



BANG!™

CZ

Emiliano Sciarra

Hra pro 4 – 7 hráčů od 10-ti let.

BANG! je hra ve westernovém stylu mezi skupinou banditů a šerifem. Také jsou tu pomocníci, kteří šerifovi pomáhají vyhubit nepřátele, a odpadlík, jehož cílem je šikovně manévrovat a vydržet ve hře až do samého konce. V Bangu! hraje každý hráč jednu z rolí, které proslavily Divoký západ.


OBSAH


- 103 karet tří typů (lišící se rubem):
 - ~ 7 karet rolí (*šerif, odpadlík, 2 pomocníci, 3 bandité*)
 - ~ 16 karet postav s náboji na zadní straně
 - ~ 80 hracích karet
- 1 karta s přehledem symbolů
- tato pravidla


POSTAVY A CÍL HRY

Cíl hry každého hráče záleží na roli, kterou si na začátku hry vylosuje.

 *Šerif* musí zabít všechny, zločince a odpadlíka.

 *Bandité* musí zabít šerifa dříve, než šerif zabije je.

 *Pomocníci* pomáhají šerifovi a vyhrají, jen vyhraje-li on.

 *Odpadlík* se chce stát novým šerifem. Musí zůstat jako poslední hráč ve hře, to znamená nejprve zabít bandity a pomocníky šerifa a nakonec i šerifa.

PŘÍPRAVA

Ke hře budete potřebovat tolik karet rolí, kolik je hráčů, a to:

- pro 4 hráče: šerif, odpadlík, 2 bandité;
- pro 5 hráčů: šerif, odpadlík, 2 bandité, 1 pomocník;
- pro 6 hráčů: šerif, odpadlík, 3 bandité, 1 pomocník;
- pro 7 hráčů: šerif, odpadlík, 3 bandité, 2 pomocníci.

Zamíchejte uvedenou kombinaci karet a rozdejte po jedné každému hráči, aby nikdo neviděl, kdo jakou má. Šerif svou kartu otočí, ukáže ji ostatním a nechá ji před sebou ležet již otočenou. Ostatní se na svou kartu podívají, ale uchovají ji v tajnosti.

Zamíchejte 16 karet postav a nechte každého si jednu vylosovat. (*Pro pokročilé hráče: každý hráč si vylosuje dvě postavy, z nichž si jednu vybere.*) Každý hráč ukáže jméno své postavy a sdělí ostatním i její zvláštní schopnost. Poté si každý vezme jednu kartu postavy navíc a položí ji tak, aby byly vidět náboje na zadní straně karty. Částečně ji zakryje svou kartou postavy, aby bylo vidět tolik nábojů, kolik je znázorněno u obrázku jeho postavy. V průběhu hry bude množství takto nezakrytých nábojů znázorňovat počet životů postavy.

Šerif začíná hru s **jedním nábojem navíc**: má-li na kartě postavy uvedeny 3 náboje, bude mít na spodní kartě odkryté čtyři.

Zbývající karty rolí a postav nebudete pro hru potřebovat.

Všech 80 hracích karet zamíchejte a na začátku hry rozdejte každému hráči tolik karet, kolik má znázorněno nábojů na kartě své postavy (šerif má jeden život navíc, ale karet dostane také tolik, kolik má nábojů na kartě postavy).

Zbývající karty položte doprostřed stolu jako lízací balíček. Každý hráč si může vzít pomocnou kartu s přehledem symbolů.

Poznámka: Během vaší první hry hrajte zjednodušenou verzi: před začátkem hry odstraňte z balíčku hracích karet všech 13 speciálních karet se symbolem knihy.

Postavy

Každá z postav má nějakou unikátní zvláštní schopnost, která ovlivňuje strategii hráče v průběhu hry. O tuto schopnost nelze v průběhu hry nijak přijít ani ji jakkoli změnit. U každé schopnosti je uvedeno, kdy ji lze využít, ale hráč není povinen ji využít vždy, když k tomu má příležitost. Přehled schopností naleznete v kapitole Postavy na konci pravidel. Počet nezakrytých nábojů na spodní kartě znázorňuje počet životů (zranění) nutných k vyřazení postavy ze hry a také nejvyšší počet karet, které může hráč této postavy mít **na konci** svého tahu (viz třetí fáze kola).

Příklad: Jesse James má čtyři náboje – životy. Během hry může dostat 3 zásahy až na čtvrtý zásah zahyne a ze hry vypadá. Navíc tento hráč může na konci svého tahu mít až 4 karty v ruce.

Na obrázku ale Jesse již jeden život ztratil, protože náboje na spodní kartě jsou jen tři: ještě dostane 3 zásahy a je venku ze hry! Navíc v této situaci může hráč hrající postavu Jesse mít na konci svého tahu maximálně 3 karty v ruce.

Poznámka: Pro potřeby pravidel Bangu! se nerozlišuje mezi hráčem, postavou a rolí. Jsou to výrazy mezi sebou naprosto zaměnitelné.



