


»» PRAVIDLA HRY ««

BANG!

DYNAMIT  
BOX



 BANG! 1/ Dodge City 13/ Zlatá horečka 17/  
Ozbrojení a nebezpeční 22/ Velká vlaková loupež 27/  
Údolí stínů 33/ High Noon + Fistful 35/ Divoký západ 38/

albi

# BANG!

**BANG! JE HRA, V NÍŽ SE ODEHRÁVÁ WESTERNOVÁ PŘESTŘELKA mezi šerifem a skupinou banditů, kteří se ho snaží poslat na onen svět.**

**Pomocníci šerifa bojují na jeho straně inkognito, ale je zde i odpadlík, jenž sleduje svůj vlastní cíl! Ve hře BANG! přebírá každý hráč jednu z těchto rolí, přičemž zároveň ztělesňuje některou z postav inspirovaných Divokým západem.**

## ➔ HERNÍ MATERIÁL ➔

**a** 80 hracích karet

**b** 7 karet rolí –  
1× Šerif  
2× Pomocník šerifa  
1× Odpadlík  
3× Bandita

**c** 19 karet postav –  
16 základních postav +  
Johnny Kisch, Uncle Will  
a Claus, the Saint

**d** 2 bonusové karty

**e** 2 karty High Noon

**f** 7 přehledových karet  
se seznamem symbolů

**g** 1 dřevěný dynamit

**h** 30 dřevěných nábojů

**i** 7 desek hráčů



## ➔ CÍL HRY ➔

**Každý hráč má svůj vlastní cíl:**



**Šerif:** Aby ochránil zákon a pořádek, musí zabít všechny Bandity a Odpadlíka.



**Pomocníci šerifa:** Pomáhají Šerifovi a chrání ho za každou cenu. Zvítězí jen v případě, že vyhraje Šerif.



**Bandité:** Musí zabít Šerifa, může se ale stát, že se budou zabíjet i mezi sebou navzájem, aby získali odměnu.



**Odpadlík:** Chce se stát novým šerifem; jeho úkolem je zůstat jako poslední hráč ve hře.

## ➔ PŘÍPRAVA HRY ◀

Podle počtu hráčů použijte příslušné **karty rolí**:

4 hráči:	1 Šerif,	1 Odpadlík,	2 Bandité
5 hráčů:	1 Šerif,	1 Odpadlík,	2 Bandité, 1 Pomocník šerifa
6 hráčů:	1 Šerif,	1 Odpadlík,	3 Bandité, 1 Pomocník šerifa
7 hráčů:	1 Šerif,	1 Odpadlík,	3 Bandité, 2 Pomocníci šerifa

Tyto karty zamíchejte a každému hráči dejte jednu **lícem dolů**. Kdo dostane **kartu Šerifa, otočí ji lícem nahoru**. Zbývají hráči se seznámí se svou rolí, ale ostatním ji neukazují.

Zamíchejte všechny karty postav a každému hráči dejte jednu **lícem nahoru**. Všichni poté oznámí jména svých postav a odhalí jejich schopnosti. Každý si dále vezme desku hráče a počet nábojů, kolik je nakresleno na jeho kartě postavy. Během hry se budou tyto náboje podle potřeby ubírat a přidávat, aby se znázornilo, že postava byla zraněna či vyléčena. Na desku hráče umístíte svoji roli, postavu a náboje představující životy.



### **Varianta pro zkušené hráče:**

Každý dostane dvě karty postav, z nichž si jednu vybere pro hru a tu druhou odloží zpět do krabičky.

Šerif hraje s **jedním nábojem navíc**: když jsou na jeho kartě postavy nakresleny tři náboje, uvažuje se za všech okolností, že jsou tam znázorněny čtyři; pokud jsou tam čtyři, v případě Šerifa jako by jich tam bylo pět atd. Zbývající karty rolí a postav dejte zpět do krabičky.

Zamíchejte hrací karty a rozdejte každému hráči lícem dolů tolik karet, kolik je na jeho kartě postavy znázorněno nábojů.

➔ **Výjimka:** I když Šerif hraje s jedním nábojem navíc, na začátku hry dostane pouze tolik karet, kolik nábojů je na jeho postavě.

➔ **Příklad:** *Jesse Jones má 4 životy, proto může být až čtyřikrát zasažen, než vypadne ze hry. Navíc jeho hráč může mít v ruce na konci svého tahu až čtyři karty. Kdyby Jesse Jones jeden život ztratil a zbyly mu 3, směl by si na konci svého tahu ponechat v ruce nanejvýš tři karty. Ale žádný strach! Ztracené životy se dají opět vyléčit.*

➔ **Poznámka:** *Každý hráč představuje nějakou postavu; tyto dva termíny pro účely těchto pravidel považujeme za vzájemně zaměnitelné.*

Zbývající karty položte doprostřed stolu jako dobírací balíček lícem dolů. Vedle nechte prostor pro hromádku odhozených karet; ty se sem pokládají lícem nahoru. Každému hráči dejte jednu přehledovou kartu.

➔ **Poznámka:** *Při svých prvních hrách můžete zkusit zjednodušenou verzi, jestliže před vlastní hrou odstraníte všechny karty se symbolem knihy.*



### **Postavy**

Každá westernová postava má nějakou jedinečnou zvláštní schopnost. Řada nábojů vedle portréту postavy představuje její **životy**, tj. kolikrát může být zasažena, než bude definitivně zabitá a **vyřazena ze hry**. Navíc náboje udávají, **kolik karet** smíte mít v ruce na konci svého tahu (limit karet v ruce).



Hra probíhá v tazích po směru hodinových ručiček. Začíná Šerif. Tah každého hráče se dělí na tři fáze:


1. Dobrání dvou karet.
2. Zahrání libovolného množství karet.
3. Odhození nadpočetných karet.

### 1. Dobrání dvou karet

Vezměte si do ruky vrchní dvě karty z dobíracího balíčku. Jakmile karty v balíčku dojdou, zamíchejte hromádku odhozených karet a vytvořte nový balíček. Schopnosti některých postav mohou průběh této fáze změnit – například si smíte dobrat více karet, resp. vzít si je odjinud než z dobíracího balíčku.

### 2. Zahrání libovolného množství karet

Můžete hrát karty ve svůj prospěch nebo ve snaze poškodit nebo podpořit ostatní hráče. V této fázi však rovněž nemusíte hrát vůbec žádné karty. Je dovoleno zahrát libovolné množství karet; existují pouze **následující omezení**:

1. **Smíte zahrát pouze jednu kartu BANG! za tah.** Toto ale neplatí pro jiné  karty s tímto symbolem. ➔
2. Před každým hráčem může být vyložena pouze **jedna kopie od každé karty**. Karty se považují za totožné, mají-li stejný název.
3. Smíte mít ve hře **pouze jednu zbraň**. Jakmile zahrajete jinou kartu zbraně, ta dříve vyložená se odhodí. Není však dovoleno zahrát stejnou zbraň, jakou už máte ve hře, například abyste měli v ruce méně karet.

➔ **Příklad 1:** Pokud máte ve hře *Barel*, **ne** můžete zahrát další *Barel*, protože jeden hráč před sebou nesmí mít dvě stejné karty. ➔ **Příklad 2:** Máte-li v ruce dvě karty *Vězení*, můžete obě zahrát ve stejném tahu, ovšem každou na jiného hráče.

Ve hře se objevují dva druhy hracích karet. Karty s **hnědým okrajem** (hnědé karty) a karty s **modrým okrajem** (modré karty).



**Hnědé karty** působí okamžitě. Zahrajete je tak, že je umístíte lícem nahoru přímo na hromádku odhozených karet a současně provedete efekt, který je na nich uveden v podobě symbolů a/nebo textu (viz níže).

**Modré karty** mají dlouhodobý efekt. Vykládáte je přímo před sebe (kromě *Vězení*) a od té chvíle jsou považovány za karty „ve hře“; zůstávají vyložené a jejich efekt trvá, dokud nejsou nějakým způsobem odstraněny ze hry (např. zahráním karet *Cat Balou* nebo *Panika!*) nebo nenastane nějaká specifická okolnost (např. u karty *Dynamit*). Můžete mít ve hře libovolné množství karet za předpokladu, že nemají stejný název a nachází se mezi nimi nanejvýš jedna zbraň.

### 3. Odhození nadpočetných karet

Jakmile 2. fáze skončí (protože nechcete nebo nemůžete hrát žádné další karty), musíte odhodit z ruky všechny nadpočetné karty přesahující váš limit karet v ruce. Nezapomeňte, že **limit karet v ruce na konci tahu** se rovná počtu nábojů (tj. životů), jež se momentálně nachází na desce hráče. Jestliže máte v ruce stejně nebo méně karet, než máte momentálně životů, nemůžete žádné karty dobrovolně odhodit. Poté nastává tah dalšího hráče.

### Zabití postavy

Pokud vaše postava **ztratí svůj poslední život**, je zabita a **hra pro vás končí**, jestliže okamžitě nezahrajete kartu *Pivo* (viz níže). Jakmile vypadnete ze hry, ukažte ostatním svou kartu role a odhodte všechny karty, které máte v ruce a ve hře před sebou.

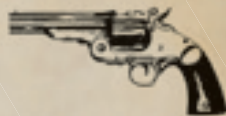
### Tresty a odměny

- Pokud **Šerif zabije svého Pomocníka**, musí odhodit všechny karty, které má v ruce a ve hře před sebou.
- **Hráč, který zabije Banditu** (dokonce i když je sám Bandita), získá za odměnu 3 karty z dobíracího balíčku. Jestliže Bandita zahraje *Duel* a přijde nakonec o poslední život, protože jako první neodhodí kartu *BANG!*, odměnu nedostane nikdo.

## ➔ KONEC HRY ◀

Hra končí, je-li splněna některá z následujících podmínek:

1. **Šerif je zabit.** Pokud už je naživu **pouze** Odpadlík, vítězí on. V opačném případě vítězí Bandité.
2. **Všichni Bandité a Odpadlík jsou zabití.** Vítězí Šerif a jeho Pomocníci.



➔ **Příklad 1: Pokud jsou zabití všichni Bandité, ale Odpadlík je stále ve hře, hra pokračuje. Odpadlík musí nyní čelit Šerifovi a jeho Pomocníkům sám.**

➔ **Příklad 2: Již delší dobu jsou zabití všichni Bandité a Šerif právě přišel o poslední život. Ve hře sice v tu chvíli zůstává Odpadlík a jeden z Pomocníků, přesto však vítězí Bandité, i když už nejsou naživu.**

Chcete-li hrát více než jednu hru za sebou, mohou se hráči, jejichž postavy jsou na konci hry stále „naživu“, rozhodnout, že si je (ale nikoli karty v ruce a ve hře) ponechají také pro následující partii; hráči, jejichž postavy byly zabity, si musí náhodně vybrat nové.

Pokud chcete dát všem hráčům možnost zahrát si Šerifa, můžete se dohodnout, že před začátkem každé hry tato role „přejde“ k jinému hráči, zatímco ostatní role se rozdělí náhodně.

## ➔ HERNÍ MECHANISMY A POJMY ◀

Tato kapitola zahrnuje vysvětlení důležitých herních mechanismů a pojmů, u nichž by mohlo dojít k záměně, nebo takové, jež se vztahují k většímu množství karet. Jednotlivé karty a jejich efekty jsou podrobněji popsány v další kapitole.

### *Zahrání karty a použití karty*

**Zahrání karty** znamená její vyložení z ruky a provedení efektu, který je na ní uveden. V závislosti na druhu karty zůstává daná karta ve hře nebo se umísťuje na hromádku odhozených karet. Ve většině případů je toto možné učinit pouze ve vlastním tahu (výjimka: *Pivo* a *Vedle!*).

**Použití karty** je nadřazený pojem, jenž zahrnuje její zahrání (viz předchozí odstavec) a **současně** další možná využití (například odhození kvůli dosažení určitého efektu), která zpravidla určují jiné karty. Pokud nějaké pravidlo například zakazuje „hraní karty X“, znamená to, že jakékoli jiné použití (jako odhození) je povoleno. Naopak jestliže by bylo zakázáno „použití karty X“, nesmí ji hráči zapojit do hry žádným způsobem.

➔ **Příklad 1: Jestliže vyložíte kartu *BANG!* z ruky, abyste způsobili zranění jiné postavě, jedná se o její zahrání.**

➔ **Příklad 2: Pokud kartu *BANG!* odhodíte z ruky v rámci provádění efektu karty *Duel*, nemají na ni vliv efekty vztahující se k „zahrání karty *BANG!*“, tedy například smíte i nadále zahrát svou standardní jednu kartu *BANG!* za tah.**

➔ **Příklad 3: Postava *Calamity Janet* může používat kartu *Vedle!* jako kartu *BANG!* Proto ji smí vykládat jak k přímému zranění, tak odhazovat v rámci efektu karet *Duel* nebo *Indiáni!***

### *Karta a efekt karty*

Jestliže se text nebo symboly na kartách odvolávají přímo na **kartu X**, je ke spuštění dotyčného efektu zapotřebí mít k dispozici tuto konkrétní kartu.

Pokud text nebo symboly na kartách uvádí formulaci typu „**použijte efekt X**“, pak je tento efekt proveden, i když není zahrána příslušná karta.

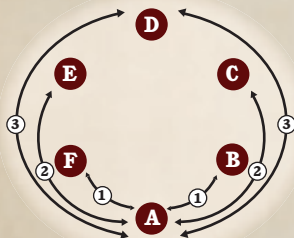
➔ **Příklad 1: K odvrácení účinku karty *Indiáni!* musíte odhodit přímo kartu *BANG!* Nelze ji nahradit žádnou jinou kartou s efektem *BANG!***

➔ **Příklad 2: Ke zrušení karty *BANG!*, kterou zahraje *Slab the Killer*, je třeba použít dva efekty *Vedle!* Nemusí pocházet přímo z karet *Vedle!***

➔ **Příklad 3: Pokud *Jourdonnais* úspěšně sejme, znamená to pro něj získání efektu *Vedle!* proti jakémukoli efektu *BANG!* (Jestliže by čelil kartě *BANG!* zahrané *Slabem the Killerem*, potřeboval by pro její zrušení ještě jeden efekt *Vedle!*)**

### Vzdálenost a dostřel

Vzdálenost určuje pozici hráče vůči ostatním; vzdálenost mezi dvěma hráči představuje **minimální počet míst mezi nimi**, počítáno po směru nebo proti směru hodinových ručiček (viz schéma). Hráči sedící bezprostředně nalevo a napravo od vás se z vaší perspektivy nachází ve vzdálenosti 1, hráči sedící o jedno místo dále v obou směrech ve vzdálenosti 2 atd.



Vzdálenost je velmi důležitá, protože se na ni odvolávají některé karty. Za normálních okolností dosáhnete pouze na cíle (hráče nebo karty) ve **vzdálenosti 1**. Pokud hráč vypadne ze hry, již se do určování vzdálenosti nezapočítává; může se stát, že po jeho eliminaci se další hráči dostanou blíže k sobě.

Efekty určitých karet vzdálenost mezi hráči zvětšují nebo zmenšují. Vzdálenost nižší než 1 se považuje za 1. Jestliže efekt nějaké karty určuje, že může být použita na hráče ve vzdálenosti 1, smíte ji zahrát i na sebe

(tento efekt se uplatní především v rozšířených hry *BANG!*).

