



BANG! KOSTKOVÁ HRA OLD SALOON



Obsah

- 2 kostky saloonu (Jejich barva je trochu odlišná od kostek v základní hře, aby se dala snadno odlišit od kostek základní hry.)
- 22 karet:
 - * 8 postav
 - * 9 zvláštních rolí: 1 šerif, 3 pomocníci šerifa, 3 bandité, 2 odpadlici
 - * 1 zvláštní role „duch odpadlíka“
 - * 1 duch
 - * 3 nové přehledové karty
- 7 žetonů pro ducha
- 1 žeton šipu indiánského náčelníka
- body života: žetony nábojů (3× hodnota 1, 1× hodnota 3)
- tato pravidla

Příprava hry

Old Saloon je rozšíření pro hru **BANG! Kostková hra**, které obsahuje pět „modulů“. Každý modul může být k základní hře přidán samostatně nebo v kombinaci s jinými moduly.

Hraní se řídí všemi pravidly ze základní hry **BANG! Kostková hra** s následujícími výjimkami:

Modul 1 – Křikloun a zbabělec

Dvě nové kostky saloonu umístíte doprostřed stolu: křikloun a zbabělec . Před začátkem svého tahu si hráč může vybrat, zda bude házet jednou z těchto kostek (ne oběma) namísto jedné kostky ze základní hry („základní kostky“). Hráč v každém případě hází celkem pěti kostkami.

Házení kostkou saloonu je vždy dobrovolné. Jakmile si však hráč kostku saloonu vybere, musí ji používat po celý svůj aktuální tah. V každém tahu si může vybrat jinou kostku.

Kostky saloonu mají některé nové symboly:



Vratte jeden šíp ležící u jednoho libovolného hráče (včetně sebe) na hromádku doprostřed stolu. Nemůžete si vybrat šíp indiánského náčelníka (viz modul 2). Tento výsledek vyhodnoťte ihned po výsledku „indiánský šíp“. Touto kostkou můžete znovu házet (stejně jako při výsledku „indiánský šíp“).



Ihned ztratíte 1 bod života. Tento výsledek vyhodnoťte ihned po výsledku „zlomený šíp“. Touto kostkou můžete znovu házet (stejně jako při výsledku „indiánský šíp“).



Dvojitě symboly jsou vyhodnocovány ve stejnou chvíli jako odpovídající jednoduché symboly (počítají se jako dva jednoduché symboly). Každý výsledek může být vyhodnocen samostatně: například „dvojitě pivo“ můžete použít na dva různé hráče, aby každý z nich získal zpět jeden bod života. Pozor: kulomet můžete aktivovat pouze jednou v každém tahu.

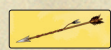


Při používání kostek saloonu se řiďte novým pořadím pro vyhodnocování výsledků:

1. Indiánský šíp
2. Zlomený šíp
3. Náboj
4. Dynamit
5. A) Terč „1“ a dvojitý terč „1“
B) Terč „2“ a dvojitý terč „2“
6. Pivo a dvojitě pivo
7. Kulomet a dvojitý kulomet

(Toto je zobrazeno na nových souhrnných kartách.)

Modul 2 – Šíp indiánského náčelníka



Na začátku hry přidejte žeton indiánského náčelníka na hromádku žetonů šípů uprostřed stolu. Šíp indiánského náčelníka se počítá jako **dva** obyčejné šípy.

Pokud si musíte vzít šíp z hromádky uprostřed stolu, můžete si vybrat, zda si vezmete žeton šípů indiánského náčelníka **namísto jednoho** žetonu obyčejného šípů. I když šíp indiánského náčelníka má hodnotu dvou obyčejných šípů, berete si jej za **jeden** výsledek na kostce!

Při útoku indiánů ztratíte za žeton šípů indiánského náčelníka dva body života namísto jednoho. Avšak pokud vlastníte žeton šípů indiánského náčelníka **a zároveň máte více šípů** než jakýkoliv jiný hráč (neplatí, pokud máte s nějakým hráčem shodu), pak při tomto útoku indiánů neztratíte žádný bod života!

Příklad: Jiří hodil na kostce šíp a bere si poslední žeton z hromádky. Nastává útok indiánů! Každý hráč spočítá své šípy: Jiří má 2; Valerie má 4, neboť šíp náčelníka indiánů se počítá jako dva šípy; Filip má 1 a Bety má 3 šípy. Valerie má šíp indiánského náčelníka a zároveň více šípů než jakýkoli jiný hráč. Proto neztratí žádný bod života a jen odloží všechny své šípy doprostřed stolu!

Modul 3 – Zvláštní role

Jednotlivé zvláštní role jsou vybírány náhodně. Přidělování rolí je obdobné jako v základní hře. Pokud ve hře chcete ještě více napětí, můžete před náhodným výběrem karet rolí smíchat normální a zvláštní role dohromady podle druhu. Takto nebudete vědět které a kolik zvláštních rolí je ve hře!