VLASTNÍ HRA

Hru začíná šerif a hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Tah každého hráče je rozdělen do následujících 3 fází:

1. Líznutí dvou karet;
2. Zahrání libovolného počtu hracích karet;
3. Odhození přebývajících karet.

1. Líznutí dvou karet

Na začátku svého tahu si hráč z lízacího balíčku vezme dvě karty do ruky tak, aby je ostatní neviděli. Dojdou-li karty v balíčku, zamíchá se odhazovací balíček a použije se jako nový lízací balíček.

2. Zahrání hracích karet

Hráč může zahrát karty ku svému prospěchu nebo proti jiným hráčům ve snaze vyřadit je ze hry. Hráč nemusí hrát žádné karty během svého tahu, stejně ale může zahrát tolik karet, kolik chce s následujícími omezeními:

- lze zahrát pouze **jednu kartu BANG!** za tah;
- nikdo před sebou nesmí mít vyložené dvě stejné modré karty.

Pokud chce zahrát kartu, řídí se symboly, které jsou vyobrazené na každé z nich. Tyto symboly jsou popsány dále. Karty můžete zahrát pouze během svého tahu (výjimkou jsou karty *Pivo* a *Vedle!*). Každá zahrnaná karta účinkuje okamžitě a je poté odhozena na odhazovací balíček. Výjimkou jsou karty s modrým okrajem, jako například zbraň na obrázku, které mají dlouhodobější efekt. Tyto modré karty zůstávají na stole lícem nahoru před hráčem, kterému patří.

Tyto karty platí dokud nejsou nějakým způsobem odstraněny ze hry (např. zahráním karty *Cat Balou*) nebo splněním speciální podmínky (např. *Vězení* nebo *Dynamit*).



3. Odhození přebývajících karet

Poté, co hráč již nechce, nebo nemůže hrát další karty, nastává třetí fáze jeho tahu. Hráč musí odhodit přebytečné karty tak, aby mu **na konci tahu zbylo v ruce** pouze tolik karet, kolik má právě teď životů (nezakrytých nábojů na spodní kartě). Poté pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček.

Vyřazení postavy ze hry

Ztratí-li postava svůj poslední život, je vyřazena ze hry a hra pro jejího hráče končí, nezahraje-li ihned kartu *Pivo* (viz dále). Jakmile je hráč

vyřazen ze hry, ukáže ostatním, jakou hrál roli a odhodí všechny své hrací karty do odhazovacího balíčku.

Poznámka: V tomto případě lez zahrát pouze kartu *Pivo*, nikoli však kartu *Salón*.

Tresty a odměny

- Pokud šerif vyřadí svého pomocníka, musí odhodit všechny karty z ruky i před sebou.
- Ten, kdo vyřadí ze hry banditu (i kdyby ho vyřadil sám bandita), si jako odměnu lízne 3 karty z balíčku.

KONEC HRY

Hra končí, nastane-li jedna z následujících podmínek:

- Šerif je zabit.* Odpadlík vyhrál, pokud je **jedním**, kdo je ještě naživu. Jinak vyhrávají bandité.
- Všichni bandité a odpadlík jsou zabiti.* Vítězem je šerif a jeho pomocníci.

Poznámka: Hra pokračuje, jsou-li všichni bandité zabiti, ale odpadlík je stále ve hře (odpadlík se musí nyní sám postavit šerifovi a všem jeho žijícím pomocníkům).

Nová hra

Hrajete-li více než jednu hru v řadě, hráči, kteří přežili, se na konci hry mohou rozhodnout, zda si ponechají své postavy (nikoli však karty v ruce nebo před sebou!) pro následující hru. Hráči, kteří byli vyřazeni během hry, si musí vylosovat náhodně novou postavu.

Chcete-li, aby si každý hráč vyzkoušel hrát roli šerifa, můžete se před hrou dohodnout, že tato role se bude posouvat vždy hráči po levici, zatímco ostatní role se losují náhodně mezi ostatní hráče.

A nyní již znáte základní pravidla. Podívejme se na některé karty podrobněji.

KARTY

Vzdálenost mezi hráči

Vzdálenost mezi dvěma hráči je minimum počtu míst mezi nimi, počítaje po směru nebo proti směru hodinových ručiček (podívejte se na diagram vpravo). Vzdálenost je dost důležitá, jelikož běžně hráč dostřelí pouze na hráče ve **vzdálenosti 1**. Je-li hráč vyřazen ze hry, nezapočítává se jeho místo do vzdálenosti mezi hráči. Takto se v průběhu hry vzdálenost mezi hráči zmenšuje.

Dvě karty upravují vzdálenost mezi hráči:

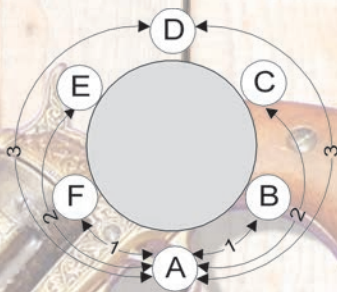


Mustang: Hráč, který má před sebou vyloženou kartu *Mustang*, je viděn ostatními hráči na vzdálenost o jedna vyšší, tudíž je dál. On však na ostatní hráče vidí stále na normální vzdálenost. Podívej se na diagram: pokud by měl A kartu *Mustang* ve hře, B a F by ho viděli na vzdálenost 2, C a E na vzdálenost 3 a D na vzdálenost 4, zatímco A by všechny ostatní hráče viděl na vzdálenost, jako kdyby kartu *Mustang* ve hře neměl.



