

MĚSTO DUCHŮ



Město duchů obsahuje dvě rozšíření ke hře Bang!. Jsou jimi Dodge City a High Noon. Rozšíření jdou hrát pouze s hrou Bang! a to jednotlivě i obě najednou. Karty z rozšíření Dodge City rozeznáte pomocí znaku bizona v pravém horním rohu karet. Karty High Noon mají na zadní straně znak High Noon.

DODGE CITY

Oficiální rozšíření hry BANG!

Obsah

8 karet rolí, 15 karet postav, 40 herních karet

Toto rozšíření přináší 15 nových postav (které se zamíchají dohromady s původními) a 40 nových karet (které se zamíchají dohromady s původními herními kartami). Dále je zde 8 karet rolí, které umožňují hrát v osmi hráčích. Pravidla hry jsou stejná jako v původní hře BANG!, s těmito doplňky:

Karty se zeleným okrajem

Některé z nových karet mají zelený okraj. Tyto karty vykládáte před sebe na stůl lícem vzhůru, stejně jako karty s modrým okrajem; karty se zeleným okrajem nicméně **nemůžete použít ve stejném tahu**, v němž je zahrajete.

Na každé kartě se zeleným okrajem jsou symboly, které objasňují její efekt. Abyste dosáhli tohoto efektu, musíte kartu ležící před vámi odhodit. Pouze karty se symbolem *Vedle!* můžete použít **mimo** svůj tah.

Karty se zeleným okrajem mohou být odstraněny ze stolu zahráním karet *Cat Balou*, *Panika!*, *Kankán* apod., obdobně jako karty s modrým okrajem.

Nezapomeňte, že pokud získáte kartu se zeleným okrajem pomocí karet jako *Panika!* nebo *Ragtime*, nemůžete ji použít v tomtéž tahu. Ve skutečnosti si musíte vzít tuto kartu do ruky, poté ji můžete vyloužit před sebe a s jejím použitím počkat na svůj další tah.

Příklad: *Hráč, který je právě na tahu, před sebe vykládá kartu Sombbrero. Počínaje svým dalším tahem ji může odhodit a získat efekt Vedle!*

Příklad: *Hráč, který je právě na tahu, před sebe vykládá kartu Derringer. Za předpokladu, že má tuto kartu stále před sebou, ji může v jednom ze svých následujících tahů odhodit, a tak zahrát efekt BANG! na hráče ve vzdálenosti 1 a zároveň si líznout kartu z lízacího balíčku.*

Symbol „odhodte další kartu“

Některé z karet na sobě mají tento nový symbol, doprovázený rovnítkem a dalšími symboly. Abyste docílili efektu uvedeného za rovnítkem, musíte z ruky odhodit tuto kartu spolu s libovolnou jinou kartou podle své volby.

Příklad: *Hráč, který je právě na tahu, zahrává kartu Rvačka, odhazuje z ruky další kartu podle své volby navíc ke kartě Rvačka. Jakmile to udělá, donutí efekt karty Rvačka všechny ostatní hráče, aby každý z nich odhodil jednu kartu z ruky nebo ze stolu, podle výběru hráče, jenž zahrál kartu Rvačka (u každého hráče se může rozhodnout rozdílně).*

Příklad: *Hráč, který je právě na tahu, zahrává kartu Tequila a současně odhazuje další kartu. Vybere si jednoho hráče, který si přidá jeden život (může vybrat i sám sebe).*

Další karty

V tomto rozšíření také naleznete karty, které jsou shodné s kartami ze základní hry. Byly přidány proto, aby udržely rovnováhu mezi všemi kartami v balíčku. Rovněž zde můžete najít karty, které odlišným způsobem kombinují symboly, které už znáte. Pro určení efektů karet se jednoduše řiďte významem nakreslených symbolů.

Obecně platí, že:

- jakákoli karta se symbolem *Vedle!* může být použita na zrušení

efektu jakékoli karty se symbolem ✪:

- pokud ztratíte svůj poslední život, můžete použít pouze kartu *Pivo*, abyste zabránili svému vyřazení ze hry. Nemůžete použít karty s podobným efektem jako *Salón*, *Čutora*, *Tequila* nebo *Whisky* mimo svůj tah;

- ve svém tahu můžete zahrát pouze jednu kartu *BANG!*, ale můžete zahrát libovolné množství jiných karet, které obsahují symbol ✪;

- pokud *Dynamit* neexploduje, musí být předán nejbližšímu hráči po vaši levici, který tuto kartu před sebou ještě nemá.

