

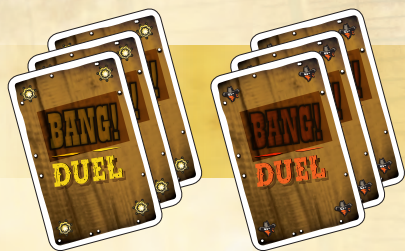




BANG! Duel je hra pro 2 hráče založená na klasickém herním systému BANG! Muži zákona a bandité se konečně střetnou tváří v tvář a – jaké překvapení – ve vzduchu visí přestřelka na život a na smrt. Každá strana má ve hře najednou dvě postavy: jednu v přední linii a druhou jako zálohu. Pouze s jejich pečlivým rozmístěním a prozíravým používáním schopností a zdrojů máte naději na vítězství. Buďte první, kdo všechny své nepřátele pošle na onen svět!



BANG! Duel je hra pro 2 hráče založená na klasickém herním systému BANG! Muži zákona a bandité se konečně střetnou tváří v tvář a – jaké překvapení – ve vzduchu visí přestřelka na život a na smrt. Každá strana má ve hře najednou dvě postavy: jednu v přední linii a druhou jako zálohu. Pouze s jejich pečlivým rozmístěním a prozíravým používáním schopností a zdrojů máte naději na vítězství. Buďte první, kdo všechny své nepřátele pošle na onen svět!

Obsah



- * 80 karet rozdělených na dva balíčky po 40 kartách, jeden balíček pro muže zákona  a druhý pro bandity .

- * 24 postav: 12 mužů zákona a 12 banditů.



- * 1 karta přípravy a 4 přehledové karty.

- * 2 žetony „aktivních postav“ (žetony AP): jeden pro muže zákona a druhý pro bandity.



- * 20 žetonů nábojů znázorňující životy.

- * tato pravidla.

Cíl hry

Každý hráč ovládá svou skupinu pistolníků: buď muže zákona, nebo bandity, vždy dvě postavy najednou. Jednu v přední linii, která se nazývá „**aktivní postava**“ (dále „**AP**“), a druhou postavu v záloze, která se nazývá „**záložní postava**“ (dále „**ZP**“). S použitím pravidel a karet odvozených z klasické hry BANG! a se strategickým střídáním pozic svých postav musíte vyřadit všechny soupeřovy postavy: když postava opustí hru, je nahrazena novou postavou z rezervy své skupiny pistolníků.

Každý hráč začíná se svým herním balíčkem, který je jiný než soupeřův. Avšak oba hráči odhazují karty na společný odhazovací balíček. Všechny odhozené karty jsou později smíchány dohromady, takže s postupem hry bude mít každý hráč příležitost použít i karty, které původně patřily jeho soupeři! Když jde do tuhého, je třeba použít každou lest! Ve hře zvítězí hráč, který jako první vyřadí všechny postavy svého protivníka!

Příprava

(Před svou první hrou pečlivě vyjměte žetony z rámečků.)

Jeden hráč hraje jako muž zákona a druhý jako bandita. Kartu přípravy můžete použít jako průvodce. Přehledové karty si položte před sebe.

- * Zamíchejte svých **12 karet postav** lícem dolů, poté **náhodně vezměte 4 z nich** (pokud si chcete zahrát delší hru, můžete se dohodnout a vzít si více postav). Ostatní postavy vraťte zpět do krabice. Podívejte se na své vybrané postavy, poté je lícem dolů zamíchejte a položte na stůl jako balíček nazývaný „rezerva“.
- * Doberte horní **2 postavy** ze své rezervy. Jednu z nich si vyberte a udělejte z ní **aktivní postavu**. Pouze aktivní postava může používat svou **aktivní schopnost**. Jakmile si oba hráči vybrali, jsou aktivní postavy (AP) odhaleny a je na ně položen příslušný žeton AP. Nakonec každý hráč odhalí svou záložní postavu (ZP) a položí ji vedle své AP. Na každou postavu položte zobrazený počet **žetonů nábojů**, které slouží jako počítadlo životů. Zbývající žetony nábojů položte na hromádku doprostřed stolu.
- * Zamíchejte svůj **herní balíček** obsahující 40 karet a položte jej lícem dolů před sebe. Doberte si do ruky **startovní karty**. Muž zákona si dobere **4 karty** a bandita **5 karet**.



Postavy



Když postava vstoupí do hry, začíná s takovým počtem životů (= nábojů), jaký je znázorněn na její kartě. Tento počet také představuje maximální počet životů, který nemůže být nikdy překročen. Jakmile postava ztratí svůj poslední život, je vyřazena a bude nahrazena další postavou z hráčovy rezervy. Aby postava mohla použít svou schopnost, musí být na životu: schopnost postavy se nespustí, když ztratí svůj poslední život.

Například: Dalon Ranger vám umožňuje dobrání karty, když ztratí život. Avšak neumožní vám dobrat kartu, když ztratí svůj poslední život, protože je vyřazen ze hry ještě dříve, než si kartu můžete dobrat.

Průběh hry

Muž zákona začíná. Hráči se ve svých tazích postupně střídají. Každý tah se skládá z následujících fází hraných v tomto pořadí:

1. Dobírání
2. Hraní karet a pohyb vaším žetonem AP
3. Odhození (a konec tahu)

1. DOBÍRÁNÍ

Doberte si horní **2 karty** ze svého dobíracího balíčku.

Dokud není váš dobírací balíček dobrán, tak si vždy dobíráte, odhalujete karty atd. z tohoto dobíracího balíčku. Jakmile je váš dobírací balíček prázdný, zamíchejte odhazovací balíček obsahující vaše i soupeřovy karty a vytvořte nový společný dobírací balíček, se kterým nyní budete hrát.

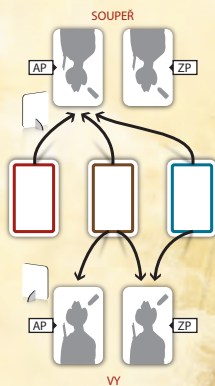
Pokud však byl soupeřův dobírací balíček dobrán dříve a společný dobírací balíček již byl vytvořen, odhazovací balíček po dobrání svého dobíracího balíčku znovu nemíchejte. Místo toho jen začněte používat již vytvořený společný dobírací balíček. Kdykoli je společný dobírací balíček dobrán, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový společný dobírací balíček. Pokud zbývá pouze společný dobírací balíček, je tento balíček „vlastněn“ oběma hráči.

2. HRANÍ KARET A POHYB VAŠÍM ŽETONEM AP

Můžete hrát karty ze své ruky, abyste napadli či oslabili soupeřovy postavy, případně se bránili nebo vylepšili své postavy. Můžete zahrát libovolný počet karet (dokonce i žádnou) s těmito omezeními:

- * **V každém tahu můžete zahrát pouze jednu kartu BANG! (červený okraj) a pouze na protivníkovu AP;** (protivníkovu ZP je skryta vzadu a nemůžete ji vidět).
- * **Akční karty (hnědý okraj) můžete hrát na libovolnou postavu, jen ne na protivníkovu ZP.**
- * **Karty vybavení (modrý okraj) můžete hrát pouze na svou ZP nebo soupeřovu AP.** (Tvá ZP je vzadu a připravuje se, zatímco jediný protivník v dohledu je postava v první linii.)

(Více informací viz „Karty podrobněji“.)



Kdykoliv během této fáze, ale **pouze jednou, můžete přemístit žeton AP z jedné své postavy na druhou:** vaše postavy „si vymění“ své pozice. Jinými slovy, vaše AP se stane vaší ZP a naopak (pro zjednodušení hry se nepřesouvají karty, ale místo nich se přesouvá žeton AP). Tato výměna není povinná, stejná postava může být vaší AP mnoho tahů v řadě. Vybírejte si pečlivě, koho v první linii necháte, protože **pouze schopnosti a karty vaší AP jsou aktivní.**



Schopnosti ani karty vaší ZP na hru nepůsobí a jsou zcela ignorovány.

Výjimkou jsou případy když:

- * **Mají symbol** (☹). Tento symbol znamená, že příslušná karta je **vždy aktivní**, dokonce i když je v záloze (například ZP schopnost přidá AP jedna; Splašené stádo je vždy aktivní, atd.).
- * **ZP je cílem karty či schopnosti** (*Indiáni!*, *Gatling*, atd.): v tomto případě jsou karty a schopnost ZP aktivní dočasně, pouze na provedení reakce, a poté se opět stávají neaktivními (například vaše ZP může použít svůj Barel při reakci na *Winchestrovku*). Zároveň se vaše karty a schopnost AP na chvíli deaktivují a poté se opět stávají aktivními. Pamatujte si, že standardně si nemůžete vybrat za cíl soupeřovu ZP, avšak některé karty to výjimečně umožňují.

Důležité! Pokud vám zbývá pouze jedna postava, stává se jak AP, tak také ZP. Nikdy nemůže být „vyměněna“ a je trvale označena žetonem AP.

