



# BANG!

Emiliano Sciarra

Hra pro 4–7 hráčů ve věku od 10 let

**Bang!** je hra – střílecký souboj – ve stylu Spaghetti Western, se skupinou Zločinců a Šerifem, který je jejich primárním cílem. Zástupci pomáhají inkognito Šerifovi, ale je zde také Odpadlík, který jde za svým cílem! Ve hře **Bang!** zastává každý hráč jednu z těchto rolí, představuje známou postavu inspirovanou Divokým Západem.

## Obsah

- 103 karet tří různých typů (rozeznávané podle rubu):
  - 7 karet rolí: 1 Šerif, 2 Zástupci, 3 Zločinci, 1 Odpadlík
  - 16 karet postav, které mají na rubu střelu
  - 80 hracích karet
- 7 celkových karet pro začátečníky
- tyto pravidla

## Cíl hry

Každý hráč má svůj vlastní cíl:

*Šerif* musí eliminovat všechny Zločince a Odpadlíka, aby ochránil právo a pořádek

*Zločinci* by rádi šerifa usmrtili, ale nemají žádné zábrany aby se pro získání odměny ničili navzájem!

*Zástupce* pomáhají a ochraňují šerifa, a sdílejí stejný cíl, a to za každou cenu!

*Odpadlík* chce být novým šerifem. Jeho cílem je být poslední postavou ve hře.

## Příprava

Vezměte tolik karet rolí, kolik je hráčů, rozdělených následovně:

4 hráči:	1 Šerif, 1 Odpadlík, 2 Zločinci
5 hráčů:	1 Šerif, 1 Odpadlík, 2 Zločinci, 1 Zástupce
6 hráčů:	1 Šerif, 1 Odpadlík, 3 Zločinci, 1 Zástupce
7 hráčů:	1 Šerif, 1 Odpadlík, 3 Zločinci, 2 Zástupci

Zamíchejte karty a před každého hráče jednu položte lícem dolů. Všichni hráči se na svou roli podívají, ale ponechají ji v tajnosti.

Zamíchá se 16 karet postav a každému hráči se dá jedna. Každý hráč nyní oznámí jméno své postavy a ozřejmí své schopnosti. Dále si vezme další kartu ze zbývajících postav, položí ji lícem dolů, aby byly vidět náboje na rubu, a částečně ji přikryje tak, aby bylo odkryto právě tolik nábojů, kolik je na kartě postavy. Během hry budou náboje zakrývány, aby vyjádřily míru zranění postavy.

Šerif hraje hru **s jednou nábojnicí navíc**. Pokud jeho karta postavy ukazuje tři nábojnice, pro všechny akce je uvažován se čtyřmi, v případě čtyř nábojnic na kartě hraje s pěti.

Zbývajících karty rolí a postav se umístí nazpět do krabičky. Zamíchejte 80 hracích karet, a každému hráči se dá lícem dolů tolik karet, kolik má nábojů na své kartě postavy. Zbývajících karty se umístí lícem dolů doprostřed stolu, jako balíček pro brání. Pro odkládání karet se nechá prostor a každému hráči se dá sumární karta.

**Poznámka:** ve vaší úplně první hře můžete hrát zjednodušenou verzi hry, kdy před zahájením se oddělí všech 13 speciálních karet (ty se symbolem knihy).

## Postavy

Každá postava Dálného Západu má nějaké zvláštní schopnosti, které ji dělají výjimečným. Počet nábojů u obrázku postavy představuje počet životů, tj. kolikrát může být zraněna před opuštěním hry.

Navíc tento počet představuje maximální počet karet, které může mít hráč v ruce **na konci** svého kola.

**Příklad.** *Jessee Jones má body života: může být čtyřikrát zraněn, než opustí hru. Navíc hráč, který ho hraje, může mít na konci svého kola až čtyři karty v ruce. Avšak na obrázku Jessee právě ztratil jeden život, jak představuje karta odkrývající náboje. Ještě tři zranění navíc, a bude ven ze hry! Navíc tento hráč může mít na konci svého kola již pouze tři karty v ruce.*



**Poznámka:** Jak již bylo řečeno, každý hráč představuje postavu. Tyto dva termíny jsou rovnocenné pro účely těchto pravidel.