Příklad: *Jako odpověď na kartu Úder může hráč zahrát kartu Uhnutí. Zruší tím efekt karty Úder a poté si lízne jednu kartu z lízacího balíčku.*

NOVÉ POSTAVY

Apache Kid (3 životy): Nemají na něho vliv **kárové** karty zahrané jinými hráči. Během Duelu tato schopnost nefunguje.

Belle Star (4 životy): V jejím tahu nemají žádný efekt všechny karty, které mají ostatní hráči před sebou na stole. Toto platí pro karty s modrým i zeleným okrajem.

Bill Noface (4 životy): Ve svém tahu si ve fázi 1 lízne jednu kartu plus jednu kartu za každé aktuální zranění (ztracený život). Tedy pokud má plný počet životů, lízne si 1 kartu; má-li o život méně, lízne si 2 karty; má-li o dva životy méně, lízne si 3 karty atd.

Chuck Wengam (4 životy): Ve svém tahu se může rozhodnout ztratit 1 život a líznout si 2 karty. Tuto schopnost může použít vícekrát za kolo, ale nemůže takto přijít o svůj **poslední** život.

Doc Holyday (4 životy): Jednou za své kolo může odhodit dvě karty ze své ruky a tím použít efekt *BANG!* na hráče v dosahu své zbraně. Tato schopnost se nepočítá do limitu zahraniých karet *BANG!* za kolo. Aby tímto způsobem zasáhl *Apache Kida*, musí být alespoň jedna z dvou odhozených karet jiná než kárová.

Elena Fuente (3 životy): Může použít jakoukoli kartu ze své ruky jako *Vedle!*.

Greg Digger (4 životy): Vždy, když je jiná postava vyřazena ze hry, přidá si 2 životy. Stejně jako obvykle nemůže jejich počet překročit počáteční počet životů.

Herb Hunter (4 životy): Vždy, když je jiná postava vyřazena ze hry, lízne si 2 karty z lízacího balíčku. Pokud tedy sám zabije banditu, lízne si 5 karet.

José Delgado (4 životy): Ve svém tahu může odhodit ze stolu jednu svou kartu s modrým okrajem a líznout si 2 karty z lízacího balíčku. Tuto schopnost může použít maximálně dvakrát za kolo.

Molly Stark (4 životy): Vždy, když mimo svůj tah zahraje nebo dobrovolně odhodí kartu *Vedle!*, *Pivo* nebo *BANG!*, lízne si 1 kartu z lízacího balíčku. Pokud odhodí karty *BANG!* během *Duelu*, nemůže si za ně vzít náhradu, dokud *Duel* neskončí. Karty, k jejichž odhození je donucena kartami jako *Cat Balou*, *Rvačka* nebo *Kankán*, se nepovažují za dobrovolně odhozené!

Pat Brennan (4 životy): Ve svém tahu si může ve fázi 1 líznout obvyklé 2 karty z lízacího balíčku, nebo si místo nich vzít jedinou kartu ze stolu a přidat si ji do ruky. Tato karta může ležet před jakýmkoli hráčem a může mít modrý i zelený okraj.

Pixie Pete (3 životy): Ve svém tahu si ve fázi 1 lízne 3 karty místo 2.

Sean Mallory (3 životy): Ve svém tahu ve fázi 3 může mít v ruce až 10 karet. Nemusi odhazovat žádné karty, pokud jich má v ruce více než aktuální počet životů (ale méně než 11).

Tequila Joe (4 životy): Kdykoli zahraje kartu *Pivo*, přidá si 2 životy místo 1. Podobnými kartami jako např. *Salón*, *Tequila* nebo *Čutora* si přidá pouze 1 život.

Vera Custer (3 životy): Na začátku svého tahu, než si lízne ve fázi 1 karty, si vybere jednu jinou postavu, která je stále ve hře. Do začátku svého příštího tahu má stejně schopnosti jako tato postava.

PRAVIDLA PRO 8 HRÁČŮ

Toto rozšíření obsahuje 8 karet rolí, které nahrazují původní: 1 šerif, 2 pomocníci šerifa, 3 bandité a 2 odpadlíci.

Bude-li hrát 8 hráčů, rozdejte tyto role skrytě jako obvykle. Každý z obou odpadlíků hraje sám za sebe a vítězí, pokud zůstane ve hře jako poslední naživu. Pokud tedy šerif ve finální fázi hry čelí dvěma odpadlíkům a je-li zabít jako první, vítězí bandité!

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO 3 HRÁČE

Vezměte tyto 3 karty rolí: pomocník šerifa, bandita a odpadlík. Každou z nich dejte náhodně jednomu hráči, ale umístěte je na stůl lícem nahoru. Každý zná role zbývajících dvou hráčů.

Cíl každého hráče je určen jeho rolí:

- *Pomocník šerifa* musí zabít odpadlíka;
- *odpadlík musí* zabít banditu;
- *bandita musí* zabít pomocníka šerifa.

