



BANG!

KOSTKOVÁ HRA



Obsah

- 5 kociek
- 8 rolí: 1 šerif, 2 pomocníci šerifa, 3 banditi a 2 odpadlíci
- 16 postáv (každá má jedinečnú schopnosť a určitý počet bodov života)
- 6 súhrnných kariet (vysvetľujú výsledky na kockách)
- 9 žetónov šípov
- Žetóny nábojov ako body života (25 žetónov s hodnotou 1, 15 žetónov s hodnotou 3)
- Tieto pravidlá

Cieľ hry

Každý hráč má svoj vlastný cieľ, ktorý závisí od jeho karty roly:

- **Šerif:** musí vyradiť z hry všetkých banditov a odpadlíkov,
- **Banditi:** musia vyradiť šerifa;
- **Pomocníci šerifa:** musia pomáhať šerifovi a chrániť ho;
- **Odpadlík:** musí zostať ako posledný v hre.

Príprava

1. Vezmite toľko kariet rolí, koľko je hráčov, a to podľa nasledujúceho rozdelenia:
 - 8 hráči: pozrite si špeciálne pravidlá uvedené nižšie;
 - 4 hráči: 1 šerif, 1 odpadlík, 2 banditi;
 - 5 hráčov: 1 šerif, 1 odpadlík, 2 banditi, 1 pomocník šerifa;
 - 6 hráčov: 1 šerif, 1 odpadlík, 3 banditi, 1 pomocník šerifa;
 - 7 hráčov: 1 šerif, 1 odpadlík, 3 banditi, 2 pomocníci šerifa;
 - 8 hráčov: 1 šerif, 2 odpadlíci, 3 banditi, 2 pomocníci šerifa.
 Roly zamiešajte a každému hráčovi rozdajte jednu otočenú lícom nadol.
2. Šerif sám seba odhalí otočením svojej karty roly lícom nahor. Všetci ostatní hráči sa na svoje roly pozerú, ale musia ich držať v tajnosti.
3. Zamiešajte karty postáv a každému hráčovi dajte jednu postavu otočenú lícom nahor. Každý hráč teraz všetkým oznámi meno svojej postavy a nahlas prečíta jej schopnosť. Každá postava je vďaka svojej zvláštnej schopnosti jedinečná.
4. Každý hráč si vezme náboje podľa počtu znázorneného na jeho karte postavy. Šerif si vezme dva náboje navyše. Náboje, ktoré máte, predstavujú vaše body života, tzn. označujú, koľkokrát vás musia zasiahnuť, aby ste boli vyradení z hry. Všetky zvyšné náboje dajte na kôpku doprostred stola.
5. Na dosah ruky si položte súhrnné karty. Ak máte pochybnosti o výsledkoch na kockách, môžete sa na ne pozrieť.
6. Deväť šípov položte na kôpku doprostred stola.
7. Zvyšné nevyužitú roly a postavy odložte späť do škatule.
8. Šerif si vezme 5 kociek a začína hru.

Priebeh hry

Hrá sa v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu urobte toto:

- Hodte všetkými piatimi kockami.
- Potom si môžete zvoliť, či si výsledok niektorej kocky ponecháte alebo či znovu až dvakrát hodíte ľubovoľnými, prípadne všetkými kockami. Ak hádzate po tretí raz, môžete tiež znovu hodiť ľubovoľnou kockou, ktorú ste si po prvom hode ponechali a nahádzali ste ňou. Väčšiu tretí hod je konečný a ten musíte prijať.
- Keď ste s hodenými kockami spokojní (alebo už znovu nemôžete hádzať), vyriešte výsledky kociek.
- Váš ťah končí a v hre pokračuje hráč po vašej ľavici.

Pozor: Ak na kocke padol dynamit, nesmie sa ňou znovu hádzať (pozrite si pravidlá nižšie).

Poznámka: Ak na kocke padol šíp, musí sa vyriešiť ihneď po príslušnom hode (pozrite si pravidlá nižšie).

Náboje a šípy

Keď získate bod života (náboj) alebo šíp a keď nejaká schopnosť neurčuje niečo iné, vezmite si príslušný žetón z kôpky uprostred stola. Ak bod života alebo šíp stratíte, odložte ho na príslušnú kôpku. Žetón s tromi nábojmi môžete kedykoľvek vymeniť za tri žetóny s jedným nábojom zo zásoby (a naopak).

Kocky

Na kockách je zobrazených šesť rôznych symbolov. Symboly zobrazené na kockách majú navzájom rôzne efekty. Musíte použiť výsledky všetkých kociek v určenom poradí. Nesmiete vynechať žiadnu hodenú kocku: musíte ich použiť všetky!



1. Indiánský šíp: Tento symbol musíte vyriešiť ihneď po hodení, nie až na konci svojho ťahu. Vezmite si jeden žetón šípu (jeden za každý hodený šíp) a položte ho pred seba. Ak ešte môžete hádzať kockami, smiete znovu hodiť aj touto kockou. Ak vezmete posledný šíp zo zásoby, okamžite zaútočia indiáni a každý hráč stráca jeden bod života za každý šíp ležiaci pred ním. Po tomto útoku všetci hráči vrátia všetky svoje šípy do zásoby. Potom pokračujete vo svojom ťahu.



