

# BANG!

Emiliano Sciarra

Hra pre 4 - 7 hráčov od 10 rokov.

**Bang!** je hra vo westernovom štýle medzi skupinou banditov a šerifom. Tiež sú tu pomocníci, ktorí šerifovi pomáhajú vyhubiť nepriateľov, a odpadlík, ktorého cieľom je šikovne manévrovať a vydržať v hre až do samého konca. V Bangu! hrá každý hráč jednu z úloh, ktoré preslávili Divoký západ.

## OBSAHUJE

- 103 kariet troch typov (líšia sa rubovou stranou):
  - 7 kariet úloh (*šerif, odpadlík, 2 pomocníci, 3 banditi*)
  - 16 kariet postáv s nábojmi na zadnej strane
  - 80 hracích kariet
- 7 kariet s prehľadom symbolov
- tieto pravidlá

## POSTAVY A CIEĽ HRY

Cieľ hry každého hráča závisí od úlohy, ktorú si na začiatku vylosuje.

*Šerif* musí zabiť všetkých banditov a odpadlíka.

*Banditi* musia zabiť šerifa skôr ako on ich.

*Pomocníci* pomáhajú šerifovi, vyhrajú len vtedy, ak vyhrá on.

*Opadlík* sa chce stať novým šerifom. Musí zostať ako posledný hráč v hre, to znamená najprv zabiť banditov a pomocníkov šerifa a nakoniec aj šerifa.

## PRÍPRAVA

K hre budete potrebovať toľko kariet úloh, koľko je hráčov, a to:

- pre 4 hráčov: šerif, odpadlík, 2 banditi;
- pre 5 hráčov: šerif, odpadlík, 2 banditi, 1 pomocník;
- pre 6 hráčov: šerif, odpadlík, 3 banditi, 1 pomocník;
- pre 7 hráčov: šerif, odpadlík, 3 banditi, 2 pomocníci.

Zamiešajte uvedenú kombináciu kariet a rozdajte po jednej každému hráčovi tak, aby nik nevidel, kto akú kartu má. Šerif svoju kartu otočí, ukáže ostatným a nechá ju ležať otočenú pred sebou. Ostatní sa pozrú na svoju kartu, ale uchovávajú ju v tajnosti.

Zamiešajte 16 kariet postáv a nechajte každého hráča, aby si jednu vylosoval. (*Pre pokročilých hráčov: každý hráč si vylosuje dve postavy, z ktorých si jednu vyberie.*) Každý hráč ukáže meno svojej postavy a oznámi ostatným jej zvláštne schopnosti. Potom si každý zoberie jednu kartu postavy navyše a položí ju tak, aby bolo vidieť náboje na zadnej strane karty. Tieto náboje čiastočne zakryje svojou kartou postavy tak, aby bolo vidieť toľko nábojov, koľko je znázornených pri obrázku jeho postavy. V priebehu hry bude množstvo takto nezakrytých nábojov znázorňovať počet životov postavy.

Šerif začína hru s **jedným nábojom navyše**: ak má na karte postavy uvedené 3 náboje, bude mať na spodnej karte odkryté štyri.

Ostatné karty úloh a postáv nebudete pre hru potrebovať. Všetkých 80 hracích kariet zamiešajte a na začiatku hry rozdajte každému hráčovi toľko kariet, koľko má znázornených nábojov na karte svojej postavy (šerif má jeden život navyše, ale kariet dostane taktiež toľko, koľko má nábojov na karte postavy). Ostatné karty položte do stredu stola ako „lizací“ balíčok. Každý hráč si môže vziať pomocnú kartu s prehľadom symbolov.

**Poznámka:** *V priebehu vašej prvej hry hrajte zjednodušenú verziu: pred začiatkom hry odstráňte z balíčka hracích kariet všetkých 13 špeciálnych kariet so symbolom knihy.*

## Postavy

Každá z postáv má nejakú unikátnu schopnosť, ktorá ovplyvňuje stratégiu hráča v priebehu hry. O túto schopnosť nemôže v priebehu hry nijako prísť, ani ju akokoľvek zmeniť. Pri každej schopnosti je uvedené, kedy ju možno využiť a hráč nie je povinný ju využiť vždy, keď na to má príležitosť. Prehľad schopností je uvedený v kapitole *Postavy* na konci pravidiel. Počet nezakrytých nábojov na spodnej karte znázorňuje počet životov (zranení) potrebných na vyradenie postavy z hry a tiež aj najvyšší počet kariet, ktoré môže mať hráč tejto postavy **mať na konci** svojho ťahu (viď. tretia fáza kola).

