

# BANG!

*Emiliano Sciarra*

Hra pro 4 – 7 hráčů od 10-ti let.

**Bang!** je hra ve westernovém stylu mezi skupinou banditů a šerifem. Také jsou tu pomocníci, kteří šerifovi pomáhají vyhubit nepřátele, a odpadlík, jehož cílem je šikovně manévrovat a vydržet ve hře až do samého konce. V Bangu! hraje každý hráč jednu z rolí, které proslavily Divoký západ.

## OBSAH

- 103 karet tří typů (lišící se rubem):
  - 7 karet rolí (*šerif, odpadlík, 2 pomocníci, 3 bandité*)
  - 16 karet postav s náboji na zadní straně
  - 80 hracích karet
- 7 karet s přehledem symbolů
- tato pravidla

## POSTAVY A CÍL HRY

Cíl hry každého hráče záleží na roli, kterou si na začátku hry vylosuje.

*Šerif* musí zabít všechny zločince a odpadlíka.

*Bandité* musí zabít šerifa dříve, než šerif zabije je.

*Pomocníci* pomáhají šerifovi a vyhrají, jen vyhraje-li on.

*Odpadlík* se chce stát novým šerifem. Musí zůstat jako poslední hráč

ve hře, to znamená nejprve zabít bandity a pomocníky šerifa a nakonec i šerifa.

## PŘÍPRAVA

Ke hře budete potřebovat tolik karet rolí, kolik je hráčů, a to:

pro 4 hráče: šerif, odpadlík, 2 bandité;

pro 5 hráčů: šerif, odpadlík, 2 bandité, 1 pomocník;

pro 6 hráčů: šerif, odpadlík, 3 bandité, 1 pomocník;

pro 7 hráčů: šerif, odpadlík, 3 bandité, 2 pomocníci.

Zamíchejte uvedenou kombinaci karet a rozdejte po jedné každému hráči, aby nikdo neviděl, kdo jakou má. Šerif svou kartu otočí, ukáže ji ostatním a nechá ji před sebou ležet již otočenou. Ostatní se na svou kartu podívají, ale uchovají ji v tajnosti.

Zamíchejte 16 karet postav a nechte každého si jednu vylosovat. (*Pro pokročilé hráče: každý hráč si vylosuje dvě postavy, z nichž si jednu vybere.*) Každý hráč ukáže jméno své postavy a sdělí ostatním i její zvláštní schopnost. Poté si každý vezme jednu kartu postavy navíc a položí ji tak, aby byly vidět náboje na zadní straně karty. Částečně ji zakryje svou kartou postavy, aby bylo vidět tolik nábojů, kolik je znázorněno u obrázku jeho postavy. V průběhu hry bude množství takto nezakrytých nábojů znázorňovat počet životů postavy.

Šerif začíná hru s **jedním nábojem navíc**: má-li na kartě postavy uvedeny 3 náboje, bude mít na spodní kartě odkryté čtyři.

Zbylé karty rolí a postav nebudete pro hru potřebovat.

Všech 80 hracích karet zamíchejte a na začátku hry rozdejte každému hráči tolik karet, kolik má znázorněno nábojů na kartě své postavy (šerif má jeden život navíc, ale karet dostane také tolik, kolik má nábojů na kartě postavy).

Zbylé karty položte doprostřed stolu jako lízací balíček. Každý hráč si může vzít pomocnou kartu s přehledem symbolů.

**Poznámka:** *Během vaší první hry hrajte zjednodušenou verzi: před začátkem hry odstraňte z balíčku hracích karet všech 13 speciálních karet se symbolem knihy.*

## Postavy

Každá z postav má nějakou unikátní zvláštní schopnost, která ovlivňuje strategii hráče v průběhu hry. O tuto schopnost nelze v průběhu hry nijak přijít ani ji jakkoli změnit. U každé schopnosti je uvedeno, kdy ji lze využít, ale hráč není povinen ji využít vždy, když k tomu má příležitost. Přehled schopností naleznete v kapitole Postavy na konci pravidel. Počet nezakrytých nábojů na spodní kartě znázorňuje počet životů (zranění) nutných k vyřazení postavy ze hry a také nejvyšší počet karet, které může hráč této postavy mít **na konci** svého tahu (viz třetí fáze kola).