**Dostřel** je podkategorií vzdálenosti a používá se za účelem zjištění, zda můžete na příslušného hráče zahrát kartu *BANG!* Dostřel může být modifikován vyloženími zbraněmi.

**Pozor!** Zbraně zkracují vzdálenost pouze pro určený dostřel. Nelze je použít k žádným jiným modifikacím vzdálenosti.

➔ **Příklad: Karta *Hledí* snižuje vzdálenost mezi hráči. Pokud ji máte ve hře, rozšiřuje se pro vás počet hráčů, na něž dokážete vystřelit i bez vyložení jakékoli zbraně, stejně jako hráčů, na něž můžete zahrát kartu *Panika!* Kdybyste měli vyloženou zbraň s dostřelem 2, zvyšoval by se sice váš dostřel na další hráče, ale *Paniku!* byste mohli stále zahrát pouze na hráče ve vzdálenosti 1 (případně na sebe).**

### Sejmutí

Každá hrací karta má v levém dolním rohu určitou karetní barvu (srdce, kára, piky, kříže) a hodnotu. Pokud máte sejmut, otáčíte vrchní kartu z balíčku hracích karet za účelem zjištění její barvy a/nebo hodnoty. V závislosti na tom, zda má nebo nemá otočená karta požadovanou charakteristiku, se vyhodnotí efekt karty, která sejmutí vyvolala. Jestliže efekt na takové kartě uvádí specifické rozmezí karet, spadají do něj i krajní hodnoty. Sekvence hodnot je následující: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A. Sejmutá karta se poté odkládá na odhazovací hromádku.

### Získávání karet

**Dobráni karty** znamená její vzeti z balíčku hracích karet. Karty se zpravidla dobírají v 1. fázi tahu, případně to mohou umožňovat efekty některých hracích karet nebo schopnosti postav.

Pokyn „**vezmi si kartu**“ znamená její získání z jiného zdroje než z dobíracího balíčku (například od jiného hráče, z odhazovací hromádky, ze hry apod.). Konkrétní efekt vždy záleží na dané hrací kartě, resp. schopnosti postavy.



➔ **Příklad:** Pokud budete chtít využít schopnost postavy *Jesse Jones*, vezmete si první kartu z ruky jiného hráče a druhou si normálně doberete z balíčku hracích karet.

### Odhazování karet

Odhozené karty se umísťují na hromádku odhozených karet lícem nahoru. Pokud některá karta způsobí odhození jiné (např. *Cat Balou*), nejprve se odhodí karta, jež odhození způsobila, a až potom ta, která má být odhozena. Jestliže je třeba odhodit více karet současně (například ve 3. fázi tahu), o pořadí odhozených karet na hromádce rozhoduje hráč, jenž odhazování způsobil, resp. je jeho cílem.

### Časová posloupnost karet

V naprosté většině případů by mělo být jasné, jak po sobě následují efekty jednotlivých karet. Pokud by se vyskytly nejasnosti, řídte se následujícími vodítky:

- Když zahrajete nějakou kartu z ruky nebo použijete schopnost postavy či karty ve hře, můžete tuto akci vzít zpět, dokud nezahrajete jinou kartu nebo nepoužijete výše uvedené schopnosti. Jedná se zejména o nechtěná přehlédnutí pravidel nebo opomenutí schopností karet, které máte k dispozici.

➔ **Příklad 1:** Jestliže zahrajete kartu *BANG!* na hráče, který se nenachází v dostřelu vaší zbraně, můžete si vzít svou kartu *BANG!* zpět do ruky; stejně tak si napadený hráč vezme do ruky kartu *Vedle!*, kterou *BANG!* zrušil.

➔ **Příklad 2:** Jste cílem karty *BANG!*, kterou zahrál *Slab the Killer*. Máte v ruce jednu kartu *Vedle!*, kterou zahrajete, aniž byste si uvědomili, že na zrušení *Slabovy* karty *BANG!* potřebujete dva efekty *Vedle!* Pokud na to přijдете včas, můžete si vzít svou kartu *Vedle!* zpět do ruky a ztratíte jeden život. Kartu *Vedle!* můžete použít později během hry.

➔ **Příklad 3:** Máte ve hře *Barel* a jste cílem efektu *BANG!* Zahrajete kartu *Vedle!*, ale poté si vzpomenete, že byste mohli využít efekt *Barelu*. Za předpokladu, že aktivní hráč nezahrál zatím žádnou další kartu, si můžete kartu *Vedle!* vzít zpět do ruky a sejmout na *Barel*.

- Pokud má více hráčů provést stejnou věc (například si vzít kartu po zahrání *Hokynářství*) nebo se vyhodnocuje efekt karty, jenž cílí na „všechny ostatní hráče“ (například *Kulomet*), postupuje se při vyhodnocování po směru hodinových ručiček. V prvním případě začíná s vyhodnocováním hráč, který daný efekt vyvolal, ve druhém případě hráč nalevo od něj.

➔ **Příklad:** Na výše uvedeném schématu hraje hráč Alex (A) kartu *Kulomet* ve chvíli, kdy hráči Ben (B) a Felix (F) mají ve hře kartu *Barel*. Při ověřování, zda byl *Barel* při rušení efektu *Kulometu* úspěšný, si seje nejprve Ben a poté Felix.

- Než zahrajete další kartu, musíte kompletně vyhodnotit efekt karty předchozí.

➔ **Příklad:** Máte v ruce kartu *Panika!* a zahrajete *Hokynářství*. Pokud budete chtít některému z ostatních hráčů v dosahu vzít kartu získanou díky *Hokynářství*, musíte vyčkat, dokud se všechny karty z *Hokynářství* nerozoberou. Nemůžete brání karet přerušit zahráním *Paniky!*

- Jestliže by mělo současně proběhnout více efektů vyvolaných různými kartami či schopnostmi, začíná s jejich vyhodnocováním hráč na tahu a dále se postupuje po směru hodinových ručiček.

➔ **Příklad:** *Suzy Lafayette* má v ruce jako poslední kartu *BANG!* Zahraje ji a zraní s ní *El Gringa*. Nejprve si *Suzy* dobere z balíčku hracích karet jednu kartu, protože nemá žádnou v ruce. Poté si tuto kartu vezme z její ruky *El Gringa* za to, že mu ubrala jeden život. A jelikož nyní nemá *Suzy* v ruce opět žádnou kartu, dobere si další.

## Zbraně



Na začátku hry může každý hráč zasáhnout cíle ve vzdálenosti **1**, tj. pouze hráče sedícího bezprostředně po jeho pravici nebo levíci.

Každý hráč disponuje zbraní revolver *Colt .45*, která není reprezentována žádnou kartou, ale je vyobrazena přímo na desce hráče.

Abys mohl hráč zasáhnout cíle na větší vzdálenost než 1, musí mít ve hře kartu zbraně s větším dostřelem. Tyto karty se poznají podle modrých okrajů bez děr po kulkách, černobílé ilustrace a čísla v zaměřovači, jež představuje **nejvyšší vzdálenost**, na kterou je zbraň schopná dostřelit. Zbraň ve hře nahrazuje *Colt .45* (kartu zbraně vykládáte na pole s revolverem *Colt .45*), dokud není nějakým způsobem odstraněna (např. kartami *Cať Balou* nebo *Panika!*).

**Můžete mít ve hře vždy pouze jednu zbraň:** Pokud chcete zahrát novou kartu zbraně a ve hře již jednu máte, jednoduše tu dříve vyloženou odhodte (nesmí se však jednat o zbraň se stejným názvem, viz pravidlo výše). Nezapomejte, že i když nemáte ve hře žádnou kartu zbraně, má vaše postava za všech okolností k dispozici *Colt .45 na desce hráče*.

➔ **Pozor: Zbraně nemění skutečnou vzdálenost** mezi hráči. Představují maximální dosah (dostřel), na který můžete hrát karty *BANG!* proti ostatním hráčům.



### Volcanic

Máte-li ve hře tuto kartu, můžete hrát ve svém tahu libovolný počet karet *BANG!* Tyto karty mohou mít za cíl jednoho či více hráčů, ovšem pouze ve vzdálenosti 1.



### BANG! a Vedle!

Karty *BANG!* představují hlavní způsob, jak snížit počet životů ostatních hráčů. Pokud chcete zahrát kartu *BANG!*, abyste zasáhli jiného hráče, musíte zkontrolovat:

1. v jaké **vzdálenosti** se hráč nachází,
2. zda je vaše **zbraň schopná dostřelit** na tuto vzdálenost.

➔ **Příklad 1: S přihlédnutím k výše uvedenému schématu předpokládejme, že hráč Alex (A) chce vystřelit na hráče Cyrila (C), tj. Alex chce zahrát kartu BANG! proti Cyrilovi. Za normálních okolností by se Cyril nacházel ve vzdálenosti 2, takže by Alex potřeboval zbraň schopnou na tuto vzdálenost dostřelit: třeba Schofield, Remington, Rev. Carabine nebo Winchester, ale nikoli Volcanic nebo starý dobrý Colt .45. Pokud by měl Alex ve hře Hledí, byl by z jeho pohledu Cyril**

**ve vzdálenosti 1, a proto by ho mohl zasáhnout libovolnou zbraní. Avšak Cyril má ve hře Mustanga. Díky tomu se obě karty vzájemně znegují, a pro Alexe se tedy Cyril stále nachází ve vzdálenosti 2.**

➔ **Příklad 2: Pokud by měl Dan (D) ve hře Mustanga, z hlediska Alexe by se nacházel ve vzdálenosti 4; aby mohl Alex v takovém případě na Dana vystřelit, musel by použít zbraň s dostřelem na vzdálenost alespoň 4.**

Jestliže vás má *BANG!* zasáhnout, můžete okamžitě (a tedy mimo svůj tah) zahrát kartu *Vedle!*, abyste takový výstřel zrušili. Pokud tak neučiníte, ztrácíte jeden život (odeberete jeden náboj ze své desky hráče). Když už žádné náboje nezbyvají, tj. ztrácíte svůj poslední život, **vypadáváte ze hry**, pokud okamžitě nezahrajete kartu *Pivo* (viz další odstavec). Můžete zrušit pouze výstřel zacílený na vás. Karty *BANG!* se odhazují vždy, i když jsou zrušeny.





## Pivo

Tato karta vám dovoluje vyléčit si jeden život, tj. přidáte si jeden náboj na svou desku hráče. Vaše postava **nemůže mít více životů, než kolik činilo jejich počáteční množství!**

Kartu *Pivo* nelze použít, aby pomohla ostatním hráčům. Je možné ji zahrát dvěma způsoby:

- běžným způsobem ve vlastním tahu;
- mimo vlastní tah, ale **jen** tehdy, pokud jste právě utrpěli smrtelný zásah (tj. zásah, který by vás připravil o poslední život), a nikoli tehdy, pokud jste „pouze“ zasaženi.

Jestliže máte ztratit jedním efektem více životů, než momentálně máte, můžete zahrát i více karet *Pivo* současně, ovšem pouze za předpokladu, že konečný počet životů bude větší než 0.

➔ **Příklad:** Zbývají vám 2 životy a v důsledku exploze *Dynamitu* máte utrpět zranění za 3 životy: pokud zahrajete 2 karty *Pivo*, zůstanete naživu s jedním zbývajícím životem (2 - 3 + 2). Kdybyste zahráli pouze jednu kartu *Pivo*, jež by vyléčila právě jeden život, byli byste zabiti (došli byste se na nulu!).

Karta *Pivo* nemá žádný účinek, pokud ve hře zbývají již pouze 2 hráči. Jinak řečeno, jestliže v takovém případě zahrajete kartu *Pivo*, žádný život si nevyléčíte.



## Hokynářství

Jestliže zahrajete tuto kartu, otočte lícem nahoru tolik karet z balíčku, kolik je momentálně nevyřazených hráčů. Každý hráč si vezme jednu z těchto karet do ruky. Začínáte vy a dále se postupuje po směru hodinových ručiček.



## Panika!

Symbole na této kartě říkají: „vezměte si kartu od hráče ve vzdálenosti 1“. Nezapomeňte ale, že v tomto případě mají na vzdálenost vliv pouze karty *Hledí* a *Mustang*, nikoli zbraně.

Tuto kartu můžete použít i na sebe.

## Dostavník a Wells Fargo

Symbole na těchto kartách říkají: „doberte si z balíčku karet dvě (v případě *Dostavníku*), resp. tři karty (v případě *Wells Fargo*)“.



## Saloon

Karty, které mají symboly uvedeny ve dvou řádkách, zahrnují dva současně probíhající efekty (v každé řádce jeden).

Karta *Saloon* obsahuje v první řádce symboly s efektem „všichni ostatní hráči si vyléčí jeden život“ a ve druhé řádce efekt „vylečte si jeden život“.

Výsledný efekt je ten, že si **všichni hráči ve hře vyléčí jeden život**.

Tuto kartu nelze použít k záchraně vaší postavy, pokud by právě měla přijít o poslední život. *Saloon* není *Pivo*!



## Kulomet

Symbole na této kartě říkají: „použijte efekt BANG! na všechny ostatní hráče“ bez ohledu na vzdálenost. Ačkoli tato karta vyvolává efekt BANG!, **nepovažuje se za kartu BANG!**

(viz výše). Ve svém tahu můžete za normálních okolností zahrát i více karet *Kulomet*, ale pouze jednu kartu *BANG!* Proti *Kulometu* je možné použít karty *Vedle!* a *Barel*.



## Duel

Když zahrajete tuto kartu, vyzývá jímého hráče bez ohledu na vzdálenost na souboj (pomyšlný upřeným pohledem do očí). Vyzvaný hráč **může** odhodit kartu *BANG!* (i když není právě na tahu).

Pokud tak učiní, můžete odhodit kartu *BANG!* vy atd. První z vás, který kartu *BANG!* neodhodí, ztrácí jeden život a poté souboj končí. Ke zrušení *Duelu* nelze použít karty *Barel* nebo *Vedle!* a *Duel* se nepovažuje za kartu *BANG!* Karty *BANG!*, které ve svém tahu v průběhu *Duelu* odhodíte, se nepočítají do omezení jedné karty *BANG!* za tah.



## Barel

Když máte ve hře *Barel* a stane se cílem efektu BANG! (ať již v důsledku samotné karty BANG!, nebo nějaké jiné karty), můžete sejmout. Pokud otočíte srdcovou kartu, efekt BANG! je zrušen (jako kdybyste zahráli kartu *Vedle!*). V opačném případě vás *Barel* neochrání, ale stále máte možnost zrušit efekt BANG! jiným způsobem (například kartou *Vedle!*).



➤➤ **Příklad:** Jste cílem karty BANG! Máte ve hře *Barel* a rozhodnete se ho použít. Otočíte tedy vrchní kartu z dobíracího balíčku a umístíte ji na hromádku odhozených karet: je to srdcová čtyřka. Efekt *Barelu* je proto úspěšný a karta BANG! je zrušena. Pokud by sejmutá karta měla jinou barvu, potom by *Barel* neúčinkoval, avšak stále byste mohli zrušit BANG! kartou *Vedle!*



## Cat Balou

Symbols na této kartě říkají: „odhoďte jednu kartu libovolného hráče“ bez ohledu na vzdálenost. Tuto kartu můžete použít i na sebe.



## Mustang

Jestliže máte ve hře *Mustanga*, nacházíte se pro ostatní hráče ve vzdálenosti o 1 větší. Z vašeho hlediska se však ostatní hráči nacházejí v normálních vzdálenostech.

