

# BANG! - pravidla

Hra pro 4-7 hráčů od 10ti let.

## OBSAHUJE

103 karet tří typů (lišící se rubem):

- 7 karet rolí (šerif, renegád, 2 pomocníci, 3 zločinci)
- 16 karet postav s kulkami na zadní straně
- 80 herních karet
- 7 přehledů pravidel

## POSTAVY A CÍL HRY

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

Šerif (Sheriff): musí zabít všechny zločince a renegáda

Zločinci (Outlaws): musí zabít šerifa dříve než on je

Pomocníci (Deputies): pomáhají šerifovi a vyhrají, jen vyhraje-li on

Renegád (Renegade): chce se stát novým šerifem, musí zabít šerifa jako posledního a zůstat jako poslední hráč ve hře.

## PŘÍPRAVA

Počet použitých karet rolí ve hře závisí na počtu hráčů:

- 4 hráči: šerif, renegád, 2 zločinci
- 5 hráčů: šerif, renegád, 2 zločinci, 1 pomocník
- 6 hráčů: šerif, renegád, 3 zločinci, 1 pomocník
- 7 hráčů: šerif, renegád, 3 zločinci, 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. 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 kulky na zadní straně karty. Částečně ji zakryje svou kartou postavy, aby bylo vidět tolik kulek, kolik je znázorněno u obrázku jeho postavy. V průběhu hry bude množství takto nezakrytých kulek znázorňovat počet životů postavy.

Šerif začíná hru s jednou kulkou navíc: má-li na kartě postavy uvedeny 3 kulky, bude mít na spodní kartě nezakryté 4.

Zbylé karty rolí a postav nebudete pro hru potřebovat.

Všechny hrací karty zamíchejte a na začátku hry rozdejte každému hráči tolik karet, kolik má znázorněno kulek na kartě své postavy (šerifova „kulka navíc“ nemá v tomto případě vliv).

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

## 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 a ani si ji jakkoli změnit. U každé schopnosti

je uvedeno, kdy ji lze využít a žádná ze schopností hráče nenutí, aby ji použil vždy, kdy k tomu je příležitost. Přehled schopností nalezneš v kapitole Postavy na konci pravidel. (Schopnosti postav jsou vždy nadřazené pravidlům zde napsaným a navzájem se nijak nevylučují)

Počet nezakrytých kulek na spodní kartě znázorňuje počet zranění nutných k eliminaci postavy a také nejvyšší počet karet, které může hráč této postavy mít na konci svého kola (viz třetí fáze kola).

Poznámka: pro potřeby pravidel Bangu se nerozlišuje mezi hráčem, postavou a rolí. Jsou to výrazy mezi sebou naprosto záměnné.

## **VLASTNÍ HRA**

Hru začíná šerif a hra pokračuje neustále po směru hodinových ručiček. Kolo každého hráče je rozděleno do následujících 3 fází:

1. Líznutí 2 karet
2. Zahrání herních karet
3. Odhození přebývajících karet

1. Líznutí 2 karet

Hráč si z lízacího balíku lízne 2 karty. Dojdou-li karty v balíku, zamíchá se odhazovací balíček a vytvoří se tak nový.

2. Zahrání herních karet

Hráč může zahrát kolik chce karet ku svému prospěchu nebo proti jiným hráčům, pouze s následujícími dvěma omezeními:

- lze zahrát pouze jednu kartu *BANG!* za kolo
- před nikým nemohou v jednu chvíli ležet dvě modré karty stejného jména

Efekt zahrání karty určují symboly, které jsou na kartě znázorněné. Tyto symboly jsou podrobněji popsány v odstavci Symboly na kartách a na kartách přehledů pravidel. Běžně lze karty zahrávat pouze během vlastního tahu (s výjimkou karet *Beer* a *Missed!*) a po vyzvání efektu karty nějakého jiného hráče. U většiny karet se vyřeší jejich efekt, po čemž jsou karty odhozeny. Pouze karty s modrým okrajem mají dlouhodobé efekty a zůstávají ležet na stole před hráčem.

Tyto karty mají efekt dokud nejsou nějakým způsobem odstraněny ze hry (např. zahráním karty *Cat Balou* (původně *Mistress*)) nebo splněním speciální podmínky (např. *Dynamite*).