**Příklad:** *Jesse Jones má čtyři náboje – životy. Během hry může dostat 3 zásahy a až na čtvrtý zásah zahyne a ze hry vypadá. Navíc tento hráč může na konci svého tahu mít až 4 karty v ruce.*

*Na obrázku ale Jesse již jeden život ztratil, protože náboje na spodní kartě jsou jen tři: ještě dostane 3 zásahy a je venku ze hry! Navíc v této situaci může hráč hrající postavu Jesse mít na konci svého tahu maximálně 3 karty v ruce.*



**Poznámka:** *Pro potřeby pravidel Bangu! se nerozlišuje mezi hráčem, postavou a rolí. Jsou to výrazy mezi sebou naprosto zaměnitelné.*

## VLASTNÍ HRA

Hru začíná šerif a hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Tah každého hráče je rozdělen do následujících 3 fází:

1. Líznutí dvou karet;
2. Zahrání libovolného počtu hracích karet;
3. Odhození přebývajících karet.

### *1. Líznutí dvou karet*

Na začátku svého tahu si hráč z lízacího balíčku vezme dvě karty do ruky tak, aby je ostatní neviděli. Dojdou-li karty v balíčku, zamíchá se odhazovací balíček a použije se jako nový lízací balíček.

## 2. Zahrání hracích karet

Hráč může zahrát karty ku svému prospěchu nebo proti jiným hráčům ve snaze vyřadit je ze hry. Hráč nemusí hrát žádné karty během svého tahu, stejně ale může zahrát tolik karet, kolik chce s následujícími omezeními:

- lze zahrát pouze **jednu kartu BANG!** za tah;
- nikdo před sebou nesmí mít vyložené dvě stejné modré karty.

Pokud chcete zahrát kartu, řídí se symboly, které jsou vyobrazené na každé z nich. Tyto symboly jsou popsány dále. Karty můžete zahrát pouze během svého tahu (výjimkou jsou karty *Pivo* a *Vedle!*).

Každá zahraniá karta účinkuje okamžitě a je poté odhozena na odhazovací balíček. Výjimkou jsou karty s modrým okrajem, jako například zbraň na obrázku, které mají dlouhodobější efekt. Tyto modré karty zůstávají na stole lícem nahoru před hráčem, kterému patří.

Tyto karty platí, dokud nejsou nějakým způsobem odstraněny ze hry (např. zahráním karty *Cat Balou*) nebo splněním speciální podmínky (např. *Vězení* nebo *Dynamit*).



## 3. Odhození přebývajících karet

Poté, co hráč již nechce, nebo nemůže hrát další karty, nastává třetí fáze jeho tahu. Hráč musí odhodit přebytečné karty tak, aby mu **na konci tahu zbylo v ruce** pouze tolik karet, kolik má právě teď životů (nezakrytých nábojů na spodní kartě). Poté pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček.

## Vyřazení postavy ze hry

Ztratí-li postava svůj poslední život, je vyřazena ze hry a hra pro jejího hráče končí, nezahraje-li ihned kartu *Pivo* (viz dále). Jakmile je hráč vyřazen ze hry, ukáže ostatním, jakou hrál roli a odhodí všechny své hrací karty do odhazovacího balíčku.

**Poznámka:** V tomto případě lze zahrát pouze kartu *Pivo*, nikoli však kartu *Salón*.

## Tresty a odměny

- Pokud šerif vyřadí svého pomocníka, musí odhodit všechny karty z ruky i před sebou.
- Ten, kdo vyřadí ze hry banditu (i kdyby ho vyřadil sám bandita), si jako odměnu lízne 3 karty z balíčku.