Hra se hraje na kola ve směru hodinových ručiček. Začíná Šerif. Kolo každého hráče se dělí na 3 fáze:

1. Braní dvou karet z balíčku
2. Odehrání jakéhokoliv počtu karet
3. Stornování přebývajících karet

#### 1. Fáze braní

Hráč si vezme dvě horní karty z balíčku. Jakmile je balíček prázdný, vytvoří se nový zamícháním odehraných karet.

#### 2. Odehrání jakéhokoliv počtu karet

Hráč může odehrát karty pro svou výhodu nebo proti spoluhráčům aby se pokusil je zneškodnit. Hráč není povinen v této fázi nějakou odehrát. Může odehrát jakýkoliv počet, jsou pouze dvě omezení:

- za kolo může odehrát **pouze jedinou** kartu BANG!
- žádný hráč nesmí mít před sebou dvě identické karty

Pokud chcete zahrát nějakou kartu, pouze sledujte symboly na ní uvedené, tyto symboly jsou vysvětleny později detailně. Karty lze normálně zahrát pouze ve vašem kole (s výjimkou Píva a Missed!).

Normálně má karta efekt, který je okamžitě proveden, a pak je odhozena na hromádku zahranych karet. Avšak karty s modrými okraji, jako je například zbraň na obrázku, mají dlouhotrvající efekt. Ponechávají se na stole a pokládají se před hráče lícem nahoru. Efekt těchto karet trvá do doby, než jsou nějakým způsobem odstraněny (např. zahráním Cat Balou), nebo pokud nastanou speciální podmínky (např. v případě Jail nebo Dynamite).



#### 3. Stornování přebývajících karet

Jakmile je druhá fáze skončena (hráč nechce nebo nemůže zahrát již žádnou další kartu), hráč musí stornovat z ruky všechny karty, které překračují limit velikosti ruky. Určitě si pamatujete, že **limit počtu karet v ruce hráče na konci kola**, je roven počtu nábojů odkrytých na kartě ležící pod kartou postavy. Pak je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

## Odstranění postavy

Když postava ztratí svůj poslední život, je zrušena a hra pro ni končí, pokud okamžitě nezahraje kartu Pivo (viz dále). Jakmile hráč hru ukončí, ukáže kartu své role a odhodí všechny karty, které má v ruce a které jsou před ním.

## Tresty a odměny

- Pokud Šerif odstraní Zástupce, musí odhodit všechny karty, které má v ruce a které ležely před ním
- Každý hráč, který odstraní Zločince (i když tento hráč je sám Zločinec!) si musí táhnout odměnu 3 karty z balíčku.

## Konec hry

Hra končí, pokud nastane jedna z následujících podmínek:

- a) Šerif je zabit. Pokud je Odpadlík **jedinou** postavou ve hře, vyhrává. Jinak vyhrávají zločinci
- b) Všichni Zločinci a Odpadlík jsou zabití. Vyhrává Šerif a jeho zástupci.

**Poznámka:** pokud jsou všichni Zločinci ven ze hry, ale stále je ve hře Odpadlík, hra pokračuje. Odpadlík nyní musí čelit Šerifovi a jeho zástupcům.

## Nová hra

Pokud hrajete za sebou víc her v řadě, hráči kteří zůstanou „živí“ na konci hry si mohou ponechat své postavy (ale ne karty v ruce a na stole!) také pro další hru. Hráči, kteří byli zabití si musí postavy tahat náhodně.