Hledí: Hráč, který má ve hře kartu *Hledí*, vidí ostatní hráče na vzdálenost o jedna menší. Ostatní hráči ho však stále vidí na normální vzdálenost. Vzdálenosti menší než 1 se počítají jako 1.

Podívej se opět na diagram. Hráč A právě vyložil kartu *Hledí*, uvidí tedy B a F na vzdálenost 1, C a E také na vzdálenost 1, D na vzdálenost 2. Ostatní hráči ho uvidí na běžnou vzdálenost.



Zbraň

Každý hráč může na začátku hry střílet do hráče na vzdálenost 1, tedy do hráče, který sedí hned po jeho pravici nebo levici (je to tím, že každý hráč od začátku hry třímá Colt 45, ačkoli tato zbraň není znázorněná kartou).

Chťejí-li hráči střílet na větší vzdálenost, potřebují mít ve hře některou ze zbraní. Karty zbraní mají modrý okraj, černobílou ilustraci zbraně a číslo v hledáčku, které znázorňuje maximální dosažitelný dostřel. Zbraň ve hře nahrazuje Colt 45, dokud její karta není nějakým způsobem odstraněna (např. zahráním karty *Panika!* nebo *Cat Balou*). Hráč může mít ve hře pouze **jednu** kartu zbraně: chce-li zahrát jinou zbraň, musí tu dříve vyloženou odhodit. Nezapomeňte, že i když nemáte ve hře žádnou zbraň, stále třímáte Colt 45 a můžete střílet.



BANG! a Vedle!



Karty **BANG!** jsou základním prostředkem pro střelbu a snižování počtu životů ostatních hráčů. Chcete-li zahrát kartu **BANG!**, tedy vystřelit na jiného hráče, musíte si ověřit:

- jaká je vzdálenost mezi Vámi a Vaším cílem a
- jste-li schopni svou aktuální zbraň na tuto vzdálenost dostřelit.

Příklad: *Vraťme se zpět k diagramu, s jehož pomocí byla popisována vzdálenost mezi hráči. A chce střílet na C, tedy A chce zahrát kartu BANG! proti C. Normálně by byl C pro něj na vzdálenost 2, takže A by potřeboval zbraň střelící na tuto vzdálenost: nejspíše Schofield, Remington, Rev. Carabine nebo Winchester, nikoli ale Volcanic nebo Colt 45. Pokud by A měl ve hře kartu Hledí, viděl by hráče C na vzdálenost 1, takže by mohl použít libovolnou zbraň pro vystřelení. Pokud by C měl kartu Mustang ve hře, tyto dvě karty (Mustang a Hledí) by se složily a A by stále viděl C na vzdálenost 2.*

Příklad: *Pokud by D měl ve hře Mustanga, A by ho viděl na vzdálenost 4: pokud by A chtěl střílet na D, musel by používat zbraň s dosahem 4.*

Hráč zasažený výstřelem karty **BANG!** (ten, na kterého byla karta zahrána) může okamžitě zahrát kartu **Vedle!**, aby výstřelu uhnul. Nezahraje-li **Vedle!**, ztrácí jeden život (změnu musí zaznamenat posunutím karty své postavy, aby zakryl o jeden náboj více). Pokud jsou zakryty všechny náboje (tzn. ztrácí právě poslední život), hra pro něj končí, nezahraje-li okamžitě kartu **Pivo** (viz následující odstavec). Hráči mohou uhýbat pouze výstřelům namířeným proti nim. Karta **BANG!** je vždy odhozena, ačkoli výstřel minul cíl, takže střelec okamžitě po odehrání odhodí kartu **Bang!** a jeho protivník odhodí kartu **Vedle!**.



Pivo

Tato karta vrátí hráči jeden život (posuňte kartu postavy, aby bylo vidět o náboj více). Hráči nemohou získat větší počet životů, než je jejich počáteční množství (všichni hráči podle počtu nábojů na kartě postavy, šerif o jeden život více)! Karta **Pivo** nemůže být použita k vyléčení jiného hráče.



Kartu **Pivo** lze zahrát dvěma způsoby:

- během vlastního tahu;
- během cizího tahu, a to pouze v případě, když ztrácíte poslední život (tj. nestačí, když „jen“ ztrácíte jeden z životů).



Příklad: *Hráč, kterému zbývají 2 životy, dostane 3 zásahy od Dynamitu. Zahraje-li 2 karty Pivo, zůstane stále naživu se zbývajícím 1 životem (2 minus 3 plus 2), zatímco kdyby zahrál pouze jedno Pivo, hra by pro něj skončila, jelikož by mu nezbyl žádný život.*

Poznámka: Kartou **Pivo** nelze zahrát, jsou-li ve hře již pouze dva hráči.

