



BANG![®]

THE DICE GAME



Obsah hry

- 5 kostek
- 8 rolí: 1 Šerif, 2 Zástupci, 3 Banditi, 2 Odpadlíci
- 16 postav (každá s jedinečnou schopností a počtem životů)
- 6 přehledových karet (s popisem kostek)
- 9 žetonů šípů
- Žetony kulek – „životů“ (25 kulek o hodnotě 1, 15 kulek o hodnotě 3)



Cíl hry

Každý hráč má svůj vlastní cíl závisící na kartě role:

- **Šerif:** musí zlikvidovat všechny Bandity a Odpadlíky
- **Banditi:** musí zlikvidovat Šerifa
- **Zástupci:** musí chránit Šerifa a pomáhat mu
- **Odpadlíci:** musí zůstat poslední postavou ve hře

Příprava hry

1. Vezměte tolik karet **rolí**, kolik bude ve hře hráčů a rozdělte je následovně:
 - 3 hráči: viz. speciální pravidla
 - 4 hráči: 1 Šerif, 1 Odpadlík, 2 Banditi
 - 5 hráčů: 1 Šerif, 1 Odpadlík, 2 Banditi, 1 Zástupce
 - 6 hráčů: 1 Šerif, 1 Odpadlík, 3 Banditi, 1 Zástupce
 - 7 hráčů: 1 Šerif, 1 Odpadlík, 3 Banditi, 2 Zástupci
 - 8 hráčů: 1 Šerif, 2 Odpadlíci, 3 Banditi, 2 Zástupci

Karty rolí zamíchejte a náhodně je rozdějte lícem dolů hráčům.

2. **Šerif odhalí** svou postavu otočením karty **lícem nahoru**. Všichni ostatní hráči se na své role podívají, ale uchovají je **v tajnosti**.

3. Zamíchejte karty **postav** a každému hráči 1 **lícem nahoru** předejte. Hráči poté postupně nahlas přečtou jména svých postav a popis jejich schopností. Každá postava má speciální schopnost, která postavu činí jedinečnou.

4. Hráči si vezmou počet **kulek** dle zobrazeného čísla na kartě postavy. **Šerif** dostane **navíc 2 kulky**. Počet kulek odpovídá vašemu **počtu životů** – tj. kolikrát můžete být zasaženi, než budete vyřazeni ze hry. Zbývající kulky ponechte na hromádce uprostřed stolu.

5. Po ruce mějte **přehledové karty**. Můžete je použít v případě nejasností ohledně výsledků hodů kostkami.

6. Na hromádku doprostřed stolu umístěte 9 žetonů **šípů**.

7. Zbývající karty rolí a postav vraťte do krabice.

8. Šerif si vezme 5 **kostek** a zahájí hru.

Průběh hry

Hra probíhá v tazích ve směru hodinových ručiček. Ve vašem tahu provedete následující:

- Hodíte pět kostkami.
- Poté se rozhodnete, zda si některé kostky ponecháte a jiné nebo všechny budete přehazovat, a to až dvakrát. Pokud házíte potřetí, tak si můžete přehodit i kostky, které jste si nevybrali pro přehození při druhém hodu. Výsledek třetího hodu musíte akceptovat.
- Pokud jste s výsledkem hodu spokojeni (nebo jste vyčerpali všechny pokusy), tak vyhodnotíte výsledky hodů.
- Váš tah tím končí a bude hrát hráč po vaší levici.

Důležité: Jakýkoliv hozený **Dynamit** není možné přehazovat (viz. níže).

Poznámka: Jakýkoliv hozené **Šípy** se musí **ihned** po každém hodu vyhodnotit.

Kulky a šípy

Pokud vám vaše schopnost neumožňuje něco jiného, tak když získáte život (kulku) nebo šíp, tak si ho vezmete ze zásoby uprostřed stolu. Pokud život nebo šíp ztratíte, tak ho tam navrátíte.

Kdykoliv si můžete za tři kulky vzít jeden žeton s třemi kulkami (nebo naopak).

Kostka

Na kostce je zobrazeno šest různých symbolů. Symboly zobrazené na kostce mají různé efekty. Tyto efekty **musíte** vyhodnotit, a to v následujícím pořadí. Nemůžete také nějakou kostku vynechat, musíte vyhodnotit všechny!



1. Indiánský šíp: Tento efektu musíte **vyhodnotit ihned po hození**, ne až na konci vašeho tahu. Vezměte si jeden šíp (1 žeton za 1 hozený symbol) a nechte si ho před sebou. Pokud vám zbývají nějaká přehození, tak touto kostkou **můžete** házet znovu. Pokud jste si vzal poslední dostupný šíp, tak ihned nastane útok indiánů a každý hráč ztratí 1 život za každý šíp, který má před sebou. Po tomto útoku dají všichni hráči šípy opět do zásoby a hráč pokračuje ve svém tahu.