Hraje se jako obvykle, začíná pomocník šerifa.

Hráč vítězí, jakmile dosáhne svého cíle, pokud způsobí finální zásah svému určenému nepříteli (např. pomocník šerifa musí osobně zabít odpadlíka).

Pokud finálního zásahu docílí jiný hráč, potom se novým cílem pro oba zbývajcí stává zůstat naživu jako poslední. Například pokud bandita zabije odpadlíka, pomocník šerifa nevíteží nnyí musí zabít banditu, který zase musí zabít pomocníka šerifa, aby zvíťežil.

Ovšem každý hráč, který zabije jiného (bez ohledu na roli), si jako odměnu okamžitě lízne 3 karty z lízacího balíčku.

Jelikož zde není šerif, je možné hrát *Vězení* na kohokoli.

Stále nemůžete hrát karty *Pivo*, pokud již zbývají jen 2 hráči.

HIGH NOON

Oficiální rozšíření hry BANG!

Obsah

13 karet

Hra

Hra s rozšířením High Noon probíhá obdobně jako základní BANG! s těmito změnami:

Šerif zamíchá karty z rozšíření High Noon odděleně od ostatních herních karet, položí je lícem dolů a nahoru položí kartu *Pravé poledne*. Následně otočí celý balíček rozšiřujících karet **lícem nahoru** (takže karta *Pravé poledne* je vespuďu) a položí jej vedle sebe.

Počínaje **druhým kolem** vezme šerif na počátku jeho tahu horní kartu z balíčku rozšiřujících karet, přečte nahlas její text a umístí ji doprostřed stolu. Efekt této karty platí po celou dobu trvání kola – do doby, než je na začátku dalšího kola překryta další rozšiřující kartou.

"Na počátku jeho tahu" znamená, že efekt karty začíná platit **před jakoukoli jinou akcí**.

Efekt karty *Pravé poledne* platí až do konce hry.

SEZNAM KARET

Kazatel: Hráči nesmí během svého tahu používat karty *BANG!*.

Požehnáni: Všechny karty jsou po celé kolo srdcové.

Prokletí: Všechny karty jsou po celé kolo pikové.

Město duchů: Postavy vyřazené ze hry se na jeden tah vracejí do hry. Líznou si 3 karty místo 2. Během svého tahu nemohou umřít. Na konci svého tahu jsou opět vyřazeny.

Kocovina: Všechny postavy ztrácejí po celé kolo své speciální vlastnosti.

Zlatá horečka: Hra probíhá proti směru hodinových ručiček, začínaje šerifem. Všechny efekty karet probíhají po směru hodinových ručiček.

Příjezd vlaku: Každý hráč si na konci fáze 1 svého tahu lízne jednu kartu navíc.

Přestřelka: Každý hráč může ve svém kole zahrát dvě karty *BANG!*.

Reverend: Hráči nemohou po celé kolo zahrát kartu *Pivo*.

Daltonové: Když přijdou *Daltonové* do hry, každý hráč, který má před sebou vyloženu alespoň jednu modrou kartu, musí jednu z nich vybrat a odhodit.

Doktor: Když přijde Doktor do hry, hráč (hráči) s nejmenším aktuálním počtem životů si 1 život obnoví.

Žízeň: Každý hráč si ve fázi 1 svého tahu lízne pouze 1 kartu.

Pravé poledne: Každý hráč ztrácí na začátku svého tahu 1 život.

ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

Dodge City

D1. Mohu zahrát kartu Whisky, Tequila nebo Čutora mimo svůj tah, když přicházím o svůj poslední život?
Ne. I když tyto karty obsahují symbol “přidej si jeden život”, pouze karty Pivo mohou být podle pravidel použity mimo svůj tah.

D2. Mohu použít Barel, když jsem cílem útoku karet Úder, Nůž, Springfield, Puška na bizony, Houfnice, Pepperbox nebo Derringer?
Ano. Obecně platí, že Barel funguje proti všem kartám se symbolem BANG!.

D3. Když má Vera Custer aktuálně stejnou schopnost jako Vulture Sam a jiný hráč je odstraněn ze hry, kdo získá jeho karty?

Karty hráče odstraněného ze hry jsou rozděleny mezi postavy Vera Custer a Vulture Sam. Ten z nich, který je první na řadě za zabitým hráčem ve směru hodinových ručiček, si vybírá první kartu (buď náhodně z ruky, nebo z karet ze stolu). Pak si vybírá druhý hráč další kartu a tak to pokračuje dále, dokud si oba nerozdělí všechny karty zabitého hráče.