3. ODHOZENÍ (A KONEC TAHU)


Jakmile je ukončena vaše druhá fáze a ve své ruce **máte více karet než je aktuální počet životů vaší AP**, musíte si vybrat a odhodit přebytečné karty. Na konci této fáze můžete mít v ruce pouze tolik karet, jaký je aktuální počet životů vaší AP. Karty vždy odhazujte lícem nahoru na společný odhazovací balíček.

Výjimka: Pokud vaší AP zbývá pouze 1 život, můžete si v ruce ponechat až 2 karty.

Nyní váš tah končí a začíná tah soupeře.



Ve hře jsou 3 druhy karet: **Akce** (hnědý okraj), **Vybavení** (modrý okraj) a **BANG!** (červený okraj).

- * **Akční karty:** po zahrání jsou tyto karty odhozeny na odhazovací balíček. Jejich efekt proběhne ihned. Provedte to, co karta říká: speciální pravidla jsou popsána níže. Podle pravidel nesmíte akční karty hrát na soupeřovu ZP.
- * **Karty Vybavení:** po zahrání tyto karty položte lícem nahoru na stůl. Tyto karty zůstávají ve hře a jejich efekt je dlouhodobý. Karty vybavení můžete hrát **pouze na svou ZP nebo soupeřovu AP**. Pro znázornění, která karta vybavení patří které postavě, pokládejte karty vybavení patřící vaší levé postavě nalevo od ní a karty vybavení patřící vaší pravé postavě napravo od ní. Karty vybavení příslušné postavy ovlivňují pouze tuto postavu. Karty vybavení se symbolem  (Chřestýš, Dynamit, Splašené stádo) musí být pokládány před příslušnou postavu a jsou vždy aktivní.



Pokud zahrajete kartu vybavení k postavě, která již má kartu vybavení se stejným názvem, nahradí nová karta starší kartu a starší karta je odhozena. Když se AP stává ZP nebo naopak, jejich karty vybavení majitele nemění! Karty vybavení mohou být odhozeny pomocí karet typu *Loupež*.

BANG! Tyto karty se hrají obdobně jako akční karty. Avšak **v každém tahu můžete zahrát pouze jednu kartu BANG!** (existují i výjimky, které tento limit zvyšují, například pokud máte ve hře *Nábojový pás*). Karty BANG! mohou být hrány pouze na soupeřovu AP.



ZÁSAH A VEDLE

Karty se symbolem ☀ uprostřed se nazývají „zásahy“ a jsou nejdůležitější pro ztrátu životů ze soupeřovy postavy. Tyto karty mohou zpravidla mířit pouze na soupeřovu AP. Každá ☀ karta způsobuje 1 zásah, pokud text na kartě neurčí jinak. Zásahy mohou být způsobeny také jinými kartami (například *Opětování palby*) nebo schopnostmi postav. Soupeř se může vyhnout každému zásahu pomocí některé z následujících možností:

- * Okamžité zahrání z ruky (mimo svůj tah) karty „vedle“, tzn., zahrání nějaké akční karty se symbolem „vedle“ ☹ uprostřed (například *Vedle!* nebo *Opětování palby*);
- nebo
- * Úspěšné použití nějaké karty vybavení se symbolem ☹, která již je ve hře u cílové postavy (například *Klobouk* nebo *Barel*);
- nebo
- * V některých případech lze použít zvláštní schopnost postavy (například *Sid Curry* nebo *Annie Oakey*).

Za každý neodvrácený zásah **ztrácí cílová postava 1 život** (odložte jeden z nábojů této postavy zpět na hromádku uprostřed). Pokud to byl poslední život postavy, je vyřazena ze hry (viz „Vyřazení postavy“).



Pro upřesnění:





- * **Karta BANG!** je karta s červeným okrajem. Během svého tahu můžete použít pouze jednu takovou kartu. Karta BANG! může mít efekt zásahu a/nebo jiné efekty.
- * **Karta Zásahu** je karta se symbolem ☀. Některé karty zásahu jsou karty BANG!, některé ne. Během jednoho tahu můžete hrát i více než jednu kartu zásahu, ale pouze jediná z nich může být karta BANG!






Všimněte si, že symboly, které **nejsou v kruhu** jako ☀ a ☹, se v textu na kartách používají jako odkaz na efekt zásahu a efekt vedle. Takovéto karty nemohou být hrány rovnou jako zásah nebo vedle. Jinými slovy, nemůžete například použít karty *Puškohled* nebo *Opětování palby*, aby způsobily zásah, a nemůžete použít karty *Derringer* nebo *Pušku*, abyste se vyhnuli zásahu!

„ODHALIT“

Pokud efekt karty nebo schopnosti říká, že máte „odhalit“ kartu, musíte otočit horní kartu svého dobíracího balíčku a odhodit ji lícem nahoru na odhazovací balíček. Poté zkontrolujte symbol v pravém horním rohu: pokud tento symbol odpovídá symbolu, který požaduje efekt nebo schopnost na kartě, která „odhalení“ vyvolala

(nalevo od znaku „=„), efekt či schopnost (napravo od znaku „=„) se spustí. Pokud je symbol jiný, efekt či schopnost se nespustí. Ve hře jsou čtyři symboly:

SYMBOL	NÁZEV	PRAVDĚPODOBNOST
	Barel	1 karta ze 4 (25%)
	Had	1 karta ze 4 (25%)
	Dynamit	1 karta z 8 (12,5%)
	Podkova	3 karty z 8 (37,5%)

Příklad: Vaše AP má ve hře Barel. Tato karta vám umožňuje „odhalit“ kartu vždy, když je vlastník cílem , a pokud je odhalen symbol , tak se postava zásahu vyhnula. Soupeř zahraje proti vaší AP kartu Colt, takže se rozhodnete použít Barel: otočíte horní kartu dobíracího balíčku a odhalíte symbol . Smůla - Barel neumožňuje vyhnutí se zásahu, ale můžete se ještě pokusit uskočit pomocí . Pokud by odhalená karta měla symbol , zásah by byl zrušen Barelem.

NABÍJENÍ

Karty se symbolem „nabíjení“ mohou být odhozeny kvůli dobrání karty z dobíracího balíčku namísto svého normálního efektu. Nabíjet můžete, jen **pokud vám a/nebo vašemu soupeři zbývá pouze 1 postava** (jinak řečeno, „nabíjení“ se spustí pouze tehdy, když některému hráči zůstala ve hře jen jedna postava). Můžete dokonce nabíjet kartami, které již jsou ve hře u vaší AP, ale ne těmi, které máte ve hře u své ZP.

KARTY, KTERÉ SE AKTIVUJÍ „NA ZAČÁTKU TVÉHO TAHU“

Efekty těchto karet se uskuteční před dobíráním ve fázi dobírání. Pokud je ve hře současně více než jedna taková karta, aktivuje se jedna za druhou podle následujícího pořadí *Dynamit - Chřestýš - Splašené stádo*.

NÁHODNÉ TAŽENÍ

Pokud karta či efekt vyžadují, abyste táhli či odhodili kartu „náhodně“, můžete vidět rub karet, abyste poznali, které karty jsou z balíčku mužů zákona a které z balíčku banditů.



SOUBĚŽNÉ EFEKTY

Pokud karta nebo efekt zacílí více než jednu postavu najednou (například *Gatling, Indiáni!*) nebo jsou ve hře efekty, které se aktivují ve stejnou dobu (například když se váš Jango stává ZP a váš soupeř má ve hře *Hodinky*), pak musíte vždy dodržet toto pořadí:

1. Vaše AP (kromě karet *Indiáni!* a *Gatling*, které na vaší AP nepůsobí vůbec);
2. Soupeřova AP;
3. Vaše ZP (pokud máte ve hře 2 postavy);
4. Soupeřova ZP (pokud má soupeř ve hře 2 postavy).

Když je ve stejnou chvíli vyraženo více postav, vždy dokončete efekty poslední zahrané karty pro všechny dotčené postavy (podle výše uvedeného pořadí), než provedete vyražení postavy.

Příklad: Dalon Ranger je vaše AP a Annie Oakey je vaše ZP. Váš soupeř má Sida Curryho jako jedinou postavu. Poslední karta ve vaší ruce je Gatling a hraje ji. Dále je popsáno, co se stane:

- * Vaše AP Dalon Ranger je první na řadě, ale Gatling na vaši AP nepůsobí.
- * Další na řadě je soupeřova AP Sid Curry: soupeř smí spustit svou schopnost, tudíž odhazuje kartu z vašeho dobíracího balíčku. Je to  a tak se vyhne zásahu a střílí  na vaši AP (toto bude vyhodnoceno až poté, co bude dokončen celý efekt karty Gatling).
- * Poté je na řadě vaše ZP, Annie Oakey, které zbývá pouze 1 bod života. Jakmile je cílem efektu, můžete použít její zvláštní schopnost, ale nemáte v ruce žádné karty, takže je vyražena ze hry.
- * Poslední v řadě by byla ZP soupeře: avšak váš soupeř má pouze jednu postavu a ta nemůže být ovlivněna dvakrát.