➤➤ **Příklad:** Pokud: by na výše uvedeném schématu měl Alex (A) ve hře *Mustanga*, z pohledu Bena (B) a Felixe (F) by se nacházel ve vzdálenosti 2, z pohledu Cyrila (C) a Evy (E) ve vzdálenosti 3

a z pohledu Dana (D) ve vzdálenosti 4, zatímco pro něho samotného by se ostatní hráči nacházeli v běžných vzdálenostech, tedy Ben a Felix ve vzdálenosti 1, Cyril a Eva ve vzdálenosti 2 a Dan ve vzdálenosti 3.

## Hledi

Jestliže máte ve hře *Hledi*, všichni ostatní hráči se pro vás nachází ve vzdálenosti o 1 menší. Z pohledu ostatních hráčů se však vy sami nacházíte v běžné vzdálenosti. Vzdálenosti nižší než 1 se považují za rovné 1.



➤➤ **Příklad:** Pokud: by na výše uvedeném schématu měl Alex (A) ve hře *Hledi*, byli by pro něj Ben (B) a Felix (F) ve vzdálenosti 1, stejně jako Cyril (C) a Eva (E), a Dan (D) ve vzdálenosti 2, zatímco on by se z jejich pohledu nacházel v běžné vzdálenosti, tedy pro Bena a Felixe ve vzdálenosti 1, pro Cyrila a Evu ve vzdálenosti 2 a pro Dana ve vzdálenosti 3.



## Indiáni!

Poté, co zahrajete tuto kartu, všichni ostatní hráči mohou odhodit kartu BANG!, jinak ztrácí jeden život. Proti této kartě neúčinkují karty *Barel* nebo *Vedle!* Stejně tak na ni lze reagovat pouze kartami BANG!, nikoli jinými kartami, které efekt BANG! rovněž vyvolávají (například *Kulomet*).



## Vězení

Tuto kartu můžete vyložit před libovolného hráče s výjimkou Šerifa, čímž ho uvězníte! Pokud se ocitnete ve vězení, na začátku svého tahu, tj. před 1. fází (dobráním dvou karet), sejměte. Jestliže otočíte srdcovou kartu, podaří se vám z vězení uprchnout; karta *Vězení* se odhodí a pokračujete normálně svým tahem. V opačném případě se karta *Vězení* odhodí a vy o svůj tah přijedete. Stále však zůstáváte možným cílem pro karetní efekty a můžete hrát karty *Vedle!* a *Pivo* mimo vlastní tah.



## Dynamit

Jestliže zahrajete tuto kartu, vyložte ji před sebe. *Dynamit* zde zůstane, dokud nepřijedete znovu na řadu. Jakmile začne váš další tah (a *Dynamit* je stále ve hře), musíte před 1. fází (dobráním dvou karet) sejmout: pokud otočíte kartu mezi pikovou dvojkou a devítkou včetně, *Dynamit* exploduje (odhodí se) a ztrácíte okamžitě 3 životy. V opačném případě se *Dyna-*

*mit* přesune k hráči po vaší levici, který ve svém tahu provede totéž ověření. Hráči si mezi sebou *Dynamit* přesunují, dokud neexploduje (s výše popsaným efektem) nebo není odstraněn kartami jako *Panika!* nebo *Cat Balou*. Pokud se *Dynamit* ocitne u jednoho hráče současně s kartou *Vězení*, jako první se vyhodnotí *Dynamit*. Když je postava zabita *Dynamitem*, nepřipisuje se toto zabití žádnému z hráčů.

### ➔ Symboly na kartách ➔

Na každé kartě je uveden jeden či více symbolů, které specifikují její účinek/účinky:



*Efekt BANG!* Ubírá jeden život.



*Efekt Vedle!* Ruší efekt BANG!



*Přidejte si 1 život.* Pokud není uvedeno jinak, můžete tento efekt využít pouze vy.



*Získáváte kartu.* Jestliže tento efekt cílí na hráče (viz příslušný symbol), můžete si vzít **náhodně** jednu kartu z jeho ruky nebo si **vybrat** a vzít jednu z karet vyložených před ním. Pokud může být cílem libovolný hráč a vy to považujete za smysluplné, smíte karty s tímto efektem hrát i na sebe. Když není žádný hráč v popisu efektu zmíněn, doberte si vrchní kartu z dobíracího balíčku. Ve všech případech si takto získané karty vezmete do ruky.



*Odhod'te kartu.* Můžete přinutit určitého hráče k odhození jedné **náhodné** karty z ruky nebo si můžete **vybrat** a odhodit jednu z karet vyložených před ním. Pokud může být cílem libovolný hráč a vy to považujete za smysluplné, smíte karty s tímto efektem hrát i na sebe.



*Jakýkoli hráč.* Efekt této karty můžete uplatnit na libovolného hráče bez ohledu na vzdálenost. Pokud to považujete za smysluplné, smíte karty s tímto efektem hrát i na sebe.



Zahrajete-li kartu s tímto symbolem, její efekt působí na všechny **ostatní** hráče **kromě vás**, bez ohledu na vzdálenost. Efekt se uplatňuje **postupně**, počínaje hráčem po vaší levici a dále po směru hodinových ručiček.



Efekt můžete uplatnit na libovolného hráče, pokud se nachází v dostupné vzdálenosti. Jedná-li se o efekt BANG!, lze vzdálenost upravit pomocí vyložených zbraní. Pokud chcete, smíte karty s tímto efektem hrát i na sebe.



Efekt můžete uplatnit na libovolného hráče v uvedené vzdálenosti. Tuto vzdálenost mohou změnit karty *Mustang* a *Hledí*, ale nikoli zbraně. Pokud to považujete za smysluplné, smíte karty s tímto účinkem hrát i na sebe.





### **Bart Cassidy (4 životy)**

Vždy když ztratíte život, doberte si okamžitě jednu kartu z balíčku. Tato schopnost neúčinkuje, pokud byste měli ztratit svůj poslední život.



### **Black Jack (4 životy)**

V 1. fázi svého tahu musíte ukázat ostatním druhou kartu, kterou si dobíráte. Pokud je srdcová nebo kárová, doberte si ještě jednu kartu (tu ostatním neukazujte).



### **Calamity Janet (4 životy)**

Můžete používat karty *BANG!* jako *Vedle!* a naopak. Když zahrájete ve svém tahu kartu *Vedle!* jako *BANG!*, nemůžete zahrát další kartu *BANG!* (pokud nemáte ve hře *Volcanic*).



### **El Gringo (3 životy)**

Kdykoli kvůli nějakému hráči ztratíte životy, vezměte si z jeho ruky náhodně jednu kartu za každý život, o který přijdete. Tato schopnost neúčinkuje, pokud byste měli ztratit svůj poslední život. Když dotyčný hráč nemá v ruce dostatek karet, respektive žádné karty, máte smůlu! Nezapomeňte, že zranění způsobená *Dynamitem* se nepřizávají žádnému hráči. Jestliže zahrájete *Duel* a přijdete o život, protože neodhodíte kartu *BANG!*, kartu si od protivníka neberete.



### **Jesse Jones (4 životy)**

V 1. fázi svého tahu si můžete vybrat, zda si první kartu vezmete náhodně z ruky jiného hráče nebo doberete z balíčku. Druhou kartu si vždy dobíráte z balíčku.



### **Jourdonnais (4 životy)**

Díky schopnosti této postavy máte k dispozici imaginární *Barel*, tj. můžete sejmout, jste-li cílem efektu *BANG!*, a při otočení srdcové karty je tento efekt zrušen. Skutečnou kartu *Barel* můžete mít ve hře rovněž, takže máte možnost zkusit zrušit efekt *BANG!* dvakrát, aniž byste museli hrát kartu *Vedle!*



### **Kit Carlson (4 životy)**

V 1. fázi svého tahu se můžete podívat na vrchní tři karty z dobíracího balíčku; dvě z nich si doberete a zbývající položte zpět na vršek balíčku lícem dolů.



### **Paul Regret (3 životy)**

Díky schopnosti této postavy máte k dispozici imaginárního *Mustanga*; pro ostatní hráče se tedy nacházíte ve vzdálenosti o 1 vyšší. Skutečnou kartu *Mustang* můžete mít ve hře rovněž; v takovém případě se budete pro ostatní nacházet ve vzdálenosti dokonce o 2 větší.



### **Lucky Duke (4 životy)**

Kdykoli máte sejmout, otočte vrchní dvě karty z dobíracího balíčku a vyberte si, kterou z nich použijete. Obě karty se potom odhodí.



### **Rose Doolan (4 životy)**

Díky schopnosti této postavy máte k dispozici imaginární *Hledí*; ostatní hráči se tedy pro vás nachází ve vzdálenosti o 1 menší. Skutečnou kartu *Hledí* můžete mít ve hře rovněž; v takovém případě se pro vás budou ostatní nacházet ve vzdálenosti dokonce o 2 menší.



### **Sid Ketchum (4 životy)**

Můžete kdykoli odhodit dvě karty z ruky a vyléčit si tak jeden život. Pokud chcete a můžete, smíte tuto schopnost použít vícekrát za tah. Nezapomeňte ale, že nemůžete mít více životů, než kolik činí počáteční množství. Takto se můžete zachránit, i kdybyste měli přijít o poslední život.



### **Vulture Sam (4 životy)**

Kdykoli je nějaká postava zabita, vezměte si do ruky všechny karty, které má její hráč v ruce a ve hře. Pokud jste Šerifem a zabijete svého Pomocníka, nejprve si vezměte do ruky všechny uvedené karty zabité postavy, avšak ihned poté je musíte spolu se všemi svými původními kartami odhodit.



### **Pedro Ramirez (4 životy)**

V 1. fázi svého tahu si můžete vybrat, zda si první kartu vezmete z vršku hromádky odhozených karet nebo doberete z balíčku. Druhou kartu si vždy dobíráte z balíčku.



### **Slab the Killer (4 životy)**

Hráč, jenž chce zrušit vaši kartu **BANG!**, musí použít dva efekty **Vedle!** Úspěšné sejmutí u karty **Barel** zastoupí pouze jeden z nich.



### **Willy the Kid (4 životy)**

Ve svém tahu smíte zahrát libovolný počet karet **BANG!**



### **Johnny Kisch (4 životy)**

Schopnost této postavy se vztahuje na modré karty a případně další karty z různých rozšíření, které rovněž zůstávají ve hře. Pokud například zahrájete **Mustanga**, všichni **Mustangové**, kteří jsou momentálně ve hře, se odhodí.



### **Suzy Lafayette (4 životy)**

Jakmile nemáte v ruce žádnou kartu, smíte si dobrat jednu kartu z balíčku. Během **Duelu** tato schopnost nefunguje: jestliže máte jako poslední kartu v ruce **BANG!**, který odhodíte, a druhý hráč odhodí následně rovněž kartu **BANG!**, prohráváte a ztrácíte život. Teprve poté si doberete kartu. Jestliže čelíte kartě **BANG!** zahrané **Slabem the Killerem** a máte v ruce jako poslední kartu **Vedle!**, můžete ji zahrát a dobrat si další kartu. Jestliže to bude rovněž **Vedle!**, smíte ho zahrát a **Slabův BANG!** tak zrušit.



## **➔ BANG! Dynamitová varianta ➔**

Tato varianta přináší do hry jako nový prvek dynamitovou patronu. Pravidla zůstávají stejná jako v původní hře **BANG!** s následujícími dodatky.

Na konci přípravy hry si Šerif vezme dynamitovou patronu a položí ji před sebe. Jestliže má některý z hráčů mezi svými počátečními kartami **Dynamit**, dobere si za něj jinou kartu a **Dynamit** se zamíchá zpět do balíčku.

Kdykoli ve svém tahu **způsobíte zranění** jinému hráči zahráním karty **BANG!**, vezměte si dynamitovou patronu (ať už je kdekoliv) a položte ji před sebe.

Jestliže si doberete nebo sejmete kartu **Dynamit**, musíte ji všem ukázat a položit před hráče, jenž má momentálně u sebe dynamitovou patronu. V této variantě hry se **Dynamit** nepovažuje za dobranou nebo sejmoutou kartu. Místo **Dynamitu** si musíte vždy dobrat nebo sejmout novou kartu.

Od této chvíle platí pro **Dynamit** běžná pravidla.

Pokud se **Dynamit** ocitne mimo hru (v důsledku výbuchu nebo vyřazení), zamíchá se okamžitě zpět do balíčku. Jestliže si máte vzít **Dynamit** přímo ze hry (například po zahrání karty **Paralel!**), místo braní do ruky ho ihned vyložíte před hráče, jenž má u sebe dynamitovou patronu.



**VÍTEJTE V DODGE CITY,**  
*lidnatém, chaotickém, a především nebezpečném městě!*  
*Jeho saloony jsou legendární stejně jako postavy,*  
 *které v nich můžete potkat.*

*Zlosyni, jež přilákalo náhlé zbohatnutí města, se prochází po ulicích*  
*a nemine den, aby nedošlo alespoň k jedné přestřelce.*  
**Chránit zde zákon a pořádek je úkol pouze pro nejstatečnějšího ze šerifů.**  
*Dokážete obstát v této výzvě,*  
*nebo navštívíte proslulý hřbitov Boot Hill?*

## » HERNÍ MATERIÁL «

**a** 40 hracích karet

**b** 8 karet rolí –

- 1× Šerif
- 2× Pomocník šerifa
- 2× Odpadlík
- 3× Bandita

**c** 15 karet postav

**d** 2 bonusové karty

**e** 1 přehledová karta  
 se seznamem symbolů

**f** 4 dřevěné náboje

**g** 1 deska hráče



**a**

**b**

**c**

**d**

**e**

**f**

**g**



Rozšíření DODGE CITY přináší 15 nových postav a 40 hracích karet, které se přidají k příslušným kartám ze základní hry (k postavám nebo do dobíracího balíčku). Dále zahrnuje 1 přehledovou kartu a 8 karet rolí, 1 desku hráče a 4 dřevěné náboje, které vám dovolí hrát až v 8 hráčích. Pravidla hry zůstávají stejná jako v základní hře **BANG!** s následujícími dodatky.



## ➤ KARTY SE ZELENÝM OKRAJEM ◀

Některé z nových karet mají zelený okraj. Tyto karty (označované také jako zelené) vykládáte před sebe licem nahoru, stejně jako karty s modrým okrajem (modré). Zelené karty **nemůžete použít ve stejném tahu**, v němž je zahrájete.

Na každé zelené kartě jsou nakresleny symboly, které objasňují její efekt. Abyste ho docílili, musíte tuto kartu odhodit. Pouze karty se symbolem *Vedle!* můžete použít **mimo** svůj tah.

Zelené karty mohou být odstraněny ze hry stejně jako modré pomocí karet *Cat Balou*, *Panika!*, *Kankán* apod.

Nezapomeňte, že pokud získáte zelenou kartu díky kartám jako *Panika!* nebo *Ragtime*, nemůžete ji použít v tomtéž tahu: ve skutečnosti si musíte vzít tuto kartu do ruky, poté ji vyložit před sebe a použít nejdříve v tahu následujícího hráče (poskytuje-li karta efekt *Vedle!*), nebo ve svém dalším tahu (poskytuje-li jakýkoli jiný efekt).



➤ **Příklad 1:** Hráč, který je právě na tahu, před sebe vykládá kartu *Sombbrero*. Počinaje tahem následujícího hráče ji může odhodit a získat efekt *Vedle!*

➤ **Příklad 2:** Hráč, který je právě na tahu, před sebe vykládá kartu *Derringer*. Za předpokladu, že bude mít tuto kartu stále před sebou, ji může v jednom ze svých následujících tahů odhodit, a tak zahrát efekt **BANG!** na hráče, který se pro něj nachází ve vzdálenosti 1, a zároveň si dobrat kartu z balíčku.