D4. Když Slab the Killer zahraje kartu Úder, Nůž, Springfield, Puška na bizony, Houfnice, Pepperbox nebo Derringe, kolik karet Vedle! musím zahrát, abych nepřišel o život?
Stačí pouze jedna karta Vedle! Schopnost postavy Slab the Killer se vztahuje pouze na kary BANG!.

D5. Mohu mít současně před sebou na stole vyloženy karty Appaloosa a Silver, Mustang a Skryš, či libovolnou kombinaci těchto karet?
Ano. Všechny tyto karty mají různá jména, není zde tedy žádné omezení.

D6. Co se stane, když jsou ve hře dvě karty Dynamit a naživu jsou již jen dva hráči?
Dynamit se musí posunout před následujícího hráče (ve směru hodinových ručiček), který před sebou nemá kartu Dynamit. Jestliže tedy Dynamit nevybuchne, zůstává před tím samým hráčem, neboť druhý hráč již před sebou Dynamit má.

D7. Mohu mít před sebou vyloženy dvě karty Železný plát?
Ne. Obecně řečeno, nikdy nemůžete mít před sebou vyloženy dvě karty stejného jména.

D8. Mohu zahrát karty Tequila, Whisky nebo Čutora, pokud jsou naživu již jen dva hráči?
Ano, nejsou to karty Pivo. Nicméně stále je nemůžete použít mimo svůj tah k záchraně svého života.

D9. Pokud je zabit Tequila Joe a má na ruce Pivo, kolik životů obdrží?
Pokud Tequila Joe ztrácí jeden život a zahraje Pivo, zůstanou mu dva životy. Pokud je ale zabit výbuchem karty Dynamit, musí spočítat všechny ztracené a získané životy, aby zjistil, jestli přežije. Když má například 1 život a Dynamit vybuchne, Tequila Joe bude mít -2 životy, potřebuje tedy dvě karty Pivo k tomu, aby se zachránil (v tomto případě mu zůstanou -2 + 4 = 2 životy).

D10. Zabraňuje schopnost postavy Apache Kid ostatním hráčům zahrát kárové kary Vedle! proti jeho kartám BANG!?
Ne. Schopnost postavy Apache Kid se vztahuje pouze na karty zahrané ostatními hráči během jejich tahů. Je tedy chráněn před přibližně polovinou karet BANG!, před všemi kartami Indiáni!, před kartou Krytý vůz a před některými kartami Cat Balou a Panika!, pokud by byly proti němu zahrány. Ostatní karty (Hokynářství, Skryš, zbraně atd.) vždy fungují normálně.

D11. Kolik karet získá Vulture Sam, pokud je zabit Sean Mallory?
Vulture Sam dostane všechny karty postavy Sean Mallory, z ruky i ze stolu.

D12. Kolik karet může mít na ruce Sean Mallory?
I když je na kartě napsáno “libovolný počet karet”, jako turnajové pravidlo je povoleno maximálně 15 karet, aby se zabránilo zpomalení hry v případě příliš opatrných hráčů.

D13. Pokud je Vera Custer ve Vězení, může převzít schopnost postavy Lucky Duke (pokud je naživu) předtím, než si „táhne“?
Ne, pokud ovšem nepřevzala schopnost postavy Lucky Duke v minulém kole. Schopnost postavy Vera Custer je vyvolána během fáze 1 jejího tahu (před líznutím), ale Vězení ji donutí tuto fázi zcela přeskočit. Zjistěte tedy nejdříve, jestli Vera Custer unikne z Vězení. Pokud ne, nemá až do svého příštího tahu žádnou schopnost.

D14. Jak fungují karty Krytý vůz a Ragtime?
Přečtete si symboly na kartách. Obě karty dovolují vzít si kartu (z ruky či ze stolu) libovolného hráče, bez ohledu na vzdálenost.

D15. Na jakou vzdálenost může vystřelit Doc Holyday, když využije svou schopnost?
Na jakoukoli vzdálenost, na kterou dostřelí.

D16. Mohu použít Pepperbox nebo Nůž proti kartě Indiáni! nebo během Duelu?
Ne, v těchto případech musíte použít skutečné karty BANG!.

ČASTO KladenÉ Otázky

High Noon

H1. Mohu zahrát Salón, když je ve hře Reverend?

Ano. Karta Salón není karta Pivo, má pouze stejný symbol.

H2. Když je ve hře Kazatel, mohu zahrát ve svém tahu BANG! během Duelu?

Ne. Nemůžete zahrát kartu BANG! ve svém tahu, pokud je ve hře Kazatel. Pokud tedy zahrajte Duel, ztrácíte automaticky život, pokud oponent zahraje kartu BANG!.

