

BANG!

103 karet tří typů (lišící se rubem):

- 7 karet rolí (šerif, odpadlík, 2 pomocníci, 3 bandité)
- 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: musí zabít všechny bandity a odpadlíka

Bandité: musí zabít šerifa dříve než on je

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

Odpadlík: 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, odpadlík, 2 bandité
- 5 hráčů: šerif, odpadlík, 2 bandité, 1 pomocník
- 6 hráčů: šerif, odpadlík, 3 bandité, 1 pomocník
- 7 hráčů: šerif, odpadlík, 3 bandité, 2 pomocníci

Rozdělení rolí

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 2 vylosovat. Každý hráč si jednu nechá a druhou přeпоше soupeři po své levici. Ze 2 postav (tu druhou obdrží od hráče po pravici) si jednu vybere, ukáže jméno své postavy a sdělí ostatním i její zvláštní schopnost. Poté si nehrající postavu položí 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.

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. Každý hráč si může vzít pomocnou kartu a 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 napsaným v pravidlech a navzájem se nijak nevyklučují)

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).

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 typu

Efekt zahrání karty určují symboly, jež 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 **Pivo** a **Vedle!**) 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** nebo splněním speciální podmínky (např. **Dynamit** nebo **Vězení**).

Poznámka: Je nutné rozlišovat mezi názvy karet a jejich efekty. Tudiž například karta **BANG!** má efekt BANG! (výstřel na jiného hráče). Karta **Kulomet** 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 **Pivo**. 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 **Pivo**, nikoli však **Salon**.

Tresty a Odměny

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

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

Konec hry

Hra končí, nastane-li jedna z následujících podmínek:

1. Šerif je zabit. Odpadlík je vítěz, je-li jediným přeživším hráčem. Jinak vyhrávají Bandité.
2. Všichni Bandité a Odpadlík jsou zabiti. Vyhrává Šerif a 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 – jedna z možností

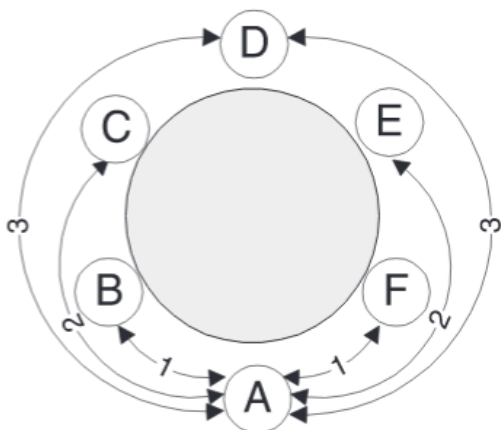
Chcete-li, aby si každý hráč vyzkoušel hrát za Šerifa, můžete se před hrou dohodnout, že tato role se bude posouvat vždy hráči po levici, zatímco ostatní role se losují náhodně mezi ostatní hráče.

Vzdálenost mezi hráči

Vzdálenost mezi dvěma hráči je minimum počtu místo mezi nimi, počítaje po směru nebo proti směru hodinových ručiček (podívej se na diagram vpravo). vzdálenost je velmi důležitá, jelikož běžně hráč dosáhne pouze na terče (hráče nebo karty) 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.

diagram:



Dvě karty upravují vzdálenost mezi hráči:

Mustang: 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 normální vzdálenost, jako kdyby **Mustang** ve hře neměl.

Hledí: hráč, který má ve hře kartu **Hledí**, 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 **Hledí**, 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 Colt45, ačkoli tato zbraň není znázorněná jakoukoli kartou).

Chtějí-li hráči střílet na větší vzdálenost, potřebují mít ve hře nějakou kartu zbraně. Tyto karty se poznají dle svého modrého okraje, černobílé ilustrace a čísla v hledáčku, které reprezentuje maximální dosažitelnou vzdálenost. Zbraň ve hře nahrazuje Colt45, dokud její karta není nějakým způsobem odstraněna (např. zahráním karty **Panika!** 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 Colt45.

BANG! a Vedle!

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

1. jaká je vzdálenost mezi tebou a tvým terčem a
2. jsi-li schopen svou aktuální zbraní na tuto vzdálenost dosáhnout.

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 Colt45. Pokud by A měl ve hře **Hledí**, 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 **Hledí**) 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 **Vedle!**, aby výstřel zrušil. Nezahraje-li **Vedle!**, 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 **Pivo** (viz následující odstavec).

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

Pivo

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 **Pivo** nemůže být použita k vyléčení jiného hráče.

Karta **Pivo** může být zahrána dvěma způsoby:

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

Poznámka: karty **Pivo** 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 **Pivo**, zůstane stále naživu se zbývajícím 1 životem ($2-3+2$), zatímco kdyby zahrál pouze jedno **Pivo**, hra by pro něj skončila smrtí, jelikož by mu nezbyl ani ten 1 život.

Líznutí karty

Některé karty mají na sobě karetní symbol a vedle něj znak, ukazující efekt této karty. Hráč, který zahraje tuto kartu, musí nejdříve otočit vrchní kartu balíčku, odhodit ji a pakliže znak na otočené kartě v pravém dolním rohu bude odpovídat barvě (popřípadě ještě hodnotě), bude mít 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 **Barel**, který mu dává možnost se ráně (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 **Vedle!**, což samozřejmě také udělal.