Líznutí

Některé karty mají na sobě symbol karty a vedle něj znak, ukazující účinek této karty. Hráč, který má vyloženou takovou kartu před sebou, si musí nejdříve „líznout“, tj. otočit vrchní kartu balíčku a odhodit ji. Pokud znak na otočené kartě v levém dolním rohu bude odpovídat vyznačené barvě (popřípadě ještě hodnotě), bude platit původní karta. V opačném případě se nic nestane: hráč neměl štěstí! Je-li na kartě uvedeno rozmezí hodnot, pak hráč musí otočit kartu s hodnotou zapadající do požadovaného rozmezí a barvy.

Uspořádání hodnot je toto: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

Příklad: Hráč A zahrál kartu **BANG!** na hráče D. Hráč D má před sebou vyložen **Barel**, který mu dává možnost se ráně (kartě **BANG!**) vyhnout, když otočená vrchní karta z balíčku bude srdcová. Hráč D tedy otočí a odhodí vrchní kartu lízacího balíčku, která však bohužel pro něho je piková. On má však stále možnost zahrát kartu **Vedle!**, což nejspíše také udělá.

SYMBOLY NA KARTÁCH

Na každé kartě je znázorněn jeden nebo více symbolů, které určují účinek karty. Podívejte se na symboly na přehledové kartě.



BANG! (viz odstavec **BANG!** a **Vedle!**).



Vedle! (viz odstavec **BANG!** a **Vedle!**).



Hráč, který zahraje tuto kartu, si vrátí (vyléčí) život, není-li uvedeno symbolem jinak.



Je-li určený nějaký hráč (odpovídajícím symbolem), můžeš si z jeho ruky **náhodně** vytáhnout kartu **nebo** si **vybrat** a vzít některou, která před ním leží. Není-li symbolem určen jiný hráč, lízni si vrchní kartu z balíčku. Tuto kartu vždy přidáš k těm, které již máš v ruce.



Vezmi hráči (určeným tebou a odpovídajícím symbolem na kartě) buď **náhodnou** kartu z ruky **nebo konkrétní** kartu ze stolu. V obou případech ukořistěnou kartu odhod' do odhazovacího balíčku.



Karta s tímto symbolem účinkuje na libovolného jednoho hráče. Nezávisí při tom na vzdálenosti.



Karta s tímto symbolem účinkuje na všechny ostatní hráče kromě toho, který kartu zahrál. Nezávisí při tom na vzdálenosti.



Karta s tímto symbolem účinkuje na jednoho libovolného hráče, který ale musí být v dosažitelné vzdálenosti. (Pozor, dosah vzdálenosti ovlivňují karty **Mustang** a **Hledí**, ale ne karty zbraní!).



Karta s tímto symbolem účinkuje na libovolného jednoho hráče, který se nachází ve vzdálenosti jedna. Karty **Mustang** a **Hledí** mohou tuto vzdálenost změnit. Karty zbraní neovlivňují dosah vzdálenosti!

Příklady:



Symbols na kartě Panika! říkají: „Lízní si kartu“ od „hráče na vzdálenost 1“. Tuto kartu si tedy lze líznout náhodně z ruky onoho hráče nebo si vzít kartu s modrým okrajem, která leží před ním.

Symbols na kartě Salón říkají: „Dej si život“, a platí to pro „všechny ostatní hráče“. Na následující řádce: „dej si život“ a platí pro hráče, který kartu zahrál. Celkový efekt této karty je tedy ten, že všichni hráči ve hře dostanou jeden život.



Symbols na kartě Kulomet říkají „Bang!“ do „všech ostatních hráčů“. Kulometů lze zahrát, kolik hráč chce a má, a ještě může zahrát jednu kartu Bang!.

Speciální karty



Šest karet, majících na sobě symbol knížky, má složitější účinky. Doporučujeme je v první hře z karet vyřadit, a přidat je, až budete s pravidly dobře obeznámeni.



Dynamit: Hráč, který chce zahrát tuto kartu, ji položí před sebe. *Dynamit* zůstane před ním ležet celé jedno kolo (doutná). Na začátku svého následujícího tahu si hráč před první fází musí „líznout“ (otočit a odhodit vrchní kartu z balíčku). Otočí-li kartu mezi dvojkou až devítkou listů včetně, *Dynamit* exploduje, (odhodí se na vyhazovací balíček) a hráč ztrácí 3 životy. V opačném případě pošle *Dynamit* hráči po levici, který musí provést stejný test na začátku svého tahu. Hráči si takto předávají *Dynamit* dokola, dokud někomu neexploduje nebo je odhozen pomocí karet *Cat Balou* nebo *Panika!*. Je-li *Dynamit* u hráče společně s kartou *Vězení*, probíhá test nejdříve na *Dynamit*, poté na *Vězení*. Pokud by byl hráč eliminován kartou *Dynamit*, jeho vyřazení ze hry není považováno jako zásluha jiného hráče (viz pravidla Trestů a odměn a schopnosti některých postav).

Duel: Hráč zahráním této karty vyzývá kteréhokoli hráče na duel (nezáleží na vzdálenosti). Hráči (vyzvaný a vyzývající) nastřídačku střílí jeden po druhém – odhazují kartu *BANG!* Vyzvaný hráč začíná. Ten, který *BANG!* neodhodí (buď nechce, nebo nemůže), ztrácí jeden život a duel končí.