H3. Když je ve hře Zlatá horečka, pohybuje se Dynamit stále ve směru hodinových ručiček a zůstává pořadí lízání karet při Hokynářství ve směru hodinových ručiček?

Ano. Text na kartě to jasně vyjadřuje.

H4. Mohu odhodit Vězení nebo Dynamit ze stolu přede mnou, když přijdou do hry Daltonové?

Ano.

H5. Může Calamity Janet použít kartu Vedle! jako kartu BANG!, když je ve hře Kazatel?

Ne. Když používá Calamity Janet kartu Vedle! jako kartu BANG!, je považována za skutečnou kartu BANG! Nemůže ji tedy použít, když je ve hře Kazatel.

H6. Jak mám postupovat jako Kit Carlson, když je ve hře Příjezd vlaku nebo Žizeň?

Když je ve hře Žizeň, podívá se Kit Carlson na horní tři karty, ale lízne jen jednu z nich. Zbylé dvě musí vrátit na balíček v tom samém pořadí, jako je lízнул. Když je ve hře Příjezd vlaku, jednoduše si lízne tři karty (přesněji řečeno podívá se na horní tři karty, jednu z nich vrátí na balíček... a pak si ji opět lízne).

H7. Co se stane, když při Městě duchů zabije duch šerifa?

Jak vyjadřuje text na kartě, každý “duch” je ve hře do konce svého tahu. Pokud hra skončí během jeho tahu, je hráč pro určení podmínek vítězství považován jako živý hráč. Pokud tedy duch byl pomocník šerifa nebo bandita, bandité vyhrávají, neboť nejméně jeden jiný hráč (duch samotný) než odpadlík je naživu. Pokud duch byl odpadlík, vyhrává tehdy, pokud po zabití šerifa nejsou naživu jiní hráči, jinak vítězí bandité.

H8. Jak mám odehrát svůj tah jako duch, když je ve hře Město duchů?

Duch si lízne tři karty, zahraje libovolný počet karet a potom odhodí všechny přebytečné karty z ruky... to znamená všechny své karty na ruce, neboť nemá žádné životy! Na konci svého tahu je opět odstraněn ze hry, takže jeho případné karty ze stolu dostane

Vulture Sam, pokud je tato postava ve hře, jinak jsou odhozeny jako obvykle.

H9. Mohu použít speciální schopnost své postavy ve fázi 1 mého tahu, když se vracím do hry jako duch při Městě duchů?

Ano. Například Pedro Ramirez může líznout první kartu z odhazovacího balíčku.

High Noon + Dodge City

X1. Kolik karet si lízne Bill Noface, když má 2 životy a ve hře je Žizeň nebo Příjezd vlaku?

Pokud je ve hře Žizeň, Bill Noface si lízne 3 karty. Při Příjezdu vlaku si lízne 5 karet.

X2. Kolik karet si lízne Pixie, když má 2 životy a ve hře je Žizeň nebo Příjezd vlaku?

Pokud je ve hře Žizeň, Pixie Pete si lízne 3 karty. Při Příjezdu vlaku si lízne 5 karet.

X3. Kolik karet si lízne Bill Noface a Pixie Pete, když vstupuje do hry jako duch během Města duchů?

Bill Noface vstupuje do hry s 5 kartami, Pixie Pete se 4 kartami.

X4. Jak se použije schopnost postav Greg Digger a Herb Hunter, pokud při Městě duchů opouští duch hru?

Vždy, když duch opouští hru, obdrží Greg Digger 2 životy a Herb Hunter si lízne 2 karty z lízacieho balíčku.

X5. Může Chuck Wengam použít svou schopnost jako duch během Města duchů?

Obecně ne, neboť duch vstupuje do hry bez životů. Nicméně pokud Chuck Wengam získá nějakým způsobem jeden nebo více životů (např. zahráním karet Pivo nebo Whisky), může svou schopnost použít.

X6. Jakou schopnost má Vera Custer, když je ve hře Kocovina?

Během Kocoviny nemůže samozřejmě Vera Custer zvolit žádnou schopnost.Nicméně do začátku svého tahu má schopnost, kterou si zvolila v předchozím kole.

	Více informací naleznete na: www.albi.cz/hry www.modernihry.cz	
Výhradní výrobce pro ČR: Albi Česká Republika a.s. 186 00 Praha 8, Thámova 13 www.albi.cz infolinka: +420 737 22 10 10	Distribútor SR: ALBI s.r.o. 010 01 Žilina, Dlhá 88 www.albi.sk	© daVinci Editrice S.r.l. ALBI s.r.o. www.davincigames.com Všechna práva vyhrazena.