## KONEC HRY

Hra končí, nastane-li jedna z následujících podmínek:

- a) *Šerif je zabit*. Odpadlík vyhrál, pokud je **jediným**, kdo je ještě naživu. Jinak vyhrávají bandité.
- b) *Všichni bandité a odpadlík jsou zabiti*. Vítězem je šerif a jeho pomocníci.

**Poznámka:** *Hra pokračuje, jsou-li všichni bandité zabiti, ale odpadlík je stále ve hře (odpadlík se musí nyní sám postavit šerifovi a všem jeho žijícím pomocníkům).*

## Nová hra

Hrajete-li více než jednu hru v řadě, hráči, kteří přežili, se na konci hry mohou rozhodnout, zda si ponechají své postavy (nikoli však karty v ruce nebo před sebou!) pro následující hru. Hráči, kteří byli vyřazeni během hry, si musí vylosovat náhodně novou postavu.

Chcete-li, aby si každý hráč vyzkoušel hrát roli šerifa, můžete se před hrou dohodnout, že tato role se bude posouvat vždy hráči po levici, zatímco ostatní role se losují náhodně mezi ostatní hráče.

*A nyní již znáte základní pravidla. Podívejme se na některé karty podrobněji.*

# KARTY

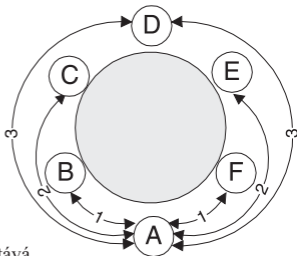
## Vzdálenost mezi hráči

Vzdálenost mezi dvěma hráči je minimum počtu míst mezi nimi, počítaje po směru nebo proti směru hodinových ručiček (podívej se na diagram vpravo).

Vzdálenost je dost důležitá, jelikož běžně hráč dostřelí pouze na hráče ve vzdálenosti 1.

Je-li hráč vyřazen ze hry, nezapočítává se jeho místo do vzdálenosti mezi hráči.

Takto se v průběhu hry vzdálenost mezi hráči zmenšuje.



Dvě karty upravují vzdálenost mezi hráči:



**Mustang:** Hráč, který má před sebou vyloženou kartu *Mustang*, je viděn ostatními hráči na vzdálenost o jedna vyšší, tudíž je dál. On však ostatní hráče vidí stále na normální vzdálenost.

*Podívej se na diagram: pokud by měl A kartu Mustang ve hře, B a F by ho viděli na vzdálenost 2, C a E na vzdálenost 3 a D na vzdálenost 4, zatímco A by všechny ostatní hráče viděl na vzdálenost, jako kdyby kartu Mustang ve hře neměl.*



**Appaloosa:** Hráč, který má ve hře kartu *Appaloosa*, vidí ostatní hráče na vzdálenost o jedna menší. Ostatní hráči ho však stále vidí na normální vzdálenost. Vzdálenosti menší než 1 se počítají jako 1.

*Podívej se opět na diagram. Hráč A právě vyložil kartu Appaloosa, uvidí tedy B a F na vzdálenost 1, C a E také na vzdálenost 1, D na vzdálenost 2. Ostatní hráči ho uvidí na běžnou vzdálenost.*

## Zbraně

Každý hráč může na začátku hry střílet do hráče na vzdálenost 1, tedy do hráče, který sedí hned po jeho pravici nebo levici (je to tím, že každý hráč od začátku hry třímá Colt 45, ačkoli tato zbraň není znázorněná kartou).

Chtějí-li hráči střílet na větší vzdálenost, potřebují mít ve hře některou ze zbraní. Karty zbraní mají modrý okraj, černobílou ilustraci zbraně a číslo v hledáčku, které znázorňuje maximální dosažitelný dostřel. Zbraň ve hře nahrazuje Colt 45, dokud její karta není nějakým způsobem odstraněna (např. zahráním karty *Panika!* nebo *Cat Balou*). Hráč může mít ve hře pouze **jednu** kartu zbraně: chce-li zahrát jinou zbraň, musí tu dříve vyloženou odhodit. Nezapomeňte, že i když nemáte ve hře žádnou zbraň, stále třímáte Colt 45 a můžete střílet.