## ➤ SYMBOL ODHODTE DALŠÍ KARTU ◀



Některé z karet na sobě mají tento nový symbol, doprovázený rovnítkem a dalšími symboly. Abyste docílili efektu uvedeného za rovnítkem, musíte při zahrání této karty zároveň odhodit ještě jednu libovolnou kartu ze své ruky.



➤ **Příklad 3:** Hráč na tahu zahrává kartu *Rvačka* a spolu s ní odhazuje další kartu ze své ruky. Jakmile to udělá, donutí efekt karty *Rvačka* všechny ostatní hráče odhodit jednu kartu z ruky nebo ze hry podle výběru hráče, jenž *Rvačku* zahrál (u každého se může rozhodnout individuálně).

➤ **Příklad 4:** Hráč, který je právě na tahu, zahrává kartu *Tequila* a současně odhazuje další kartu. Vybere si jednoho hráče, který si přidá jeden život (může dokonce vybrat i sám sebe).

## ➤ DALŠÍ KARTY ◀

V tomto rozšíření naleznete také karty, jež jsou totožné s kartami ze základní hry. Byly přidány pro zachování rovnováhy mezi různými kartami v balíčku hracích karet. Také zde můžete najít karty, jež novým způsobem kombinují symboly, které už znáte. Pro určení efektů karet se jednoduše řiďte významem nakreslených symbolů.

## Obecně řečeno, nezapomeňte, že:

- Jakákoli karta se symbolem  může být použita na zrušení jakékoli karty se symbolem  nebo schopností postav s tímto efektem. Jako obrana funguje rovněž např. *Barel* nebo schopnost *Jourdonnais*.
- Pokud ztratíte svůj poslední život, můžete použít pouze kartu *Pivo*, abyste zabránili svému vyřazení ze hry. Nemůžete použít karty s podobným efektem jako *Saloon*, *Čutora*, *Tequila* nebo *Whisky* mimo svůj tah. Na druhou stranu je však můžete hrát i tehdy, jestliže zbývají už pouze dva hráči.
- Ve svém tahu můžete zahrát pouze **jednu kartu BANG!**, ale můžete zahrát libovol-

né množství jiných karet, které poskytují efekt BANG! Jestliže tyto karty zahráje *Slab the Killer*, stačí na jejich zrušení jeden efekt Vedle!

- Když *Dynamit* neexploduje, musí být předán nejbližšímu hráči po vaší levici, který tuto kartu před sebou ještě nemá. Pokud už ve hře zbývají pouze dva hráči a každý z nich má před sebou *Dynamit*, nepřesouvá se a na začátku každého tahu se snímá tak dlouho, dokud nevybuchne nebo není vyřazen ze hry kartami jako *Cat Balou* apod.

➔ **Příklad 5: Jako odpověď na kartu *Úder* můžete zahrát kartu *Úhyb*; zrušíte tím kartu *Úder* a poté si doberete jednu kartu z balíčku.**

## ➔ NOVÉ POSTAVY ◀



### Tequila Joe (4 životy)

Kdykoli zahránete kartu *Pivo*, přidejte si 2 životy místo 1. Podobnými kartami jako *Saloon*, *Tequila* nebo *Čutora* si přidáte pouze 1 život.



### Vera Custer (3 životy)

Na začátku 1. fáze svého tahu, než si doberete karty, určete jednu postavu, která je stále ve hře. Do začátku svého příštího tahu máte stejnou schopnost jako tato postava. Jestliže si zvolíte *Vulture Sama* a dojde k zabití postavy, oba si karty vyřazené postavy rozdělíte. Nejprve si vezme jednu kartu ten z vás, kdo by byl po zabití postavě na tahu dříve, poté druhý atd., dokud se všechny karty nerozeberou.



### Belle Star (4 životy)

Během vašeho tahu nemají žádný efekt jakékoli karty, které mají ostatní hráči před sebou ve hře.

To platí pro modré i zelené karty.



### Pat Brennan (4 životy)

V 1. fázi svého tahu se můžete rozhodnout dobrat si obvyklé 2 karty z balíčku nebo si místo nich vzít jednu (a pouze jednu) kartu ze hry a přidat si ji do ruky. Tato karta může být zelená i modrá a ležet před jakýmkoli hráčem.



### Molly Stark (4 životy)

Vždy když mimo svůj tah zahránete nebo dobrovolně odhodíte z ruky kartu *Vedle!*, *Pivo* apod., doberte si 1 kartu z balíčku. V případě Duelu si karty za odhozené karty BANG! doberete až po skončení Duelu (pokud v něm neztratíte svůj poslední život). Karty, k jejichž odhození jste donuceni kartami jako *Cat Balou*, *Rvačka* nebo *Kankán*, se nepovažují za dobrovolně odhozené!



### Gregg Digger (4 životy)

Kdykoli je jiná postava zabita, přidejte si 2 životy. Stejně jako obvykle nemůže jejich počet překročit počáteční hodnotu.



### José Delgado (4 životy)

Až dvakrát během svého tahu můžete odhodit jednu modrou kartu z ruky a dobrat si 2 karty.



### Bill Noface (4 životy)

V 1. fázi svého tahu si doberte jednu kartu plus jednu kartu za každé aktuální zranění (ztracený život). Pokud máte tedy plný počet životů, dobíráte si 1 kartu; máte-li o život méně, dobíráte si 2 karty; máte-li o dva životy méně, dobíráte si 3 karty atd.



### Herb Hunter (4 životy)

Kdykoli je jiná postava zabita, doberte si 2 karty. Pokud tedy zabijete Banditu, dobíráte si 5 karet.



### Pixie Pete (4 životy)

V 1. fázi svého tahu si dobíráte 3 karty místo 2.



### Sean Mallory (4 životy)

Ve 3. fázi svého tahu neodhazujete žádné karty, pokud jich máte více než aktuálně životů, ale na nejvýš 10. Máte-li jich 11 a více, musíte nadčíslné odhodit, abyste jich měli v ruce 10.



### Apache Kid (3 životy)

Nemají na vás vliv kárové karty použité jinými hráči. Nelze na vás zahrát kárový *Duel*, ale kárové karty *BANG!*, jež odhodí během *Duelu* váš soupeř, se považují za platné.



### Chuck Wengam (4 životy)

Ve svém tahu se můžete rozhodnout ztratit 1 život a dobrat si 2 karty. Tuto schopnost můžete použít vícekrát za tah, ale nemůžete takto přijít o svůj **poslední** život.



### Elena Fuente (4 životy)

Můžete použít jakoukoli kartu ze své ruky jako kartu *Vedle!*



### Doc Holyday (4 životy)

Jednou během svého tahu můžete odhodit 2 karty z ruky, a tak použít efekt *BANG!* na hráče v dostřelu své zbraně. Tato schopnost se nepovažuje za zahrání karty *BANG!*, a proto se nepočítá do limitu 1 karty *BANG!* za tah. Abyste tímto způsobem zasáhli *Apache Kida*, musí být alespoň jedna z těchto karet jiná než kárová.

## ➔ PRAVIDLA PRO 8 HRÁČŮ ◀



Toto rozšíření přichází s 8 kartami rolí, jež nahrazují původní: 1 Šerifem, 2 Pomocníky šerifa, 3 Bandity a 2 Odpadlíky.

Budete-li hrát v 8 hráčích, používejte tyto role lícem dolů jako obvykle. Každý z obou Odpadlíků hraje sám za sebe a vítězí, pokud zůstane ve hře jako poslední naživu.

Pokud se tedy Šerif v závěrečné fázi hry střetne se dvěma Odpadlíky a je-li zabít jako první, vítězí Banditě!



## ➔ SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO 3 HRÁČE ◀

Vezměte tyto 3 karty rolí: Pomocník šerifa, Bandita a Odpadlík. Každou z nich dejte náhodně jednomu hráči, ale umístěte je na stůl **lícem nahoru**. Každý tak zná role zbývajících dvou hráčů. Cíl každého hráče je určen jeho rolí:

- ➔ **Pomocník šerifa** musí zabít Odpadlíka;
- ➔ **Odpadlík** musí zabít Banditu;
- ➔ **Bandita** musí zabít Pomocníka šerifa.

Hraje se jako obvykle, začíná Pomocník šerifa. Hráč vítězí, pokud způsobí **smrtný zásah** svému cíli (např. Pomocník šerifa musí osobně zabít Odpadlíka).

Jestliže smrtelného zásahu docílí jiný hráč, potom se novým cílem pro oba zbývající stává zůstat naživu jako poslední. Například pokud Bandita zabije Odpadlíka, Pomocník šerifa nevítezí - nyní musí zabít Banditu, který zase musí zabít Pomocníka, aby zvíťazil.

Každý hráč, který zabije jiného (bez ohledu na roli), dostane jako odměnu okamžitě 3 karty z dobíracího balíčku.

Jelikož zde není Šerif, je možné hrát *Vězení* na kohokoli. Stále nemůžete hrát kartu *Pivo*, pokud zbývají již pouze 2 hráči.



# BANG!

## ZLATÁ HOREČKA

VYPUKLA ZLATÁ HOREČKA, PŘI NÍŽ NEJRYCHLEJŠÍHO PISTOLNÍKA zahrne proud valounů zlata! Nyní máte možnost získat nové a mimořádně užitečné vybavení, které oceníte během přestřelek. Ale pozor na strašidelné stínové pistolníky. Ti mají pouze jediný cíl – odprásknout vás! Je zkrátka načase vyrazit k nejvýnosnějšímu zlatonosnému potoku!

### ➔ HERNÍ MATERIÁL ➔

**a** 24 karty vybavení

**b** 8 karet postav

**c** 1 karta role  
**Stínový odpadlík**  
(používá se pouze v herní variantě Stínový pistolník)

**d** 30 valounů zlata

**a**



**b**



**c**



**d**



### Karty vybavení

Na začátku hry zamíchejte všechny karty vybavení do samostatného balíčku a položte ho vedle dobíracího balíčku. Otočte lícem nahoru vrchní 3 karty vybavení a vyložte je lícem nahoru do řady, kde budou představovat aktuální nabídku. Valouny zlata umístěte jako společnou zásobu na hromádku doprostřed stolu. Hru začínáte bez valounů zlata a karet vybavení.

Hra se řídí běžnými pravidly hry **BANG!** s následujícími úpravami.

Kdykoli se vám podaří připravit jiného hráče jakýmkoli způsobem o jeden či více životů (například zahráním karet **BANG!**, **Indiáni!**, **Duel** apod.), získáte ze společné zásoby **jeden valoun zlata za každý odebraný život**. Valouny si pokládejte před sebe tak, aby na ně každý viděl.

➔ **Příklad Sid Ketchum** zahraje ve hře pěti hráčů **Kulomet** (všichni ostatní hráči se stávají cílem efektu **BANG!**). **Paul Regret** zahraje **Vedle!**, zatímco **Pedro Ramirez**, **Rose Doolan** a **Suzy Lafayette** ztratí po 1 životu. Jelikož ostatní hráči přišli celkově o 3 životy, vezme si **Sid** ze společné zásoby 3 valouny zlata.

## Ve 2. fázi svého tahu máte k dispozici tři nové akce:

### 1. Nákup jedné či více karet vybavení

Můžete si koupit jakoukoli kartu vybavení, která se nachází v nabídce. Na každé kartě je uvedeno množství valounů zlata, jež musíte zaplatit pro její získání (použité valouny se vrací do společné zásoby). Jestliže si koupíte kartu vybavení s hnědým okrajem, ihned proveďte její efekt a poté ji odhodte (položte ji lícem nahoru dospod balíčku vybavení). Zakoupené vybavení s černým okrajem si vyložte před sebe.



➔ **Příklad:** Sam zaplatí 2 valouny zlata za nákup *Komplíce* k získání efektu karty *Cat Balou* a poté ho odhodí. Následně zaplatí další 2 valouny za *Podkovu*. Tu si vyloží před sebe a od této chvíle smí využívat její schopnost, kdykoli bude snímat.



### 2. Donucení jiného hráče k odhození jedné či více karet vybavení.

Můžete donutit jiného hráče, aby odhodil kartu vybavení, kterou má vyloženou před sebou, jestliže zaplatíte cenu daného vybavení **zvýšenou o 1 valoun zlata**. Vlastník daného vybavení tomu nemůže zabránit. Odhozená karta přijde lícem nahoru dospod balíčku vybavení.

➔ **Příklad:** Willy the Kid donutí Vulture Sama k odhození jeho *Podkovy* tím, že zaplatí 3 valouny zlata (2 valouny jsou běžná cena *Podkovy*, plus jeden navíc). Poté vynalozí další 4 valouny, aby Sam musel odhodit svůj *Talisman* (ten stojí 3 valouny, plus jeden navíc).

### 3. Zahrání karty Pivo a získání 1 valounu zlata

Ve svém tahu můžete zahrát jednu nebo více karet *Pivo* a za každou takto zahanou kartu dostanete 1 valoun zlata. V tomto případě si **neléčíte** žádné životy, na druhou stranu však můžete kartu *Pivo* takto využít i tehdy, jestliže zbývají již pouze 2 hráči. Pro získání valounů nelze hrát karty s podobným efektem (např. *Saloon*).



➔ **Příklad:** Lucky Duke má v ruce 2 karty *Pivo*. Zahráním jedné z nich si vyléčí 1 život a za zahrání druhé si vezme ze společné zásoby 1 valoun zlata.

Ve svém tahu si můžete koupit nebo donutit jiné hráče odhodit libovolný počet karet vybavení a před sebou smíte mít vyložené libovolné množství karet vybavení. Stejně jako u modrých karet však platí, že nesmíte mít vyložené dvě stejné karty vybavení. Kdykoli si někdo koupí kartu vybavení, ihned ji nahradí novou kartou z balíčku vybavení. Valouny zlata použité k nákupu se vrací zpět do společné zásoby.

**Na vybavení nelze cílit karty jako *Panika!*, *Cat Balou*, resp. karty s podobným efektem z dalších rozšíření, stejně jako zvláštní schopnosti postav. Jediná možnost, jak odhodit kartu vybavení, je zaplatit její cenu zvýšenou o 1 valoun zlata.**

Pokud máte být vyřazeni ze hry, všechny vaše karty vybavení se odhazují a umísťují **lícem nahoru** dospod balíčku vybavení. Stejně tak Šerif, který zabije svého Pomocníka, musí odhodit i své karty vybavení (valouny zlata si však ponechává). Postavy jako *Vulture Sam* nemohou svou schopnost použít k získání vybavení. Jestliže se při doplňování karet vybavení po nákupu objeví v balíčku karta lícem nahoru, zamíchejte celý balíček a vytvořte nový, ze kterého se budou brát další karty vybavení.

## ➔ VARIANTA HRY STÍNOVÍ PISTOLNÍCI ◀

Pokud budete používat tuto herní variantu, nevypadnete nikdy natrvalo ze hry!

Můžete ji používat i bez rozšíření ZLATÁ HOREČKA, ale mějte na paměti, že postavy obsažené v tomto rozšíření jsou speciálně navrženy pro hru se stínovými pistolníky.