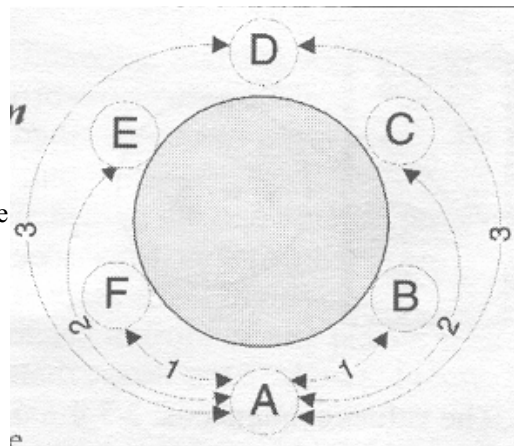
Pokud chcete dát každému hráči možnost hrát Šerifa, můžete se před začátkem hry rozhodnout o rozdělení této role mezi hráče, a náhodně přidělovat pouze zbývající.

Nyní již znáte pravidla, pojďme se detailně podívat na některé karty.

## Karty

### Úvod: vzdálenost mezi hráči

Vzdálenost mezi dvěma hráči je minimum počtu míst mezi nimi počítáno buď ve směru, nebo proti směru hodinových ručiček (viz obrázek). Vzdálenost je velmi důležitá, neboť normálně může hráč působit (na hráče nebo jeho karty) pouze **ve vzdálenosti 1**. Pokud je hráč mimo hru, není s ním již počítáno při vyhodnocování vzdálenosti. Může se stát, že některý hráč bude po eliminaci blíže.



Dvě karty mění vzdálenost mezi hráči:



**Mustang:** Ostatní hráči vidí hráče který má ve hře Mustanga ve vzdálenosti o jednu větší. Ostatní hráče však vidí v obvyklé vzdálenosti. Pokud by na obrázku zahrál hráč A Mustanga, B a F by ho viděli ve vzdálenosti 2, C a E ve vzdálenosti 3, a D ve vzdálenosti 4, zatímco A by viděl všechny hráče v obvyklé vzdálenosti.



**Appaloosa:** hráč, který zahrál tuto kartu vidí ostatní hráče ve vzdálenosti sníženou o jedna. Ale všichni ostatní ho opět vidí v obvyklé vzdálenosti. Vzdálenost menší než 1 se považuje také za 1. Pokud se opět podíváme na obrázek, tak zahrál-li A Appaloosu, uvidí hráče B a F ve vzdálenosti 1, C a E také ve vzdálenosti 1, a hráče D na vzdálenost 2, zatímco všichni hráči vidí A v obvyklé vzdálenosti.

## Zbraně

Na začátku hry může každý hráč zasáhnout pouze cíl na vzdálenost 1, tj. hráče sedící od něho nalevo nebo napravo (předpokládá se, že každý hráč má k dispozici revolver Colt 45, ačkoliv toto není představováno žádnou kartou).

Aby mohl zasáhnout cíl na vzdálenost větší než 1, musí zahrát kartu „zbraň“. Tyto karty se poznají podle svého modrého okraje, černobílé kresby a číslem (viz obrázek), které představuje maximálně dosažitelnou vzdálenost. Takováto zbraň nahrazuje Colt 45, dokud není nějakým způsobem karta odstraněna (např. Odehráním karty Panic!). Ve hře můžete mít každý hráč současně pouze **jednu** zbraň. Pokud chcete zahrát kartu s novou zbraní a již nějakou máte, jednoduše ji nahradíte a starou zbraň odhodíte na hromádku použitých karet. Nezapomeňte, že nemáte-li žádnou kartu zbraně ve hře, předpokládá se, že jste stejně držitelem Coltu 45.



## Karty BANG! a Missed!



Karty BANG! jsou hlavním prostředkem pro redukci soupeřových životů. Pokud chcete zahrát kartu BANG!, aby jste zasáhli jednoho hráče a tím mu zmenšit počet životů o jeden, musíte ověřit, že: **a)** v jaké vzdálenosti hráč je, a **b)** máte-li zbraň schopnou na tuto vzdálenost střílet.

**Příklad 1.** Uvažujme opět rozesazení hráčů z obrázku. Předpokládejme, že hráč A chce vystřelit na hráče C, tj. Hráč A chce zahrát kartu BANG! proti C. Obvykle by byl C ve vzdálenosti 2, proto A potřebuje zbraň na tuto vzdálenost – může to být Schofield, Remington, Rev. Carabine nebo Winchester, nikoliv však Volcanic nebo Colt 45. Jestliže by hráč A měl ve hře Appaloosu, byl by schopen vidět C na vzdálenost 1, a tedy by mohl ke střelení na něho použít jakoukoliv zbraň. Jestliže by však měl C ve hře Mustanga, pak se obě karty kombinují a A vidí C opět ve vzdálenosti 2.