Schopnost své role můžete použít pouze jednou za hru. Při použití schopnosti odhalte svou roli (s výjimkou šerifa, jehož role je lícem nahoru již od začátku hry) a následujte pokyny na kartě. Jakmile je role jednou odhalena, zůstává již nadále otočena lícem nahoru. Což znamená, že každý uvidí, kdo jste!

„MEDVĚD“ – ŠERIF

Hrajete podle pravidel se **třemi** kulkami navíc místo se dvěma.

„HODNÝ“ – POMOCNÍK ŠERIFA

Odhalte tuto kartu na začátku svého tahu. Stáváte se novým šerifem a starý šerif se stává pomocníkem šerifa.

Oba hráči si ponechají svůj aktuální počet bodů života, ale vymění si své karty rolí. Nový šerif nedostane žádné další náboje navíc. Jeho maximální počet bodů života zůstává stejný, jako je zobrazeno na jeho postavě. Starý šerif ztrácí body života, které přesahují limit bodů života pro jeho postavu.


„DOKTOR“ – POMOCNÍK ŠERIFA

Odhalte tuto kartu po jakémkoliv hodu kostkami. Natočte jednu kostku tak, aby ukazovala vámi zvolený výsledek. *Tuto schopnost můžete použít po svém hodu kostkami nebo také po hodu jiného hráče.*


„SOUDECE“ – POMOCNÍK ŠERIFA

Odhalte tuto kartu ihned poté, co jiný hráč odhalil svou roli. Schopnost jeho role nemá žádný efekt a nemůže již být v této hře použita.

„HAZARDNÍ HRÁČ“ – BANDITA

Odhalte tuto kartu po posledním hodu jiného hráče. Tento hráč musí ještě jednou hodit všemi svými kostkami a vyhodnotit nové výsledky. *Všechny výsledky hráčova regulérního posledního hodu jsou ignorovány. Musí také znovu hodit všemi kostkami s výsledkem* 

„ZLÝ“ – BANDITA

Odhalte tuto kartu, když si jiný hráč chce vzít získané body života. Tento hráč tyto body života nezíská. *Pokud jsou body života získány díky výsledkům* , *nemůže být těmito kostkami znovu házeno a životy propadají.*

„OŠKLIVÝ“ – BANDITA

Odhalte tuto kartu na začátku svého tahu. Vyměňte všechny žetony šípů mezi dvěma hráči. *Můžete zvolit i sebe.*

„PRAVÁ RUKA ĎÁBLA“ – ODPADLÍK

Odhalte tuto kartu na konci svého tahu. Jste ihned znovu na tahu.

„LEVÁ RUKA ĎÁBLA“ – ODPADLÍK

Odhalte tuto kartu ve chvíli, kdy má být nějaký hráč vyřazen. Tento hráč zůstává ve hře se 2 body života a může vrátit všechny své šipy na hromádku doprostřed stolu. *Tuto kartu můžete použít i na sebe, pokud máte být vyřazení.*

Modul 4 – Parta nových postav

Smíchejte nové postavy dohromady s postavami ze základní hry. Poznámka: Některé postavy se dají použít pouze v kombinaci s určitými moduly. Pokud tyto moduly nepoužíváte, příslušné postavy vyřaďte ze hry.



JOSÉ DELGADO (7)

Můžete použít kostku křiklouna, aniž by nahradila nějakou kostku ze základní hry (házíte dohromady šesti kostkami). *Pokud použijete kostku křiklouna, házíte celkem 6 kostkami; pokud použijete kostku zbabělce, házíte 5 kostkami. Nemůžete použít kostku křiklouna a kostku zbabělce dohromady.*




TEQUILA JOE (7)

Můžete použít kostku zbabělce, aniž by nahradila nějakou kostku ze základní hry (házíte dohromady šesti kostkami). *Pokud použijete kostku zbabělce, házíte celkem 6 kostkami; pokud použijete kostku křiklouna, házíte 5 kostkami. Nemůžete použít kostku křiklouna a kostku zbabělce dohromady.*




APACHE KID (9)

Pokud hodíte , můžete si vzít šíp indiánského náčelníka od jiného hráče.




BILL NOFACE (9)

Vyhodnoťte výsledky  pouze po svém posledním hodu, jinak nemají účinek. *Váš poslední hod nemusí být bezpodmínečně ten třetí, můžete skončit dříve, jako obvykle.*



ELENA FUENTE (7)

Kdykoli hodíte jeden nebo více , můžete dát jeden z těchto šípů hráči dle své volby.