Poznámka: během duelu nelze zahrát karty *Barel* a *Vedle!*
Duel není karta *BANG!*



Hokynářství: Hráč otočí tolik vrchních karet z balíčku, kolik je hrajících (živých) hráčů. Počínaje hráčem, který zahrál tuto kartu, se postupuje po směru hodinových ručiček a každý hráč si vybere jednu z otočených karet a vezme si ji do ruky.

Indiáni! Každý hráč, kromě hráče, který tuto kartu zahrál, může odhodit kartu *BANG!* (zastřelit svého indiána), nebo ztratit život. Nelze zahrát kartu *Vedle!*, ani se zkoušet schovat za *Barel*.




Vězení: Tuto kartu je možné položit před jakéhokoli hráče, který je tím uvězněn. Uvězněný hráč si musí „líznout“ před začátkem svého kola: otočí-li srdce, utekl z vězení, karta *Vězení* je odhozena na vyhazovací balíček a on pokračuje normálně ve svém tahu. V opačném případě odhodí *Vězení* na vyhazovací balíček a ztrácí první a druhou fázi svého tahu, tudíž pouze musí odhodit přebytečné karty podle aktuálního počtu svých životů. Po celou dobu pobytu ve vězení zůstává


možným terčem karet **BANG!** a může stále zahrávat karty **Vedle!** a **Pivo** mimo vlastní kolo. Karta **Vězení** nemůže být zahrána na šerifa.





Volcanic: Hráč, který má tuto zbraň ve hře, může zahrát libovolný počet karet **BANG!** během svého tahu. Tyto karty **BANG!** mohou být zahrány na jeden nebo různé cíle, ale pouze na vzdálenost 1 (tuto vzdálenost mohou ovlivnit karty **Hledí** a **Mustang** plus některé z postav).


POSTAVY


 **Bart Cassidy** (4 životy): Ztratí-li život, lízne si kartu z balíčku.


 **Black Jack** (4 životy): Během první fáze svého tahu ukáže druhou kartu, kterou si líznul: je-li tato karta srdcová či kárová (červené barvy), lízne si ještě jednu kartu navíc (již opět skrytě).


 **Calamity Janet** (4 životy): Může používat karty **BANG!** jako karty **Vedle!** a naopak. Zahraje-li kartu **Vedle!** jako **BANG!** (jako normální výstřel), nemůže zahrát další **BANG!** (tedy pokud nemá ve hře **Volcanic**). Tuto schopnost může využívat i při **Duelu**, **Indiánech**, apod.


 **El Gringo** (3 životy): Lízne si náhodně kartu z ruky hráče, který mu způsobí ztrátu života (za každý ztracený život jednu). Nemá-li protivník žádnou kartu v ruce, nic se neděje. Pozor na to, že zranění od **Dynamitu** není způsobeno hráčem, který **Dynamit** vyložil. Pokud **El Gringo** ztratí život poté, co sám zahrál **Duel**, kartu si nedobírá.


 **Jesse Jones** (4 životy): Během první fáze svého tahu si může vybrat, jestli si lízne první kartu z balíčku, nebo z ruky libovolného hráče. Druhou kartu si vždy lízne z balíčku.


 **Jourdonnais** (4 životy): Má vlastně neustále ve hře fiktivní kartu **Barel**. Pokud se tedy brání proti výstřelu **BANG!**, vytáhne si náhodnou kartu z balíčku. Pokud je tato srdcová, střele uhnul a neztrácí život. Pokud má **Jourdonnais** ve hře zahraniou kartu **Barel**, může otáčet při útoku **BANGem!** dvě karty (za každý **Barel** jednu).


 **Kit Carlson** (4 životy): Během první fáze svého kola se podívá na vrchní 3 karty balíčku, vybere si z nich 2, které si nechá, a třetí vrátí zpět na vršek balíčku.


 **Lucky Duke** (4 životy): Vždy, když si má „líznout!“ (např. u karet **Vězení**, **Dynamit**), otočí si vrchní 2 karty balíčku a vybere si, která se mu hodí. Obě karty jsou následně odhozeny. Toto neplatí při dobírání dvou karet během první fáze tahu.


 **Paul Regret** (3 životy): Má vlastně neustále ve hře fiktivní kartu **Mustang**. Další skutečný **Mustang** se přičítá k fiktivnímu to znamená, že může být až o dvě místa dál než normálně.

 **Pedro Ramirez** (4 životy): Během první fáze svého tahu si může líznout první kartu z odhazovacího balíčku (tu, která se nachází nahoře), druhou si dobere z hlavního lízacího balíčku.


 **Rose Doolan** (4 životy): Má vlastně neustále ve hře fiktivní kartu **Hledí**. Další skutečná karta **Hledí** se přičítá k fiktivní, to znamená že si vidí ostatní hráče až o dvě místa blíže než normálně.

 **Sid Ketchum** (4 životy): Kdykoli může odhodit jakékoliv dvě karty z ruky, aby si vrátil jeden život. Tuto schopnost může použít i několikrát za sebou v jednom tahu.