**Příklad 2.** Jestliže by D měl ve hře Mustanga, A by ho viděl na vzdálenost 4. Aby na něho mohl vystřelit, musel by použít zbraň s dosahem 4.

Hráč, který je zasažený kartou BANG!, může okamžitě zahrát – i když je to mimo jeho kolo – kartu Missed!, aby zrušil tuto střelu. Pokud to neudělá, ztrácí jeden život (tuto ztrátu musí označit přikrytím dalšího náboje svou postavou). Pokud nemá již žádný náboj, tj. Ztrácí poslední život, je ven ze hry, pokud okamžitě nezahráje kartu Pivo (viz další odstavec). Hráči mohou zrušit pouze střely směřující na ně. Karta BANG! Se odhazuje v každém případě, i když byla zrušena.



## Pivo - Beer



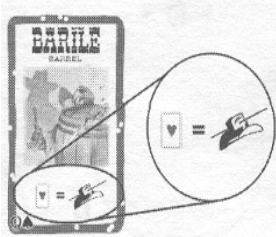
Tato karta umožňuje hráči znovu získat jeden život – posune si kartu postavy, aby byl vidět o jeden náboj navíc. Hráč nemůže získat více životů, než je jeho původní počet! Karta Pivo se nemůže používat na pomoc jiným hráčům. Karta může být odehrána dvěma způsoby:

- jako obvykle, během vašeho kola
- mimo vaše kolo, ale pouze dostanete-li zásah, který je smrtelný (tj. Střela vám bere poslední život), nikoliv v případě, kdy jste pouze zasaženi.

**Příklad.** Hráč A, který má dva životy, utrpí 3 zásahy Dynamitem. Jestliže odehraje dvě karty Pivo, zůstane naživu s jedním životem (2-3+2), zatímco by byl ze hry odehráním pouze jedné karty Pivo přidávající jeden život. Byl by na nule!

**Poznámka:** Karty Pivo **nemají žádný efekt**, jestliže zbývají ve hře pouze **dva hráči**.

## Braní



Některé karty mají na sobě vedle symbolu představujícího jejich efekt také kartu. Hráč, který hraje tuto kartu, si proto musí „brát“: vezme horní kartu z balíčku a odhodí ji na hromádku odložených karet, a vyhodnotí, jestliže má v dolním rohu patřičný symbol (a hodnotu), které je požadován odehrávanou kartou. Jinak se nic nestane: smůla! Pokud je určen také interval, hráč si musí vytáhnout kartu, která má také hodnotu v tomto intervalu (včetně zobrazených karet), aby uspěl.

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

**Příklad.** C je stal terčem karty BANG! Od hráče A. C má ve hře kartu Barrel. To mu umožňuje táhnout kartu, aby mohl zrušit kartu BANG!, pokud si vytáhne kartu se srdcem.

Proto si C táhne horní kartu z balíčku a dá ji na odkládací hromádku. Je to srdcová čtyřka. Proto je účinek Barrelu úspěšně spuštěn a C ruší BANG! Pokud by tažená karta měla jiný symbol, Barrel by neměl žádný efekt, ale C by se stále mohl pokusit zrušit BANG! odehráním karty Missed!

## Symbyly na kartách

Každá karta ukazuje jeden nebo více symbolů, které určují její účinek (účinky).



Missed! (viz odstavec BANG! a Missed!)



BANG! (viz odstavec BANG! a Missed!)



Získání jednoho života. Tento efekt platí pouze pro hráče zahrávajícího tuto kartu, pokud není řečeno jinak.