Nyní končí efekt Gatlingu a tudíž provedete jakýkoliv následný efekt a schopnost, které byly Gatlingem spuštěny. Takže odhodíte vybavení, které měla Annie Oakey ve hře, doberete si 2 karty a Annie nahradíte svou další postavou ze své rezervy. Nakonec je Dalon Ranger zasažen zásahem Sida Curryho: ačkoli můžete použít právě dobrané karty, abyste se zásahu vyhnuli!

Vyřazení postavy

Jakmile vaše postava ztratí svůj poslední bod života, je vyražena:


- * Odstraňte postavu ze hry.
- * Odstraňte všechno vybavení ve hře, které patřilo této postavě.
- * Doberte si 2 karty z dobíracího balíčku (po ukončení všech efektů poslední zahrané karty, která způsobila vyřazení).
- a
- * Vezměte horní postavu ze své rezervy a dejte ji do hry se zobrazeným počtem bodů života (nábojů) na kartě. Tato postava nahradí vyřazenou postavu. Váš AP žeton se nepřesunuje. Pokud je vaše rezerva prázdná, pokračujte ve hře jen se svou poslední žijící postavou, která je od této chvíle jak vaší AP, tak zároveň ZP. Pokud vyřazená postava byla vaší poslední postavou: prohráváte hru!


Karty podrobněji

Jméno karty (počet v balíčku muže zákona / počet v balíčku banditů): popis a poznámky.

Zlaté pravidlo: Kdykoli karta popírá pravidla, má vždy přednost karta!

Každá  karta (a obecně každý  symbol) může být zrušena  kartou (a obecně  symbolem).






Text „ztrácí život“ nikdy nemůže být zrušen (například symbolem ).

Když karta / efekt říká „je cílem “, je tento zásah automatický: není zastoupen žádnou kartou a může být zrušen jako obyčejně.



Banka (1/0). Během své fáze dobírání si doberte kartu navíc. Tento efekt je automatický.





Barel (1/1). Kdykoliv je postava s tímto vybavením cílem  (dokonce i schopnosti Alana Pinkertoona, *Gatlingu*, *Nože*, atp. a dokonce i když je to ZP), můžete „odhalit“ kartu: pokud je odhalená karta , počítá se, jako kdybyste zahráli . Pokud není, můžete stále zahrát kartu  nebo použít Klobouk ve hře. Proti Tex Killerovi se *Barel* počítá jako jedna karta , takže potřebujete ještě jednu kartu, abyste se vyhnuli zásahu.




Pivo (0/1). Jak vaše AP, tak i vaše ZP si vyléčí 1 život. Žádná postava nemůže mít více životů, než je její počáteční počet životů. Pokud máte pouze jednu postavu, tak si vyléčí pouze 1 život. Vezměte si vyléčené žetony nábojů z hromádky uprostřed. (Pozor: na rozdíl od klasické hry BANG! nelze *Pivo* nikdy hrát v cizím tahu.)




Puška (2/1).  Pokud , pak můžete vyřadit libovolné vybavení ve hře dle své volby, které leží před vaší nebo soupeřovu AP.





Hodinky (0/2).  Kdykoliv váš soupeř přesunuje svůj žeton AP („mění“ pozice postav; také kvůli *Splašenému stádu*), doberte si jednu kartu z dobíracího balíčku. Neúčinkují, pokud má váš soupeř pouze jednu postavu.








Colt (1/5). 





Derringer (4/0).  Váš soupeř může zahrát jakoukoliv kartu z ruky jako . *Derringer* není karta BANG! *Barel* a schopnost Annie Oakey může být ověřována jako obvykle, lze *Opětovat palbu*.



Duel (1/1). Váš soupeř může odhodit kartu . Pokud to provede, musíte odhodit kartu  vy, a tak dále. Odhození karty  není povinné. AP prvního hráče, který nemůže nebo nechce odhodit kartu , ztrácí 1 život.

Během *Duelu* nelze používat karty, které nemají  (například *Opětování palby*). Můžete použít *Gatling*, *Derringer*, *Nůž*, *Rychlopalbu* a schopnost Annie Oakey. Během *Duelu* vždy ignorujte jakýkoliv dodatečný efekt na kartách kromě zásahu.



Dynamit (0/1).  Zahrajte pouze na svou ZP. Na začátku svého tahu musíte odhalit kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud odhalíte symbol , *Dynamit* vybuchne a postava s *Dynamitem* ve hře ztrácí 3 životy.

Pokud tento symbol neodhalíte, předejte *Dynamit* ZP soupeře. Ten na začátku svého tahu opět zkontroluje, zda *Dynamit* nevybuchl, a tak dále, dokud *Dynamit* nevybuchne nebo neopustí hru jinak (například *Loupež*).



Rychlopalba (2/0). ☼ Způsobí tolik ☼ postavě soupeře, kolik má tato postava celkem vybavení ve hře. Každý ☼ musí být zrušen samostatně: tudíž potřebujete právě tolik ☼ efektů; pokud máte ve hře Barel, můžete jej použít na každý ☼ jednou. Při Rychlopalbě zahané Tex Killerem je na zrušení každého ☼ potřeba ☼ plus jedna další karta. Cílem Rychlopalby nemůže být soupeřova ZP, pokud ji nepoužije Jack Ransome nebo pokud nemáte ve hře Puškohled.



Gatling (1/0). ☼ Způsobí ☼ všem postavám kromě vaší AP. U každé postavy si její vlastník vybere, zda zahraje ☼ kartu (nebo ☼ efekt) nebo ztratí 1 život. Lze použít Barel i Klobouk. Schopnosti, které reagují na ☼, se spustí: například Delon Ranger, Annie Oakey a Alan Pinkertoon. Gatling není karta BANG!



Hokynářství (1/1). Vložte do nabídky 2 karty z každého dobíracího balíčku (pokud již je pouze společný dobírací balíček, vložte 4 karty). Hráči si střídavě tyto karty berou do ruky počínaje hráčem, který Hokynářství zahrál. Do nabídky jsou dány 4 karty i v případě, že jsou ve hře již jen 2 nebo 3 postavy.



Nábojový pás (1/1). Pokud má vaše AP toto vybavení ve hře, můžete během svého tahu zahrát libovolný počet karet BANG! (jinými slovy karty BANG! zahrané postavou s Nábojovým pásem ve hře se do limitu jedné karty BANG! za tah nepočítají). Pokud vaše AP zahrála s Nábojovým pásem jednu či více karet BANG!, a vy poté vyměníte své postavy (anebo naopak), pak vaše nová AP může pořad ještě zahrát jednu kartu BANG!, protože předchozí (nebo pozdější) se nepočítají.



Klobouk (1/1). Můžete odhodit tuto kartu ze hry (ne z ruky) jako ☼, pokud je postava s touto kartou ve hře cílem ☼ (dokonce i když je to vaše ZP). Tato karta dokonce účinkuje proti schopnosti Annie Oakey.



Indiáni! (1/1). U každé postavy kromě vaší AP si její vlastník vybere, zda odhodí kartu ☼ nebo ztratí 1 bod života. Lze použít Derringer, Nůž nebo Gatling, ale ne karty, které nemají ☼ (například Opětování palby).



Nůž (0/3). ☼ Toto není karta BANG!



Vedle! (5/7). ☼.



Peacemaker (2/0). ☼ Pokud ☼, soupeř musí odhodit kartu z ruky dle svého výběru. Pokud v ruce nemá žádnou kartu, nemusí odhodit nic.



Chřestýš (0/1). ☼ Na začátku svého tahu musíte odhalit kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud odhalíte ☼, ztrácí postava s Chřestýšem ve hře 1 život. **Pozor:** na rozdíl od Dynamitu, není Chřestýš odhozen poté, co způsobí ztrátu života, ale pokračuje tah za tahem, dokud není nějakým způsobem odstraněn.



Remington (0/2). ☼. Pokud ☼, pak si hráč, který zahrál Remington, může dobrat kartu z dobíracího balíčku.



Opětování palby (1/0). ☹️ Pokud je zásah zrušen (pokud zásah udělil Tex Killer, musíte zahrát kartu navíc, aby se tento efekt spustil), je soupeřova AP cílem ☹️. Pro zrušení ☹️ z *Opětování palby* zahanře Tex Killerem, potřebujete pouze jedno ☹️.



Učitelka (2/0). Můžete si vzít do ruky jakoukoliv kartu ve hře (kromě karet u soupeřovy ZP). Nemůžete si vzít kartu z ruky soupeře, pouze kartu ve hře.



Schofield (0/2). ☹️ Pokud ☹️, vaše postava si vyléčí 1 život (až do startovního maxima). Pokud je ☹️ získáno díky *Opětování palby*, jsou nejprve vyhodnoceny účinky *Schofieldu*, takže si můžete vyléčit život před jeho ztrátou díky *Opětování palby* ☹️.



Puškohled (1/1). ☹️ S jakoukoli ☹️ kartou můžete zacílit na ZP soupeře. Na jiné karty nemá *Puškohled* žádný efekt (například *Loupež*, *Duel*).



Brokovnice (2/2). ☹️ Pokud ☹️, vyměňte svou nebo soupeřovu AP a ZP (pohyb žetonu AP).