Jestliže počet vašich životů klesne na nulu a máte být vyřazeni, ocitáte se mimo hru pouze dočasně. Stále musíte respektovat všechna pravidla spojená s vyřazením postavy: odhodit všechny své karty z ruky a ze hry (včetně vybavení), odhalit svou roli a případně splnit další podmínky. Pokud jste například hráli Banditu, dostane hráč, který vás zabil, jako odměnu 3 karty z dobíracího balíčku. **Ponecháváte si však veškeré své valouny zlata,** pokud nějaké máte.

Kdykoli byste měli později přijít na řadu se svým tahem (kdybyste nebyli vyřazeni), **vraťte se dočasně do hry jako „stínový pistolník“** - Stínový pomocník, Stínový bandita nebo Stínový odpadlík.

Jako stínový pistolník se ve svém tahu chováte obvyklým způsobem: dobíráte si karty, hraje je a můžete používat všechny své schopnosti. Jedinou výjimku představují životy. Do hry se vracíte bez životů a nemůžete žádné získat nebo ztratit. Z tohoto důvodu ignorujte všechny schopnosti postav a efekty karet, které se váží k přidání nebo ztrátě životů. Na konci tahu opět hru opouštíte a musíte odhodit všechny karty z ruky a ze hry (včetně všeho vybavení, které jste v daném tahu koupili).

➔ **Pozor:** Když stínový pistolník opouští na konci svého tahu hru, nepovažuje se to za zabití. Všechny schopnosti postav a efekty karet vázící se k zabití zde proto neplatí. Například *Vulture Sam* nedostane karty stínového pistolníka, které tento musí na konci svého tahu odhodit; podobně se neaktivují schopnosti *Herba Huntera* a *Gregga Diggera* z rozšíření DODGE CITY. Stínoví pistolníci se **mimo vlastní tah nepovažují za postavy ve hře.** Jejich schopnosti nefungují, nezapočítávají se do určování vzdálenosti mezi hráči nebo pro efekty karet jako *Dynamit* nebo *Hokynářství*.

Jako stínoví pistolníci **můžete ve svých tazích získávat valouny zlata,** které si ponecháváte do dalších tahů. Smíte je používat běžným způsobem na nákup vybavení pro sebe nebo odhazování vybavení jiných hráčů, případně v rámci svých zvláštních schopností. Ovšem karty vybavení s černým okrajem, které si vykládáte před sebe, odhazujete na konci svého tahu spolu se všemi ostatními kartami.

### Stínový odpadlík

Pro Stínového odpadlíka platí zvláštní pravidla. Ve svém tahu se přidá ke slabší straně. Zkontrolujte počet rolí, které jsou otočeny lícem nahoru (tj. Šerifa a již vyřazených postav, ale nikoli samotného Stínového odpadlíka). **Stínový odpadlík se přidá k té straně, která má více odhalených rolí; v případě shody podporuje Bandity.**

Jakmile je Odpadlík zabit a stane se Stínovým odpadlíkem, vezme si zvláštní kartu role Stínový odpadlík a položí ji lícem nahoru před sebe. Na začátku každého svého tahu, jakmile se zjistí, na čí stranu se má postavit, otočí kartu role příslušnou stranou nahoru (Stínový bandita nebo Stínový pomocník). V danou chvíli pak hraje za tým, k němuž momentálně přísluší. Tato role zůstává stejná až do začátku jeho dalšího tahu, i kdyby se situace mezitím změnila. Stínový odpadlík se nikdy nevrací ke své původní roli Odpadlíka a nikdy se nezapočítává mezi odkryté role ve chvíli, kdy se určuje, na čí stranu se v daném tahu připojí.





➤ **Příklad:** Odpadlík *Bart Cassidy* je v danou chvíli jedinou vyřazenou postavou. Jedinou odkrytou roli představuje Šerif, takže nový Stínový odpadlík bojuje na straně zákona (jako Stínový pomocník). Krátce nato dojde k vyřazení Bandity. Na začátku svého dalšího tahu se *Bart* stává Stínovým banditou (nyní je mezi odhalenými kartami rolí zloynů a strážců zákona shoda, takže *Bart* pomáhá Banditům). Pokud by byl jako další vyřazen Pomocník šerifa, stnul by *Bart* opět na straně zákona (odkrytými rolemi by nyní byli Šerif, Pomocník a Bandita, tedy 2:1 pro muže zákona) atd.

### ➤ Poznámky ◀

*Dynamit* musíte vždy posunout ve směru hodinových ručiček k následujícímu hráči, který je stále ve hře (nepočítejte stínové pistolníky).

Pokud jste vyřazený jako Stínový pistolník, vaše karty se odhodí a *Vulture Sam* je nezíská.

Na konci tahu Stínového pistolníka *Vulture Sam* nezíská žádnou odhozenou kartu. Podobně, když hrajete s rozšířením DODGE CITY, *Greg Digger* a *Herb Hunter* nemohou využít své schopnosti při dočasném odchodu Stínového pistolníka ze hry.

## ➤ POSTAVY ◀



### Dutch Will

V 1. fázi svého tahu musíte odhodit podle své volby jednu z karet, kterou jste si právě dobrali.



### Jacky Murieta

Jeho schopnost můžete použít vícekrát během svého tahu, pokud jste schopni zaplatit požadované valouny zlata. K aktivaci této schopnosti není zapotřebí skutečná karta *BANG!*



### Josh McCloud

Jeho schopnost můžete použít pouze ve vlastním tahu. Jestliže si doberete vybavení s černým okrajem, jež už máte ve hře, musíte dobranou kartu odhodit.



### Madam Yto

Je jedno, zda karta *Pivo* byla zahrána kvůli vyléčení života nebo získání valounu zlata. Stejně tak nezáleží na tom, kdo kartu *Pivo* zahrál (můžete to být i vy sami). Tato schopnost nefunguje, jestliže je zahrána karta s podobným efektem, například *Saloon* nebo *Láhev* s efektem *Pivo*.



### Dom Bell

Na konci svého tahu navíc znovu nesnímáte, zda nezískáte další tah. Pokud jste stínovým pistolníkem nebo je ve hře karta *Město duchů* (z rozšíření *HIGH NOON*), tato schopnost nefunguje. Stejně tak nefunguje v případech, že se vám nezdaří sejmouti u karty *Vězení*.



### Pretty Luzena

Můžete si koupit více karet vybavení za tah, ale slevu 1 valounu zlata lze využít pouze na jeden nákup. Pokud tuto schopnost použijete na vybavení s cenou 1 valoun, získáte ho zdarma.



### Simeon Picos

Valouny zlata za ztracené životy se berou ze společné zásoby, nikoli od hráčů, kteří ztrátu životů způsobili.



### Raddie Snake

Abyste si udrželi přehled o kartách, které jste si dobrali díky jeho schopnosti, položte zaplacené valouny zlata na kartu postavy a na konci tahu je vraťte zpět do společné zásoby.

## »» KARTY VYBAVENÍ ««



### Boty

Jejich schopnost nelze použít v případě, že máte ztratit poslední život.



### Láhev

I když má tato karta stejný efekt jako karty *BANG!*, *Panika!* nebo *Pivo*, nepovažuje se za ně. To např. znamená, že efekt *BANG!* získaný prostřednictvím *Láve* se nepočítá do limitu karet *BANG!* za tah.



### Kalumet

Na vlastníka *Kalumetu* nelze hrát kárový *Duel*, ale kárové  $\diamond$  karty *BANG!*, které jeho protivník během vyhodnocování *Duelu* odhodí, se normálně počítají.



### Rýžovací mísa

Abyste si udrželi přehled o kartách, které jste si dobrali díky tomuto vybavení, položte zaplacené valouny zlata na kartu *Rýžovací mísa* a na konci tahu je vraťte zpět do společné zásoby.



### Batoh

Jeho schopnost lze použít i mimo vlastní tah, jestliže máte ztratit poslední život.



### Komplic

I když má tato karta stejný efekt jako karty *Hokynářství*, *Duel* nebo *Cat Balou*, nepovažuje se za ně.



### Talisman

Jeho schopnost nelze použít v případě, že máte ztratit poslední život. Valouny zlata za ztracené životy si berete ze společné zásoby, nikoli od hráčů, kteří vám ztrátu životů způsobili.



### Rum

*Příklad:* Sejmete, takže si přidáte 3 životy.



Všechny sejmuté karty se poté odhodí. Pokud hrajete za *Lucky Duka* nebo máte kartu vybavení *Podkova*, snímáte si 5 karet a 4 z nich si vyberete k vyhodnocení. Jestliže hrajete za *Lucky Duka* a současně máte kartu vybavení *Podkova*, snímáte si 6 karet a 4 z nich si vyberete k vyhodnocení.



### Wanted

Karty a 1 valoun zlata získáváte navíc ke všem ostatním efektům. Když tedy zabijete Banditu, dostanete  $3 + 2 = 5$  karet a 1 valoun. Jestliže Šerif zabije Pomocníka, u něhož je vyložena karta *Wanted*, karty si dobere dříve, než bude odhazovat karty z ruky, ale valoun si ponechá.



### Podkova

Všechny karty, co byly sejmuté, se odhodí na odhazovací hromádku.



# BANG!

## OZBROJENÍ A NEBEZPEČNÍ

### OZBROJENÍ A NEBEZPEČNÍ!

*Noví pistolníci, kteří přicházejí do města, se nezaleknou žádné výzvy.*

*Nemluvě o tom, že právě dorazila rovněž zásilka nového zboží,*

*jež skrývá mnohá překvapení: smrtonosné zbraně,*

*skvěle vybavení a účinné střelivo... prostě samé nebezpečné karty!*

*Ale pozor, jejich použití má svá omezení, a pokud nebudete dostatečně rychlí, abyste z nich vytěžili co nejvíce, vaši soupeři rozhodně nezaváhají!*

### ➔ HERNÍ MATERIÁL ➔

**a** 8 karet postav

**b** 13 Nebezpečných karet:

9 vybavení a 4 zbraně


**c** 9 nových hnědých karet

**d** 6 hnědých karet  
ze základní hry

**e** 32 žetonů nabití



Toto rozšíření obsahuje **8 nových postav** (přidejte je k ostatním postavám) a **28 nových karet** (ty zamíchejte do balíčku hracích karet).

**Žetony nabití**  umístěte doprostřed stolu jako **společnou zásobu**: kdykoli si máte vzít žeton nabití, vezměte si ho ze zásoby, pokud není řečeno jinak. Jestliže žeton nabití platíte nebo odhodíte, vraťte ho do zásoby.

Během hry umísťujete své žetony nabití na své Nebezpečné karty a/nebo na svou postavu: budete je používat k aktivaci Nebezpečných karet, schopností některých postav a na vylepšení efektů určitých hnědých karet, jak si ukážeme později.





Pravidla zůstávají stejná jako v základní hře **BANG!**  
s následujícími úpravami:

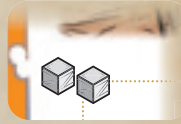
### ➔ NEBEZPEČNÉ KARTY ➔




Všechny Nebezpečné karty mají **oranžový** okraj a zachází se s nimi ve všech ohledech stejně jako s modrými kartami (například zbraněmi) s těmito dodatky:






- ➔ **Vyložení Nebezpečné karty:** Když zahrajete Nebezpečnou kartu, vyložte ji před sebe a položte na ni 3  bez ohledu na to, je-li to zbraň nebo vybavení. (Výjimka: *Bomba* může být zahrána na libovolného hráče.)
- ➔ **Použití Nebezpečné karty:** Pro použití vyložené Nebezpečné karty musíte nejprve zaplatit (odhodit) uvedený počet  z karty (viz obrázek vpravo). Jakmile je odhodíte, můžete využít efekt uvedený na kartě. Jestliže se na kartě nenachází dostatek , efekt nelze použít.
- ➔ **Vyčerpání Nebezpečné karty:** Ve chvíli, kdy jsou z Nebezpečné karty odebrány všechny , ihned ji odhodte.





- ➔ **Přidání žetonů nabití na Nebezpečnou kartu (nebo kartu postavy).** Existují dva způsoby, jak přidat  na vyloženou Nebezpečnou kartu nebo na kartu postavy:
  - a) **Zahráním modré karty:** Kdykoli zahrajete modrou kartu, můžete přidat 1  na libovolnou svou Nebezpečnou kartu ve hře nebo na svou postavu (viz též *Postavy*). Toto platí i tehdy, když zahrajete modrou kartu na jiného hráče (například *Vězení*), ale ne ve chvíli, kdy modrou kartu od někoho dostanete jiným způsobem (například *Dynamit*).
  - b) **Odhozením karty z ruky na konci tahu:** Kdykoli musíte během 3. fáze svého tahu odhodit jednu či více karet (jestliže počet karet ve vaší ruce přesahuje počet životů, které momentálně máte), můžete přidat 1  na libovolnou ze svých vyložených Nebezpečných karet nebo na svou postavu za každou takto odhozenou kartu. Nezapomeňte, že v této fázi nemůžete karty odhazovat dobrovolně! Také si uvědomte, že takto umístěné žetony nelze ihned využít, protože 3. fázi váš tah končí.

Na každé Nebezpečné kartě mohou ležet nejvýše 4 . Pokud by měly být přidány další, jednoduše tento pokyn ignorujte. Stejný limit platí i pro postavy.

Pokud chcete zahrát Nebezpečnou kartu, ale ve společné zásobě se nenachází požadovaný počet žetonů nabití (obvykle tři), danou **kartu nemůžete zahrát**.




Jelikož se s Nebezpečnými kartami zachází stejně jako s modrými, mohou být odstraněny zahráním karty *Cat Balou* apod. Nezapomeňte, že pokud zahrajete kartu *Panika!* na Nebezpečnou kartu ve hře, vezmete si ji do ruky a všechny žetony nabití, které na ní ležely, se vrátí zpět do společné zásoby. Pokud později tuto kartu zahrajete, pak na ni položte 3  jako obvykle.

 na kartách se nemohou stát cílem karet nebo schopností, není-li uvedeno jinak.

### Nebezpečné zbraně




Tyto Nebezpečné karty jsou ve všech ohledech považovány za zbraně: mají oranžový okraj bez děr po kulkách, černobílou ilustraci a číslo v zaměřovači. Nahrazují již vyložené karty zbraní a naopak mohou být nahrazeny nově zahránými zbraněmi. Stejně jako modré karty zbraní umožňují zahrát z ruky **BANG!** až na uvedený dostřel.

Nicméně každá Nebezpečná zbraň má navíc zvláštní schopnost, kterou můžete aktivovat zaplacením požadovaného počtu  **při zahrání karty BANG!** (a sice dříve, než cíl zareaguje, například kartou *Vedle!*).






- ➔ **Pozor:** Tyto zvláštní efekty můžete použít, pouze pokud hrajete přímo kartu **BANG!**, nikoli karty s podobným efektem jako *Kulomet*, *Křesadlovka*, *Rychlopalba* apod.

## ➔ VYLEPŠITELNÉ KARTY A DALŠÍ KARTY ◀



Vylepšitelné karty mají hnědý okraj (= po zahrání a vyhodnocení se odhodí) a jejich efekt lze posílit zaplacením požadovaného množství . Tyto  mohou pocházet z libovolné vaší Nebezpečné karty ve hře nebo z vaší postavy, a to v libovolné kombinaci. Nezapomenejte, že pokud odstraníte z Nebezpečné karty poslední , musíte tuto kartu odhodit. Rozhodnutí o vylepšení karty je vždy na hráčích. Můžete vylepšení použít i několikrát, pokud chcete a zaplatíte za to: vždy se rozhodujte ve chvíli zahrání karty a před vyhodnocením jejího efektu.