## BANG! a Vedle!

Karty *BANG!* jsou základním prostředkem pro střelbu a snižování počtu životů ostatních hráčů. Chcete-li zahrát kartu *BANG!*, tedy vystřelit na jiného hráče, musíte si ověřit:

- jaká je vzdálenost mezi Vámi a Vaším cílem a
- jste-li schopni svou aktuální zbraň na tuto vzdálenost dostřelit.



**Příklad:** *Vraťme se zpět k diagramu, s jehož pomocí byla popisována vzdálenost mezi hráči. A chce střílet na C, tedy A chce zahrát kartu BANG! proti C. Normálně by byl C pro něj na vzdálenost 2, takže A by potřeboval zbraň střílející na tuto vzdálenost: nejspíše Schofield, Remington, Rev. Carabine nebo Winchester, nikoli ale Volcanic nebo Colt 45. Pokud by A měl ve hře kartu Appaloosa, viděl by hráče C na vzdálenost 1, takže by mohl použít libovolnou zbraň pro vystřelení. Pokud by C měl kartu Mustang ve hře, tyto dvě karty*

(Mustang a Appaloosa) by se složily a A by stále viděl C na vzdálenost 2.  
**Příklad:** Pokud by D měl ve hře kartu Mustang, A by ho viděl na vzdálenost 4: pokud by A chtěl střílet na D, musel by používat zbraň s dosahem 4.  
Hráč zasažený výstřelem karty *BANG!* (ten, na kterého byla karta zahrána) může okamžitě zahrát kartu *Vedle!*, aby výstřelu uhnul. Nezahraje-li *Vedle!*, ztrácí jeden život (změnu musí zaznamenat posunutím karty své postavy, aby zakryl o jeden náboj více). Pokud jsou zakryty všechny náboje (tzn. ztrácí právě poslední život), hra pro něj končí, nezahraje-li okamžitě kartu *Pivo* (viz následující odstavec). Hráči mohou uhýbat pouze výstřelům namířeným proti nim. Karta *BANG!* je vždy odhozena, ačkoli výstřel minul cíl, takže střelec okamžitě po odehrání odhodí kartu *Bang!* a jeho protivník odhodí kartu *Vedle!*.



## Pivo

Tato karta vrátí hráči jeden život (posuňte kartu postavy, aby bylo vidět o náboj více). Hráči nemohou získat větší počet životů, než je jejich počáteční množství (všichni hráči podle počtu nábojů na kartě postavy, šerif o jeden život více)! Karta *Pivo* nemůže být použita k vyláčení jiného hráče.

Kartu *Pivo* lze zahrát dvěma způsoby:

- během vlastního tahu;
- během cizího tahu, a to pouze v případě, když ztrácíte poslední život (tj. nestačí, když „jen“ ztrácíte jeden z životů).

**Příklad:** Hráč, kterému zbývají 2 životy, dostane 3 zásahy od Dynamitu. Zahraje-li 2 karty *Pivo*, zůstane stále naživu se zbývajícím 1 životem (2 minus 3 plus 2), zatímco kdyby zahrál pouze jedno *Pivo*, hra by pro něj skončila, jelikož by mu nezbyl žádný život.

**Poznámka:** Kartou *Pivo* nelze zahrát, jsou-li ve hře již pouze dva hráči.





### Líznutí

Některé karty mají na sobě symbol karty a vedle něj znak, ukazující účinek této karty. Hráč, který má vyloženou takovou kartu před sebou, si musí nejdříve „líznout“, tj. otočit vrchní kartu balíčku a odhodit ji. Pokud znak na otočené kartě v levém dolním rohu bude odpovídat vyznačené barvě (popřípadě

ještě hodnotě), bude platit původní karta. V opačném případě se nic nestane: hráč neměl štěstí! Je-li na kartě uvedeno rozmezí hodnot, pak hráč musí otočit kartu s hodnotou zapadající do požadovaného rozmezí a barvy.