Poznámka: Je nutné rozlišovat mezi názvy karet a jejich efekty. Tudiž například karta *BANG!* má efekt *BANG!* (výstřel na jiného hráče). Karta *Gatling* má efekt *BANG!* na všechny hráče, ale jelikož to není karta *BANG!*, můžete ji zahrát několikrát za kolo a po ní třeba i další kartu *BANG!*.

3. Odhození přebývajících karet

Poté co hráč již nechce nebo nemůže zahrávat další karty, nastává fáze 3 jeho kola a po ní následuje hráč po směru hodinových ručiček. Hráč musí odhodit přebytečné karty, aby mu na konci kola zbývalo pouze tolik karet, kolik je jeho aktuální počet životů (nezakrytých kulek na spodní kartě).

## **Zabití postavy**

Ztratí-li postava poslední život, je mrtvá a hra pro jejího hráče končí, nezahraje-li ihned kartu *Beer*. Umře-li postava, hráč otočí svou kartu role a vyhodí všechny karty, které mu zbyly v ruce a ve hře před ním do odhazovacího balíčku.

Poznámka: V tomto případě lze zahrát pouze kartu *Beer*, nikoli však *Saloon*.

## Tresty a Odměny

Zabije-li Šerif Pomocníka, musí Šerif odhodit všechny karty ze své ruky a ve hře před sebou.

Kdokoli, kdo zabije Zločince (i kdyby zabíjející hráč byl sám Zločinec), si jako odměnu lízne 3 karty z balíčku.

## KONEC HRY

Hra končí, nastane-li jedna z následujících podmínek:

- a) Šerif je zabit. Renegád je vítěz, je-li jediným přeživším hráčem. Jinak vyhrávají Zločinci.
- b) Všichni Zločinci a Renegád jsou zabiti. Vyhrává Šerif a Pomocníci.

Poznámka: Hra pokračuje, jsou-li všichni Zločinci zabiti, ale Renegád je stále ve hře (Renegád se musí nyní sám postavit Šerifovi a všem jeho žijícím Pomocníkům).

## Nová hra

Hrajete-li více jak jednu hru v řadě, přeživší hráči se na konci hry mohou dohodnout, že si ponechají své postavy (nikoli však karty v ruce nebo ve hře!) pro následující hru; během hry eliminovaní hráči si musí vylosovat novou náhodně.

Chcete-li, aby si každý hráč vyzkoušel hrát za 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.

## KARTY

### Vzdálenost mezi hráči

Vzdálenost mezi dvěma hráči je minimum počtu míst mezi nimi, počítaje po směru nebo proti směru hodinových ručiček (podívej se na diagram vpravo). vzdálenost je dost důležitá, jelikož běžně hráč dostřelí pouze na hráče na vzdálenost 1.

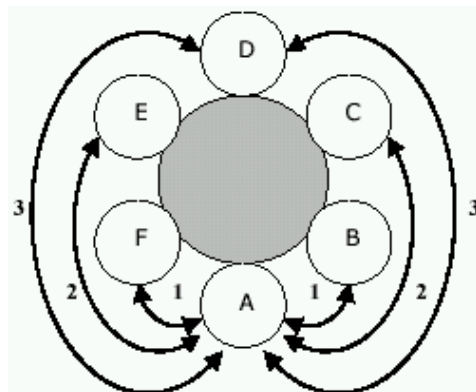
Byl-li hráč zabit, nezapočítává se již více jeho místo do vzdálenosti mezi hráči. Takto se v průběhu hry vzdálenost mezi hráči zmenšuje.

Dvě karty upravují vzdálenost mezi hráči:

**Mustang** (Horse): hráč, který má ve hře kartu *Mustang*, je viděn ostatními hráči na vzdálenost o 1 vyšší. On však 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 *Mustanga* ve hře neměl.

