

EMILIANO SCIARRA

BANG!



Hra pro 4–7 hráčů
od 10 let

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.

➔ OBSAH HRY ←

1. **103 karty tří různých typů**
(odlišitelných podle zadní strany):

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

B **16 karet postav**
(s náboji na zadních stranách)

C **80 hracích karet**



A



B



C

2. **7 náповědných karet s přehledem symbolů** →



3. pravidla

➔ CÍL HRY ←

Každý hráč má svůj vlastní cíl:



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



Bandité: Rádi by zabili Šerifa, ale zcela bez skrupulí se budou zabíjet i mezi sebou navzájem, aby získali odměnu.



Pomocníci šerifa: Pomáhají Šerifovi a chrání ho za každou cenu.



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

➔ PŘÍPRAVA HRY ◀

VeźmĚte tolik **karet rolĚ**, kolik je hráčĚ, a rozdĚlte je nĚsledovně:

4 hráčĚ: 1 Šerif, 1 OdpadlĚk, 2 BanditĚ
5 hráčĚ: 1 Šerif, 1 OdpadlĚk, 2 BanditĚ, 1 PomocnĚk šerifa
6 hráčĚ: 1 Šerif, 1 OdpadlĚk, 3 BanditĚ, 1 PomocnĚk šerifa
7 hráčĚ: 1 Šerif, 1 OdpadlĚk, 3 BanditĚ, 2 PomocnĚci šerifa

Tyto karty zamĚchejte a kaĹždĚmu hráčĚ dejte jednu **lĚcem dolĚ**. Kdo dostane **kartu Šerifa, otoĹĉi ji lĚcem nahoru**. ZbylĚ hráčĚ se seznĚmĚi se svou rolĚ, ale ostatnĚm ji neukazujĚ.

ZamĚchejte vřech 16 postav a kaĹždĚmu hráčĚ dejte jednu **lĚcem nahoru**. Vřichni potĚ oznĚmĚi jmĚna svĚch postav a odhalĚ jejich schopnosti. KaĹždĚ si dĚle vezme jinou kartu postavy ze zbĚvajĚcĚch, otoĹĉi ji lĚcem dolĚ a ĹasteĹnĚ ji zakryje svou kartou postavy tak, aby bylo vidĚt pĚsnĚ tolik nĚbojĚ, kolik je nakresleno na kartĚ jeho postavy vedle jejího portrĚtu. BĚhem hry se budou tyto nĚboje podle potřeby zakrĚvat a zase odhalovat, aby se znĚzornilo, Źe postava byla zranĚna Ĺi vylĚĹena.

Varianta pro zkuřenĚ hráčĚ: kaĹždĚ dostane dvĚ karty postav, z nichĹ jednu si vybere pro hru a druhou pro poĹtĚnĚi ŹivotĚ.

Šerif hraje s **jednĚm nĚbojem navĚc**: kdĚ Ź jsou na jeho kartĚ postavy nakresleny tĚi nĚboje, uvaĹuje se za vřech okolnosti, Źe Ź jsou tam znĚzornĚny ĹtyřĚ; pokud Ź jsou tam ĹtyřĚ, v pĚpĚdĚ Šerifa jako by jim tam bylo pĚt. ZbĚvajĚcĚ karty rolĚ a postav dejte zpĚt do krabiĹky.

ZamĚchejte hracĚ karty a rozdejte kaĹždĚmu hráčĚ lĚcem dolĚ tolik karet, kolik je na jeho kartĚ postavy znĚzornĚno nĚbojĚ. (*VĚjĚmka: I kdĚ Źerif hraje s jednĚm nĚbojem navĚc, na zaĹĚtku hry dostane pouze tolik karet, kolik nĚbojĚ Ź je na jeho postavĚ.*) ZbĚvajĚcĚ karty poloŹte doprostĚd stolu jako dobĚracĚ balĚĹek lĚcem dolĚ. Vedle nechte prostor pro hromĚdku odhozenĚch karet; ty se sem poklĚdajĚ lĚcem nahoru. KaĹždĚmu hráčĚ dejte jednu nĚpovĚdnou kartu.

