



BANG! KOSTKOVÁ HRA



Obsah

- 5 kostek
- 8 rolí: 1 šerif, 2 pomocníci šerifa, 3 bandité a 2 odpadlíci
- 16 postav (každá má unikátní schopnost a určitý počet bodů života)
- 6 souhrnných karet (vysvětlují výsledky na kostkách)
- 9 žetonů šípů
- žetony „nábojů“ jako body života (25 žetonů s hodnotou 1, 15 žetonů s hodnotou 3)
- tato pravidla



Cíl hry

Každý hráč má svůj vlastní cíl, který závisí na jeho kartě role:

- **Šerif:** musí vyřadit ze hry všechny bandity a odpadlíky;
- **Bandité:** musí vyřadit šerifa;
- **Pomocníci šerifa:** musí pomáhat šerifovi a chránit ho;
- **Odpadlík:** musí zůstat jako poslední ve hře.

Příprava

1. Vezměte tolik karet **rolí**, kolik je hráčů, podle následujícího rozdělení:

- 3 hráči: viz speciální pravidla dále;
- 4 hráči: 1 šerif, 1 odpadlík, 2 bandité;
- 5 hráčů: 1 šerif, 1 odpadlík, 2 bandité, 1 pomocník šerifa;
- 6 hráčů: 1 šerif, 1 odpadlík, 3 bandité, 1 pomocník šerifa;
- 7 hráčů: 1 šerif, 1 odpadlík, 3 bandité, 2 pomocníci šerifa;
- 8 hráčů: 1 šerif, 2 odpadlíci, 3 bandité, 2 pomocníci šerifa.

Role zamíchejte a lícem dolů každému hráči jednu rozdejte.

- Šerif sám sebe odhalí** otočením své karty role **lícem nahoru**. Všichni ostatní hráči se na své role podívají, ale musí je držet **v tajnosti**.
- Zamíchejte **karty postav** a každému hráči dejte **lícem nahoru** jednu postavu. Každý hráč nyní všem oznámí jméno své postavy a nahlas přečte její schopnost. Každá postava je díky své zvláštní schopnosti jedinečná.
- Každý hráč si vezme tolik **nábojů**, kolik je znázorněno na jeho kartě postavy. **Šerif** si vezme **dva náboje navíc**. Náboje, které máte, jsou vaše **body života** – tzn. kolikrát musíte být zasaženi, abyste byli vyřazeni ze hry. Všechny zbývající náboje dejte na hromádku doprostřed stolu.
- Nadosah si položte souhrnné karty. Pokud máte pochybnosti o výsledcích na kostkách, můžete se na ně podívat.
- Devět **šípů** položte na hromádku doprostřed stolu.
- Zbývající nevyužitě role a postavy odložte zpět do krabice.
- Šerif si vezme 5 kostek a začíná hru.

Průběh hry

Hra je hrána v tazích, po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu proveďte následující:

- Hodte všemi pěti kostkami.
- Poté si můžete zvolit, zda si výsledek některé kostky ponecháte nebo zda některými hodíte znovu. Mohou to být všechny kostky. Pokud házíte potřetí, **můžete** také znovu hodit jakoukoli kostkou, kterou jste si po prvním hodu ponechali a neházeli s ní. Váš třetí hod je konečný a ten **musíte** přijmout.
- Když jste se svými hozenými kostkami spokojeni (nebo již znovu nemůžete házet), vyřešte výsledky kostek.
- Váš tah končí a ve hře pokračuje hráč po vaší levici.

Pozor! Pokud na kostce padl **dynamit**, **nesmí** se s ní házet znovu (viz dále).

Poznámka: Pokud na kostce padl **šíp**, **musí** být vyřešen **ihned** po příslušném hodu (viz níže).

Náboje a šípy

Když získáte bod života (náboj) nebo šíp a pokud nějaká schopnost neříká něco jiného, vezměte si příslušný žeton z hromádky uprostřed stolu. Pokud bod života nebo šíp ztratíte, odložte jej na příslušnou hromádku.

Žeton se třemi náboji můžete kdykoli vyměnit za tři žetony s jedním nábojem ze zásoby (a naopak).

Kostky

Na kostkách je zobrazeno šest různých symbolů. Symboly zobrazené na kostkách mají navzájem různé efekty. **Musíte** použít výsledky všech kostek v určeném pořadí. **Nesmíte** vynechat žádnou hozenou kostku: **musíte** je použít všechny!



1. **Indiánský šíp:** Tento symbol musíte vyřešit **ihned, když je hozen**, ne až na konci svého tahu. Vezměte si jeden žeton šípů (jeden za každý hozený šíp) a položte jej před sebe. Pokud ještě můžete házet kostkami, **smíte** znovu hodit i touto kostkou. Pokud vezmete poslední šíp ze zásoby, okamžitě zaútočí Indiáni a **každý** hráč ztrácí jeden bod života za každý šíp ležící před ním. Po tomto útoku všichni hráči vrátí všechny své šípy do zásoby. Poté pokračujete ve svém tahu.