**Appaloosa**: hráč, který má ve hře kartu *Appaloosa*, vidí ostatní hráče na vzdálenost o 1 menší. Ostatní hráči ho však stále vidí na normální vzdálenost. Vzdálenosti menší než 1 se počítají jako 1. Podívej se opět na přiložený diagram. Hráč A právě vyložil kartu *Appaloosa*, uvidí tedy B a F na vzdálenost 1, C a E také na vzdálenost 1, D na vzdálenost 2 a ostatní hráči ho uvidí na běžnou vzdálenost.



## **Zbraně**

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

Chtějí-li hráči střílet na větší vzdálenost, potřebují mít ve hře nějakou zbraň. Karty zbraní mají modrý okraj, černobílou ilustraci zbraně a číslo v hledáčku, které znázorňuje maximální dosažitelnou vzdálenost. Zbraň ve hře nahrazuje Colt 45, dokud její karta není nějakým způsobem odstraněna (např. zahráním karty *Panic!* nebo *Cat Balou*). Hráč může mít ve hře pouze jednu kartu zbraně najednou: chce-li zahrát další zbraň, musí dříve vyloženou odhodit. Nezapomeňte, že ačkoli kdokoli nemá žádnou zbraň ve hře, postava stále třímá Colt 45.

## **BANG! a Missed!**

Karty *BANG!* jsou základním prostředkem na střelbu a zabíjení ostatních hráčů. Chceš-li zahrát kartu *BANG!* pro výstřel na jiného hráče, musíš si ověřit:

- a) jaká je vzdálenost mezi tebou a tvým terčem a
- b) jsi-li schopen svou aktuální zbraní na tuto vzdálenost vystřelit

Příklad 1: Nakoukni do 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 střílející na tuto vzdálenost: nejspíše *Schofield*, *Remington*, *Rev. Carabine* nebo *Winchester*, ale nikoli *Volcanic* nebo Colt 45. Pokud by A měl ve hře *Appaloosa*, viděl by C na vzdálenost 1, takže by mohl použít libovolnou zbraň pro vystřelení; ale pokud C by měl *Mustanga* ve hře, tyto dvě karty (*Mustang* a *Appaloosa*) by se složily a A by stále viděl C na vzdálenost 2.

Příklad 2: 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 kartou *BANG!* (ten, na kterého byla karta zahrána) může okamžitě zahrát kartu *Missed!*, aby výstřel zrušil. Nezahraje-li *Missed!*, ztrácí jeden život (změnu musí zaznamenat posunutím karty své postavy, aby zakryl o jednu kulku navíc na spodní kartě). Má-li zakryty všechny kulky (tzn. ztrácí právě poslední život), hra pro něj končí, nezahraje-li okamžitě kartu *Beer* (viz následující odstavec).

Poznámka: hráči mohou rušit pouze výstřely namířené proti nim a karta *BANG!* je vždy odhozena, ačkoli byl výstřel zrušen.

## **Beer**

Tato karta vyléčí hráči jeden život (posuňte kartu postavy, aby bylo vidět o kulku více). Hráči nemohou získat větší počet životů, než je jejich počáteční hodnota! Karta *Beer* nemůže být použita k vyléčení jiného hráče. Karta *Beer* nemá žádný efekt, zbývají-li ve hře již pouze 2 hráči.

Kartu *Beer* lze zahrát dvěma způsoby:

- během vlastního kola;
- v cizím kole, ale pouze v případě smrtelného zásahu (tzn. zásah vzal poslední život).

Poznámka: karty *Beer* nemají efekt, jsou-li ve hře již pouze 2 hráči.

Příklad: Hráč, kterému zbývají 2 životy, dostane 3 zranění od *Dynamitu*: zahraje-li 2 karty *Beer*, zůstane stále naživu se zbývajícím 1 životem (2-3+2), zatímco kdyby zahrál pouze jedno *Beer*, hra by pro něj skončila smrtí, jelikož by mu nezbyl ani ten 1 život.

## **Líznutí (Draw!)**

Některé karty mají na sobě karetní symbol a vedle něj znak, ukazující efekt této karty. Hráč, který zahraje tuto kartu, musí nejdříve „Líznout!“, tj. otočit vrchní kartu balíčku, odhodit ji a pakliže znak na otočené kartě v pravém dolním rohu bude odpovídat barvě (popřípadě ještě hodnotě), bude mít původní karta efekt. V opačném případě se nic nestane: hráč neměl štěstí! Je-li na kartě uvedeno rozmezí hodnot, poté hráč musí otočit takovou 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 *Barrel*, který mu dává možnost se ráne (kartě *BANG!* vyhnout), kdykoli 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 *Missed!*, což nejspíše také udělá.