2. Dynamit: Tato kostka **nemůže být přehozena!** Pokud hodíte tři a více Dynamitů, tak váš tah **ihned končí** a ztrácíte jeden život. Avšak všechny vaše ostatní kostky se dále normálně vyhodnocují.



3. Střed terče 1: Vyberte hráče **vedle vás** napravo nebo nalevo. Tento hráč ztratí jeden život.



4. Střed terče 2: Vyberte hráče **přesně dvě místa** napravo nebo nalevo vedle vás. Tento hráč ztratí jeden život. Pokud jsou ve hře jen dva nebo tři hráči, tak kostku vyhodnotte jako Střed terče 1.

Důležité: Oba efekty Středu terče se vyhodnocují zároveň a při počítání míst se **nepočítají** vyřazení hráči.



5. Pivo: Vyberte jakéhokoliv hráče, ten získá jeden život. Můžete vybrat sebe. Nemůže mít **nikdy** více bodů života než počet, který jste měli na začátku hry. Pokud vyberete hráče s plným počtem bodů života, tak je efekt vyhodnocen bez účinku.



6. Kulomet: Pokud hodíte tři a více Kulometů, tak spustíte Kulomet. Všichni ostatní hráči ztrácí jeden život a ty můžeš odhodit všechny své žetony šípů.

Příklad: Šerif má 6 životů a 1 indiánský šíp. Hodí . Nejprve si tedy musí vzít 2 šípy. Avšak v zásobě je už jen jeden, takže si ho vezme a nastane Indiánský útok. Každý hráč ztratí 1 život za každý jeho šíp: Šerif tedy ztratí 2 životy. Poté všichni hráči vrátí jejich šípy do zásoby a Šerif si dobere svůj druhý šíp, takže v zásobě jich zůstane osm. Nyní má jen 4 životy a 1 šíp.

nemůže být přehozen a Šerif se rozhodne **ponechat si** , takže přehazovat bude . Tentokrát hodí . Rozhodne se, že Kulomet by se mohl hodit a tak si ponechá. Přehazovat bude a , který si ponechal z prvního hodu. Výsledek hodu je .

Jelikož již přehazoval dvakrát, tak musí házení ukončit. Konečný výsledek tedy je: . Nyní musí střelit hráče **sedícího přesně dvě místa od něho**. Poté všichni hráči vyjma Šerifa ztrácejí jeden život a Šerif odhodí všechny své šípy. Na konci tahu má tedy Šerif 4 životy a 0 šípů.

Ztráta všech životů – vyřazení hráče

Pokud ztratíte váš poslední život, tak jste vyřazení ze hry. Ukážete vaši kartu role ostatním hráčům a odhodíte žetony šípů. Po vyřazení se již hry neúčastníte. Avšak pokud váš týmový partner zvítězí, tak jste zvítězili také!

Konec hry

Hra končí **ihned**, pokud:

- a) **Šerif je vyřazen:** Pokud je Odpadlík **jediným zbývajícím** hráčem, tak vyhrál hru. Jinak jsou vítězem hry všichni Banditi.
- b) **Všichni Odpadlíci a Banditi jsou vyřazení:** Šerif a všichni Zástupci vítězí jako tým.

Poznámka: Ve hře 8 hráčů hraje každý Odpadlík sám za sebe a zvítězí, jen pokud je zrovna on tím posledním hráče. Pokud v posledních kolech hry zůstal jen Šerif a dva Odpadlíci a Šerif je vyřazen jako první, tak vítězí Banditi!

Příklad: Všichni Banditi byli již vyřazení, avšak odpadlík je stále ve hře. V tomto případě hra pokračuje. Odpadlík musí nyní čelit Šerifovi a jeho Zástupcům sám.

Příklad: Šerif je vyřazen, ale všichni Banditi byli již dříve vyřazení a ve hře zůstali jen jeden Zástupce a jeden Odpadlík. Hra **ihned končí** a vítězí Banditi! Dosáhli svého cíle za cenu svých životů!

Příklad: Všichni hráči jsou vyřazení zároveň. Ve hře vítězí Banditi!

Speciální pravidla pro 3 hráče

Zamíchejte tyto tři karty rolí: Zástupce, Odpadlík, Bandita. Každému hráči jednu kartu role náhodně rozdejte, ale umístěte je před něj lícem nahoru. Takže všichni hráči znají své role. Cíl každého hráče je určen jeho rolí:

- **Zástupce** musí vyřadit Odpadlíka.
- **Odpadlík** musí vyřadit Banditu.
- **Bandita** musí vyřadit Zástupce.