**Príklad:** *Jesse Jones má štyri náboje - životy. V priebehu hry môže dostať 3 zásahy a na štvrtý zásah zahynie a z hry vypadáva. Navyše tento hráč môže mať na konci svojho ťahu v ruke až 4 karty.*

*Na obrázku ale Jesse už jeden život stratil, pretože náboje na spodnej karte sú len tri: ešte dostane 3 zásahy a je z hry von! Navyše v tejto situácii môže hráč hrajúci postavu Jesse mať na konci svojho ťahu v ruke maximálne 3 karty.*

**Poznámka:** Pre potreby pravidiel hry Bang! sa nerozlišuje medzi hráčom, postavou a úlohou. Sú to výrazy medzi sebou úplne zameniteľné.

## VLASTNÁ HRA

Hru začína šerif a hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Ťah každého hráča je rozdelený do nasledujúcich 3 fáz:

- „Liznutie“ dvoch kariet.
- Zahranie ľubovoľného počtu hracích kariet.
- Odhodenie zostávajúcich kariet.

### 1. „Liznutie“ dvoch kariet

Na začiatku svojho ťahu si hráč z „lizacieho“ balíčka zoberie dve karty do ruky tak, aby ich ostatní nevideli. V prípade, že sa balíček minie, zamieša sa „odhadzovací“ balíček a vytvorí sa tak nový „lizací“ balíček.

### 2. Zahranie hracích kariet

Hráč môže zahrať karty vo svoj prospech alebo proti iným hráčom v snahe vyradiť ich z hry. Hráč nemusí počas svojho ťahu zahrať žiadnymi kartami, rovnako ale môže zahrať toľkými kartami, koľkými chce, s nasledujúcimi obmedzeniami:

- je možné zahrať iba **jednou kartou BANG!** v priebehu jedného ťahu;
- nikto pred sebou nesmie mať vyložené dve rovnaké modré karty.

Pokiaľ chcete zahrať kartou, riadte sa symbolmi, ktoré sú vyobrazené na každej z nich. Tieto symboly sú popísané ďalej. Kartou môžete zahrať iba v priebehu svojho ťahu (výnimkou sú karty *Pivo* a *Vedle!*). Každá zahraná karta účinkuje okamžite a je potom odhodaná do „odhadzovacieho“ balíčka. Výnimkou sú karty s modrým okrajom, ako napríklad zbraň na obrázku, ktoré majú dlhodobější efekt. Tieto modré karty zostávajú na stole lícom nahor pred hráčom, ktorému patria. Tieto karty platia, kým nie sú nejakým spôsobom odstránené z hry (napr. zahraním karty *Cat Balou*) alebo splnením špeciálnej podmienky (napr. *Vězení* alebo *Dynamit*).

### 3. Odhodenie zostávajúcich kariet

Ak hráč nechce alebo nemôže zahrať ďalšími kartami, nastáva tretia fáza jeho ťahu. Hráč musí odhodiť prebytočné karty tak, aby mu **na konci jeho ťahu zostalo v ruke len toľko kariet**, koľko má práve teraz životov (nezakrytých nábojov na spodnej karte). Potom pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

## Vyradenie postavy z hry

Ak postava stratí posledný život, je vyradená a hra pre jej hráča končí, ak nezahrá ihneď kartou *Pivo* (viď. ďalej). Hneď ako je hráč vyradený z hry, ukáže ostatným kartu úlohy svojej postavy a odhodí všetky svoje karty do „odhadzovacieho“ balíčka.

**Poznámka:** V tomto prípade možno zahrať len kartou *Pivo*, nie však kartou *Salón*.

## Tresty a odmeny

- Ak šerif vyradí svojho pomocníka, musí odhodiť všetky karty z ruky, aj karty pred sebou, do „odhadzovacieho“ balíčka.
- Kto vyradí z hry banditu (aj keby ho vyradil iný bandita), za odmenu si „lizne“ 3 karty z balíčka.

## KONIEC HRY

Hra končí, ak nastane jedna z nasledujúcich podmienok:

- Šerif je zabitý.* Odpadlík je víťazom, ak je **jediným** živým hráčom. Inak vyhrajú banditi
- Všetci banditi a odpadlík sú zabití.* Vyhráva šerif a jeho pomocníci.

**Poznámka:** Hra pokračuje, ak sú všetci banditi zabití, ale odpadlík je stále v hre (odpadlík sa musí teraz sám postaviť šerifovi a všetkým jeho žijúcim pomocníkom).

## Nová hra

Ak hráte viac ako jednu hru za sebou, hráči, ktorí prežili, sa na konci hry môžu rozhodnúť, či si svoje postavy ponechajú (nie však karty, ktoré majú v ruke alebo pred sebou!) do nasledujúcej hry. Hráči, ktorí boli vyradení počas hry, si musia náhodne vylosovať novú postavu.