2. Dynamit: Touto kockou sa nesmie hádzať znova! Ak hodíte tri alebo viac kociek dynamitu, váš ťah ihneď končí a stráca jeden bod života. Avšak všetky vaše ostatné výsledky na kockách sa ešte vyriešia ako zvyčajne.



3A. Terč „1“: Vyberte hráča sediaceho naľavo alebo napravo priamo vedľa vás. Tento hráč stráca jeden bod života.



3B. Terč „2“: Vyberte hráča sediaceho presne o dve miesta naľavo alebo napravo od vás. Tento hráč stráca jeden bod života. Ak už v hre zostali len dvaja alebo traja hráči, použite tento symbol ako symbol 3.

Pozor: Výsledky 3A a 3B sa riešia v rovnakej chvíli. Pri počítaní miest sa nezapočítavajú vyradení hráči.



4. Pivo: Vyberte ľubovoľného hráča: tento hráč získava jeden bod života. Môžete vybrať aj seba. Žiadny hráč nemôže mať nikdy viac bodov života ako na začiatku hry. Ak vyberiete hráča, ktorý má svoje maximum bodov života, potom tento výsledok vyplytváte naprázdno.



5. Kulomet: Ak hodíte tri alebo viac kulometov, aktivujete streľbu z kulometu a každý iný hráč (nie vy) stráca jeden bod života. Okrem toho vráťte späť do zásoby (len vy) všetky svoje šípy.

Príklad: Šerif má 6 bodov života a 1 šíp. Na kockách hodil 1 2 3 4 5. Najprv si musí zobrať 2 šípy. V zásobe však zostáva len 1 šíp, takže si ho vezme a pričádza útok indiánov. Každý hráč stráca 1 bod života za každý svoj šíp: šerif teda stráca 2. Teraz každý vráti späť do zásoby všetky svoje šípy a potom si šerif vezme svoj druhý šíp (takže v zásobe zostáva 3 šípy). Šerif má teraz len 4 body života a 1 šíp.

Kockou 6 sa nemôže znova hádzať a šerif si ponecháva 3, takže znovu hádže kockou 1 2 3 4. Tento raz mu padlo 1 2 3 4. Získanie streľby z kulometu je pekná predstava, takže si necháva 1 2 a znovu hádže kockami 3 a 4, ktoré si po prvom hode ponechal. Padlo mu 3 4.

Keď už dvakrát hádzal znovu, musí hádzanie ukončiť. Jeho konečný výsledok je 1 2 3 4 5. Teraz musí streliť na hráča vzdialeného o dve miesta, potom všetci hráči okrem šerifa strácajú po jednom bode života a šerif vráti svoj šíp späť do zásoby. Na konci svojho ťahu má 4 body života a 1 šíp.



strata bodov života - vyradenie hráča

Ak stratíte svoj posledný bod života, ste vyradení z hry. Ukážte všetkým hráčom svoju rolu a vráťte do zásoby všetky svoje šípy. Ak ste vyradení, viac už do hry nezasahujete. Ak však vaši tímoví partneri zvíťazia, vyhrávajú tiež!

Koniec hry

Hra končí okamžite, ak:

- a) Je vyradený šerif: ak je jediným živým len odpadlík, tak víťazí. V opačnom prípade všetci banditi víťazia ako tím.
- b) Sú vyradení všetci banditi a všetci odpadlíci: šerif a všetci zástupcovia šerifa víťazia ako tím.

Poznámka: Pri hre 8 hráčov hrá každý odpadlík sám za seba a zvíťazí len v prípade, že je posledným živým hráčom. Ak v poslednej fáze hry bojuje šerif s dvoma odpadlíkmi a šerif je vyradený ako prvý, vyhrávajú banditi!

Príklad: Všetci banditi sú už vyradení, ale odpadlík je ešte stále v hre. V tomto prípade hra pokračuje. Odpadlík musí číť šerifovi a jeho zástupcom sám.

Príklad: Šerif je vyradený, ale všetci banditi sú už tiež vyradení a v hre zostal jeden zástupca šerifa a odpadlík. Hra končí a víťazia banditi. Dosiahli svoj cieľ za cenu vlastných životov!

Príklad: Všetci hráči sú vyradení zároveň. Víťazia banditi.

Špeciálne pravidlá pre hru 3 hráčov

Zamiešajte tieto tri roly: zástupca šerifa, bandita a odpadlík. Každému hráčovi náhodne rozdajte jednu rolu, ale položte ich pred seba na stôl otočené lícom nahor. Každý hráč teda pozná rolu všetkých troch hráčov. Cieľ každého hráča určuje jeho rola.

- Zástupca šerifa musí vyradiť odpadlíka;
- Odpadlík musí vyradiť banditu;
- Bandita musí vyradiť zástupcu šerifa.