 **Slab the Killer** (4 životy): Protivníci, kteří chtějí zrušit jeho kartu **BANG!** musí zahrát 2 karty **Vedle!**. Schová-li se někdo úspěšně za **Barel**, bere se to jako zahrána karta **Vedle!** (je tedy nutné zahrát ještě jednu kartu **Vedle!**).



Suzy Lafayette (4 životy): Kdykoli nemá žádnou kartu v ruce, lízne si novou z lízacího balíčku.



Vulture Sam (4 životy): Kdykoli je některý z hráčů vyřazen ze hry, Sam získá všechny jeho karty, které měl v ruce i na stole.



Willy the Kid (4 životy): Může zahrát libovolný počet karet **BANG!** během svého tahu.



Oficiální rozšíření hry **BANG!**

Dodge City: lidnaté, chaotické, pulsující a nebezpečné město! Jeho salóny jsou legendární. Náhlé zbohatnutí města přilákalo mnoho padouchů a přestřelky jsou na denním pořádku. Pouze nejodvážnější ze šerifů dokáže ochránit zákon a pořádek. Dokážete obstát v této výzvě, nebo skončíte na celosvětově proslulém hřbitově Boot Hill?

OBSAH

- 8 karet rolí
- 15 karet postav
- 40 herních karet
- 1 přehledová karta
- tato pravidla

Dodge City je rozšíření karetní hry **BANG!**. Ke hře tohoto rozšíření potřebujete základní hru **BANG!**

Toto rozšíření přináší 15 nových postav (které se zamíchají dohromady s původními) a 40 nových karet (které se zamíchají dohromady s původními herními kartami). Dále je zde 8 karet rolí, které umožňují hrát v osmi hráčích. Pravidla hry jsou stejná jako v původní hře **BANG!**, s těmito doplňky:

KARTY SE ZELENÝM OKRAJEM

Některé z nových karet mají **zelený okraj**. Tyto karty vykládáte před sebe na stůl lícem vzhůru, stejně jako karty s modrým okrajem; karty se zeleným okrajem nicméně **nemůžete použít ve stejném tahu**, v němž je zahrajete.

Na každé kartě se zeleným okrajem jsou symboly, které objasňují její efekt. Abyste dosáhli tohoto efektu, musíte kartu ležící před vámi odhodit. Pouze karty se symbolem *Vedle!* můžete použít **mimo** svůj tah.

Karty se zeleným okrajem mohou být odstraněny ze stolu zahráním karet *Cat Balou*, *Panika!*, *Kankán* apod., obdobně jako karty s modrým okrajem.

Nezapomeňte, že pokud získáte kartu se zeleným okrajem pomocí karet jako *Panika!* nebo *Ragtime*, nemůžete ji použít v tomtéž tahu. Ve skutečnosti si musíte vzít tuto kartu do ruky, poté ji můžete vyložit před sebe a s jejím použitím počkat na svůj další tah.

Příklad: Hráč, který je právě na tahu, před sebe vykládá kartu *Sombrero*. Počínaje svým dalším tahem ji může odhodit a získat efekt *Vedle!*.



Příklad: Hráč, který je právě na tahu, před sebe vykládá kartu Derringer. Za předpokladu, že má tuto kartu stále před sebou, ji může v jednom ze svých následujících tahů odhodit, a tak zahrát efekt BANG! na hráče ve vzdálenosti 1 a zároveň si líznout kartu z lízacího balíčku.



SYMBOL „ODHOĎTE DALŠÍ KARTU“



Některé z karet na sobě mají tento nový symbol, doprovázený rovnítkem a dalšími symboly. Abyste docílili efektu uvedeného za rovnítkem, musíte z ruky odhodit tuto kartu spolu s libovolnou jinou kartou podle své volby.



Příklad: Hráč, který je právě na tahu, zahrává kartu Rvačka, odhazuje z ruky další kartu podle své volby navíc ke kartě Rvačka. Jakmile to udělá, donutí efekt karty Rvačka všechny ostatní hráče, aby každý z nich odhodil jednu kartu z ruky nebo ze stolu, podle výběru hráče, jenž zahrál kartu Rvačka (u každého hráče se může rozhodnout rozdílně).



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

DALŠÍ KARTY

V tomto rozšíření také naleznete karty, které jsou shodné s kartami ze základní hry. Byly přidány proto, aby udržely rovnováhu mezi všemi kartami v balíčku. Rovněž zde můžete najít karty, které odlišným způsobem kombinují symboly, které už znáte. Pro určení efektů karet se jednoduše řiďte významem nakreslených symbolů.

Obecně platí, že:

- jakákoli karta se symbolem Vedle! může být použita na zrušení efektu jakékoli karty se symbolem BANG! ;
- pokud ztratíte svůj poslední život, můžete použít pouze kartu Pivo, abyste zabránili svému vyřazení ze hry. Nemůžete použít karty s podobným efektem jako Salón, Čutora, Tequila nebo Whisky mimo svůj tah;
- ve svém tahu můžete zahrát pouze jednu kartu BANG!, ale můžete zahrát libovolné množství jiných karet, které obsahují symbol BANG! ;
- pokud Dynamit neexploduje, musí být předán nejbližšímu hráči po vaší levici, který tuto kartu před sebou ještě nemá.