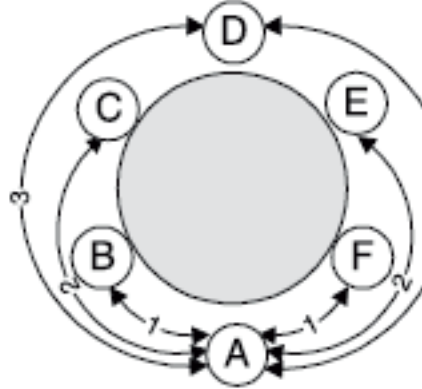
Ak chcete, aby si každý hráč vyskúšal hrať postavu šerifa, môžete sa pred hrou dohodnúť, že túto úlohu dostane vždy hráč po ľavici predchádzajúceho, zatiaľ čo ostatné úlohy sa losujú náhodne medzi ostatnými hráčmi.

*A teraz už poznáte základné pravidlá. Pozrime sa na niektoré karty podrobnejšie.*

## KARTY

### Vzdialenosť medzi hráčmi

Vzdialenosť medzi hráčmi je minimálny počet miest medzi nimi, a to v smere, ako aj proti smeru hry (pozri sa na diagram vpravo). Vzdialenosť je dôležitá, pretože bežne hráč dostrelí len na hráča na vzdialenosť 1. Ak bol hráč vyradený z hry, jeho miesto sa viac nezapočítava do vzdialenosti medzi hráčmi. Takto sa počas hry vzdialenosť medzi jednotlivými hráčmi znižuje.



Dve karty upravujú vzdialenosť medzi hráčmi:

**Mustang:** Hráča, ktorý má pred sebou vyloženú kartu *Mustang*, vidia ostatní hráči na vzdialenosť o jednu väčšiu, takže je ďalej. On však ostatných vidí stále na normálnu vzdialenosť.

*Pozri sa na diagram: pokiaľ by mal A kartu Mustang v hre, B a F by ho videli na vzdialenosť 2, C a E na vzdialenosť 3 a D na vzdialenosť 4, zatiaľ čo A by všetkých ostatných hráčov videl na vzdialenosť, ako keby kartu Mustang v hre nemal.*

**Appaloosa:** hráč, ktorý má v hre kartu *Appaloosa*, vidí ostatných hráčov na vzdialenosť o jednu menšiu. Ostatní ho však vidia na normálnu vzdialenosť. Vzdialenosť menšia ako 1 sa počíta ako vzdialenosť 1.

Pozri sa opäť na diagram. Hráč A práve vyložil kartu *Appaloosa*, uvidí teda B a F na vzdialenosť 1, C a E tiež na vzdialenosť 1, D na vzdialenosť 2. Ostatní hráči ho uvidia na bežnú vzdialenosť.

## Zbrane

Každý hráč môže na začiatku hry strieľať na hráča na vzdialenosť 1, teda na hráča, ktorý sedí hneď po jeho pravej a ľavej strane (je to tým, že každý hráč má od začiatku hry k dispozícii Colt 45, aj keď táto zbraň nie je znázornená žiadnou kartou).

Ak chcú hráči strieľať na väčšiu vzdialenosť, potrebujú mať v hre nejakú zbraň. Karty zbraní majú modrý okraj, čiernobielu ilustráciu zbrane a číslo v hľadáčku, ktoré znázorňuje maximálne dosiahnuteľný dostrel. Táto zbraň nahrádza v hre Colt 45 až do doby, kým nie je nejakým spôsobom odstránená (napr. zahraním karty *Panika!* alebo *Cat Balou*). Hráč môže mať v hre len **jednu** kartu zbrane: ak chce hrať inou zbraňou, musí tú skôr vyloženú odhodiť. Nezabudnite, že aj keď nemáte v hre žiadnu zbraň, stále vám zostáva Colt 45 a môžete strieľať.

**BANG! a Vedle!** Karty *BANG!* sú základným prostriedkom na strelbu a znižovanie počtu životov ostatných hráčov. Ak chcete zahrať kartou *BANG!*, teda vystreliť na iného hráča, musíte si overiť:

- aká je vzdialenosť medzi vami a vaším cieľom a
- či ste schopný svojou aktuálnou zbraňou na túto vzdialenosť dostreliť.

**Príklad:** *Vrátíme sa späť k diagramu, pomocou ktorého bola opisovaná vzdialenosť medzi hráčmi. A chce strieľať na C, teda A chce zahrať kartou BANG! proti C. Normálne by bol C pre neho na vzdialenosť 2, takže A by potreboval zbraň strieľajúcu na túto vzdialenosť: najlepšie Schofield, Remington, Rev. Carabine alebo Winchester, nie však Volcanic alebo Colt 45. Pokiaľ by mal A v hre kartu Appaloosa, videl by hráča C na vzdialenosť 1, takže by mohol pre vystrelenie použiť ľubovoľnú zbraň. Pokiaľ by mal C v hre kartu*