Splašené stádo (1/0). ☹️ ☹️ Na začátku svého tahu vyměňte pozici této postavy. Pokud tedy tato postava byla ZP, stává se AP a naopak (pohyb žetonu AP). Pokud je tato postava vaší jedinou postavou, *Splašené stádo* nemá žádný efekt.



Loupež (0/4). Můžete si vybrat, zda si náhodně vezmete kartu ze soupeřovy ruky nebo odhodíte kartu ve hře (dle své volby) od libovolné postavy kromě soupeřovy ZP. Pokud jste si vzali kartu, přidejte si ji do ruky a poté ji můžete ihned zahrát. Jack Ransome může *Loupež* zacílit také na soupeřovu ZP.



Silné pivo (1/0). Vyberte si libovolnou postavu (kromě soupeřovy ZP). Tato postava bude nyní mít přesně 3 životy bez ohledu na to, kolik životů měla. Například: kdyby postava měla 5 životů, pak ztratí 2 životy; pokud měla 1 život, vyléčí si 2 životy. Pokud měla 3 životy, nic se nestane.



Krytý vůz (2/1). Doberte si 3 karty z dobíracího balíčku, dvě z nich si dejte do ruky a zbývající odhodte.




Voda (5/1). ☹️ Vyměňte pozice své nebo soupeřovy AP a ZP (pohyb žetonu AP). Nemůže být použita na soupeře s jednou postavou ve hře.





Winchester (2/0). ☹️ Tuto kartu můžete zacílit na soupeřovu ZP (dokonce bez *Puškohledu* ve hře).

Muži zákona




Alan Pinkerton: Kdykoliv ztratí život (kromě svého posledního), je soupeřova AP cílem . Efekt platí dokonce i když je ZP a ztratí život díky *Gatlingu*, *Indiánům!* atp., které jste zahrál sám.



Annie Oakley: Karty  můžete hrát jako  a karty *Vedle!* jako *Colty* (v takovém případě se počítá jako zahraná karta BANG!).





Bart Masterson:  Kdykoliv by nějaký hráč (dokonce i soupeř) měl „odhalit“ kartu, odhalí z dobíracího balíčku 2 karty (namísto 1) a vy si vyberete jednu z nich jako výsledek. Obě karty jsou poté odhozeny.



Bill Tightman: Kdykoliv je vyřazena jiná postava, můžete si z dobíracího balíčku dobrat 2 karty. Pokud je vyřazena vaše ZP, doberte si celkem 4 karty: 2 za *Billovu* schopnost a 2 za vyřazení postavy.



Buffalo Bell:  Může ztrácet životy (kromě svého posledního) namísto vaší druhé postavy (například kvůli jednomu či více , *Indiánům!*, *Chřestýši*, atp.), ale ne naopak. Avšak nemůže se pokusit o zrušení zásahu místo jiné postavy (například pomocí svého *Barelu*).




Dalon Ranger: Kdykoliv mu soupeř způsobí ztrátu života (kromě jeho posledního), můžete si dobrat jednu kartu z dobíracího balíčku.




Jango: Kdykoliv váš soupeř pohybuje svým žetonem AP, můžete si dobrat 1 kartu z dobíracího balíčku. Tato schopnost není použita, pokud má soupeř pouze jednu postavu ve hře.




Pat Garret: Ukažte druhou kartu, kterou si dobíráte během své dobírací fáze. Pokud má , můžete si dobrat navíc kartu ze soupeřova dobíracího balíčku (pokud nemá svůj dobírací balíček, doberte si kartu ze společného dobíracího balíčku). Tato schopnost není „odhal“ kartu.




Tex Killer: Kromě  potřebuje soupeř ještě 1 kartu navíc (jakoukoliv), aby se vyhnul vašemu BANGU! Tato schopnost neplatí při *Gatlingu*, *Derringeru*, *Duelu* atp.



The Stranger:  Během svého tahu můžete zahrát jednu kartu BANG! navíc.

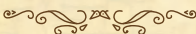


Wild Bill: Pokud si soupeř vezme nebo odhodí kartu z vaší ruky nebo kartu ve hře u *Wild Billa*, je soupeřova AP cílem .



Wyatt Ear: Kdykoliv je některý z vašich ☀, zrušen soupeřovým ☞ můžete si dobrat jednu kartu z dobíracího balíčku.

Tato schopnost platí pro jakoukoliv kartu s ☀ (BANG!, Derringer, Rychlopalba i Opětování palby, atp.). Pokud je ☞ Remington, doberte si celkem 2 karty.



Bandité



Babe Leroy: Jednou během každého vašeho tahu, pokud nemáte žádné karty v ruce, si můžete z dobíracího balíčku dobrat 2 karty. Můžete dokonce zahrát všechny své karty s jinou AP, potom přesunout Babe Leroy ze ZP na AP a následně použít její schopnost. Avšak pokud zahrajete jako svou poslední kartu Vodu a Babe Leroy se přesune z AP na ZP, jeho schopnost se nespustí.



Bull Anderson: Když je vyřazena nějaká postava, vezměte si až 2 libovolné karty vybavení u této postavy ve hře a/nebo náhodně karty z ruky vlastníka této postavy. Můžete si tudíž vybrat, zda si vezmete 2 vybavení nebo 1 vybavení a 1 kartu z ruky nebo 2 karty z ruky. Tato schopnost platí i tehdy, když je vyřazena vaše postava (samozřejmě v takovém případě nemá braní karet z ruky žádný efekt). Dobrání karet za vyřazenou postavu je vždy provedeno až po schopnosti Bull Andersona.



Cattle Katie: Jednou během každého svého tahu můžete odhodit jednu její kartu vybavení ve hře, která není ☞, a dobrat si 2 karty z dobíracího balíčku. Tudíž tuto schopnost nelze použít na Chřestýšje, Dynamit nebo Splašené stádo.



Daltonové: Ve své fázi dobírání si dobírejte 3 karty namísto 2. S Bankou ve hře si dobírejte celkem 4 karty.



Jack Ransome: Můžete hrát karty na jakoukoliv postavu ve hře. Tudíž můžete hrát vybavení na Jacka, i když je vaše AP a můžete hrát BANG!, Duel, Loupež, Nůž nebo Učitelka na soupeřovu ZP. Nebo dokonce Dynamit na libovolnou postavu dle vaší volby.



Pearl Hat: Jednou během každého svého tahu můžete odhodit libovolnou kartu ze své ruky a zkopírovat tak efekt akční karty ležící nahoře na dhazovacím balíčku.

Kopírovat můžete pouze karty s hnědým okrajem. Nemůžete kopírovat karty *Vedle!* nebo *Opětování palby*. Můžete kopírovat akční kartu, která má symbol „nabíjení“ (buď použijete její efekt, nebo symbol „dobíjení“).



Sid Curry: Kdykoliv je cílem ☀, může odhalit horní kartu soupeřova dobíracího balíčku: pokud je na kartě 🗡, získává automaticky 🗡 a postava, která střílela, se stává cílem ☀. Pokud soupeř nemá svůj dobírací balíček, odhalte kartu ze společného dobíracího balíčku. Pokud má Sid ve hře *Barel*, můžete si zvolit, zda chcete nejrve aktivovat svou schopnost nebo *Barel*.



Slim Poet: Kdykoliv soupeř způsobí Slimovi ztrátu života (kromě jeho posledního), můžete náhodně odhodit kartu ze soupeřovy ruky. *Chřestýš* ani *Dynamit* tuto schopnost nespouští.



West Harding: Ve svém tahu můžete hrát libovolný počet karet *Bang!*.



Soundance Kid: Jednou během každého svého tahu můžete odhodit vámi vybranou kartu ze své ruky a dobrat si 2 karty: jednu ze svého dobíracího balíčku a jednu ze soupeřova dobíracího balíčku. jednu z nich si vezměte do ruky a zbývající odhodte. Pokud je už pouze jeden dobírací balíček, doberte si obě karty z něj.



Toco Ramirez: Jakoukoliv kartu v ruce můžete použít jako *Colt* (každá se počítá jako *BANG*). Všimněte si například, že *Derringer* zahraný při použití této schopnosti se stává *Coltem* a tudíž text na *Derringeru* nemá žádný účinek.



Tom Thorn: Kdykoliv se stane AP (tj., když se na něj přesune žeton AP), stává se soupeřova ZP cílem ☀. Tato schopnost neplatí, pokud je to již vaše jediná postava ve hře nebo když poprvé vstupuje do hry. Avšak pokud má soupeř již jen jednu postavu, tato schopnost se aplikuje na ni.

Autor: Emiliano Sciarra **Vývoj:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini **Ilustrace:** Rossana Berretta **Překlad:** Jiří Klumpar alias Cauly



© 2015 daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 Corciano (PG)
Všechna práva vyhrazena.