Braní karty. Pokud je specifikován „některý hráč“ (viz příslušný symbol), pak si berete **náhodnou** kartu z jeho ruky, nebo si můžete **vybrat** jednu z těch, které má před sebou. Pokud není nic jiného určeno, berete si horní kartu z balíčku. V každém případě jsou tažené karty přidávány do ruky.



Vynucení stornování karty. Můžete donutit vybraného hráče ke stornování **náhodné** karty z jeho ruky, nebo si můžete **vybrat** a zrušit jednu kartu z těch, co má před sebou.



Určuje, že daný efekt lze použít na jakéhokoliv vybraného hráče, nezávisle na vzdálenosti.



Určuje, že efekt se vztahuje na všechny **ostatní** hráče, tj. s výjimkou toho kdo kartu zahrál – nezávisle na vzdálenosti.



Určuje, že tento efekt lze uplatnit na kteréhokoliv vybraného hráče, ovšem v dosažitelné vzdálenosti.



Určuje, že efekt lze použít na jakéhokoliv hráče ve vzdálenosti 1. Mustang a Appaloosa mohou tuto vzdálenost změnit, ale toto se nebere v úvahu zbraní ve hře.



Hráč s touto kartou vidí všechny ostatní hráče na vzdálenost sníženou o 1 (viz Appaloosa).



Hráče, který má tuto kartu ve hře, vidí všichni ostatní hráči ve vzdálenosti zvětšené o 1 (viz Mustang).



#### **Příklady.**

**Panic!** Symboly určují: „Ber si kartu“ od „hráče na vzdálenost 1“.

**Saloon.** Symboly určují: „Obnovení jednoho života“, a toto platí pro „všechny ostatní hráče“, a na následujícím řádku: „hráči hrající tuto kartu se obnovuje jeden život“. Celkový účinek je ten, že všem hráčům se obnoví jeden život.

**Gatling.** Symboly určují: „BANG!“ na „všechny ostatní hráče“.

**Poznámka:** i když Gatling střelí BANG! Na všechny ostatní hráče, nepovažuje se to za kartu BANG!



#### **Speciální karty**

Šest typů karet, všechny se symbolem knihy, má mimořádné účinky.



**Dynamit:** hráč, který zahrál tuto kartu si ji dá před sebe na celé kolo. Jakmile začne své další kolo (má již Dynamit ve hře), musí si před fází 1 („ber si dvě karty“) táhnout kartu. Je-li vytažená karta mezi dvojkou a devítkou pikovou, Dynamit vybuchuje (odhazuje se na hromádku), a hráč ztrácí okamžitě 3 životy. V opačném případě je Dynamit předán hráči po levé straně, který provede stejný postup ve svém kole. Hráči si předávají Dynamit dokola dokud nevybuchne (s účinkem popsáním výše) nebo dokud není odstraněn karty Panic! Nebo Cat Balou. Pokud je Dynamit ve hře spolu s kartou Jail, toto se vyhodnocuje nejdříve. Jestliže hráč opustí hru následkem této karty, není to považováno jako vyvolání některým hráčem.



**Duel:** hráč, který zahraje tuto kartu, vyzývá jiného hráče k souboji dívaje se mu přímo do očí. Tento hráč může odehrát kartu BANG!, a tak dále. První hráč, který toho nebude schopen, ztrácí jeden život, a souboj končí. Poznámka: během souboje nemůžete použít Barrel nebo zahrát kartu Missed!, a karta Duel není považována za kartu BANG!



**Všeobecný obchod:** pokud se toto zahraje, otečte z balíčku tolik karet, kolik je hráčů ještě ve hře. Počínaje hráčem, který kartu zahrál, a dále ve směru hodinových ručiček, si každý hráč vybere jednu z těchto karet a dá si ji do své ruky.

**Indians!** každý hráč kromě toho, který ji zahrál, může odehrát kartu BANG!, nebo ztrácí jeden život. V tomto případě nemají účinek Missed! ani Barrel.