MĚSTO DUCHŮ

Mesto duchov obsahuje dve rozšírenia k hre Bang!. Sú nimi Dodge City a High Noon. Rozšírenia možno hrať iba s hrou Bang! a to jednotlivo alebo obe naraz. Karty z rozšírenia Dodge City rozoznáte pomocou znaku bizóna v pravom hornom rohu kariet. Karty High Noon majú na zadnej strane znak High Noon.

DODGE CITY

Oficiálne rozšírenie hry BANG!

Obsah

8 kariet úloh, 15 kariet postáv, 40 hracích kariet

Dodge City je rozšírenie hry BANG! Pri hre tohto rozšírenia potrebujete základnú hru BANG!.

Toto rozšírenie prináša 15 nových postáv (ktoré sa zamiešajú dohromady s pôvodnými) a 40 nových kariet (ktoré sa zamiešajú dohromady s pôvodnými hracími kartami). Ďalej je tu 8 kariet úloh, ktoré umožňujú hrať ôsmym hráčom. Pravidlá hry sú rovnaké ako v pôvodnej hre BANG!, s nasledujúcimi doplnkami:

Karty so zeleným okrajom

Niektoré z nových kariet majú **zelený** okraj. Tieto karty vykladajte pred seba na stôl lícom nahor, rovnako ako karty s modrým okrajom; karty so zeleným okrajom aj tak **nemôžete použiť v tom istom ťahu**, v ktorom ich zahráte.

Na každej karte so zeleným okrajom sú symboly, ktoré objasňujú jej účinok. Na dosiahnutie tohto účinku musíte kartu ležiacu pred vami odhodit'. Iba karty so symbolom *Vedle!* *Môžete použiť mimo* svojho ťahu.

Karty so zeleným okrajom môžu byť odstránené zo stola zahráním kariet *Cat Balou*, *Panika!*, *Kankán* a pod., rovnako ako karty s modrým okrajom.

Nezabudnite, že ak získate kartu so zeleným okrajom pomocou kariet *Panika!* alebo *Ragtime*, nemôžete ju použiť v tom istom ťahu. V skutočnosti si musíte vziať túto kartu do ruky, potom ju môžete vyložiť pred seba a s jej použitím počkať na svoj ďalší ťah.

Príklad: *Hráč, ktorý je práve na ťahu, vykladá pred seba kartu Sombbrero. Začínajúc svojim ďalším ťahom ju môže odhodit' a získať účinok karty Vedle!.*

Príklad: *Hráč, ktorý je práve na ťahu, vykladá pred seba kartu Derringer. Za predpokladu, že má túto kartu stále pred sebou, môže ju v jednom z svojich nasledujúcich ťahov odhodit', a tak zahrat' účinok BANG! na hráča vo vzdialenosti 1, a súčasne si líznúť kartu z lízacieho balíčka.*

Symbol „odhod'te ďalšiu kartu“

Niektoré z kariet majú na sebe tento nový symbol, doprevádzaný symbolom „=“ a ďalšími symbolmi. Ak chcete docieľit' účinok uvedený za symbolom „=“, musíte odhodit' z ruky túto kartu spolu s inou, ľubovoľnou kartou, podľa svojej voľby.

Príklad: *Hráč, ktorý je práve na ťahu, zahrá kartou Rvačka, podľa vlastného výberu odhadzuje z ruky navyac ku karte Rvačka ďalšiu kartu. Hneď ako to urobí, účinok karty Rvačka donúti všetkých ostatných hráčov, aby každý z nich odhodil z ruky alebo zo stola jednu kartu, podľa výberu hráča, ktorý zahral kartou Rvačka (pri každom hráčovi sa môže rozhodnúť rozdielne).*


Príklad: *Hráč, ktorý je práve na ťahu, zahrá kartou Tequila a zároveň odhadzuje ďalšiu kartu. Vyberie si jedného hráča, ktorý si pridá jeden život (môže vybrať aj sám seba).*

Ďalšie karty

V tomto rozšírení tiež nájdete karty, ktoré sú zhodné s kartami zo základnej hry. Boli pridané preto, aby udržali rovnováhu medzi všetkými kartami v balíčku. Rovnako tu môžete nájsť karty, ktoré odlišným spôsobom kombinujú symboly, ktoré už poznáte. Pri určení účinku kariet sa jednoducho riad'te významom nakreslených symbolov.


Všeobecne platí, že:

- akákoľvek karta so symbolom *Vedle!* môže byť použitá na zrušenie

účinku akejkolvek karty so symbolom:  ;

- ak stratíte svoj posledný život, môžete použiť iba kartu *Pivo*, aby ste zabránili svojmu vyradeniu z hry. Mimo svojho ťahu nemôžete použiť karty s podobným účinkom ako napríklad *Salón*, *Čtóra*, *Tequila* alebo *Whisky*;

- pri svojom ťahu môžete zahrat' iba jednou kartou *BANG!*;

ale môžete zahrat' ľubovoľné množstvo iných kariet, ktoré obsahujú symbol:  ;

- ak *Dynamit* neexploduje, musí byť odovzdaný najbližšiemu hráčovi po vašej ľavici, ktorý túto kartu pred sebou ešte nemá.