➔➔ **Příklad: Karta *Malý doušek* vám umožní získat zpět 1 život plus 1 další život za každé 3 zaplacené . Za 6  zaplacených při zahrání karty získáte zpět celkem 3 životy. Pokud nezaplatíte žádný , získáte zpět pouze 1 život.**

V tomto rozšíření rovněž naleznete karty, které jsou stejné jako karty v základní hře: jsou sem přidány kvůli vyváženosti mezi různými typy karet v balíčku.

Některé karty kombinují známé symboly novými způsoby. Při určování efektu karty se jednoduše řiďte významem uvedených symbolů. Obecně platí, že:

- ➔➔ Jakákoli karta se symbolem Vedle!  může být použita ke zrušení efektu jakékoli karty se symbolem BANG! .
- ➔➔ Když ztratíte svůj poslední život, vyřazení ze hry se můžete vyhnout **pouze** zahráním karty *Pivo*. Nemůžete použít karty s podobným účinkem (*Saloon*, *Bečka piva* nebo *Malý doušek*) mimo svůj tah.

Můžete zahrát pouze **jednu kartu BANG!** za tah, ale můžete zahrát libovolný počet jiných karet se symbolem .

## ➔ KARTY ◀



### **Bandalír**

Můžete zahrát další kartu **BANG!**, pro niž platí běžná pravidla dostřelu, může spustit efekt Nebezpečné zbraně apod.



### **Bič**

Má vliv pouze na karty ve hře, nikoli na karty v ruce. Na vzdálenosti zde nezáleží.



### **Bečka piva**

Na rozdíl od *Piva* nemůžete tuto kartu zahrát mimo svůj tah.



### **Rychlopalba**

Nejedná se o kartu **BANG!**, takže se nepočítá do limitu 1 karty **BANG!** za tah a nespouští zvláštní efekt Nebezpečných zbraní. **Vylepšení:** Všechny cíle musí být různé a na dostřel.




### **Bedna**

Pokud máte ve hře také *Barel*, rozhodněte se, v jakém pořadí je budete v případě potřeby používat.



### **Křesadlovka**

Nejedná se o kartu **BANG!**, takže se nepočítá do limitu 1 karty **BANG!** za tah a nespouští zvláštní efekt Nebezpečných zbraní. **Vylepšení:** Pokud je tato karta jakýmkoli způsobem zrušena, můžete zaplatit 2  a vzít si ji zpět do ruky (a zahrát ji ihned poté, chcete-li).





### **Zvonice**

Efekt *Zvonice* se vztahuje vždy jen na následující zahraniou kartu, ale lze ho během jednoho tahu aktivovat vícekrát. S jeho pomocí můžete například negovat kartu *Mustang*.



### Rez

Všichni ostatní hráči musí odstranit po 1  z každé své Nebezpečné karty a z postavy. Všechny takto odstraněné  položte na svou postavu až do maxima 4 žetonů a zbytek vraťte do společné zásoby.





### Malý doušek

Na rozdíl od *Piva* nemůžete tuto kartu zahrát mimo svůj tah.







### Nabíjení

Vezmete ze zásoby 3  a rozmístíte je na libovolné své Nebezpečné karty a/nebo postavu. Pamatujte, že na jedné kartě nesmí ležet více než 4 .



### Bomba

Zahrajte tuto kartu na libovolného hráče (s 3  jako obvykle). Když na začátku vašeho tahu leží

*Bomba* před vámi, sejmete: jestliže otočíte ♥ nebo ♦, předejte *Bombu* jinému hráči (který na začátku svého tahu provede stejný krok). Pokud otočíte ♣ nebo ♠, odstráňte z *Bomby* 2 . Jestliže  na *Bombě* dojdou, exploduje: odhodte ji a ztrácíte 2 životy. *Bomba* neexploduje, pokud si ji někdo vezme nebo odhodí pomocí karet *Panika!*, *Cat Balou*, *Bič*, *Squaw* apod., ale exploduje, když  dojdou, například v důsledku efektu karty *Rez*. Jestliže před vámi leží také *Dynamit a/* nebo *Vězení*, pak vyhodnoťte *Bombu* jako poslední.



### Šíp:

Cílový hráč si vybere, zda odhodí kartu *BANG!*, nebo ztratí 1 život. Nemůže reagovat jinými kartami poskytujícími efekt *BANG!*, například *Křesadlovkou* nebo *Kulometem*. **Vylepšení:** Všechny cíle musí být různé.




### Paklíč

Má vliv pouze na karty v ruce, nikoli na karty ve hře. Na vzdálenosti zde nezáleží.



### Stepní běžec

Právě provedené sejmutí se musí opakovat a předchází výsledek neplatí. Tato karta může být použita na jakékoli sejmutí, dokonce i na své, a může být zahrána i mimo vlastní tah. Totéž sejmutí můžete opakovat i vícekrát, jestliže pokaždé zaplatíte .



### Squaw

Na vzdálenosti zde nezáleží.



### Big Fifty

Ruší efekty karet jako *Mustang*, *Barel*, schopnost *Julie Cutter* apod.



### Buntline Special

Nezáleží na tom, zda je výstřel zrušen kartou *Vedle!*, *Barel* či jinak.



### Dvoulavňovka

Karta *BANG!* se symbolem ♦ nemůže být zrušena žádným způsobem, a to ani pomocí karty *Barel* apod.



### Thunderer

Zahranou kartu *BANG!* si musíte vzít dříve, než cílový hráč zareaguje (kartou *Vedle!* nebo jinou akcí). Pro efekt této zbraně není důležité, zda daná karta *BANG!* bude posléze zrušena či nikoli.



🎲 potřebné k aktivaci schopností některých postav mohou pocházet z vaší postavy i z libovolných vašich Nebezpečných karet ve hře. Lze je použít pouze ve vašem tahu, pokud není řečeno jinak, např. u postavy *Al Preacher*. Nezapomeňte, že na každé kartě postavy mohou ležet nejvýš 4 🎲.



### Al Preacher

Jeho schopnost lze použít i mimo váš tah. Smíte si dobrat pouze 1 kartu za každou zahranou modrou či oranžovou kartu, i když můžete utratit více než 2 🎲. Musíte je aktivovat dříve, než je po modré či oranžové kartě zahrána jiná karta.



### Frankie Canton

Sebraný 🎲 může pocházet z libovolné Nebezpečné karty ve hře (ať již vaší či jiného hráče) nebo z postavy jiného hráče. Stále platí limit 4 🎲. Pokud si z Nebezpečné karty vezmete poslední 🎲, karta musí být odhozena jako obvykle.



### Bass Greeves

Můžete přidat 2 🎲 na libovolnou svou Nebezpečnou kartu nebo na postavu, ale nemůžete dát po jednom žetonu na dvě různé karty.



### Red Ringo

Můžete přemístit buď oba 🎲 na jedinou kartu, nebo si můžete vybrat dvě různé karty a na každou z nich umístit 1 🎲. Nemůžete přemísťovat 🎲 z Nebezpečných karet zpět na *Red Ringa*.



### Julie Cutter

Schopnost této postavy vyvolá vždy pouze jeden efekt BANG!, i kdybyste ztratili najednou více než 1 život. Nemá na něj vliv vzdálenost a může být zrušen obvyklým způsobem, tedy kartami *Vedle!*, *Barel*, *Bedna* apod.



### Bloody Mary

Její schopnost nefunguje na karty, které nejsou skutečnými kartami BANG!, například *Křesadlovka*, *Rychlopalba*, *Kulomet* apod.



### Ms. Abigail

Její schopnost nefunguje proti kartám, které postihují všechny hráče, například *Indiáni!*



### Mexicali Kid

Tento efekt se nepočítá do limitu 1 karty BANG! za tah. Může být zrušen obvyklým způsobem, tedy kartami *Vedle!*, *Barel*, *Bedna* apod., funguje na dostřel vaší zbraně, ale nespouští efekt Nebezpečné zbraně. Není možné jej použít mimo vlastní tah (proti kartám *Indiáni!*, *Šíp*, *Duel* apod.).



## ➤ Poznámky k postavám a pravidlům ◀ ze základní hry:

**Jourdonnais:** Jeho schopnost může být použita ke zrušení efektu *Křesadlovky* či zvláštní schopnosti *Mexicali Kida*. Pokud takto zruší kartu BANG! posílenou kartou *Buntline Special*, neztrácí život, ale musí odhodit kartu z ruky.

**Lucky Duke:** Je-li cílem efektu karty *Stepní běžec*, opakuje celé sejmutí, takže otočí dvě nové karty a jednu si vybere.

# BANG!

## VELKÁ VLAKOVÁ LOUPEŽ



**NASTUPOVAT! DO MĚSTA PŘIJÍŽDÍ VLAK A BANDITĚ SI BROUSÍ zuby na jeho cenný náklad! Strážci zákona na ně ovšem čekají a jsou připraveni bránit vagony, jakmile souprava zastaví ve stanici. Láká vás možnost vlak vyloupit, nebo naopak využijete vagony k tomu, abyste dopadli hledané darebáky?**

### ➔ HERNÍ MATERIÁL ➔

- a** 16 karet vagonů
- b** 1 oboustranná karta lokomotivy (*Ironhorse/Leland*)
- c** 8 nových karet postav
- d** 16 nových hracích karet (12 nových karet s hnědým okrajem, 4 nové karty s modrým okrajem)
- e** 13 destiček stanic
- f** 1 prázdná destička (pro vytvoření vlastní stanice)



Toto rozšíření přináší do hry **8 nových postav** (které se zamíchají dohromady se stávajícími kartami postav) a **16 nových hracích karet** (které se rovněž zamíchají dohromady se stávajícími hracími kartami).

Zamíchejte odděleně **karty vagonů a destičky stanic** a položte je jako dva balíčky lícem dolů na stůl. Otočte tolik

destiček stanic, kolik je hráčů, a vložte je vedle sebe do řady lícem nahoru. První otočená destička bude nejvíce vlevo atd. Poté sestavte vlak. Položte kartu lokomotivy pod první destičku stanice náhodně zvolenou stranou nahoru. K jejímu určení sejměte: pokud je vrchní karta z balíčku hracích karet křížová nebo piková, použijte stranu *Ironhorse*, v opačném případě stranu *Leland*.



Nalevo od lokomotivy vložte lícem nahoru 3 vrchní karty z balíčku karet vagonů.

V průběhu hry budou karty vagonů vytvářet dvojice s destičkami stanic. Protože se vlak bude pohybovat kupředu, tyto dvojice se budou měnit. Na obrázku nahoře bude na začátku hry tvořit lokomotiva dvojici se stanicí *Boom Town*.

Pravidla zůstávají stejná jako v základní hře **BANG!** s následujícími dodatky:

## ➔ POHYB VLAKU ⇐

Na začátku každého tahu Šerifa se lokomotiva posune o 1 stanici doprava, přičemž za sebou „táhne“ vagony. Jakmile tedy Šerif zahájí svůj první tah, bude situace vypadat přibližně tak, jak ukazuje obrázek.

Jednu za svůj tah můžete zaplatit cenu uvedenou na destičce stanice a vzít si odpovídající kartu vagonu. Pokud byste si ve výše uvedeném příkladu chtěli vzít *Služební vůz*, zaplatili byste cenu uvedenou na destičce *Boom Town*. Jiné vagony získat nemůžete, protože dosud netvoří dvojice s žádnými stanicemi.



## ➔ ZÍSKÁNÍ VAGONŮ Z VLAKU ⇐

Při placení požadované ceny odhodíte odpovídající karty, jež máte v ruce a/nebo vyložené před sebou ve hře. Pokud je jako cena vyobrazená konkrétní karta, budete potřebovat přesně takovou skutečnou kartu. Není možné ji nahradit jinou kartou, i kdyby měla podobný efekt, resp. samotným efektem. Například pro získání *Dodgeville* musíte odhodit kartu *Vedle!* Pokud hrajete za *Calamity Janet*, lze využít její schopnost a odhodit kartu *BANG!* (protože její karta *BANG!* může být považována za *Vedle!*). Naopak nemůžete použít *Kaktus* (karta s podobným efektem) nebo schopnost *Jourdonnais* či *Barelu* (poskytují efekt *Vedle!*, ale nikoli samotnou kartu).

➔ **Poznámka:** Za žádných okolností si nemůžete vzít lokomotivu!

Než si vezmete vagon, můžete zdarma posunout vlak o 1 stanici vpřed. Přesuňte lokomotivu pod následující stanici vpravo a stejným způsobem přemístěte i vagony. Pokud se rozhodnete posunout vlak tímto způsobem, **musíte** zaplatit cenu uvedenou na některé stanici a vzít si odpovídající vagon. Pohyb vlaku není povinný.

➔ **Poznámka:** Před touto akcí i po ní můžete hrát další karty nebo využívat efekty, které umožňují další posun vlaku.

Pokud není řečeno jinak, položte získanou kartu vagonu před sebe. Jestliže získáte vagon přímo z vlaku, přisuňte zbylé vagony k lokomotivě tak, aby nezůstala žádná mezera, a na konec vlaku připojte nový vagon z balíčku karet vagonů.



Obrázek ukazuje, jak by mohla vypadat vlaková souprava poté, co si vezmete *Služební vůz*. Jestliže je vagon odhozen, umístěte ho lícem dolů pod balíček karet vagonů.

Z hlediska herních mechanismů se s vagony zachází jako s kartami ve hře a platí pro ně stejná pravidla jako pro karty s modrým okrajem (modré karty). Není-li řečeno jinak, lze na ně hrát karty ovlivňující modré karty, jako například *Cat Balou* nebo *Panika!* Vagon si však není možné nikdy vzít do ruky; kdykoli byste tak měli v důsledku nějakého efektu učinit, vyložte ho místo toho hned zpátky do hry před sebe.



## ➤ KONEČNÁ ◀

Jakmile se lokomotiva dostane napravo od poslední stanice (v příkladu nahoře za *Tombrook*), vlak dorazí na „konečnou“. Hráč na tahu má možnost zaplatit a vzít si vagon.

Jakmile tak učiní (nebo se této možnosti vzdá), vyhodnoťte pokyny na kartě lokomotivy: začnete hráčem na tahu a postupujte dále po směru hodinových ručiček. Poté zamíchejte všechny destičky stanic (ve hře i v balíčku) a vytvořte novou řadu stanic.

Stejně tak zamíchejte všechny karty vagonů (z vlaku i z balíčku) a sestavte nový vlak podle příkladu na str. 28. Kartu lokomotivy otočte na druhou stranu (na stranu *Ironhorse*, pokud byla dosud ve hře strana *Leland*, a naopak).

Jestliže není k dispozici dost vagonů, aby bylo možné sestavit úplný vlak, použijte



všechny dosažitelné karty. Nejsou-li v tuto chvíli dostupné žádné vagony, začne lokomotiva svou cestu samotná a její efekt se projeví, i kdyby dorazila na konečnou bez vagonů. Jakmile budou nějaké vagony znovu k dispozici, začnete je připojovat k jedoucímu vlaku, dokud jich nebude plný počet.

## ➤ LOKOMOTIVY ◀



**Ironhorse:** Všichni hráči včetně toho, kdo aktivoval tuto kartu, se stávají cílem efektu BANG! Když takto ztratí život, nepřipisuje se způsobení tohoto zranění žádnému hráči. Pokud jsou v důsledku tohoto efektu zabity všechny postavy, vítězí Bandité.