PoznĚmka: PĚi svĚch prvĚnĚch hrĚch mĚžete zkusit zjednoduřenou verzi, jestliŹe pĚd vlastnĚi hrou odstrĚnĚte vřechny karty se symbolem knihy.



Postavy

KaĹždĚ westernovĚ postava mĚ nĚjakou jedineĹnou zvlĚstnĚi schopnost. Rada nĚbojĚ vedle portrĚtu postavy pĚdstavuje její **Źivoty**, tĚ. kolikrát mĚže bĚt zasaŹena, neŹ bude definitivnĚ zabĚta a **odstrĚnĚna ze hry**. NavĚc nĚboje udĚvajĚ, **kolik karet smĚte mĚt v ruce na konci svĚho tahu** (limit karet v ruce).

➔ **PĚiklad:** *Jesse Jones* mĚ 4 **Źivoty**: mĚže bĚt aŹ ĹtyřĚkrát zasaŹen, neŹ vypadne ze hry. NavĚc jeho hrĚĹ mĚže mĚt v ruce na konci svĚho tahu aŹ ĹtyřĚ karty. KdĚby *Jesse Jones* jeden Źivot ztratil a zbyly mu 3, smĚl by si na konci svĚho tahu ponechat v ruce nanejvř tĚi karty. Ale ŹĚdnĚ strach! ZtracenĚ Źivoty se dajĚ opĚt obnovit.

PoznĚmka: KaĹždĚ hrĚĹ pĚdstavuje nĚjakou postavu; tyto dva termĚny pro uĹely tĚchto pravidel povaŹujeme za vzĚjemnĚ zamĚnitelnĚ.

➔ **PĚiklad:** SdĚlenĚ, Źe „*Calamity Janet* zraňuje *Willyho the Kida* za 1 Źivot“, znamenĚ totĚ Ź co „hrĚĹ majĚcĚ postavu *Calamity Janet* zpĚsobĚ, Źe hrĚĹ majĚcĚ postavu *Willyho the Kida* jĚ musĚ ubrat 1 Źivot“.

➔ PRĚBĚH HRY ◀


Hra probĚhĚ v tazĚch po smĚru hodinovĚch ruĹiĹek. ZaĹnĚmĚ Šerif. Tah kaĹždĚho hráčĚ se dĚli na tĚi fĚze: 1. *DobĚrĚnĚ dvou karet.* 2. *ZahrĚnĚ libovolnĚho mnoŹstvĚi karet.* 3. *OdhozenĚ nadpoĹetnĚch karet.*

1. DobĚrĚnĚ dvou karet

VeźmĚte si do ruky vrchnĚi dvĚ karty z dobĚracĚho balĚĹku. Jakmile karty v balĚĹku dojdou, zamĚchejte hromĚdku odhozenĚch karet a vytvoĚte novĚ balĚĹek. Schopnosti nĚkterĚch postav mohou pĚbĚh tĚto fĚze zmĚnit – napĚiklad si smĚte dobrat vĚce karet, resp. vzĚt si je odjinud neŹ z dobĚracĚho balĚĹku.

2. ZahrĚnĚ libovolnĚho mnoŹstvĚi karet

MĚžete hrĚt karty ve svĚj prospĚch nebo ve snaze pořkodit nebo podporĚt ostatnĚ hráčĚ. V tĚto fĚzi vřak rovnĚŹ nemusĚte hrĚt vĚbec ŹĚdnĚ karty. Je dovoleno zahrĚt libovolnĚ mnoŹstvĚi karet; existujĚ pouze **tĚi omezenĚ**:

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**. Jakkmile zahrájete 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*, nemůžete 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. Zahrájete 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 (výjimka: *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 speciální 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

Jakkmile 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 jsou momentálně vidět na kartě, která leží pod kartou vaší postavy. 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 nezahrájete kartu *Pivo* (viz níže). Jakkmile vypadnete ze hry, ukažte ostatním svou kartu role a odhoďte 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* zahráje *Duel* a přijde nakonec o život, protože jako první neodhodí kartu *BANG!*, odměnu nedostane nikdy.