**Jail:** tato karta se položí před kteréhokoliv hráče, který je tímto uvězněn. Uvězněný hráč si musí táhnout kartu na začátku svého kola. Pokud si vytáhne srdce, utíká z vězení a stornuje kartu Jail, a normálně pokračuje. V opačném případě stornuje kartu Jail, a přeskočí fázi 1 a 2 svého kola. Jednoduše tedy pouze stornuje přebývajících karty. Zůstává však možným cílem pro karty BANG! A stále může zahrát Missed! a Pivo mimo své kolo. Kartu Jail není možno zahrát na Šerifa.



**Volcanic:** hráč, který má ve hře tuto kartu, může během svého kola odehrát libovolný počet karet BANG! Tyto karty mohou směřovat na stejné nebo různé cíle, ale jsou omezeny na vzdálenost 1 (je to určeno číslem na kartě).

## Postavy

**Bart Cassidy** (4 životy): pokaždé, když ztratí život, okamžitě si bere kartu z balíčku

**Black Jack** (4 životy): během fáze 1 svého kola musí ukázat druhou kartu, kterou si vzal. Pokud jsou to srdce nebo káry, táhne si ještě jednu kartu navíc (lícem dolů).

**Calamity Jones** (4 životy): může použít kartu BANG! Jako kartu Missed! A naopak. Pokud zahraje kartu Missed! Jako BANG!, nesmí zahrát jinou kartu BANG! (pokud nemá ve hře Volcanic).

**El Gringo** (3 životy): pokaždé, když ztratí život díky některému hráči, táhne si náhodně kartu z jeho ruky (za jeden život jednu kartu). Pokud tento hráč již žádnou kartu nemá je to špatné! Povšimněte si, že zranění Dynamitem nejsou zapříčiněny žádným hráčem.

**Jessee Jones** (4 životy): během fáze 1 svého kola může si první kartu vzít z balíčku, nebo z ruky kteréhokoliv z ostatních hráčů. Pak si táhne druhou kartu z balíčku.

**Jourdonnais** (4 životy): považuje se, že má ve hře kartu Barrel, tj je-li cílem karty BANG! Může si táhnout kartu a je-li to srdce pak uhnul. Další skutečná karta Barrel navíc k fiktivní ve hře mu dává možnost pokusit se dvakrát zrušit střelu bez zahrání karty Missed!

**Kit Carlson** (4 životy): během fáze 1 svého kola si prohlédne 3 horní karty z balíčku. Vybere si dvě, třetí vrátí nazpět na balíček lícem dolů.

**Lucky Duke** (4 životy): pokaždé, když si musí táhnout, vezme si karty dvě a rozhodne se, kterému výsledku dává přednost. Potom obě odhazuje na hromádku.

**Paul Regret** (3 životy): považuje se, že má ve hře kartu Mustang. Ostatní hráči o vidí na vzdálenost zvětšenou o 1. Další karta ve hře mu k fiktivní 1 přidává další.

**Pedro Ramirez** (4 životy): během fáze 1 svého kola si jako první kartu může vzít horní z odkládací hromádky místo balíčku. Druhou si potom bere jako obvykle z balíčku.

**Rose Doolan** (4 životy): je považována, že má ve hře kartu Appaloosa – ostatní hráče vidí ve vzdálenosti zmenšené o 1. Další karta Appaloosa ve hře se přidává k fiktivní.

**Sid Ketchum** (4 životy): v kteroukoliv dobu může stornovat dvě karty z ruky, aby získal jeden život. Pokud to chce a je toho schopen, může tuto vlastnost použít vícekrát než jednou v řadě. Ale nezapomeňte, že nemůžete mít více životů, než je počáteční stav.

**Slab the Killer** (4 životy): hráči, kteří chtějí zrušit jeho BANG! Potřebují zahrát dvě karty Missed! Pokud je úspěšně aktivován efekt Barrel, je náhradou pouze za jednu z nich.

**Suzy Lafayette** (4 životy): jakmile nemá žádnou kartu v ruce, táhne si jednu z balíčku.

**Vulture Sam** (4 životy): kdykoliv jde některý hráč ven ze hry, Sam bere všechny karty, které tento hráč měl v ruce a ve hře.

**Willy the Kid** (4 životy): během svého kola může zahrát jakýkoliv počet karet BANG!