Normální karty:

Bang (25x): Pomocí této karty můžeš vystřelit na jakéhokoli hráče, pokud na něj **dostřelíš**

Vedle (12x): Vyhneš se střelou z **Kulometu** a kartě **Bang**

Pivo (6x):

- + život (i více najednou)
- ne více než na začátku
- nelze použít, aby pomohla ostatním hráčům
- běžné použití
- v případě smrtelného zásahu (poslední život) i mimo pořadí
- ne pokud ve hře zbývají již pouze 2 hráči

Salón (1x):

- + všem 1x život
- ne v případě smrtelného zásahu jako **Pivo**

Wells Fargo (1x) : + 3 karty (sobě)

Dostavník (2x): + 2 karty (sobě)

Hokynářství (2x):

- otoč tolik vrchních karet z balíčku, kolek je hráčů a každý si vezme jednu
- začne ten, co použil **Hokynářství** a pokračují hráči po jeho levici

Vězení (3x):

- Já: líznu srdcovou kartu (zruším vězení a hraji)
- Já: líznu jinou kartu (zruším vězení, ale nehraji)
- Ostatní: pomocí karty **Cat Balou** nebo **Panikou** (odstraní vězení)
- na šerifa **Vězení** nejde dát
- Šerif jediný může střílet na hráče, který je ve **Vězení**

Volcanic (2x): libovolný počet karet **Bang**, ale pouze na **vzdálenost 1**, pokud si vzdálenost nezmenšíš **Hledím !!**

Barel (2x): pokud **Bang** nebo **Kulomet**, můžeš si líznout, pokud je karta srdcová výstřel tě minul

Panika (4x):

- kterémukoli hráči vzít jakoukoli kartu a můžeš si ji nechat
- platí **jen na vzdálenost 1**, pokud si vzdálenost:
 - nezmenšíš **Hledím**
 - není zvětšena **Mustangem**
 - můžete použít i na sebe

Cat Balou (4x): 1 x vezmeš kartu **bez ohledu na vzdálenost** a hodíš ji do odhazovacího balíčku

Indiáni (2x):

- karta **Bang**
- **NE** karta **Barel**

Kulomet (1x):

- karta **Vedle**
- **ANO** karta **Barel**

Duel (3x): Vyzvaný hráč odhazuje **Bang**, potom vyzývající a tak se střídají. Ten, který **Bang** odhodí naposledy, vyhrál a jeho protivník ztrácí jeden život

Mustang (2x): Tvoje vzdálenost od všech hráčů je o jedna větší

Hledí (1x): Vidíš ostatní hráče na vzdálenost o jedna menší

Dynamit (1x):

- před sebe (1.kolo)
- (2.kolo) lízne si jednu kartu
- pokud bude karta **piková 2-9** tak ztrácí tři životy
- pokud ne tak posílá Dynamit hráči po své levici
- takhle to jde dál, dokud někdo neztratí tři životy nebo dokud někdo nezničí **Dynamit** kartou **Panika** nebo **Cat Balou**
- pokud je **Dynamit** i vězení, nejprve si lízneš na **Dynamit** a pak až na vězení (**Lucky Duke** – můžeš lízat 2 karty !!!)

Schofield (3x): Zbraň umožňující dostřelit na vzdálenost 2

Remington (1x): Zbraň umožňující dostřelit na vzdálenost 3

Carabine (1x): Zbraň umožňující dostřelit na vzdálenost 4

Winchester (1x): Zbraň umožňující dostřelit na vzdálenost 5

Karty postav (seřazeny podle síly):

Willy the Kid (4 životy) - Může zahrát libovolný počet karet Bang.

Calamity Janet (4 životy) - Může hrát kartu Bang místo karty Vedle a obráceně.

Slab the Killer (4 životy) - Hráč potřebuje 2 karty Vedle proti jeho kartě Bang.

Jourdonnais (4 životy) - Kdykoli je zasažen výstřelem karty Bang, může si líznout, pokud je karta srdcová, výstřel ho minul.

Black Jack (4 životy) - Ukáže druhou kartu, kterou si líže. Pokud je srdcová nebo kárová, bere si ještě jednu kartu.

Sid Ketchum (4 životy) - Za 2 vyhozené karty si může vrátit jeden život.

Kit Carlson (4 životy) - Podívá se na vrchní tři karty z balíčku a vybere si dvě.

Lucky Duke (4 životy) - Pokaždé když si líže kartu, vezme si vrchní dvě a vybere si jednu z nich.

Platí i pro Dynamit, Barel a Vězení !!!!!

Vulture Sam (4 životy) - Kdykoli je některý hráč vyřazen ze hry, vezme si do ruky všechny karty tohoto hráče.

Pedro Ramirez (4 životy) - První kartu si může vzít z odhazovacího balíčku.

Jesse Jones (4 životy) - První kartu si může vzít z ruky některého hráče.

Bart Cassidy (4 životy) - Kdykoli je zasažen, lízne si kartu.

Rose Doolan (4 životy) - Vidí všechny hráče na vzdálenost o jedna větší.

Suzy Lafayette (4 životy) - Jakmile nemá žádnou kartu v ruce, jednu si vezme

El Cringo (3 životy) - Pokaždé když je zasažen hráčem, vezme si jednu kartu z ruky tohoto hráče.

Paul Regret (3 životy) - Jeho vzdálenost od všech hráčů je o jedna větší.