**Leland:** Vyhodnoťte efekt Hokynářství. Začněte hráčem na tahu a postupujte dále po směru hodinových ručiček.

## ➤ VAGONY ◀



### Spací vůz / Zavazadlový vůz:

Nezapomeňte, že efekt těchto karet můžete jednorázově použít i proti kartě *Indiáni!*, během *Duelu* apod.



**Soukromý vagon:** Tato karta nechrání před *Kulometem*, *Revolverem s nožem*, schopností *Evana Babbita* apod.



**Vagon duchů:** Zahrajte tuto kartu na libovolného hráče kromě Šerifa (včetně sebe), dokonce i kdyby již byl vyřazen ze hry. Pokud by měla být jeho postava zabita, zůstává ve hře (nebo se do ní vrací), ale nemá žádné životy, nemůže je získat ani ztratit. Z hlediska herních mechanismů

(podmínka vítězství, vzdálenosti, schopností postav atd.) se považuje za postavu ve hře. Protože taková postava nemá žádné životy, musí její hráč na konci svého tahu odhodit všechny nepoužité karty z ruky, ale smí si ponechat všechny karty vyložené před sebou ve hře, včetně samotného *Vagonu duchů*. Ovšem pokud o něj přijde, okamžitě ze hry vypadává. Nepřiděluje se za to žádná odměna (v případě, že šlo o Banditu) ani se neaktivují příslušné schopnosti postav (např. *Vulture Sama*).



**Cirkusácký vagon:** Ostatní hráči odhazují karty postupně po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem po vaší levici.



**Expresní vůz:** Po dodatečném tahu, který vám poskytuje tato karta, nemůžete získat žádný další tah navíc, i kdyby se vám podařilo zahrát další *Expresní vůz*.



**Plošinový vůz:** Zahrajte tuto kartu na libovolného hráče (včetně sebe). Dokud je tato karta ve hře, nachází se pro něj ostatní hráči ve vzdálenosti o 1 větší.



**Salonní vůz:** Pokud jste Šerif a doberete si *Vagon duchů*, musíte ho zahrát na jiného hráče. Takto dobrané vagony se nepočítají do limitu získání 1 vagonu za tah.

## ➔ STANICE ◀



**Boom Town:**  
Odhoď kartu  
**BANG!**



**Callico:**  
Odhoď kartu  
*Panika!*  
nebo  
*Cat Balou*.



**Silverado:**  
Odhoď kartu  
*Pivo*.



**Fort Woth:**  
Odhoď kartu  
s hodnotou 10,  
J, Q, K nebo A.



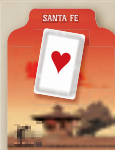
**Yooma:**  
Odhoď kartu s hodnotou  
2-9 (včetně obou mezních  
hodnot).



**St. Francis:**  
Odhoď  
křížovou  
kارتu.



**Cripple Crack:**  
Odhoď pikovou  
kارتu.



**Santa Fe:**  
Odhoď  
srdcovou  
kارتu.



**Oathman:**  
Odhoď károvou  
kارتu.



**Virginian City:**  
Odhoď 2 libovolné  
kارتy.



**Deathwood:**  
Odhoď modrou  
kارتu.



**Dodgenville:**  
Odhoď kartu  
*Vedle!*



**Tom Brock:**  
Uber si 1 život  
(nemůžeš  
takto ztratit  
svůj poslední).



### K zemi!

Pokud jste použili efekt Vedle! z této karty proti efektu, který nevyvolala žádná skutečně zahrnaná karta (například když *Ironhorse* dorazí na konečnou), žádnou kartu nezískáte. Jestliže zahrajete *K zemi!* proti *Revolveru s nožem*, získáte ho pouze tehdy, jestliže se *Revolver s nožem* nevrátí do ruky svého původního vlastníka.



### Mapa

Než si v 1. fázi svého tahu doberete karty, podívejte se na vrchní 2 karty z balíčku. Jednu z nich můžete odhodit. Tento efekt se aktivuje po všech snímacích efektech (*Dynamit*, *Vězení* atd.) a před aktivací schopností všech postav.



### Revolver s nožem

Tato karta se nepovažuje za kartu *BANG!*, ale když ji zahrajete, nesmíte už ve stejném tahu zahrát svou standardní 1 kartu *BANG!* (a naopak), pokud vám nějaký efekt nedovoluje hrát více karet *BANG!* za tah (například *Willy the Kid*). Nelze ho použít během Duelu nebo proti kartě *Indiáni!*



### Odškodnění

Jestliže vám některý jiný hráč vezme nebo odhodí jinou kartu než tuto (z ruky nebo ze hry), doberte si 1 kartu. *Odškodnění* nelze použít proti *Vlakové loupeži*.



### Plnou parou vpřed

Přesuňte vlak na konečnou a poté efekt lokomotivy podle své volby ignorujte, nebo aktivujte dvakrát (toto rozhodnutí se vztahuje na všechny hráče). V případě zdvojení efektu ho jednoduše aplikujte dvakrát po sobě.



### Příští stanice

Pokud díky efektu této karty dorazí vlak na konečnou, doberte si 1 kartu ještě předtím, než se případně vyhodnotí efekt lokomotivy.



### Vodojem

Nemůžete posunout vlak, dokud si nevezmete vagon. Vagon získání pomocí této karty se nepočítá do limitu získání 1 vagonu za tah.



### Vlaková loupež

Tato karta se nepovažuje za kartu *BANG!*, ale když ji zahrajete, nesmíte už ve stejném tahu zahrát svou standardní 1 kartu *BANG!* (a naopak), pokud vám nějaký efekt nedovoluje hrát více karet *BANG!* za tah (například *Willy the Kid*). Vyberte jakéhokoli hráče. Tento hráč se musí u každé své karty ve hře jednotlivě rozhodnout, k čemu dojde. Pokud se rozhodne stát se cílem efektu *BANG!*, může ho zrušit všemi povolenými způsoby (zahráním karty *Vedle!*, úspěšným sejmutím u *Barelu* atd.). Každý efekt *BANG!* se vyhodnocuje odděleně.



### Pokladna

Dobranou kartu nemůžete zahrát v tom samém tahu. Kartu si dobíráte, i když jste ve *Vězení*.



### Výhybka

Pokud si vezmete novou zbraň a máte již nějakou další ve hře, musíte starší zbraň odhodit. Nezapomeňte, že nemůžete mít ve hře více kopií téže karty (například 2 *Barely*). Jestliže takto získáte *Vagon duchů* a jeho předchozí majitel nemá žádné životy, okamžitě vypadá ze hry. Šerif takto nemůže získat *Vagon duchů* ani *Vězení*. Nezapomeňte také, že karty tvořící vlak se nepovažují za karty „ve hře“, takže je nelze pomocí *Výhybky* získat.



### Pytel peněz

Tuto kartu nemůžete zahrát mimo svůj tah.



### Nejhledanější

Pokud jsou efektem této karty zabity všechny postavy, vítězí *Bandité*.





### **Benny Brawler**

Za každou kartu vagonu, kterou získáte pomocí této schopnosti, musíte běžným způsobem zaplatit. Stále však můžete posunout vlak zdarma pouze jednou za svůj tah.



### **Evan Babbitt**

Vámi odhozená karta musí mít stejnou karetní barvu (♠, ♥, ♦, ♣) jako karta *BANG!*, jejímž jste cílem. Vámi vybraný hráč se stává novým cílem původní karty *BANG!* Nemůžete si však zvolit toho, kdo na vás daný *BANG!* zahrál (i kdybyste zbývali ve hře jako jediní dva hráči).



### **Jimmy Texas**

Na konci svého tahu (po odhození nadpočetných karet ve 3. fázi) si doberte 1 kartu. Dobranou kartu už v tom samém tahu nemůžete zahrát. Kartu si dobíráte, i když jste ve *Vězení*.



### **Manuelita**

Doberte si 2 karty, jakmile lokomotiva dorazí na konečnou, ale ještě před případným vyhodnocením jejího efektu.



### **Sancho**

Než si vezmete vagon, můžete posunout vlak. Takto získaný vagon se počítá do běžného limitu získání 1 vagonu za tah.



### **Shade O'Connor**

Pokud vlak dorazí na konečnou, odhoďte a doberte si 1 kartu, než dojde k případnému vyhodnocení efektu lokomotivy.



### **Sgt. Blaze**

Pokud zahrajete kartu nebo použijete efekt, jež cílí na více hráčů, můžete se rozhodnout jednoho hráče z jejich působnosti vyjmout. Jestliže chcete použít svou schopnost spolu s *Hokynářstvím*, otočte o 1 kartu méně, než kolik je hráčů. Vybraný hráč žádnou kartu nedostane. Tato schopnost funguje i na efekt lokomotivy, pokud vlak dorazí na konečnou ve vašem tahu.



### **Zippy Roy**

V rámci své schopnosti můžete pouze posunout vlak, nezískáte díky ní žádné vagony.



## ➔ **Poznámky k postavám a pravidlům** ◀ ze základní hry:

**Vulture Sam:** Od zabití postavy získáte všechny její vagony a ihned je vyložte před sebe do hry, jako by to byly modré karty. Pokud jste Šerifem a získáte takto *Vagon duchů*, musíte ho vyložit před jiného hráče.

# BANG!

## ÚDOLÍ STÍNŮ

Všechny karty ÚDOLÍ STÍNŮ mají tento symbol.

16 hracích karet, 5 karet postav, 3 bonusové karty

Toto rozšíření vytvořili hráči z České a Slovenské republiky.

Navrhli karty, které pak autor hry BANG! Emiliano Sciarra otestoval a upravil. Za návrhy děkujeme všem hráčům.\*

ÚDOLÍ STÍNŮ se přidá ke kartám základní hry a tím rozšíří jak akční karty, tak postavy. Jinak se hraje dle normálních pravidel. Dá se hrát společně se všemi oficiálními rozšířeními.

### ➔ NOVÉ POSTAVY ◀➔



#### Henry Block

Jeho schopnost se týká efektů hracích karet jako *Panika!* nebo *Cat Balou*. V případě postav se dá použít u schopností, které vyžadují rozhodnutí hráče (*Jesse Jones*), ale nevztahuje se na schopnosti spouštěné herními efekty, jako např. u *El Gringa*. Neuplatní se rovněž u karet, které dávají aspoň teoretickou možnost se ztratit karet vyhnout (*Divoká banda*).



#### Colorado Bill

Jeho schopnost se vztahuje pouze na karty BANG! jako takové, nikoli na karty s podobným efektem (*Kulomet*, *Roztříštěná kulka*).



#### Evelyn Shebang

Je-li ve hře karta *Žízeň*, resp. *Příjezd vlaku* z rozšíření DODGE CITY a vy použijete svou schopnost, nedobíráte si žádnou kartu, resp. pouze 2 karty.



#### Mick Defender

Může se jednat o hnědé karty (*Duel*, *Cat Balou*) i modré karty (*Vězení*, *Chřestýš*), pokud je lze cílit pouze na jednoho hráče. Touto schopností se nelze bránit kartám, které se k vám dostanou jinak než zahráním (např. *Dynamit*). Kartám BANG! se bráníte obvyklým způsobem.



#### Black Flower

Křížová karta ♣ zahraná jako karta BANG! se nepočítá do limitu 1 karty BANG! za tah.



#### Spot-Burst Ringer

Karta BANG! zahraná jako karta Kulomet se nepočítá do limitu 1 karty BANG! za tah.



#### Tuco the Franciscan

Pokud máte před sebou jako jedině modré karty *Dynamit* a/nebo *Vězení* a úspěšně si na ně sejmete, doberete si 2 karty navíc.

### ➔ NOVÉ KARTY ◀➔



#### Roztříštěná kulka

Tato karta se nepovažuje za kartu BANG!, ale když ji zahrájete, nesmíte už ve stejném tahu zahrát svou standardní 1 kartu BANG! (a naopak), pokud vám nějaký efekt nedovoluje hrát více karet BANG! za tah (například *Willy the Kid*). Je-li to možné, jako první cíl si musíte zvolit

takového hráče v dostřelu vaší zbraně, jenž má jiného hráče ve vzdálenosti 1 (i kdyby to bylo pro vás nevýhodné). Na tuto vzdálenost mají běžným způsobem vliv efekty karet jako *Hleď* a *Mustang*, případně schopnosti postav jako *Rose Doolan* nebo *Paul Regret*, ale nikoli zbraně. Tyto efekty nelze „vypnout“. Oba cíloví hráči se efektu BANG! brání samostatně.



## Duch

Vaše postava si ponechává svou zvláštní schopnost, ale nemá žádně životy a nemůže je nijak získat.

Z toho například plyne, že na konci svého tahu musíte odhodit všechny karty z ruky, karty ve hře vám však zůstávají. Rovněž tak nemá smysl hrát karty jako *Pivo* nebo používat schopnosti postav jako *Sid Ketchum* pro přidávání životů (ale v rozšíření ZLATÁ HOREČKA můžete zahráním *Piva* získat valoun zlata). Pokud budete hrát s postavami z rozšíření DODGE CITY, jako *Bill Noface* si dobíráte v 1. fázi svého tahu 5 karet, zatímco v případě *Chucka Wengama* nemůžete využívat jeho schopnost. Ze hry jste opět vylouzeni ve chvíli, kdy dojde k odstranění *Ducha* (pomocí karet *Panika!*, *Cat Balou* apod.).



## Chřestýš

Tuto kartu lze zahrát na libovolného hráče. Jestliže máte vedle *Chřestýše* i karty *Dynamit a/Vězení*, pořadí snímání je *Dynamit-Vězení-Chřestýš*. Pokud v důsledku neúspěšného sejmutí na *Vězení* přijdete o svůj tah, na *Chřestýše* si už nesnímáte. *Chřestýš* zůstává ve hře, dokud není odstraněn kartami jako *Panika!* či *Cat Balou* (smí je zahrát i ten, kdo má *Chřestýše* před sebou).



## Obětavý skok

Tuto kartu smíte zahrát i mimo svůj tah. Vybíráte si, odkud si karty vezmete, nemůžete však obě možnosti kombinovat (tedy vzít si 1 kartu od hráče a 1 z balíčku). Jestliže má zachráněný hráč v ruce pouze 1 kartu, můžete si vzít ji nebo 2 karty z balíčku. Karty od hráče si vybíráte náhodně.



## Útěk

Ruší lze hnědé karty (*Cat Balou*, *Duel*) i modré karty (*Chřestýš*, *Vězení*), pokud cílí pouze na jednoho hráče. Touto schopností se nelze bránit kartám, které se k vám dostanou jinak než zahráním (např. *Dynamit*). *Dvojitou ránu* nelze zrušit, protože necílí na vás, ale na současně zahráný *BANG!*



## Divoká banda

Pokud má někdo v ruce jen 1 kartu, musí ji odhodit.



## Odměna

Tuto kartu lze zahrát na libovolného hráče. Efekt se vztahuje pouze na karty *BANG!* jako takové, nikoli na karty s podobným efektem (*Kulomet*, *Roztříštěná kulka*).