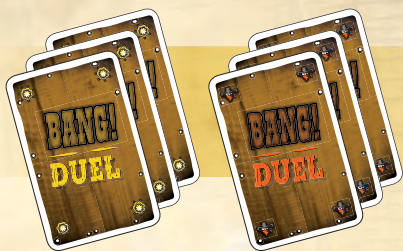


Výrobce a distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Praha 8, Thámova 13
www.albi.cz
eshop.albi.cz

V případě dotazů a připomínek se obraťte na e-mail: hry@albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Velké poděkování autora si zaslouží všichni, kdo přispěli k vývoji a testování hry (Stefano "Fefo" Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, David Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Alarico Oliva, a Federico Marini), Christian Zoli, Paolo Carducci a jeho skupina "Macerata", Alessandro Virgini, Matteo Rosati a jejich skupina "Ravacciano" (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco, a Riccardo Pinzi), Marco Perilli, Roberto Perilli a jejich skupina (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Melania Gabbriellini, Gusman, Lisa Drovandi, and Maria Strano), Martin Blazko, and Enrico Gandolfo.
Zvláštní poděkování zasluhuje: Martino Chiacchiera a Andrés J. Voicu.

Obsah



- * 80 karet rozdělených na dva balíčky po 40 kartách, jeden balíček pro muže zákona a druhý pro bandity 🤠.

- * 24 postav: 12 mužů zákona a 12 banditů.



- * 1 karta přípravy a 4 přehledové karty.

- * 2 žetony „aktivních postav“ (žetony AP): jeden pro muže zákona a druhý pro bandity.



- * 20 žetonů nábojů znázorňující životy.

- * tato pravidla.

Cíl hry

Každý hráč ovládá svou skupinu pistolníků: buď muže zákona, nebo bandity, vždy dvě postavy najednou. Jednu v přední linii, která se nazývá „**aktivní postava**“ (dále „**AP**“), a druhou postavu v záloze, která se nazývá „**záložní postava**“ (dále „**ZP**“). S použitím pravidel a karet odvozených z klasické hry BANG! a se strategickým střídáním pozic svých postav musíte vyřadit všechny soupeřovy postavy: když postava opustí hru, je nahrazena novou postavou z rezervy své skupiny pistolníků.

Každý hráč začíná se svým herním balíčkem, který je jiný než soupeřův. Avšak oba hráči odhazují karty na společný odhazovací balíček. Všechny odhozené karty jsou později smíchány dohromady, takže s postupem hry bude mít každý hráč příležitost použít i karty, které původně patřily jeho soupeři! Když jde do tuhého, je třeba použít každou lest! Ve hře zvítězí hráč, který jako první vyřadí všechny postavy svého protivníka!

Příprava

(Před svou první hrou pečlivě vyjměte žetony z rámečků.)

Jeden hráč hraje jako muž zákona a druhý jako bandita. Kartu přípravy můžete použít jako průvodce. Přehledové karty si položte před sebe.

- * Zamíchejte svých **12 karet postav** lícem dolů, poté **náhodně vezměte 4 z nich** (pokud si chcete zahrát delší hru, můžete se dohodnout a vzít si více postav). Ostatní postavy vraťte zpět do krabice. Podívejte se na své vybrané postavy, poté je lícem dolů zamíchejte a položte na stůl jako balíček nazývaný „rezerva“.
- * Doberte horní **2 postavy** ze své rezervy. Jednu z nich si vyberte a udělejte z ní **aktivní postavu**. Pouze aktivní postava může používat svou **aktivní schopnost**. Jakmile si oba hráči vybrali, jsou aktivní postavy (AP) odhaleny a je na ně položen příslušný žeton AP. Nakonec každý hráč odhalí svou záložní postavu (ZP) a položí ji vedle své AP. Na každou postavu položte zobrazený počet **žetonů nábojů**, které slouží jako počítadlo životů. Zbývající žetony nábojů položte na hromádku doprostřed stolu.
- * Zamíchejte svůj **herní balíček** obsahující 40 karet a položte jej lícem dolů před sebe. Doberte si do ruky **startovní karty**. Muž zákona si dobere **4 karty** a bandita **5 karet**.



Postavy

STRANA 

JMÉNO

ŽIVOTY

OBRÁZEK



Kdykoliv mu soupeř způsobí ztrátu 1 bodu života, dober si z dobíracího balíčku 1 kartu.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST

Když postava vstoupí do hry, začíná s takovým počtem životů (= nábojů), jaký je znázorněn na její kartě. Tento počet také představuje maximální počet životů, který nemůže být nikdy překročen. Jakmile postava ztratí svůj poslední život, je vyřazena a bude nahrazena další postavou z hráčovy rezervy. Aby postava mohla použít svou schopnost, musí být naživu: schopnost postavy se nespustí, když ztratí svůj poslední život.

Například: Dalon Ranger vám umožňuje dobrání karty, když ztratí život. Avšak neumožní vám dobrat kartu, když ztratí svůj poslední život, protože je vyřazen ze hry ještě dříve, než si kartu můžete dobrat.

Průběh hry

Muž zákona začíná. Hráči se ve svých tazích postupně střídají. Každý tah se skládá z následujících fází hraných v tomto pořadí:

1. Dobírání
2. Hraní karet a pohyb vaším žetonem AP
3. Odhození (a konec tahu)

1. DOBÍRÁNÍ

Doberte si horní **2 karty** ze svého dobíracího balíčku. Dokud není váš dobírací balíček dobrán, tak si vždy dobíráte, odhalujete karty atd. z tohoto dobíracího balíčku. Jakmile je váš dobírací balíček prázdný, zamíchejte odhazovací balíček obsahující vaše i soupeřovy karty a vytvořte nový společný dobírací balíček, se kterým nyní budete hrát.

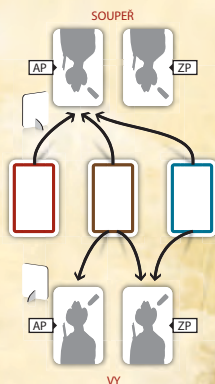
Pokud však byl soupeřův dobírací balíček dobrán dříve a společný dobírací balíček již byl vytvořen, odhazovací balíček po dobrání svého dobíracího balíčku znovu nemíchejte. Místo toho jen začněte používat již vytvořený společný dobírací balíček. Kdykoli je společný dobírací balíček dobrán, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový společný dobírací balíček. Pokud zbývá pouze společný dobírací balíček, je tento balíček „vlastněn“ oběma hráči.

2. HRANÍ KARET A POHYB VAŠÍM ŽETONEM AP

Můžete hrát karty ze své ruky, abyste napadli či oslabili soupeřovy postavy, případně se bránili nebo vylepšili své postavy. Můžete zahrát libovolný počet karet (dokonce i žádnou) s těmito omezeními:

- * **V každém tahu můžete zahrát pouze jednu kartu BANG! (červený okraj) a pouze na protivníkovu AP;** (protivníkovu ZP je skryta vzadu a nemůžete ji vidět).
- * **Akční karty (hnědý okraj) můžete hrát na libovolnou postavu, jen ne na protivníkovu ZP.**
- * **Karty vybavení (modrý okraj) můžete hrát pouze na svou ZP nebo soupeřovu AP.** (Tvá ZP je vzadu a připravuje se, zatímco jediný protivník v dohledu je postava v první linii.)

(Více informací viz „Karty podrobněji“.)



Kdykoliv během této fáze, ale **pouze jednou, můžete přemístit žeton AP z jedné své postavy na druhou:** vaše postavy „si vymění“ své pozice. Jinými slovy, vaše AP se stane vaší ZP a naopak (pro zjednodušení hry se nepřesouvají karty, ale místo nich se přesouvá žeton AP). Tato výměna není povinná, stejná postava může být vaší AP mnoho tahů v řadě. Vybírejte si pečlivě, koho v první linii necháte, protože **pouze schopnosti a karty vaší AP jsou aktivní.**



Schopnosti ani karty vaší ZP na hru nepůsobí a jsou zcela ignorovány.

Výjimkou jsou případy když:

- * **Mají symbol** (☹). Tento symbol znamená, že příslušná karta je **vždy aktivní**, dokonce i když je v záloze (například ZP schopnost přidá AP jedna; Splašené stádo je vždy aktivní, atd.).
- * **ZP je cílem karty či schopnosti** (*Indiáni!*, *Gatling*, atd.): v tomto případě jsou karty a schopnost ZP aktivní dočasně, pouze na provedení reakce, a poté se opět stávají neaktivními (například vaše ZP může použít svůj Barel při reakci na *Winchestrovku*). Zároveň se vaše karty a schopnost AP na chvíli deaktivují a poté se opět stávají aktivními. Pamatujte si, že standardně si nemůžete vybrat za cíl soupeřovu ZP, avšak některé karty to výjimečně umožňují.

Důležité! Pokud vám zbývá pouze jedna postava, stává se jak AP, tak také ZP. Nikdy nemůže být „vyměněna“ a je trvale označena žetonem AP.

3. ODHOZENÍ (A KONEC TAHU)


Jakmile je ukončena vaše druhá fáze a ve své ruce **máte více karet než je aktuální počet životů vaší AP**, musíte si vybrat a odhodit přebytečné karty. Na konci této fáze můžete mít v ruce pouze tolik karet, jaký je aktuální počet životů vaší AP. Karty vždy odhazujete lícem nahoru na společný odhazovací balíček.

Výjimka: Pokud vaší AP zbývá pouze 1 život, můžete si v ruce ponechat až 2 karty.