2. **Dynamit:** Touto kostkou **se nesmí házet znovu!** Pokud hodíte tři nebo více dynamitů, váš tah **ihned končí** a ztrácíte jeden bod života. Avšak všechny vaše ostatní výsledky na kostkách jsou ještě vyřešeny jako obvykle.



3A. **Terč „1“:** Vyberte hráče sedícího vlevo nebo vpravo **přímo vedle** vás. Tento hráč ztrácí jeden bod života.



3B. **Terč „2“:** Vyberte hráče sedícího přesně o dvě místa vlevo nebo vpravo od vás. Tento hráč ztrácí jeden bod života. Pokud již ve hře zůstali pouze dva nebo tři hráči, jednejte s tímto symbolem jako se symbolem 1.

Pozor: Výsledky 1 a 2 jsou řešeny ve stejnou chvíli. Při počítání míst **nejso** započítávání vyřazení hráči.



4. **Pivo:** Vyberte libovolného hráče; tento hráč získává jeden bod života. Můžete vybrat také sebe. Žádný hráč nemůže mít nikdy více bodů života, než kolik bodů života měl na začátku hry. Pokud vyberete hráče, který má své maximum bodů života, pak je tento výsledek vyplýván naprázdno.



5. **Kulomet:** Pokud hodíte tři nebo více kulometů, tak aktivujete střelbu z kulometu a **každý jiný** hráč (ne vy) ztrácí jeden bod života. Kromě toho vraťte zpět do zásoby (pouze vy) všechny své šípy.

Příklad: Šerif má 6 bodů života a 1 šíp. Na kostkách hodil [Bomb][Arrow][Beer][1][2].

Nejprve si musí vzít 2 šípy. V zásobě však zůstává pouze 1 šíp, takže si jej vezme a přichází útok indiánů. Každý hráč ztrácí 1 bod života za každý svůj šíp: šerif tedy ztrácí 2. Nyní každý vrátí zpět do zásoby všechny své šípy a poté si šerif vezme svůj druhý šíp (takže v zásobě zůstává 8 šípů). Šerif má nyní pouze 4 body života a 1 šíp.

S [Bomb] nemůže být znovu hozeno a šerif si ponechává [1], takže znovu hází s [Bomb][Arrow][Beer]. Tentokrát mu padlo [Bomb][Bomb][Bomb]. Získání střelby z kulometu je pěkná představa, takže si ponechává [Bomb] a znovu hází [Bomb] a [1], který si po prvním hodu ponechal. Padlo mu [Bomb][2].

Protože již dvakrát házel znovu, musí házení ukončit. Jeho konečný výsledek je: [Bomb][Bomb][Bomb][2]. Nyní musí střelit na hráče vzdáleného o dvě místa, poté všichni hráči kromě šerifa ztrácí po jednom bodu života a šerif vrátí svůj šíp zpět do zásoby. Na konci svého tahu má 4 body života a 0 šípů.

Ztráta bodů života — hráč je vyřazen

Pokud ztratíte svůj poslední bod života, jste vyřazení ze hry. Ukažte všem hráčům svou roli a vraťte do zásoby všechny své šípy. Pokud jste vyřazení, tak již do hry dále nezasahujete. Avšak pokud vaši týmoví partneři zvítězí, vyhrávají také!

Konec hry

Hra končí **okamžitě**, pokud:

- Je vyřazen šerif:** Pokud je **jediným živým** pouze odpadlík, tak vítězí. Jinak všichni bandité vítězí jako tým.
- Jsou vyřazeni všichni bandité a všichni odpadlíci:** Šerif a všichni pomocníci šerifa vítězí jako tým.

Poznámka: Při hře 8 hráčů hraje každý odpadlík sám za sebe a zvítězí pouze v případě, že on je posledním živým hráčem. Pokud v poslední fázi hry bojuje šerif se dvěma odpadlíky a šerif je vyřazen jako první, vyhrávají bandité!

Příklad: Všichni bandité již byli vyřazení, ale odpadlík je stále ještě ve hře. V tomto případě hra pokračuje. Odpadlík musí čelit šerifovi a jeho pomocníkům sám.

Příklad: Šerif je vyřazen, ale všichni bandité již byli také vyřazení a ve hře zůstal jeden pomocník šerifa a odpadlík. Hra končí a vítězí bandité! Dosáhli svého cíle za cenu vlastních životů!

Příklad: Všichni hráči jsou vyřazení zároveň. Vítězí bandité!

Speciální pravidla pro hru 3 hráčů

Zamíchejte tyto tři role: Pomocník šerifa, bandita a odpadlík. Každému hráči náhodně rozdejte jednu roli, ale položte je před sebe na stůl licem nahoru. Každý hráč tedy zná roli všech tří hráčů. Cíl každého hráče je určen jeho rolí.

- **Pomocník šerifa** musí vyřadit odpadlíka;
- **Odpadlík** musí vyřadit banditu;
- **Bandita** musí vyřadit pomocníka šerifa.