Príklad: *Ako odpoveď na kartu Úder môže hráč zahrat' kartou Uhmúť. Zruší tým účinok karty Úder a potom si lízne jednu kartu z lízacieho balíčka.*

NOVÉ POSTAVY

Apache Kid (3 životy): Nemajú na neho vplyv **guľové** karty zahrané inými hráčmi. Počas *Duelu* táto schopnosť nefunguje.

Belle Star (4 životy): V jej ťahu nemajú účinok žiadne karty, ktoré majú ostatní hráči na stole pred sebou. Toto platí pre karty s modrým aj zeleným okrajom.

Bill Noface (4 životy): Vo svojom ťahu si vo fáze 1 lízne jednu kartu plus jednu kartu za každé aktuálne zranenie (stratený život). Ak má teda plný počet životov, lízne si jednu kartu; ak má o život menej, lízne si 2 karty; ak má o dva životy menej, lízne si 3 karty atď.

Chuck Wengam (4 životy): Vo svojom ťahu sa môže rozhodnúť, či vymeni jeden život za možnosť vziať si 2 karty. Túto schopnosť môže použiť viackrát za kolo, ale nemôže takto prísť o svoj **posledný** život.

Doc Holyday (4 životy): Jedenkrát za svoje kolo môže odhodit' dve karty z ruky a tým použiť účinok *BANG!* na hráča v dosahu svojej zbrane. Táto schopnosť sa nepočíta do limitu zahraných kariet *BANG!* za kolo. Ak chce týmto spôsobom zasiahnuť *Apache Kida*, musí byť aspoň jedna z dvoch odhodенých kariet iná ako guľová.

Elena Fuente (3 životy): Môže použiť akúkoľvek kartu zo svojej ruky ako kartu *Vedle!*.

Greg Digger (4 životy): Vždy keď je iná postava vyradená z hry, pridá si 2 životy. Rovnako ako obyčajne, nemôže ich počet prekročiť počiatočný počet životov.

Herb Hunter (4 životy). Vždy keď je iná postava vyradená z hry, lízne si 2 karty z lízacieho balíčka. Ak teda sám zabije banditu, lízne si 5 kariet.

José Delgado (4 životy): Vo svojom ťahu môže odhodit' zo stola jednu svoju kartu s modrým okrajom a líznúť si 2 karty z lízacieho balíčka. Túto schopnosť môže použiť maximálne dvakrát za kolo.

Molly Stark (4 životy): Vždy keď zahrá alebo dobrovoľne odhodí kartu *Vedle!*, *Pivo* alebo *BANG!* mimo svojho ťahu, lízne si 1 kartu z lízacieho balíčka. Ak odhodí karty *BANG!* počas *Duelu*, nemôže si za ne vziať náhradu, kým *Duel* neskončí. Karty, ku ktorých odhodeniu je donútená kartami *Cat Balou*, *Rvačka* alebo *Kankán*, sa nepovažujú za dobrovoľne odhodенé!

Pat Brennan (4 životy): Vo svojom ťahu si môže vo fáze 1 líznúť obvyklé 2 karty z lízacieho balíčka, alebo si namiesto nich vziať jednú kartu zo stola a pridať si ju do ruky. Táto karta môže ležať pred ktorýmkoľvek hráčom a môže mať modrý aj zelený okraj.

Pixie Pete (3 životy): Vo svojom ťahu si vo fáze 1 lízne 3 karty namiesto 2.

Sean Mallory (3 životy): Vo svojom ťahu vo fáze 3 môže mať v ruke až 10 kariet. Nemusi odhadzovať žiadne karty, pokiaľ ich má v ruke viac ako aktuálny počet životov (ale menej než 11). Túto schopnosť môže použiť dvakrát za kolo.

Tequila Joe (4 životy): Kedykoľvek zahrá kartou *Pivo*, pridá si 2 životy namiesto 1. Podobnými kartami ako *Salón*, *Tequila* alebo *Čtóra* si pridá iba jeden život.

Vera Custer (3 životy): Na začiatku svojho ťahu, kým si lízne vo fáze 1 karty, vyberie si jednu inú postavu, ktorá je stále v hre. Do začiatku svojho nasledujúceho ťahu má rovnaké schopnosti ako táto postava.