Nyní váš tah končí a začíná tah soupeře.



Ve hře jsou 3 druhy karet: **Akce** (hnědý okraj), **Vybavení** (modrý okraj) a **BANG!** (červený okraj).

- * **Akční karty:** po zahrání jsou tyto karty odhozeny na odhazovací balíček. Jejich efekt proběhne ihned. Provedte to, co karta říká: speciální pravidla jsou popsána níže. Podle pravidel nesmíte akční karty hrát na soupeřovu ZP.
- * **Karty Vybavení:** po zahrání tyto karty položte lícem nahoru na stůl. Tyto karty zůstávají ve hře a jejich efekt je dlouhodobý. Karty vybavení můžete hrát **pouze na svou ZP nebo soupeřovu AP**. Pro znázornění, která karta vybavení patří které postavě, pokládejte karty vybavení patřící vaší levé postavě nalevo od ní a karty vybavení patřící vaší pravé postavě napravo od ní. Karty vybavení příslušné postavy ovlivňují pouze tuto postavu. Karty vybavení se symbolem  (Chřestýš, Dynamit, Splašené stádo) musí být pokládány před příslušnou postavu a jsou vždy aktivní.



Pokud zahrajete kartu vybavení k postavě, která již má kartu vybavení se stejným názvem, nahradí nová karta starší kartu a starší karta je odhozena. Když se AP stává ZP nebo naopak, jejich karty vybavení majitele nemění! Karty vybavení mohou být odhozeny pomocí karet typu *Loupež*.

BANG! Tyto karty se hrají obdobně jako akční karty. Avšak **v každém tahu můžete zahrát pouze jednu kartu BANG!** (existují i výjimky, které tento limit zvyšují, například pokud máte ve hře *Nábojový pás*). Karty BANG! mohou být hrány pouze na soupeřovu AP.



ZÁSAH A VEDLE

Karty se symbolem ☀ uprostřed se nazývají „zásahy“ a jsou nejdůležitější pro ztrátu životů ze soupeřovy postavy.

Tyto karty mohou zpravidla mířit pouze na soupeřovu AP.

Každá ☀ karta způsobuje 1 zásah, pokud text na kartě neurčí jinak.

Zásahy mohou být způsobeny také jinými kartami (například *Opětování palby*) nebo schopnostmi postav. Soupeř se může vyhnout každému zásahu pomocí některé z následujících možností:

- * Okamžité zahrání z ruky (mimo svůj tah) karty „vedle“, tzn., zahrání nějaké akční karty se symbolem „vedle“ ☹ uprostřed (například *Vedle!* nebo *Opětování palby*);

nebo

- * Úspěšné použití nějaké karty vybavení se symbolem ☹, která již je ve hře u cílové postavy (například *Klobouk* nebo *Barel*);

nebo

- * V některých případech lze použít zvláštní schopnost postavy (například *Sid Curry* nebo *Annie Oakey*).

Za každý neodvrácený zásah **ztrácí cílová postava 1 život** (odložte jeden z nábojů této postavy zpět na hromádku uprostřed). Pokud to byl poslední život postavy, je vyřazena ze hry (viz „Vyřazení postavy“).



Pro upřesnění:





- * **Karta BANG!** je karta s červeným okrajem. Během svého tahu můžete použít pouze jednu takovou kartu. Karta BANG! může mít efekt zásahu a/nebo jiné efekty.
- * **Karta Zásahu** je karta se symbolem ☀. Některé karty zásahu jsou karty BANG!, některé ne. Během jednoho tahu můžete hrát i více než jednu kartu zásahu, ale pouze jediná z nich může být karta BANG!






Všimněte si, že symboly, které **nejsou v kruhu** jako ☀ a ☹, se v textu na kartách používají jako odkaz na efekt zásahu a efekt vedle. Takoveto karty nemohou být hrány rovnou jako zásah nebo vedle. Jinými slovy, nemůžete například použít karty *Puškohled* nebo *Opětování palby*, aby způsobily zásah, a nemůžete použít karty *Derringer* nebo *Pušku*, abyste se vyhnuli zásahu!

„ODHALIT“

Pokud efekt karty nebo schopnosti říká, že máte „odhalit“ kartu, musíte otočit horní kartu svého dobíracího balíčku a odhodit ji lícem nahoru na odhazovací balíček. Poté zkontrolujte symbol v pravém horním rohu: pokud tento symbol odpovídá symbolu, který požaduje efekt nebo schopnost na kartě, která „odhalení“ vyvolala

(nalevo od znaku „=„), efekt či schopnost (napravo od znaku „=„) se spustí. Pokud je symbol jiný, efekt či schopnost se nespustí. Ve hře jsou čtyři symboly:

SYMBOL	NÁZEV	PRAVDĚPODOBNOST
	Barel	1 karta ze 4 (25%)
	Had	1 karta ze 4 (25%)
	Dynamit	1 karta z 8 (12,5%)
	Podkova	3 karty z 8 (37,5%)

Příklad: Vaše AP má ve hře Barel. Tato karta vám umožňuje „odhalit“ kartu vždy, když je vlastník cílem , a pokud je odhalen symbol , tak se postava zásahu vyhnula. Soupeř zahraje proti vaší AP kartu Colt, takže se rozhodnete použít Barel: otočíte horní kartu dobíracího balíčku a odhalíte symbol . Smůla - Barel neumožňuje vyhnutí se zásahu, ale můžete se ještě pokusit uskočit pomocí . Pokud by odhalená karta měla symbol , zásah by byl zrušen Barelem.

NABÍJENÍ

Karty se symbolem „nabíjení“ mohou být odhozeny kvůli dobrání karty z dobíracího balíčku namísto svého normálního efektu. Nabíjet můžete, jen **pokud vám a/nebo vašemu soupeři zbývá pouze 1 postava** (jinak řečeno, „nabíjení“ se spustí pouze tehdy, když některému hráči zůstala ve hře jen jedna postava). Můžete dokonce nabíjet kartami, které již jsou ve hře u vaší AP, ale ne těmi, které máte ve hře u své ZP.

KARTY, KTERÉ SE AKTIVUJÍ „NA ZAČÁTKU TVÉHO TAHU“

Efekty těchto karet se uskuteční před dobíráním ve fázi dobírání. Pokud je ve hře současně více než jedna taková karta, aktivuje se jedna za druhou podle následujícího pořadí Dynamit - Chřestýš - Splašené stádo.

NÁHODNÉ TAŽENÍ

Pokud karta či efekt vyžadují, abyste táhli či odhodili kartu „náhodně“, můžete vidět rub karet, abyste poznali, které karty jsou z balíčku mužů zákona a které z balíčku banditů.



SOUBĚŽNÉ EFEKTY

Pokud karta nebo efekt zacílí více než jednu postavu najednou (například Gatling, Indiáni!) nebo jsou ve hře efekty, které se aktivují ve stejnou dobu (například když se váš Jango stává ZP a váš soupeř má ve hře Hodinky), pak musíte vždy dodržet toto pořadí:

1. Vaše AP (kromě karet Indiáni! a Gatling, které na vaší AP nepůsobí vůbec);
2. Soupeřova AP;
3. Vaše ZP (pokud máte ve hře 2 postavy);
4. Soupeřova ZP (pokud má soupeř ve hře 2 postavy).

Když je ve stejnou chvíli vyraženo více postav, vždy dokončete efekty poslední zahrané karty pro všechny dotčené postavy (podle výše uvedeného pořadí), než provedete vyražení postavy.

Příklad: Dalon Ranger je vaše AP a Annie Oakey je vaše ZP. Váš soupeř má Sida Curryho jako jedinou postavu. Poslední karta ve vaší ruce je Gatling a hraje ji. Dále je popsáno, co se stane:

- * Vaše AP Dalon Ranger je první na řadě, ale Gatling na vaši AP nepůsobí.
- * Další na řadě je soupeřova AP Sid Curry: soupeř smí spustit svou schopnost, tudíž odhazuje kartu z vašeho dobíracího balíčku. Je to  a tak se vyhne zásahu a střílí  na vaši AP (toto bude vyhodnoceno až poté, co bude dokončen celý efekt karty Gatling).
- * Poté je na řadě vaše ZP, Annie Oakey, které zbývá pouze 1 bod života. Jakmile je cílem efektu, můžete použít její zvláštní schopnost, ale nemáte v ruce žádné karty, takže je vyražena ze hry.
- * Poslední v řadě by byla ZP soupeře: avšak váš soupeř má pouze jednu postavu a ta nemůže být ovlivněna dvakrát.

Nyní končí efekt Gatlingu a tudíž provedete jakýkoliv následný efekt a schopnost, které byly Gatlingem spuštěny. Takže odhodíte vybavení, které měla Annie Oakey ve hře, doberete si 2 karty a Annie nahradíte svou další postavou ze své rezervy. Nakonec je Dalon Ranger zasažen zásahem Sida Curryho: ačkoli můžete použít právě dobrané karty, abyste se zásahu vyhnuli!