Příklad: Jako odpověď na kartu Úder může hráč zahrát kartu Uhnutí. Zruší tím efekt karty Úder a poté si lízne jednu kartu z lízacího balíčku.




NOVÉ POSTAVY


Apache Kid (3 životy): Nemají na něho vliv kárové karty zahrané jinými hráči. Během Duelu tato schopnost nefunguje.

Belle Star (4 životy): V jejím tahu nemají žádný efekt všechny karty, které mají ostatní hráči před sebou na stole. Toto platí pro karty s modrým i zeleným okrajem.


Bill Noface (4 životy): Ve svém tahu si ve fázi 1 lízne jednu kartu plus jednu kartu za každé aktuální zranění (ztracený život). Tedy pokud má plný počet životů, lízne si 1 kartu; má-li o život méně, lízne si 2 karty; má-li o dva životy méně, lízne si 3 karty atd.




Chuck Wengam (4 životy): Ve svém tahu se může rozhodnout ztratit 1 život a líznout si 2 karty. Tuto schopnost může použít vícekrát za kolo, ale nemůže takto přijít o svůj **poslední** život.




Doc Holyday (4 životy): Jednou za své kolo může odhodit dvě karty ze své ruky a tím použít efekt **BANG!** na hráče v dosahu své zbraně. Tato schopnost se nepočítá do limitu zahraničných karet **BANG!** za kolo. Aby tímto způsobem zasáhl *Apache Kida*, musí být alespoň jedna z dvou odhozených karet jiná než kárová.




Elena Fuente (3 životy): Může použít jakoukoli kartu ze své ruky jako **Vedle!**.




Greg Digger (4 životy): Vždy, když je jiná postava vyřazena ze hry, přidá si 2 životy. Stejně jako obvykle nemůže jejich počet překročit počáteční počet životů.




Herb Hunter (4 životy): Vždy, když je jiná postava vyřazena ze hry, lízne si 2 karty z lízacího balíčku. Pokud tedy sám zabije banditu, lízne si 5 karet.




José Delgado (4 životy): Ve svém tahu může odhodit ze stolu jednu svou kartu s modrým okrajem a líznout si 2 karty z lízacího balíčku. Tuto schopnost může použít vícekrát za kolo.




Molly Stark (4 životy): Vždy, když mimo svůj tah zahraje nebo dobrovolně odhodí kartu **Vedle!**, **Pivo** nebo **BANG!**, lízne si 1 kartu z lízacího balíčku. Pokud odhodí karty **BANG!** během *Duelu*, nemůže si za ně vzít náhradu, dokud *Duel* neskončí. Karty, k jejichž odhození je donucena kartami jako *Cat Balou*, *Rvačka* nebo *Kankán*, se nepovažují za dobrovolně odhozené!




Pat Brennan (4 životy): Ve svém tahu si může ve fázi 1 líznout obvyklé 2 karty z lízacího balíčku, nebo si místo nich vzít jedinou kartu ze stolu a přidat si ji do ruky. Tato karta může ležet před jakýmkoli hráčem a může mít modrý i zelený okraj.




Pixie Pete (3 životy): Ve svém tahu si ve fázi 1 lízne 4 karty místo 2.



Sean Mallory (3 životy): Ve svém tahu nemusí ve fázi 3 odhazovat žádné karty, pokud jich má více než aktuální počet životů. Může mít v ruce libovolný počet karet.



Tequila Joe (4 životy): Kdykoli zahraje kartu **Pivo**, přidá si 2 životy místo 1. Podobnými kartami jako např. *Salón*, *Tequila* nebo *Čutora* si přidá pouze 1 život.



Vera Custer (3 životy): Na začátku svého tahu, než si lízne ve fázi 1 karty, si vybere jednu jinou postavu, která je stále ve hře. Do začátku svého příštího tahu má stejné schopnosti jako tato postava.

PRAVIDLA PRO 8 HRÁČŮ

Toto rozšíření obsahuje 8 karet rolí, které nahrazují původní: 1 šerif, 2 pomocníci šerifa, 3 bandité a 2 odpadlíci.

Bude-li hrát 8 hráčů, rozdejte tyto role skrytě jako obvykle. Každý z obou odpadlíků hraje sám za sebe a vítězí, pokud zůstane ve hře jako poslední naživu. Pokud tedy šerif ve finální fázi hry čelí dvěma odpadlíkům a je-li zabít jako první, vítězí bandité!

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO 3 HRÁČE

Veźmte tyto 3 karty rolí: pomocník šerifa, bandita a odpadlík. Každou z nich dejte náhodně jednomu hráči, ale umístěte je na stůl **límcm nahoru**. Každý 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, jakmile dosáhne svého cíle, pokud **způsobí finální zásah** svému určenému nepříteli (např. pomocník šerifa musí osobně zabít odpadlíka).

Pokud finálního zásahu docílí jiný hráč, potom se novým cílem pro oba zbývající stává zůstat naživu jako poslední. Například pokud bandita zabije odpadlíka, pomocník šerifa nevíteží – nyní musí zabít banditu, který zase musí zabít pomocníka šerifa, aby zvítězil.