PRVIDLÁ PRE 8 HRÁČOV

Toto rozšírenie obsahuje 8 kariet úloh, ktoré nahrádzajú pôvodné: 1 šerif, 2 pomocníci šerifa, 3 banditi a 2 odpadlíci.

Ak hrá 8 hráčov, rozdajte tieto úlohy skryte, ako obvykle. Každý z oboch odpadlíkov hrá sám za seba a vyhráva, ak zostane v hre nažive ako posledný. Ak teda šerif vo finálnej fáze hry čelí dvom odpadlíkom a ak je zabitý ako prvý, víťazia banditi!

ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ PRE 3 HRÁČOV

Zoberte tieto 3 karty úloh: pomocník šerifa, bandita a odpadlík. Každú z nich dajte náhodne jednému hráčovi, ale umiestnite ich na stôl **lícom nahor**. Každý pozná úlohy ostatných dvoch hráčov.

Cieľ každého hráča je určený jeho úlohou:

- *Pomocník šerifa* musí zabiť odpadlíka;
- *odpadlík* musí zabiť banditu;
- *bandita* musí zabiť pomocníka šerifa.

Hrá sa ako obyčajne, začína pomocník šerifa.

Hráč vyhráva, len čo dosiahne svoj cieľ, teda ak **spôsobi finálny zásah** svojmu určenému nepriateľovi (napr. pomocník šerifa musí osobne zabiť odpadlíka).

Ak finálny zásah zasadí iný hráč, potom sa novým cieľom pre oboch zostavajúcich, stáva zostať nažive ako posledný. Ak napríklad bandita zabije odpadlíka, pomocník šerifa nevyhráva - teraz musí zabiť banditu, ktorý zase musí zabiť pomocníka šerifa, aby vyhral.

Každý hráč, ktorý zabije iného (bez ohľadu na úlohu), si ako odmenu okamžite lízne 3 karty z lízacieho balíčka.

Keďže tu nie je šerif, je možné hrať *Vězení* na kohokoľvek.

Stále nemôžete hrať kartami *Pivo*, až kým nezostávajú iba 2 hráči.

HIGH NOON

Oficiálne rozšírenie hry BANG!

Obsah

13 kariet

Hra

Hra s rozšírením High Noon prebieha podobne ako základná hra BANG! s týmito zmenami:

Šerif zamieša karty z rozšírenia High Noon oddelene od ostatných hracích kariet, položí ich lícom nadol a navrch položí kartu *Pravé poludnie*. Následne otočí celý balíček rozširujúcich kariet **lícom nahor** (takže karta *Pravé poludnie* je naspodku) a položí ho vedľa seba.

Začínajúc **druhým kolom** zoberie šerif na začiatku svojho ťahu hornú kartu z balíčka rozširujúcich kariet, prečíta nahlas jej text a umiestni ju do stredu stola. Účinok tejto karty platí po celú dobu trvania kola do doby, kým nie je na začiatku nového kola prekrytá ďalšou rozširujúcou kartou.

„Na začiatku svojho ťahu“ znamená, že účinok karty začína platiť **pred akoukoľvek inou akciou**.

Účinok karty *Pravé poludnie* platí až do konca hry.

ZOZNAM KARIET

Kazateľ: Hráči nesmú počas svojho ťahu používať karty *BANG!*.

Požehnanie: Všetky karty sú počas celého kola srdcové.

Prekliatie: Všetky karty sú počas celého kola zelené.

Mesto duchov: Postavy vyradené z hry sa na jeden ťah vracajú do hry. Líznú si 3 karty namiesto 2. Počas svojho ťahu nemôžu umrieť. Na konci svojho ťahu sú opäť vyradené.

Po opici: Všetky postavy strácajú počas celého kola svoje špeciálne vlastnosti.

Zlatá horúčka: Hra prebieha proti smeru hodinových ručičiek, začínajúc šerifom. Všetky účinky kariet prebiehajú v smere hodinových ručičiek.

Príchod vlaku: Každý hráč si na konci fázy 1 svojho ťahu lízne jednu kartu navyac.

Prestrelka: Každý hráč môže vo svojom kole zahrat' dve karty *BANG!*.

Reverend: Hráči nemôžu počas celého kola zahrat' kartu *Pivo*.

Daltonovci: Keď prídu *Daltonovci* do hry, každý hráč, ktorý má pred sebou vyložené modré karty, musí jednu z nich vybrať a odhodit'.

Doktor: Keď príde *doktor* do hry, hráči s najmenším aktuálnym počtom životov si 1 život obnovia

Smäd: Každý hráč si vo fáze 1 svojho ťahu lízne iba 1 kartu.

Pravé poludnie: Každý hráč stráca na začiatku svojho ťahu 1 život.