Hra probíhá jako obvykle a první na tahu je pomocník šerifa. Hru vyhrájete, jakmile dosáhnete svého cíle, avšak musíte svému cíli způsobit ztrátu jeho posledního bodu života (například, jako pomocník šerifa musíte osobně vyřadit odpadlíka). Pokud ztrátu posledního bodu života způsobil jiný hráč, pak je novým cílem pro oba přeživší hráče, být posledním stojícím mužem. Například, pokud bandita vyřadil odpadlíka, tak pomocník šerifa nevíteží - musí ještě vyřadit banditu, který musí vyřadit pomocníka šerifa, aby zvítězil.



POSTAVY



BART CASSIDY (8)

Namísto ztráty bodu života si můžeš vzít šíp (výjimka: útok indiánů a dynamit).
Tuto schopnost nesmíte použít, pokud ztrácíte život kvůli útoku indiánů nebo kvůli dynamitu. Schopnost lze použít pouze v případě ①, ② nebo střelby z kulometu. Pomocí této schopnosti si nesmíte vzít poslední šíp zbývající v zásobě.



BLACK JACK (8)

Můžeš znovu hodit s ① (ne pokud jsi jich hodil tři nebo více).
Pokud hodíte tři nebo více dynamitů najednou (nebo postupně, pokud jste s nimi znovu neházeli), proveďte obvyklá pravidla (váš tah končí, atd.).



CALAMITY JANET (8)

① můžeš používat jako ② a naopak.



EL GRINGO (7)

Hráč, který ti způsobí ztrátu jednoho nebo více bodů života, si musí vzít šíp.
Tato schopnost nepůsobí při ztrátě bodů života kvůli útoku indiánů nebo kvůli dynamitu.



JESSE JONES (9)

Pokud máš čtyři nebo méně bodů života, získáš dva, pokud ① použiješ sám na sebe.
Například, pokud máš čtyři body života a použiješ dvě piva, získáš 4 body života.



JOURDONNAIS (7)

Při útoku indiánů nikdy neztrácíš více než jeden bod života.



KIT KARLSON (7)

Za každý ① můžeš vrátit do zásoby jeden šíp ležící před libovolným hráčem.
Můžete vracet také své vlastní šípy. Pokud hodíte tři ①, vrátíte zpět všechny své šípy, plus tři šípy od libovolného hráče či hráčů (samozřejmě ještě způsobíte ztrátu jednoho bodu života všem ostatním hráčům).



LUCKY DUKE (8)

Můžeš provést jeden hod kostkami navíc.
Ve svém tahu můžete házet kostkami celkem čtyřikrát.



PAUL REGRET (9)

Nikdy neztrácíš body života kvůli střelbě z kulometu.



PEDRO RAMIREZ (8)

Vždy když ztrátiš bod života, můžeš vrátit zpět do zásoby jeden svůj šíp.
I když použijete tuto schopnost, stále bod života ztrácíte.



ROSE DOOLAN (9)

① nebo ② můžeš použít na hráče vzdáleného ještě o jedno místo dále.
S ① můžete zasáhnout hráče vzdáleného až o 2 místa. S ② můžete zasáhnout hráče vzdáleného o 2 nebo o 3 místa.



SID KETCHUM (8)

Na začátku svého tahu vyber libovolného hráče, který získá jeden bod života.
Můžete také vybrat sebe.



SLAB THE KILLER (8)

Jednou v každém tahu můžeš použít ① na zdvojení ztráty bodů života za ① nebo ②.
Zdvojenými kostkami vezmete dva body života stejnému hráči (nemůžete si zvolit dva různé hráče). Pokud ① využijete pro svou zvláštní schopnost, neposkytuje již žádné body života.



SUZY LAFAYETTE (8)

Pokud jsi nehodil žádný ① ani ②, tak získáváš 2 body života.
Tato schopnost působí pouze na konci vašeho tahu a aplikuje se na váš konečný hod.



VULTURE SAM (9)

Získáváš 2 body života vždy, když je nějaký jiný hráč vyřazen.



WILLY THE KID (8)

Potřebuješ pouze ①, abys mohl střílet z kulometu.
Aktivovat střelbu z kulometu můžete pouze jednou v každém tahu, i když hodíte více než dva ①.

Autoři hry: Michael Palm, Lukas Zach

Vývoj: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Kresby: Riccardo Pieruccini

Barvy: Andrea Medri

Design: Lucia Roscini

Český překlad: Jiří Klumpar alias Cauly



Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.

Praha 8, Thámova 13

www.albi.cz, www.bang.cz

V případě dotazů a připomínek se obraťte na e-mail: hry@albi.cz.

Infolinka: +420 737 221 010

Najdete nás také na Facebooku



BANG!® Kostková hra
Copyright © 2013
daVinci Editrice S.r.l.
Všechna práva
vyhrazena.

Děkujeme všem playtesterům, jejich herním skupinám a všem hráčům za všechny cenné podněty a návrhy.
Speciální poděkování zasluží Andrea Gambelunghe.
Zvláštní poděkování autorů zasluhují: Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini a Tom.