## Opětovaná palba

Jestliže se stanete terčem efektu *BANG!*, kartou *Opětovaná palba* tento efekt zrušíte a současně se stane cílem efektu *BANG!* stejný hráč, který na vás zrušený efekt *BANG!* použil. V případě karty *BANG!* zahráné *Slabem the Killerem* je zapotřebí ještě jeden efekt *Vedle!*, abyste jeho *BANG!* zrušili a mohli palbu opětovat. Pomocí této karty se můžete bránit i efektu *BANG!*, který je vyvolán jinak než hráčem, například lokomotivou *Ironhorse* z rozšíření VELKÁ VLAKOVÁ LOUPEŽ. V takovém případě využijete pouze efekt *Vedle!*



## Tomahavk

Tato karta poskytuje efekt *BANG!*, ale nejedná se o kartu *BANG!* (nepočítá se tedy do limitu 1 karty *BANG!* za tah, nelze ji použít u karet *Duel* nebo *Indiáni!* atd.).



## Tornádo

Všichni hráči předávají karty současně. Pokud má někdo pouze 1 kartu, resp. žádnou, pošle jen tuto jednu, resp. žádnou. Jeho soused tak dostane méně karet, resp. žádně.



## Dvojitá rána

Pokud *Dvojitou ránu* zahraje *Colorado Bill* a úspěšně sejme, ztrácí zasažený hráč automaticky 2 životy.



## LeMat

Karty použité *LeMatem* se počítají do limitu 1 karty *BANG!* za tah. Jestliže máte možnost hrát v jednom tahu více karet *BANG!* (např. jako *Willy the Kid*), smíte využít *LeMat* vícekrát (a pochopitelně hrát i běžné karty *BANG!*).

\* Autoři vybraných návrhů: Petr Jonáš, Martin Blažko, Adam Faldyna, Ladislav Frankl, Tomáš Staněk, Marek Zástěra, Martin Klepsa, Ondřej Linhart, Oliver Novák, Milan Fecko, David Böhm, Josef Brůna. Zvláštní poděkování patří Martinovi Blažkovi za pomoc při přípravě tohoto rozšíření.



# BANG!

13 karet High Noon, 15 karet Fistful

*Tato dvě rozšíření původně vyšla zvlášť.  
Nyní je představujeme dohromady, protože mají  
stejná pravidla.*

Rozšíření HIGH NOON a FISTFUL se od sebe odlišují jinou zadní stranou karty a barvou okrajů.

## »» HIGH NOON ««

Hra probíhá jako běžná hra **BANG!** s těmito změnami: Šerif si vybere rozšíření, se kterým chce hrát, a dá stranou kartu *Pravé poledne*, resp. *Fistful* zamíchá zbývající karty tohoto rozšíření, položí jejich balíček lícem dolů a na vršek umístí lícem dolů kartu *Pravé poledne*, resp. *Fistful*, pokud si vybral druhé rozšíření). Potom celou hromádku otočí **lícem nahoru** a položí ji vedle sebe.

Dříve než Šerif zahájí svůj druhý tah, vezme horní kartu z balíčku tohoto rozšíření (dejte pozor, aby byla otočena pouze následující karta). Přečte nahlas její text a potom ji umístí doprostřed stolu, čímž vytvoří odhazovací hromádku karet *High Noon*, resp. *Fistful*). Karta na vršku této hromádky je nyní ve hře a hráči se musí řídit jejím textem, dokud není zakryta novou kartou. Jestliže není hra po odkrytí karty *Pravé poledne*, resp. *Fistful* ještě ukončena, zůstává její efekt nadále v platnosti.

Termín „kolo“ označuje sekvenci tahů jednotlivých hráčů, přičemž začíná tahem Šerifa a končí tahem hráče po jeho pravicí.

Každá karta z těchto rozšíření působí buď trvale po celé kolo (*Zlatá horečka*, *Požehnaní*, *Prokletí*), na začátku tahu jednotlivých hráčů (*Pravé poledne*), nebo jednorázově „když přijde do hry“ (*Daltonové*, *Doktor*). V tomto případě se příslušný efekt musí vyhodnotit před jakoukoli jinou akcí (např. sejmutím na *Dynamit* či *Vězení*).

## »» OBĚ ROZŠÍŘENÍ DOHROMADY ««

Dejte stranou karty *Pravé poledne* a *Fistful*. Poté zamíchejte karty z obou rozšíření dohromady a vytvořte balíček lícem dolů z náhodně vybraných 12-15 karet. Dohodněte se, zda poslední kartou bude *Pravé poledne*, nebo *Fistful*, a tuto kartu položte na vršek balíčku, který následně otočte lícem nahoru.



### Město duchů

Postavy, jež se vrátí do hry díky kartě *Město duchů*, odehrají svůj tah, jako by byly stále naživu, pouze s následujícími úpravami.

Základní popis 1. fáze tahu zní: **doberte si 3 karty**. Lze při něm použít všechny schopnosti postav, které se k této fázi vztahují.

#### Konkrétní příklady:

➔ *Jesse Jones* a *Pedro Ramirez* si mohou první kartu vzít z ruky jiného hráče, resp. z hromádky odhozených karet.

➔ *Kit Carlson* se na dobírané karty podívá a nechá si všechny tři.

➔ *Pat Brennan* si může vybrat, zda si dobere 3 karty z balíčku nebo si vezme 1 kartu, která je již ve hře.

➔ *Black Jack* si dobere první kartu, druhou otočí, a jestliže je červená, dobere si ještě třetí a čtvrtou. V opačném případě si dobere celkem pouze 3 karty.

➔ *Pixie Pete* si dobírá 3 karty jako obvykle.

Postavy nemají samy o sobě žádné životy, *Bill Noface* si tudíž dobírá 5 karet. Během vlastního tahu není možné životy získat, takže nemá smysl hrát karty jako *Pivo* či používat schopnosti postav jako *Chuck Wengam*.

Postava, která se vrátí do hry díky *Městu duchů*, je po dobu svého tahu považována za postavu ve hře, a může tudíž i splnit svůj cíl a zvítězit. Pokud se do hry například vrátí *Bandita* a podaří se mu zabít *Šerifa*, vítězí *Bandité*, i kdyby byli všichni ostatní *Bandité* rovněž po smrti. K tomu pochopitelně může dojít pouze tehdy, jestliže jsou dosud ve hře *Šerif* a alespoň jeden *Odpadlík*.

Vždy když nějaká postava po odehrání svého tahu opět vypadne ze hry, přidá si *Gregg Digger* 2 životy a *Herb Hunter* si dobere 2 karty.



### Kazatel

Pokud hráč na tahu zahraje *Duel* a jeho soupeř odhodí kartu *BANG!*, nemůže na ni reagovat odhozením vlastní karty *BANG!* a ztrácí 1 život.



### Příjezd vlaku

Hráči si dobírají o 1 kartu více než obvykle. *Black Jack* si dobere první kartu, druhou otočí, a jestliže je červená, dobere si ještě třetí a čtvrtou. V opačném případě si dobere celkem pouze 3 karty. *Pat Brennan* si může vybrat, zda si dobere 3 karty z balíčku, nebo si vezme 1 kartu, která je již ve hře.



### Žízeň

Všichni hráči si dobírají o 1 kartu méně než obvykle. Jestliže se schopnost jejich postav vztahuje k dobrání první karty (*Jesse Jones*, *Pedro Ramirez*), mohou ji rovněž využít. *Pat Brennan* si může vybrat, zda si dobere 1 kartu z balíčku nebo si vezme 1 kartu, která je již ve hře.



### Fistful

Proti tomuto efektu se lze bránit jakýmkoli efekty *Vedle!* (kartou *Vedle!*, úspěšným sejmutím na *Barel* nebo *Jourdonnais* apod.).



### Odstřelovač

Tento efekt se nezapočítává do limitu 1 karty *BANG!* za tah, a pokud máte dostatečné množství karet *BANG!*, smíte ho aktivovat vícekrát. Lze se proti němu bránit jakýmkoli efekty *Vedle!* (kartou *Vedle!*, úspěšným sejmutím na *Barel* nebo *Jourdonnais* apod.), ale musí být vždy použity dva.



### Mrtvý muž

Efekt této karty platí po celé kolo. Můžete se tak vrátit do hry i tehdy, jestliže jste byli v daném kole vyřazeni dříve, než jste se dostali na tah.



### Opuštěný důl

Pokud je odhazovací hromádka prázdná, probíhá váš tah normálně. Jestliže si však alespoň jednu kartu můžete dobrat z odhazovací hromádky, všechny karty, které ve svém tahu odhodíte, přijdou lícem dolů na dobírací balíček. Toto se nevztahuje na běžně zahrané karty jako *Hokynářství*, ale například na vaše karty *BANG!* odhozené během vámi vyvolaného *Duelu* nebo nadpočetné karty odhozené ve 3. fázi vašeho tahu. Karty odhozené díky schopnostem postav jako *Sid Ketchum* a karty, jež odhodíte během tahu jiného hráče, přijdou jako obvykle na odhazovací hromádku.



### Právo Západu

Za zahrání se nepovažuje žádné jiné použití, například odhození karty *BANG!* při *Duelu* nebo v rámci schopností postav jako *Sid Ketchum*.



### Laso

Tyto karty lze hrát, ale nemají žádný efekt.



### Léčka

Za efekty karet se považují efekty karet ve hře (*Mustang*, *Hledí*) a schopnosti postav (*Rose Doolan*, *Paul Regret*).



### Odražená střela

Tento efekt lze použít vícekrát za tah a nehraje při něm roli vzdálenost. Nepočítá se do limitu 1 karty *BANG!* za tah.



### Pokrevní bratři

Tento efekt nelze použít na již vyřazené hráče.



### Ruská ruleta

Proti tomuto efektu se lze bránit jakýmikoli efekty *Vedle!* (kartou *Vedle!*, úspěšným sejmutím na *Barrel* nebo *Jourdonnais* apod.).



### Soudce

Karty, které byly zahrány dříve, normálně fungují.





# BANG!

## DIVOKÝ ZÁPAD

10 hracích karet, 8 karet postav

Všechny karty  
DIVOKÝ ZÁPAD mají  
tento symbol.

Všechny karty postav z tohoto rozšíření přidejte k postavám ze základní hry **BANG!**

Před začátkem hry dejte stranou kartu *Divoký západ* a zbývající karty zamíchejte dohromady lícem dolů do samostatného balíčku. Poté umístěte kartu *Divoký západ* dospod tohoto balíčku (zvaného „balíček Divokého západu/DZ“) a balíček položte doprostřed stolu.

Hra probíhá běžným způsobem až na následující úpravu. Pokud zahrájete *Dostavník* nebo *Wells Fargo*, vezměte si balíček DZ k sobě. Otočte z něj vrchní kartu a nahlas přečtete její text. Od této chvíle vstupuje v platnost její efekt, dokud není znovu zahrán *Dostavník* nebo *Wells Fargo*. Ten, kdo jednu z těchto karet zahrál, si vezme balíček DZ k sobě, otočí vrchní kartu, jež nahradí tu předchozí atd. Předchozí karta se odstraní ze hry.

➔ **Výjimka:** Jakmile je otočena karta *Divoký západ*, zůstává ve hře až do konce hry a ničím se nenahrazuje.

### ➔ NOVÉ POSTAVY ◀



#### Teren Kill

Pokud není sejmutí úspěšné, nemůžete se zachránit zahráním *Piva*.



#### Flint Westwood

Kartu z ruky, kterou dáte protihráči, si vybíráte. Pokud má cílový protihráč v ruce jen 1 kartu, dostanete pouze ji.



#### John Pain

Kartu získanou tímto způsobem nemůžete použít okamžitě; musíte počkat, dokud se předchozí efekt nevyhodnotí. Například kdybyste sejmuli *Pivo* a ve stejné chvíli přišli o svůj poslední život, nemůžete toto *Pivo* využít. Jestliže si někdo může sejmout více karet najednou (například jako *Lucky Duke*), dostanete pouze tu, kterou si daný hráč vybere jako výsledek svého sejmutí.



#### Lee Van Kliff

Kopírovaná hnědá karta může být rovněž jiný **BANG!** Každý efekt smíte zopakovat pouze jednou. Pokud byste kopírovali karet *Dostavník* nebo *Wells Fargo*, nová karta z balíčku DZ se otočí pouze při zahrání originální karty. Pokud je ve hře *Slečna Zuzana*, opakování efektu se považuje za zahrání 1 karty.



#### Gregory Deck

Pro jeho schopnost si smíte zvolit jedině postavy ze základní hry **BANG!** Na začátku každého svého tahu se rozhodnete, zda si dosavadní postavy ponecháte nebo je vyměníte. V případě výměny musíte vyměnit obě. Tato schopnost se rovněž aktivuje hned na počátku hry, s výběrem tedy nečekáte na svůj první tah.

## ➔ NOVÉ KARTY ◀



### Zúčtování

*Big Spencer* může používat karty *BANG!*, jako by šlo o karty *Vedle!* *Lee Van Kliff* může pro svou schopnost použít jakoukoli kartu.



### Hřbitov

Hráči se vrací zpět do hry natrvalo. To znamená, že zůstávají ve hře i poté, co skončí efekt *Hřbitova* (za předpokladu, že jsou v danou chvíli stále ve hře).



### Slečna Zuzana

Její schopnost nepůsobí na hráče, kteří musí přeskočit svůj tah v důsledku neúspěšného sejmnutí u karty *Vězení*.



### Lady Rosa z Texasu

Své karty, životy atd. si bere se sebou.



### Miláček Valentýna

Po vyhodnocení efektu této karty si doberte běžným způsobem 2 karty z balíčku.



### Zuřivá Dorothy

Jestliže cílový hráč nemá požadovanou kartu, musí na důkaz ukázat karty v ruce. Pokud ji má, musí ji zahrát, jako by šlo o jeho tah (včetně příslušné vzdálenosti), vy si však vybíráte případné cíle.



### Divoký západ

Cíle všech hráčů se podobají cíli *Odpadlíka*, ale pokud je zabit *Šerif*, hra normálně pokračuje, dokud nezůstane jediný vítěz. Pravidla pro jednotlivé role však zůstávají i nadále v platnosti, např. na *Šerifa* nelze hrát *Vězení*, za zabití *Bandity* je odměna 3 karty apod.



- A** Dynamit
- B** High Noon + Fistful, Údolí stínů, Divoký západ
- C** Dodge City
- D** BANG!
- E** Velká vlaková loupež
- F** Ozbrojení a nebezpeční
- G** Zlatá horečka
- H** Dřevěné patrony a pravidla
- I** Další komponenty

### BANG!\*

Autor: Emiliano Sciarra  
Vývoj: Roberto Corbelli,  
Domenico Di Giorgio  
Ilustrace: Alessandro  
Pierangelini  
Design: Stefano De Fazi

### BANG! Zlatá horečka

Autor: Emiliano Sciarra  
Vývoj: Roberto Corbelli,  
Sergio Roscini  
Ilustrace: eridan

### BANG! Dodge City

Autor: Emiliano Sciarra  
Vývoj: Roberto Corbelli,  
Domenico Di Giorgio  
Ilustrace: Alex Pierangelini,  
Alberto Bontempi

### BANG! Ozbrojení a nebezpeční

Autor: Emiliano Sciarra  
Vývoj: Roberto Corbelli  
Ilustrace: Stefano Landini  
Barvy: Andrea Izzo

### BANG! Velká vlaková loupež

Autor: Emiliano Sciarra  
Vývoj: Martin Blažko,  
Marta Ciaccasassi, Roberto  
Corbelli, Sergio Roscini  
Ilustrace: Stefano Landini  
Barvy: Andrea Izzo

### BANG! Expansion Pack

Autor: Emiliano Sciarra  
Ilustrace: Alberto Bontempi,  
Toni Cittadini, eridan a další



© 2023 daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna 24 I-06132  
Perugia, Italy  
Všechna práva vyhrazena.

Albi