## **Symbyly na kartách**

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

Missed! – Missed! (viz odstavec *BANG!* a *Missed!*)

*BANG!* – *BANG!* (viz odstavec *BANG!* a *Missed!*)

Regain one life point – pouze hráč, zahrávající tuto kartu si vyléčí život, není-li uvedeno symbolem jinak.

Draw a card – 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.

Discard a card – tebou (a symbolem) určený hráč musí odhodit náhodně kartu z ruky nebo můžeš odhodit libovolnou kartu, ležící před ním.

Any player – toto určuje, že lze použít efekt této karty na libovolného hráče bez ohledu na jeho vzdálenost.

All other players – určuje, že efekt karty platí na všechny ostatní hráče, bez ohledu na vzdálenost a vyjma hráče, který kartu zahrál.

Any one player at a reachable distance – toto určuje, že efekt může být použit na libovolného vybraného hráče, který je však v dosažitelné vzdálenosti.

Any other player at a distance of 1 – určuje, že tento efekt lze použít na libovolného hráče na vzdálenost 1. Pro tento výpočet vzdálenosti je nutné počítat s *Mustangem* a *Appaloosa*, nikoli však zbraněmi ve hře.

Your distance from other players is increased by 1 – viz *Mustang*

All other players distance is decreased by 1 – viz *Appaloosa*

Příklady:

Symbyly na kartě *Panic!* říkají: „Lízni si kartu“ od „hráče na vzdálenost 1“. Lze si tuto kartu tedy líznout náhodně z ruky onoho hráče nebo si vzít kartu s modrým okrajem, která leží před ním.

*Saloon*: Symbyly říkají: „Vyléč si život“, a platí to pro „Všechny ostatní hráče“, a na následující řádce: „[hráč zahrávající tuto kartu] vyléč si život“. Celkový efekt této karty je ten, že si všichni hráči ve hře vyléčí jeden život.

## **Speciální karty**

Šest karet, majících na sobě symbol knížky, mají složitější efekty.

**Dynamite:** Hráč, který zahraje tuto kartu, ji položí před sebe: *Dynamite* zůstane před ním ležet celé kolo. Na začátku svého následujícího kola (má-li *Dynamite* stále ve hře), si před svou fází 1 musí „Líznout!“ (otočit a odhodit vrchní kartu balíčku): otočí-li kartu mezi 2 až 9 listů, *Dynamite* exploduje, odhodí se a hráč ztrácí 3 životy. V opačném případě pošle *Dynamite* hráči po levici, který musí ten samý test provést na začátku svého kola. Hráči si takto předávají *Dynamite* okolo dokud neexploduje (s efektem výše popsáním) nebo je odhozen pomocí karet *Cat Balou* nebo *Panic!* Je-li *Dynamite* u hráče společně s kartou *Jail*, probíhá test v pořadí položení těchto karet před hráče. Pokud by byl hráč zabit kartou *Dynamite*, jeho zabití není uvažováno jako zabití jiným hráče (pro pravidla Trestů a Odměn a schopnosti postav).

**Duel:** Hráč zahrávající tuto kartu vyzývá jiného hráče zíraje mu do očí. Vyzvaný hráč musí odhodit kartu *BANG!* Odhodí-li, hráč, který zahrál *Duel* musí odhodit *BANG!* a tak dále: první hráč, který *BANG!* neodhodí (buď nechce nebo nemůže), ztrácí jeden život a duel končí.

Poznámka: nelze zahrát karty *Missed!* během duelu, *Duel* není karta *BANG!*

**General store:** Po zahrání se otočí tolik vrchních karet balíčku, kolik je hrajících (živých) hráčů. Počínaje hráčem, co zahrál tuto kartu, se postupuje po směru hodinových ručiček a každý hráč si vybere jednu z otočených karet, kterou si vezme do ruky.