➔ 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 zabiti.** Vítězí *Šerif* a jeho *Pomocníci*.

➔ **Příklad 1: Pokud jsou zabiti 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 zabiti 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*, kteří pro dosažení svého cíle položili vlastní životy!**

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 nově.

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 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:** Jestliže kartu **BANG!** odhodíte z ruky v rámci provádění efektu karty **Duel**, nenají 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 jí 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 dotýčného 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.

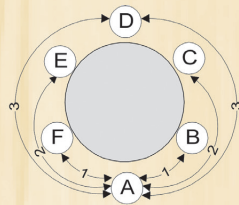
➤ **Příklad 1:** K odvrácení účinku karty **Indiáni!** musíte odhodit přímo kartu **BANG!** Nelze ji nahradit žádnou jinou kartou s efektem **BANG!**

➤ **Příklad 2:** Ke zrušení karty **BANG!**, kterou zahráje **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 kartu) ve vzdálenosti 1.

Pokud hráč vypadne ze hry, již se do určování vzdálenosti nepočítává; 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 rozšířeních 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 určení dostřelu. 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 „sejmout“, 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 vzetí z balíčku hracích karet. Karty se zpravidla dobírají v 1. fázi tahu, případně to mohou umožňovat efekty některých hracích karet nebo schopnosti postavy.

Pokyn „vezmi si kartu“ znamená její získání z jiného zdroje než 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 Ballow*), nejprve se odhodí karta, jež odhození způsobila, a až potom ta,

kteřá 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, řiďte 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 vlastní 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 přijdete 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*.

- V případě karet, které jsou zacíleny na „všechny ostatní hráče“, se postupuje po směru hodinových ručiček. Začíná se hráčem po levici od toho, kdo dané karty zahrál.

➔ **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 „sejme“ nejprve *Ben* a poté *Felix*.

➔ **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* nerozeberou. Nemůžete bránit karet přerušíť zahraniím *Paniky!*

- Pokud má více hráčů provést stejný efekt (například si dobrat kartu), začíná 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 Gringo* za to, že mu ubrala jeden život. A jelikož nyní nemá *Suzy* v ruce opět žádnou kartu, dobere si další.

➔ KARTY ◀



Zbraň

Na začátku hry může každý hráč zasáhnout cíle ve vzdálenosti 1, tj. pouze hráče sedícího bezprostředně po jeho pravici nebo levici (předpokládá se, že každý hráč má k dispozici revolver *Colt.45*, ačkoli tato zbraň není reprezentována žádnou kartou).

Abyste mohli hráč zasáhnout cíle na větší vzdálenost než 1, musíte mít ve hře kartu zbraně s větším dostřelem. Tyto karty se poznají podle modrých okrajů bez děr po kulkách, černobílých ilustrací a čísla v zaměřovači (viz obrázek), jež představuje **nejvyšší vzdálenost**, na kterou je zbraň schopná dostřelit. Zbraň ve hře nahrazuje *Colt.45*, dokud není nějakým způsobem odstraněna (např. kartami *Cat 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). Nezapomeňte, že i když nemáte ve hře žádnou kartu zbraně, má vaše postava za všech okolností k dispozici imaginární *Colt.45*.

Pozor: Zbraně nemění skutečnou vzdálenost mezi hráči. Představují maximální dosah (dostřel) vašich zbraní při útocích na jiné hráče (střelbě).

Volcanic: Jestliže máte 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 hráčových životů. Pokud chcete zahrát kartu *BANG!*, abyste zasáhli jiného hráče, musíte zkontrolovat:

1. V jaké vzdálenosti se hráč nachází a 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 obě karty vzájemně znejují 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 aspoň 4.



Jestliže vás má *BANG!* zasáhnout, můžete okamžitě (a tedy mimo svůj tah) zahrát kartu *Vedle!*, abyste takový výstřel zrušili. Jestliže tak neučiníte, **ztrácíte jeden život** (tuto ztrátu znázorníte posunutím své karty postavy přes jeden náboj). Když už žádné náboje nezbyvají, tj. ztrácíte svůj poslední život, **vypadáte 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. posunete kartu své postavy tak, aby bylo vidět o jeden náboj více. 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 **pouze** 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 (dostali 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 nevyлéčíte.



