste ultime. Si entra effettivamente in Prigione se non si estrae cuori e si salta il turno, dopo si esce. Prima e dopo di ciò, il giocatore è libero, efficiente e con tutto il suo armamentario pronto. Quando si estrae per la prigione, la carta estratta va posta sotto alla prigione (che si scarta indipendentemente dall'esito);
- Le abilità dei personaggi devono attendere che si completi l'effetto della carta giocata per attivarsi;
- Si può giocare una birra anche se si è al massimo dei punti vita o se sono rimasti in gioco solo 2 personaggi (semplicemente non ha effetto);
- Si può giocare una carta blu identica ad una già in gioco scartando quest'ultima;
- Quando un giocatore è eliminato sceglie l'ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti;

CASISTICA PERSONAGGI

- Jourdonnais: se questo giocatore possiede un Barile, può estrarre una seconda volta per lo stesso Bang!;
- Kit Carlson: la carta che non prende si rimette a posto senza farla vedere, non la si scarta;
- Sid Ketchum: può scartare due carte per recuperare un punto vita in qualsiasi momento, può recuperare l'ultimo punto vita come con la birra;
- Suzy Lafayette: Suzy non pesca se gioca l'Emporio come sua ultima carta in mano, attende che l'Emporio completi il suo effetto, dopo, avendo pescato con esso una carta, non fa in tempo ad attivare la sua abilità. Se finisce le carte durante il Duello, deve attendere che l'effetto del Duello termini prima di pescare una carta. Se subisce un Bang! Da Slab The Killer e ha in mano una sola carta mancata, può giocarla e pescare immediatamente un'altra carta: nel caso fosse un altro mancata, il colpo subito non avrebbe effetto;
- Vulture Sam: da sceriffo, se uccide il suo vice perde tutte le carte (comprese quelle che prende con l'abilità speciale);
- El Gringo: se viene ferito da Susy Lafayette con la sua ultima carta, si attivano entrambe le abilità dei personaggi per cui: Susy Lafayette pesca una carta, El Gringo gliela pesca perché da lei ferito, successivamente Susy Lafayette pesca un'altra carta
- Burt Cassidy: se viene ferito dalla dinamite e sopravvive, pesca tre carte (una per punto vita perso);

Allegato 1

N° giocatori	tavoli 6 e 7	tavoli 5 e 6	solo tavoli da 5	solo tavoli da 6	solo tavoli da 7
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	7 6 6				
20	7 7 6		5 5 5 5		
21		6 5 5 5			7 7 7
22		6 6 5 5			
23		6 6 6 5			
24				6 6 6 6	
25	7 6 6 6		5 5 5 5 5		
26	7 7 6 6	6 5 5 5 5			
27	7 7 7 6	6 6 5 5 5			
28	7 7 7 7	6 6 6 5 5			7 7 7 7
29		6 6 6 6 5			
30			5 5 5 5 5 5	6 6 6 6 6	
31	7 6 6 6 6	6 5 5 5 5 5			
32	7 7 6 6 6	6 6 5 5 5 5			
33	7 7 7 6 6	6 6 6 5 5 5			
34	7 7 7 7 6	6 6 6 6 5 5			
35		6 6 6 6 6 5	5 5 5 5 5 5 5		7 7 7 7 7
36		6 5 5 5 5 5 5		6 6 6 6 6 6	
37	7 6 6 6 6 6	6 6 5 5 5 5 5			
38	7 7 6 6 6 6	6 6 6 5 5 5 5			
39	7 7 7 6 6 6	6 6 6 6 5 5 5			
40	7 7 7 7 6 6	6 6 6 6 6 5 5	5 5 5 5 5 5 5 5		
41	7 7 7 7 7 6	6 6 6 6 6 6 5			
42		6 6 5 5 5 5 5 5		6 6 6 6 6 6 6	7 7 7 7 7 7
43	7 6 6 6 6 6 6	6 6 6 5 5 5 5 5			
44	7 7 6 6 6 6 6	6 6 6 6 5 5 5 5			
45	7 7 7 6 6 6 6	6 6 6 6 6 5 5 5	5 5 5 5 5 5 5 5 5		
46	7 7 7 7 6 6 6	6 6 6 6 6 6 5 5			
47	7 7 7 7 7 6 6	6 6 6 6 6 6 6 5			
48	7 7 7 7 7 7 6	6 6 6 5 5 5 5 5 5		6 6 6 6 6 6 6 6	
49	7 6 6 6 6 6 6 6	6 6 6 6 5 5 5 5 5			7 7 7 7 7 7 7
50	7 7 6 6 6 6 6 6	6 6 6 6 6 5 5 5 5	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5		

In base ai dati raccolti per il Campionato Nazionale 2006, la tipologia di tavoli più apprezzata (e utilizzata) è stata quella dei tavoli da 6. Tutte le opzioni hanno dei pro e dei contro. Ricordatevi che per l'opzione che prevede tavoli da 5 e tavoli da 6 è stato studiato il correttivo (indicato precedentemente) per limitare la notevole disparità che si era venuta a creare tra i giocatori dei tavoli da 5 e quelli del tavolo da 6.