Hra prebieha ako obvykle a prvý na tahu je zástupca šerifa. Hru vyhráte, len čo dosiahnete svoj cieľ, avšak musíte svojmu cieľu spôsobiť stratu posledného bodu života (ako zástupca šerifa napríklad musíte osobne vyradiť odpadlíka). Ak stratu posledného bodu života spôsobil iný hráč, potom je novým cieľom pre oboch hráčov, ktorí prežili, byť posledným stojacim mužom. Ak napríklad bandita vyradil odpadlíka, zástupca šerifa navíťazi – musí ešte vyradiť banditu, ktorý musí vyradiť zástupcu šerifa, aby zvíťazil.



POSTAVY



BART CASSIDY (8)

Namiesto straty bodu života si môžete vziať šíp (výnimka: útok indiánov a dynamit). Táto schopnosť nesmiete použiť, ak strácate život pre útok indiánov alebo dynamit. Schopnosť možno použiť len v prípade 3, 8 alebo streľby z kulometu. Pomocou tejto schopnosti si nesmiete vziať posledný šíp zostávajúci v zásobe.



BLACK JACK (8)

Môžete znovu hodit kockou 1 (nie však, ak ste ich hodili tri alebo viac!). Ak hodíte tri alebo viac dynamitov naraz (alebo postupne, ak ste nimi znovu nehádzali), postupujte podľa obvyklých pravidiel (váš tah končí atď.).



CALAMITY JANET (8)

Kockou 2 môžete používať ako kocku 8 a naopak.



EL GRINGO (7)

Hráč, ktorý vám spôsobí stratu jedného alebo viac bodov života, si musí vziať šíp. Táto schopnosť nepôsobí pri strate bodov života pre útok indiánov alebo dynamit.



JESSE JONES (9)

Ak máte štyri alebo menej bodov života, získate dva, ak kockou 1 použijete sami na seba. Ak máte napríklad štyri body života a použijete dve pívá, získate 4 body života.



JOURDONNAIS (7)

Pri útoku indiánov nikdy nestrácate viac než jeden bod života.



KIT KARLSON (7)

Za každý 1 môžete vrátiť do zásoby jeden šíp ležiaci pred ľubovoľným hráčom. Môžete vracať aj vlastné šípy. Ak hodíte tri kocky 1, vrátite späť všetky svoje šípy plus tri šípy od ľubovoľného hráča či hráčov (ešte, samozrejme, spôsobíte stratu jedného bodu života všetkým ostatným hráčom).



LUCKY DUKE (8)

Môžete hodit kockami jeden raz navyše. Vo svojom tahu môžete hádzať kockami celkovo štyrikrát.



PAUL REGRET (9)

Nikdy nestrácate body života pre streľbu z kulometu.



PEDRO RAMIREZ (8)

Po každej strate bodu života môžete vrátiť späť do zásoby jeden svoj šíp. Aj keď použijete túto schopnosť, stále strácate bod života.



ROSE DOOLAN (9)

3 alebo 8 môžete použiť na hráča vzdialeného ešte o jedno miesto ďalej. Kockou 1 môžete zasiahnuť hráča vzdialeného až o dve miesta. Kockou 8 môžete zasiahnuť hráča vzdialeného o dve alebo o tri miesta.



SID KETCHUM (8)

Na začiatku svojho tahu si vyberte ľubovoľného hráča, ktorý získá jeden bod života. Môžete vybrať aj seba.



SLAB THE KILLER (8)

Raz v každom tahu môžete použiť 1 na zdvojenie 8 alebo 3. Zdvojenými kockami vezmete dva body života rovnakému hráčovi (nemôžete si zvoliť dvoch rôznych hráčov). Ak 1 využijete na svoju zvláštnu schopnosť, neposkytujete už žiadne body života.



SUZY LAFAYETTE (8)

Ak ste nehodili žiadny terč 3 ani terč 8, získavate dva body života. Táto schopnosť pôsobí len na konci vášho tahu a aplikuje sa na váš konečný hod.



VULTURE SAM (9)

Po každom vyradení iného hráča získavate dva body života.



WILLY THE KID (8)

Potrebuje len 1, 1, aby ste mohli strieľať z kulometu. Aktivovať streľbu z kulometu môžete v každom tahu len raz, aj keď hodíte viac než dva 1.

Autori: Michael Palm, Lukas Zach

Vývoj: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Kresby: Riccardo Pieruccini

Farby: Andrea Medri

Design: Lucia Roscini

Slovenský preklad: Henrieta Hanovcová



Distribútor pre SR:

Albi, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22, 010 01 Žúna

www.albi.sk, www.bang.cz

V prípade dotazov a pripomienok sa obracajte na e-mail: hry@albi.cz

Infolinka: +420 787 221 010

Nájdete nás tiež na Facebooku.



BANG!* Kostková hra
Copyright © 2013
daVinci Editrice S.r.l.
Všetky práva
vyhradené.

Ďakujeme všetkým playtesterom, ich herným skupinám a všetkým hráčom za všetky cenné podnety a návrhy.

Špeciálne poďakovanie si zaslúži Andrea Gambelungha.

Zvláštne poďakovanie autorov si zasluhujú: Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini a Tom.