Vyřazení postavy





Jakmile vaše postava ztratí svůj poslední bod života, je vyražena:


- * Odstraňte postavu ze hry.
- * Odstraňte všechno vybavení ve hře, které patřilo této postavě.
- * Doberte si 2 karty z dobíracího balíčku (po ukončení všech efektů poslední zahrané karty, která způsobila vyřazení).
a
- * Vezměte horní postavu ze své rezervy a dejte ji do hry se zobrazeným počtem bodů života (nábojů) na kartě. Tato postava nahradí vyřazenou postavu. Váš AP žeton se nepřesunuje. Pokud je vaše rezerva prázdná, pokračujte ve hře jen se svou poslední žijící postavou, která je od této chvíle jak vaší AP, tak zároveň ZP. Pokud vyřazená postava byla vaší poslední postavou: prohráváte hru!


Karty podrobněji

Jméno karty (počet v balíčku muže zákona / počet v balíčku banditů): popis a poznámky.

Zlaté pravidlo: Kdykoli karta popírá pravidla, má vždy přednost karta!

Každá  karta (a obecně každý  symbol) může být zrušena  kartou (a obecně  symbolem).






Text „ztrácí život“ nikdy nemůže být zrušen (například symbolem ).

Když karta / efekt říká „je cílem “, je tento zásah automatický: není zastoupen žádnou kartou a může být zrušen jako obyčejně.



Banka (1/0). Během své fáze dobírání si doberte kartu navíc. Tento efekt je automatický.





Barel (1/1). Kdykoliv je postava s tímto vybavením cílem  (dokonce i schopnosti Alana Pinkertoona, *Gatlingu*, *Nože*, atp. a dokonce i když je to ZP), můžete „odhalit“ kartu: pokud je odhalená karta , počítá se, jako kdybyste zahráli . Pokud není, můžete stále zahrát kartu  nebo použít Klobouk ve hře. Proti Tex Killerovi se *Barel* počítá jako jedna karta , takže potřebujete ještě jednu kartu, abyste se vyhnuli zásahu.




Pivo (0/1). Jak vaše AP, tak i vaše ZP si vyléčí 1 život. Žádná postava nemůže mít více životů, než je její počáteční počet životů. Pokud máte pouze jednu postavu, tak si vyléčí pouze 1 život. Vezměte si vyléčené žetony nábojů z hromádky uprostřed. (Pozor: na rozdíl od klasické hry BANG! nelze *Pivo* nikdy hrát v cizím tahu.)




Puška (2/1).  Pokud , pak můžete vyřadit libovolné vybavení ve hře dle své volby, které leží před vaší nebo soupeřovu AP.





Hodinky (0/2).  Kdykoliv váš soupeř přesunuje svůj žeton AP („mění“ pozice postav; také kvůli *Splašenému stádu*), doberte si jednu kartu z dobíracího balíčku. Neúčinkují, pokud má váš soupeř pouze jednu postavu.








Colt (1/5). 



Derringer (4/0).  Váš soupeř může zahrát jakoukoliv kartu z ruky jako . *Derringer* není karta BANG! *Barel* a schopnost Annie Oakey může být ověřována jako obvykle, lze *Opětovat palbu*.





Duel (1/1). Váš soupeř může odhodit kartu . Pokud to provede, musíte odhodit kartu  vy, a tak dále. Odhození karty  není povinné. AP prvního hráče, který nemůže nebo nechce odhodit kartu , ztrácí 1 život.

Během *Duelu* nelze používat karty, které nemají  (například *Opětování palby*).

Můžete použít *Gatling*, *Derringer*, *Nůž*, *Rychlopalbu* a schopnost Annie Oakey.

Během *Duelu* vždy ignorujte jakýkoliv dodatečný efekt na kartách kromě zásahu.



Dynamit (0/1).  Zahrajte pouze na svou ZP. Na začátku svého tahu musíte odhalit kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud odhalíte symbol , *Dynamit* vybuchne a postava s *Dynamitem* ve hře ztrácí 3 životy.

Pokud tento symbol neodhalíte, předejte *Dynamit* ZP soupeře. Ten na začátku svého tahu opět zkontroluje, zda *Dynamit* nevybuchl, a tak dále, dokud *Dynamit* nevybuchne nebo neopustí hru jinak (například *Loupež*).



Rychlopalba (2/0). ☼ Způsobí tolik ☼ postavě soupeře, kolik má tato postava celkem vybavení ve hře. Každý ☼ musí být zrušen samostatně: tudíž potřebujete právě tolik ☼ efektů; pokud máte ve hře Barel, můžete jej použít na každý ☼ jednou. Při Rychlopalbě zahané Tex Killerem je na zrušení každého ☼ potřeba ☼ plus jedna další karta. Cílem Rychlopalby nemůže být soupeřova ZP, pokud ji nepoužije Jack Ransome nebo pokud nemáte ve hře Puškohled.



Gatling (1/0). ☼ Způsobí ☼ všem postavám kromě vaší AP. U každé postavy si její vlastník vybere, zda zahraje ☼ kartu (nebo ☼ efekt) nebo ztratí 1 život. Lze použít Barel i Klobouk. Schopnosti, které reagují na ☼, se spustí: například Delon Ranger, Annie Oakey a Alan Pinkertoon. Gatling není karta BANG!



Hokynářství (1/1). Vložte do nabídky 2 karty z každého dobíracího balíčku (pokud již je pouze společný dobírací balíček, vložte 4 karty). Hráči si střídavě tyto karty berou do ruky počínaje hráčem, který Hokynářství zahrál. Do nabídky jsou dány 4 karty i v případě, že jsou ve hře již jen 2 nebo 3 postavy.



Nábojový pás (1/1). Pokud má vaše AP toto vybavení ve hře, můžete během svého tahu zahrát libovolný počet karet BANG! (jinými slovy karty BANG! zahrané postavou s Nábojovým pásem ve hře se do limitu jedné karty BANG! za tah nepočítají). Pokud vaše AP zahrála s Nábojovým pásem jednu či více karet BANG!, a vy poté vyměníte své postavy (anebo naopak), pak vaše nová AP může pořad ještě zahrát jednu kartu BANG!, protože předchozí (nebo pozdější) se nepočítají.



Klobouk (1/1). Můžete odhodit tuto kartu ze hry (ne z ruky) jako ☼, pokud je postava s touto kartou ve hře cílem ☼ (dokonce i když je to vaše ZP). Tato karta dokonce účinkuje proti schopnosti Annie Oakey.



Indiáni! (1/1). U každé postavy kromě vaší AP si její vlastník vybere, zda odhodí kartu ☼ nebo ztratí 1 bod života. Lze použít Derringer, Nůž nebo Gatling, ale ne karty, které nemají ☼ (například Opětování palby).



Nůž (0/3). ☼ Toto není karta BANG!



Vedle! (5/7). ☼.



Peacemaker (2/0). ☼ Pokud ☼, soupeř musí odhodit kartu z ruky dle svého výběru. Pokud v ruce nemá žádnou kartu, nemusí odhodit nic.



Chřestýš (0/1). ☼ Na začátku svého tahu musíte odhalit kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud odhalíte ☼, ztrácí postava s Chřestýšem ve hře 1 život. **Pozor:** na rozdíl od Dynamitu, není Chřestýš odhozen poté, co způsobí ztrátu života, ale pokračuje tah za tahem, dokud není nějakým způsobem odstraněn.



Remington (0/2). ☼. Pokud ☼, pak si hráč, který zahrál Remington, může dobrat kartu z dobíracího balíčku.



Opětování palby (1/0). ☹️ Pokud je zásah zrušen (pokud zásah udělil Tex Killer, musíte zahrát kartu navíc, aby se tento efekt spustil), je soupeřova AP cílem ☹️. Pro zrušení ☹️ z *Opětování palby* zahanře Tex Killerem, potřebujete pouze jedno ☹️.



Učitelka (2/0). Můžete si vzít do ruky jakoukoliv kartu ve hře (kromě karet u soupeřovy ZP). Nemůžete si vzít kartu z ruky soupeře, pouze kartu ve hře.



Schofield (0/2). ☹️ Pokud ☹️, vaše postava si vyléčí 1 život (až do startovního maxima). Pokud je ☹️ získáno díky *Opětování palby*, jsou nejprve vyhodnoceny účinky *Schofieldu*, takže si můžete vyléčit život před jeho ztrátou díky *Opětování palby* ☹️.



Puškohled (1/1). ☹️ S jakoukoli ☹️ kartou můžete zacílit na ZP soupeře. Na jiné karty nemá *Puškohled* žádný efekt (například *Loupež*, *Duel*).



Brokovnice (2/2). ☹️ Pokud ☹️, vyměňte svou nebo soupeřovu AP a ZP (pohyb žetonu AP).



Splašené stádo (1/0). ☹️ ☹️ Na začátku svého tahu vyměňte pozici této postavy. Pokud tedy tato postava byla ZP, stává se AP a naopak (pohyb žetonu AP). Pokud je tato postava vaší jedinou postavou, *Splašené stádo* nemá žádný efekt.