Autoři: Michael Palm, Lukas Zach **Vývoj:** Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini **Ilustrace:** Riccardo Pierucci **Barvy:** Andrea Medri **Český překlad:** Jiří Klumpp alias Cauty

Děkujeme všem testerům, a hráčům za jejich cenné podněty. Poděkování autorů zasluhují: Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel Denain, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipp, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini a U-Säxle.

V případě, že je v rámci zakoupenou hrou něco v nepořádku, obraťte se na e-mail: servis@albi.cz, rádi vám poradíme a vše vyřešíme.







VERA CUSTER (7)

Kdykoli musíte ztratit body života za  nebo , ztrácíte o 1 bod života méně. *Například pokud na vás někdo útočí pouze jedním , neztratíte vůbec žádný bod života. Nezapomeňte, že symbol  se počítá jako dva .*



DOC HOLYDAY (8)

Kdykoliv použijete tři nebo více  a/nebo , dostanete zpět 2 body života. *Pamatujte, že  se počítá jako dva .*





MOLLY STARK (8)




Kdykoliv jiný hráč ztrácí 1 nebo více bodů života, můžete tyto body života ztratit místo něj. *Nikdy nemůžete ztratit více bodů života, než máte.*













Modul 5 – Duch (jen při hře 5 nebo více hráčích)

První hráč, který má být vyřazen (pokud to není šerif), se stává duchem. Jako duch máte svou roli licem nahoru před sebou a můžete stále ještě vyhrát, pokud zvítězí váš tým! Pokud jste byl odpadlík, vezměte si speciální kartu „duch odpadlík“ a položte ji před sebe příslušnou stranou nahoru. Tato strana zobrazuje vaši příslušnost k týmu v této hře:



Počet hráčů	Duch odpadlík hraje jako
5	Banditě
6	Zákona
7	Banditě
8	Zákona











Ve svém tahu házíte pouze **dvěma základními kostkami**. Nemůžete si vybrat žádnou kostku saloonu. Kostky můžete až dvakrát přehodit jako obvykle. Po svém hodu si vyberte **jeden** ze dvou výsledků a přidělte jej jinému hráči tak, že mu dáte odpovídající žeton. Pokud je na obou kostkách stejný výsledek, je účinek zdvojnásoben: přidělte hráči také žeton . Žeton  nemůžete přidělit, pokud nejsou oba symboly stejné.

Na začátku svého *následujícího* tahu musí hráč s přiděleným žetonem natočit jednu ze svých základních kostek tak, aby odpovídala žetonu (nebo dvě kostky, pokud má také žeton ). Touto kostkou hráč při svém prvním hodu nehází (tudíž hráč hází *pouze* čtyřmi kostkami nebo třemi, pokud má žeton , ale výsledek je vyhodnocen obdobně, jako kdyby touto kostkou bylo hozeno. Pokud hráč chce použít kostku saloonu, musí vyměnit jednu ze zbývajících základních kostek. Počínaje druhým hodem, může být kostkou ovlivněnou žetonem ducha znovu hozeno (pokud to však není výsledek , kterým znovu házeno být nesmí).

Na konci svého tahu vrátí hráč příslušný žeton duchovi. Duch se nikdy nezapočítává při počítání míst při vyhodnocování výsledků  a . *Příklad: Jiří je duch odpadlík při hře v 7 hráčích, tudíž hraje jako bandita. Hází 2 kostkami a padlo mu  a . Rozhodne se znovu hodit oběma kostkami a nyní získává  a . Ponechává si  a výsledkem  hází znovu: padl další ! Rozhodne se dát žeton  spolu s žetonem  šerifovi – Valeriei. Ve svém následujícím tahu musí Valeriei natočit své 2 základní kostky na symboly  a hází pouze 3 kostkami. Po prvním hodu si vezme 2 žetony šípů. Při druhém hodu již může těmito kostkami házet jako obvykle.*

Na konci svého tahu vrátí hráč příslušný žeton duchovi.

Duch se nikdy nezapočítává při počítání míst při vyhodnocování výsledků  a .

Příklad: Jiří je duch odpadlík při hře v 7 hráčích, tudíž hraje jako bandita. Hází 2 kostkami a padlo mu  a . Rozhodne se znovu hodit oběma kostkami a nyní získává  a . Ponechává si  a výsledkem  hází znovu: padl další ! Rozhodne se dát žeton  spolu s žetonem  šerifovi – Valeriei. Ve svém následujícím tahu musí Valeriei natočit své 2 základní kostky na symboly  a hází pouze 3 kostkami. Po prvním hodu si vezme 2 žetony šípů. Při druhém hodu již může těmito kostkami házet jako obvykle.



BANG! The Dice Game:
Old Saloon
Copyright © MXXVI
da Vinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 Corciano (PG) Italy
Všechna práva vyhrazena.



Výrobce a distributor pro ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámova 13, 186 00 Praha 8
www.albi.cz
www.eshop.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Varování! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části.