**Indians!:** Každý hráč, vyjma hráče, který tuto kartu zahrál, musí odhodit kartu *BANG!* nebo ztratit život. Nelze zahrávat *Missed!* ani zkoušet se schovat za *Barrel*.

**Jail:** Tato karta musí být zahrána před jakéhokoli hráče, který je tím uvězněn. Uvězněný hráč si musí „Líznout!“ před začátkem svého kola: otočí-li Srdce, utekl z vězení, karta *Jail* je odhozena a on pokračuje normálně ve svém tahu. V opačném případě odhodí *Jail* a ztrácí fázi 1 a 2 svého tahu, tudíž pouze musí odhazovat přebytečné karty, dle svého počtu životů. Zůstává možným terčem karet *BANG!* a může stále zahrávat karty *Missed!* a *Beer* mimo vlastní kolo. Karta *Jail* nemůže být zahrána na Šerifa.

**Volcanic:** hráč, který má tuto zbraň ve hře může zahrát libovolný počet karet *BANG!* během svého kola. Tyto karty *BANG!* mohou být zahrány na ten samý nebo rozdílné terče, ale pouze na vzdálenost 1 (toto je znázorněno na kartě číslem v hledáčku).

## Postavy

Bart Cassidy (4 životy): kdykoli ztratí život, lízne si kartu

Black Jack (4 životy): během fáze 1 svého kola ukáže druhou kartu, co si líznul: je-li ta karta srdcová či kárová, lízne si ještě jednou navíc (již opět skrytě).

Calamity Janet (4 životy): může používat karty *BANG!* jako karty *Missed!* a naopak. Zahraje-li kartu *Missed!* jako *BANG!* (jako efekt normálního výstřelu), nemůže zahrát další *BANG!* (tedy pokud nemá ve hře *Volcanic*). Těto schopnosti může využívat i při *Duelu*, *Indians* atp.

El Gringo (3 životy): lízne si náhodně kartu od hráče, který mu způsobí ztrátu života (za každý ztracený život jednu). Nic se neděje, nemá-li protivník již žádnou kartu. Pozor na to, že zranění od *Dynamitu* není způsobeno hráčem, který *Dynamite* vyložil.

Jesse Jones (4 životy): během fáze 1 svého kola si může vybrat, lízne-li si první kartu z balíčku nebo z ruky jiného hráče. Druhou kartu si vždy lízne z balíčku.

Jourdonnais (4 životy): bere se, jako kdyby měl ve hře kartu *Barrel*. Jakýkoli opravdový *Barrel* ve hře přidává efekt k tomu fiktivní, čímž si jeho hráč může otáčet pro zrušení *BANG!* dvě karty (za každý *Barrel* jednu).

Kit Carlson (3 životy): během fáze 1 svého kola se podívá na vrchní 3 karty balíčku, vybere si 2, které si lízne a třetí vrátí na vršek balíčku.

Lucky Duke (4 životy): vždy, když si má „líznout!“, otočí si vrchní 2 karty balíčku a vybere si, která se mu hodí. Obě karty jsou následně odhozeny.

Paul Regret (3 životy): bere se, že má ve hře kartu *Mustanga*. Jakýkoli opravdový *Mustang* se přičítá k fiktivnímu.

Pedro Ramirez (4 životy): během první fáze svého kola, může si líznout první kartu z odhazovacího

balíčku, druhou si lízne z lízacího.

Rose Doolan (4 životy): bere se, že má ve hře kartu *Appaloosa*. Jakákoli opravdová karta *Appaloosa* se počítá s fiktivní.

Sid Ketchum (4 životy): kdykoli může odhodit 2 karty z ruky, aby si vyléčil jeden život. Tuto schopnost může použít několikrát za sebou.

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

Suzy Lafayette (4 životy): kdykoli nemá žádnou kartu v ruce, lízne si novou z lízacího balíčku a to i při vyhodnocování jiné karty (např. nezbude-li ji žádná karta v probíhajícím *Duelu*).

Vulture Sam (4 životy): kdykoli je hráč odstraněn ze hry, Sam získá všechny karty daného hráče, co měl v ruce a ve hře.

Willy The Kid (4 životy): může zahrát libovolný počet karet *BANG!* ve svém kole.