Loupež (0/4). Můžete si vybrat, zda si náhodně vezmete kartu ze soupeřovy ruky nebo odhodíte kartu ve hře (dle své volby) od libovolné postavy kromě soupeřovy ZP. Pokud jste si vzali kartu, přidejte si ji do ruky a poté ji můžete ihned zahrát. Jack Ransome může *Loupež* zacílit také na soupeřovu ZP.



Silné pivo (1/0). Vyberte si libovolnou postavu (kromě soupeřovy ZP). Tato postava bude nyní mít přesně 3 životy bez ohledu na to, kolik životů měla. Například: kdyby postava měla 5 životů, pak ztratí 2 životy; pokud měla 1 život, vyléčí si 2 životy. Pokud měla 3 životy, nic se nestane.



Krytý vůz (2/1). Doberte si 3 karty z dobíracího balíčku, dvě z nich si dejte do ruky a zbývající odhodte.




Voda (5/1). ☹️ Vyměňte pozice své nebo soupeřovy AP a ZP (pohyb žetonu AP). Nemůže být použita na soupeře s jednou postavou ve hře.





Winchester (2/0). ☹️ Tuto kartu můžete zacílit na soupeřovu ZP (dokonce bez *Puškohledu* ve hře).

Muži zákona




Alan Pinkerton: Kdykoliv ztratí život (kromě svého posledního), je soupeřova AP cílem . Efekt platí dokonce i když je ZP a ztratí život díky *Gatlingu*, *Indiánům!* atp., které jste zahrál sám.



Annie Oakley: Karty  můžete hrát jako  a karty *Vedle!* jako *Colty* (v takovém případě se počítá jako zahraná karta BANG!).





Bart Masterson:  Kdykoliv by nějaký hráč (dokonce i soupeř) měl „odhalit“ kartu, odhalí z dobíracího balíčku 2 karty (namísto 1) a vy si vyberete jednu z nich jako výsledek. Obě karty jsou poté odhozeny.



Bill Tightman: Kdykoliv je vyřazena jiná postava, můžete si z dobíracího balíčku dobrat 2 karty. Pokud je vyřazena vaše ZP, doberte si celkem 4 karty: 2 za *Billovu* schopnost a 2 za vyřazení postavy.



Buffalo Bell:  Může ztrácet životy (kromě svého posledního) namísto vaší druhé postavy (například kvůli jednomu či více , *Indiánům!*, *Chřestýši*, atp.), ale ne naopak. Avšak nemůže se pokusit o zrušení zásahu místo jiné postavy (například pomocí svého *Barelu*).




Dalon Ranger: Kdykoliv mu soupeř způsobí ztrátu života (kromě jeho posledního), můžete si dobrat jednu kartu z dobíracího balíčku.




Jango: Kdykoliv váš soupeř pohybuje svým žetonem AP, můžete si dobrat 1 kartu z dobíracího balíčku. Tato schopnost není použita, pokud má soupeř pouze jednu postavu ve hře.




Pat Garret: Ukažte druhou kartu, kterou si dobíráte během své dobírací fáze. Pokud má , můžete si dobrat navíc kartu ze soupeřova dobíracího balíčku (pokud nemá svůj dobírací balíček, doberte si kartu ze společného dobíracího balíčku). Tato schopnost není „odhal“ kartu.




Tex Killer: Kromě  potřebuje soupeř ještě 1 kartu navíc (jakoukoliv), aby se vyhnul vašemu BANGU! Tato schopnost neplatí při *Gatlingu*, *Derringeru*, *Duelu* atp.



The Stranger:  Během svého tahu můžete zahrát jednu kartu BANG! navíc.

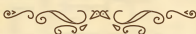


Wild Bill: Pokud si soupeř vezme nebo odhodí kartu z vaší ruky nebo kartu ve hře u *Wild Billa*, je soupeřova AP cílem .



Wyatt Ear: Kdykoliv je některý z vašich ☀, zrušen soupeřovým ☞ můžete si dobrat jednu kartu z dobíracího balíčku.

Tato schopnost platí pro jakoukoliv kartu s ☀ (BANG!, Derringer, Rychlopalba i Opětování palby, atp.). Pokud je ☞ Remington, doberte si celkem 2 karty.



Bandité



Babe Leroy: Jednou během každého vašeho tahu, pokud nemáte žádné karty v ruce, si můžete z dobíracího balíčku dobrat 2 karty. Můžete dokonce zahrát všechny své karty s jinou AP, potom přesunout Babe Leroy ze ZP na AP a následně použít její schopnost. Avšak pokud zahrajete jako svou poslední kartu Vodu a Babe Leroy se přesune z AP na ZP, jeho schopnost se nespustí.



Bull Anderson: Když je vyřazena nějaká postava, vezměte si až 2 libovolné karty vybavení u této postavy ve hře a/nebo náhodně karty z ruky vlastníka této postavy. Můžete si tudíž vybrat, zda si vezmete 2 vybavení nebo 1 vybavení a 1 kartu z ruky nebo 2 karty z ruky. Tato schopnost platí i tehdy, když je vyřazena vaše postava (samozřejmě v takovém případě nemá braní karet z ruky žádný efekt). Dobrání karet za vyřazenou postavu je vždy provedeno až po schopnosti Bull Andersona.



Cattle Katie: Jednou během každého svého tahu můžete odhodit jednu její kartu vybavení ve hře, která není ☞, a dobrat si 2 karty z dobíracího balíčku. Tudíž tuto schopnost nelze použít na Chřestýšje, Dynamit nebo Splašené stádo.



Daltonové: Ve své fázi dobírání si dobírejte 3 karty namísto 2. S Bankou ve hře si dobírejte celkem 4 karty.



Jack Ransome: Můžete hrát karty na jakoukoliv postavu ve hře. Tudíž můžete hrát vybavení na Jacka, i když je vaše AP a můžete hrát BANG!, Duel, Loupež, Nůž nebo Učitelka na soupeřovu ZP. Nebo dokonce Dynamit na libovolnou postavu dle vaší volby.



Pearl Hat: Jednou během každého svého tahu můžete odhodit libovolnou kartu ze své ruky a zkopírovat tak efekt akční karty ležící nahoře na dhazovacím balíčku.

Kopírovat můžete pouze karty s hnědým okrajem. Nemůžete kopírovat karty *Vedle!* nebo *Opětování palby*. Můžete kopírovat akční kartu, která má symbol „nabíjení“ (buď použijete její efekt, nebo symbol „dobíjení“).



Sid Curry: Kdykoliv je cílem ☀, může odhalit horní kartu soupeřova dobíracího balíčku: pokud je na kartě ☐, získává automaticky ☞ a postava, která střílela, se stává cílem ☀. Pokud soupeř nemá svůj dobírací balíček, odhalte kartu ze společného dobíracího balíčku. Pokud má Sid ve hře *Barel*, můžete si zvolit, zda chcete nejprve aktivovat svou schopnost nebo *Barel*.



Slim Poet: Kdykoliv soupeř způsobí Slimovi ztrátu života (kromě jeho posledního), můžete náhodně odhodit kartu ze soupeřovy ruky. *Chřestýš* ani *Dynamit* tuto schopnost nespouští.



West Harding: Ve svém tahu můžete hrát libovolný počet karet *Bang!*.



Soundance Kid: Jednou během každého svého tahu můžete odhodit vámi vybranou kartu ze své ruky a dobrat si 2 karty: jednu ze svého dobíracího balíčku a jednu ze soupeřova dobíracího balíčku. jednu z nich si vezměte do ruky a zbývající odhodte. Pokud je už pouze jeden dobírací balíček, doberte si obě karty z něj.



Toco Ramirez: Jakoukoliv kartu v ruce můžete použít jako *Colt* (každá se počítá jako *BANG*). Všimněte si například, že *Derringer* zahraný při použití této schopnosti se stává *Coltem* a tudíž text na *Derringeru* nemá žádný účinek.



Tom Thorn: Kdykoliv se stane AP (tj., když se na něj přesune žeton AP), stává se soupeřova ZP cílem ☀. Tato schopnost neplatí, pokud je to již vaše jediná postava ve hře nebo když poprvé vstupuje do hry. Avšak pokud má soupeř již jen jednu postavu, tato schopnost se aplikuje na ni.

Autor: Emiliano Sciarra **Vývoj:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini **Ilustrace:** Rossana Berretta **Překlad:** Jiří Klumpar alias Cauly



© 2015 daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 Corciano (PG)
Všechna práva vyhrazena.



Výrobce a distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Praha 8, Tháмова 13
www.albi.cz
eshop.albi.cz

V případě dotazů a připomínek se obraťte na e-mail: hry@albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Velké poděkování autora si zaslouží všichni, kdo přispěli k vývoji a testování hry (Stefano "Fefo" Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, David Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Alarico Oliva, a Federico Marini), Christian Zoli, Paolo Carducci a jeho skupina "Macerata", Alessandro Virgini, Matteo Rosati a jejich skupina "Ravacciano" (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco, a Riccardo Pinzi), Marco Perilli, Roberto Perilli a jejich skupina (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Melania Gabbriellini, Gusman, Lisa Drovandi, and Maria Strano), Martin Blazko, and Enrico Gandolfo.
Zvláštní poděkování zasluhuje: Martino Chiacchiera a Andrés J. Voicu.