Ovšem každý hráč, který zabije jiného (bez ohledu na roli), si jako odměnu okamžitě lízne 3 karty z lízačského balíčku.

Jelikož zde není šerif, je možné hrát *Vězení* na kohokoli.

Stále nemůžete hrát karty *Pivo*, pokud již zbývají jen 2 hráči.

**HIGH
NOON**

HIGH NOON (pravé poledne)

Oficiální rozšíření hry BANG!

Přestřelky mezi psanci a šerifem na Divokém západě začínají být proklatě nebezpečné. Hráči musí být připraveni přivítat gang Daltonů, zachovat chladnou hlavu během zlaté horečky a dát si opravdu pozor, když procházejí městem duchů!

Obsah: 13 karet, pravidla.

HRA

Hra s rozšířením High Noon probíhá obdobně jako základní BANG! s těmito změnami:

Šerif zamíchá karty z rozšíření High Noon odděleně od ostatních herních karet, položí je lícem dolů a nahoru položí kartu *Pravé poledne*. Následně otočí celý balíček rozšiřujících karet **lícem nahoru** (takže karta *Pravé poledne* je vespuďu) a položí je vedle sebe.

Počínaje **druhým kolem** sejme šerif na počátku svého tahu horní kartu z balíčku rozšiřujících karet, přečte nahlas její text a umístí ji doprostřed stolu. Efekt této karty platí po celou dobu trvání kola – do doby, než je na začátku dalšího kola překryta další rozšiřující kartou.

„Na počátku svého tahu“ znamená, že efekt karty začíná platit **před jakoukoli jinou akcí**.

Efekt karty *Pravé poledne* platí až do konce hry.

SEZNAM KARET

Kazatel: Hráči nesmí během svého tahu používat karty *BANG!*.

Požehnání: Všechny karty jsou po celé kolo srdcové.

Prokletí: Všechny karty jsou po celé kolo pikové.

Město duchů: Postavy vyřazené ze hry se na jeden tah vracejí do hry. Líznou si 3 karty místo 2. Během svého tahu nemohou umřít. Na konci svého tahu jsou opět vyřazení.

Kocovina: Všechny postavy ztrácejí po celé kolo své speciální vlastnosti.

Zlatá horečka: Hra probíhá proti směru hodinových ručiček, začínaje šerifem. Všechny efekty karet probíhají po směru hodinových ručiček.

Příjezd vlaku: Každý hráč si na konci fáze 1 svého tahu lízne jednu kartu navíc.

Přestřelka: Každý hráč může ve svém kole zahrát dvě karty *BANG!*.

Reverend: Hráči nemohou po celé kolo zahrát kartu *Pivo*.

Daltonové: Když přijdou Daltonové do hry, každý hráč, který má před sebou vyloženy modré karty (alespoň jednu), musí jednu z nich vybrat a odhodit.

Doktor: Když přijde Doktor do hry, hráč (hráči) s nejmenším aktuálním počtem životů si 1 život obnoví.

Žízeň: Každý hráč si ve fázi 1 svého tahu lízne pouze 1 kartu.

Pravé poledne: Každý hráč ztrácí na začátku svého tahu 1 život.



FISTFUL OF CARDS

Na Divokém západě se přestřelky mezi bandity a šerifem přiostrují. Hráči se musí připravit na příchod soudce, zachovat chladnou hlavu během zlaté horečky a být velmi opatrní při procházce městem duchů!

Obsah: 15 karet

Fistful je další rozšíření hry **BANG!**.

Hra s rozšířením **Fistful** probíhá obdobně jako základní **BANG!** pouze s těmito změnami:

Šerif zamíchá karty z rozšíření **Fistful** odděleně od ostatních herních karet, položí je lícem dolů a nahoru položí kartu **Fistful**. Následně otočí celý balíček rozšiřujících karet **lícem nahoru** (takže karta **Fistful** je vespuďu) a položí jej vedle sebe.

Počínaje **druhým kolem** sejme šerif na počátku svého tahu horní kartu z balíčku rozšiřujících karet, přečte nahlas její text a umístí ji doprostřed stolu. Efekt této karty platí po celou dobu trvání kola – do doby, než je na začátku dalšího kola překryta další rozšiřující kartou.

„Na počátku svého tahu“ znamená, že efekt karty začíná platit **před jakoukoli jinou akcí**.

Poslední karta v balíčku **Fistful** účinkuje až do konce hry.

Můžete použít dohromady obě rozšíření – **High Noon** a **Fistful**.

Šerif dá stranou karty z rozšíření **High Noon** a **Fistful**, zamíchá ostatní herní karty dohromady lícem dolů, náhodně vytáhne dvanáct z nich (více, pokud chcete hrát delší hru). Pak náhodně vybere jednu z odložených karet rozšíření a položí ji **na vršek** balíčku. Nakonec balíček obrátí **lícem nahoru** a položí jej vedle sebe.

Albi

Distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13
186 00 Praha 8

www.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:
ALBI, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina

www.albi.sk



Výrobce:
daVinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8
06073 Corciano PG - Italy
Copyright © 2008 daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgiochi.com