Hra probíhá jako obvykle a první hraje Zástupce. Ve hře hráč zvítězí, jakmile dosáhne svého cíle tím, že **přímo on způsobí svému cíli ztrátu posledního života** (tj. Zástupce musí osobně vyřadit Odpadlíka). Pokud ztrátu posledního života způsobí druhý hráč, tak cílem pro přeživší je být posledním hráčem ve hře. Například pokud Bandita vyřadí Odpadlíka, tak Zástupce nevyhrál – nyní musí Zástupce vyřadit Banditu, aby vyhrál a naopak.



POSTAVY



BART CASSIDY (8)

Můžete si vzít indiánský šíp namísto ztráty života (neplatí u Indiánského útoku nebo u Dynamitu).

Nemůžete využít tuto schopnost, pokud máte ztratit život kvůli Indiánskému útoku nebo [Dynamitu]. Lze ji využít jen pro [1] a [2] nebo pro [3]. Nemůžete také tuto schopnost využít, když byste si měli vzít poslední šíp v zásobě.



BLACK JACK (8)

Můžete přehazovat [Dynamitu] (ne však, pokud jich hodíte 3 a více).

Pokud hodíte najednou 3 a více Dynamitů (nebo dohromady, pokud jste je nepřehazoval), tak pokračujete podle normálních pravidel (konec tahu atd.).



CALAMITY JANET (8)

Můžete využít [1] jako [2] a naopak.



EL GRINGO (7)

Pokud vám některý hráč způsobí ztrátu života nebo více životů, tak si tento hráč musí vzít žeton šípu.

Životy ztracené kvůli Indiánskému útoku či Dynamitu nejsou ovlivněny.



JESSE JONES (9)

Pokud máte 4 či méně životů, tak při použití [Dynamitu] získáte dva životy místo jednoho.

Například pokud máte 4 životy a využijete 2 Piva, tak získáte 4 životy.



JOURDONNAIS (7)

Kvůli Indiánskému útoku netratíte nikdy více než 1 život.



KIT CARLSON (7)

Za každý hozený [Dynamitu] můžeš od jakéhokoliv hráče odhodit jeden žeton šípu.

Můžeš odhodit i svoje žetony šípu. Pokud hodíš tři [Dynamity], tak můžeš odhodit všechny svoje šípy a navíc i tři šípy od jakýchkoliv hráčů (samozřejmě normálně uděluješ jedno zranění všem ostatním hráčům).



LUCKY DUKE (8)

Můžete využít navíc jednoho přehození.

Ve svém tahu může kostku přehodit až čtyřikrát.



PAUL REGRET (9)

Nikdy neztrácíte životy kvůli [Dynamitu].



PEDRO RAMIREZ (8)

Pokaždé, když ztratíte život, tak můžete odhodit jeden svůj žeton šípu.

Při použití této schopnosti stejně o život přijdete.



ROSE DOOLAN (9)

[1] a [2] můžete využít i pro hráče sedící o jedno místo dále.

S [1] můžete trefit hráče sedícího až o 2 místa dále a s [2] můžete trefit hráče sedícího o dvě až tři místa dále.



SID KETCHUM (8)

Na začátku tvého tahu získá jakýkoliv hráč dle vaší volby 1 život.

Můžeš vybrat i sebe.



SLAB THE KILLER (8)

Jednou za tah můžete využít [Dynamitu] pro zdvojnásobení [1] nebo [2].

Kostka, kterou zdvojnásobujete, vezme dva životy stejnému hráči (není možné zvolit dva různé hráče). [Dynamitu] v tomto případě nepřidá žádný život.



SUZY LAFAYETTE (8)

Pokud jste nehodili žádné [1] nebo [2], tak získáváte 2 životy.

Tento efekt se vyhodnotí jenom na konci vašeho tahu, ne během přehazování kostek.



VULTURE SAM (9)

Pokaždé, když je vyřazen některý z hráčů, tak získáváte 2 životy.



WILLY THE KID (8)

Pro použití Kulometu potřebujete jen [Dynamitu] (namísto [Dynamitu]).

Kulomet můžete aktivovat jen jednou za tah, a to i když hodíte více než dva [Dynamity].

Game idea: Michael Palm, Lukas Zach

Development: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Artworks: Riccardo Pieruccini

Colors: Andrea Medri

Design: Lucia Roscini

English rules editing: Roberto Corbelli, William Niebling



BANG!® The Dice Game
Copyright © MMXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 - Corciano - Italy
All rights reserved.

Thanks to all the play-testers, to their gaming groups and to all the players, for all the precious suggestions. Special thanks to Andrea Gambelunghe. The designers wish to thank especially Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini and Tom.