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*!

Hokynářství

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

Panika!

Symboly 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.

Kulomet

Symboly na této kartě říkají: „zahrajte 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*.

Dostavník a Wells Fargo

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

Indiáni!

Když 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*).

Cat Balou

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





Duel

Když zahrajete tuto kartu, vyzýváte jiného hráče bez ohledu na vzdálenost na souboj (imaginárním 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.



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.



Hledí

Jestliže máte ve hře *Hledí*, 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 *Hledí*, 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.



Barel

Když máte ve hře *Barel* a stanete se cílem efektu **BANG!** (ať již v důsledku samotné karty **BANG!** nebo nějaké jiné karty), můžete „sejmout“. Pokud otočíte srdcovou kartu, **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 dobrořečnické 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 se mohli pokusit zrušit **BANG!** kartou *Vedle!*



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 karty **BANG!** 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 *Dynamit* 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 zabítí 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!



Obnovte 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.



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 ve vzdálenosti 1. 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.

➔ POSTAVY ◀



Bart Cassidy (4 životy): Vždy, když ztratíte život, doberte si okamžitě jednu kartu z balíčku hracích karet. Tato schopnost neúčinkuje, pokud byste měli ztratit svůj poslední život.



Black Jack (4 životy): Ve svém tahu v 1. fázi 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 zahrajete ve svém tahu kartu *Vedle!* jako *BANG!*, nemůžete zahrát další kartu BANG! (pokud nemáte ve hře *Volcanic*).



El Gringo (3 životy): Vždy, když díky 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 nepřijazují žádnému hráči. Jestliže zahrávejte *Duel* a přijдете o život, protože neodhodíte kartu *BANG!*, kartu si od protivníka neberete.



Jesse Jones (4 životy): Ve svém tahu v 1. fázi si můžete vybrat, zda si první kartu vezmete náhodně z ruky jiného hráče nebo doberte z dobíracího 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): Ve svém tahu v 1. fázi se můžete podívat na vrchní tři karty z dobíracího balíčku; dvě z nich si doberte 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.



Pedro Ramirez (4 životy): Ve svém tahu v 1. fázi si můžete vybrat, zda si první kartu vezmete z vršku hromádky odhozených nebo doberte z dobíracího balíčku. Druhou kartu si vždy dobíráte z balíčku.



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 nemůže mít více životů, než kolik činí počáteční množství. Takto se můžete zachránit, i kdybyste měli přijít o poslední život.



Suzy Lafayette (4 životy): Jakmile nemáte v ruce žádnou kartu, smíte si dobrat jednu kartu z dobíracího 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 doberte 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.



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 *Zástupce*, nejprve si vezměte do ruky všechny uvedené karty zabité postavy, avšak ihned poté je musíte spolu se všemi svými původními kartami odhodit.



Slab the Killer (4 životy): Hráč, který chce zrušit vaši kartu *BANG!*, musí použít dva efekty *Vedle!* Úspěšně „sejmoutí“ u karty *Barel* zastoupí pouze jeden z nich.



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.



Willy the Kid (4 životy): Ve svém tahu smíte zahrát libovolný počet karet *BANG!*

Bonusové postavy

Claus „the Saint“ (3 životy): Ve svém tahu v 1. fázi si dober o jednu kartu více, než je hráčů. 2 z nich si nechej a ostatním hráčům rozdej po jedné kartě.

Johnny Kisch (4 životy): Kdykoli vyložíš nějakou kartu do hry, všechny stejnojmenné karty, které již ve hře jsou, se odhodí.

Uncle Will (4 životy): Jednou během svého tahu můžeš zahrát jakoukoli kartu z ruky jako *Hokynářství*.

Výrobce:

da Vinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna 24

I-06132 Perugia, Italy

www.dvgiochi.com

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.

Thámová 13

186 00 Praha 8

www.albi.cz

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22

010 01 Žilina

e-shop: www.albi.sk



Albi