Uspořádání hodnot je toto: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

**Příklad:** *Hráč A zahrál kartu BANG! na hráče D. Hráč D má před sebou vyložen Barel, který mu dává možnost se ráně (kartě BANG!) vyhnout, když otočená vrchní karta z balíčku bude srdcová. Hráč D tedy otočí a odhodí vrchní kartu lízacího balíčku, která však bohužel pro něho je piková. On má však stále možnost zahrát kartu Vedle!, což nejspíše také udělá.*

## SYMBOLY NA KARTÁCH

Na každé kartě je znázorněn jeden nebo více symbolů, které určují účinek karty. Podívejte se na symboly na přehledové kartě.



*BANG!* (viz odstavec **BANG!** a **Vedle!**)



*Vedle!* (viz odstavec **BANG!** a **Vedle!**)



Hráč, který zahraje tuto kartu, si vrátí (vyléčí) život, není-li uvedeno symbolem jinak.



Je-li určený nějaký hráč (odpovídajícím symbolem), můžeš si z jeho ruky **náhodně** vytáhnout kartu **nebo** si **vybrat** a vzít některou, která před ním leží. Není-li symbolem určen jiný hráč, lízni si vrchní kartu z balíčku. Tuto kartu vždy přidáš k těm, které již máš v ruce.



Vezmi hráči (určeným tebou a odpovídajícím symbolem na kartě) buď **náhodnou** kartu z ruky **nebo konkrétní** kartu ze stolu. V obou případech ukořistěnou kartu odhod' do odhazovacího balíčku.



Karta s tímto symbolem účinkuje na libovolného jednoho hráče. Nezávisí při tom na vzdálenosti.



Karta s tímto symbolem účinkuje na všechny ostatní hráče kromě toho, který kartu zahrál. Nezávisí při tom na vzdálenosti.



Karta s tímto symbolem účinkuje na libovolného jednoho hráče, který ale musí být v dosažitelné vzdálenosti. (Pozor, dosah vzdálenosti ovlivňují karty *Mustang* a *Appaloosa*, ale ne karty zbraní!).

Karta s tímto symbolem účinkuje na libovolného jednoho hráče, který se nachází ve vzdálenosti jedna. Karty *Mustang* a *Appaloosa* mohou tuto vzdálenost změnit. Karty zbraní neovlivňují dosah vzdálenosti!



## Příklady:

*Symbols na kartě **Panika!** říkájí: „Lízni si kartu“ od „hráče na vzdálenost 1“. Tuto kartu si tedy lze líznout náhodně z ruky onoho hráče nebo si vzít kartu s modrým okrajem, která leží před ním.*

*Symbols na kartě **Salón** říkájí: „Dej si život“,*

*a platí to pro „Všechny ostatní hráče“. Na následující řádce: „dej si život“ a platí pro hráče který, kartu zahrál. Celkový efekt této karty je tedy ten, že všichni hráči ve hře dostanou jeden život.*

*Symbols na kartě **Kulomet** říkájí „Bang!“ do „všech ostatních hráčů“. Kulometů lze zahrát kolik hráč chce a má, a ještě může zahrát jednu kartu Bang!.*



## Speciální karty

Šest karet, majících na sobě symbol knížky, má složitější účinky. Doporučujeme je v první hře z karet vyřadit, a přidat je, až budete s pravidly dobře obeznámeni.



**Dynamit:** Hráč, který chce zahrát tuto kartu, ji položí před sebe. *Dynamit* zůstane před ním ležet celé jedno kolo (doutná). Na začátku svého následujícího tahu si hráč před první fází musí „líznout“ (otočit a odhodit vrchní kartu z balíčku). Otočí-li kartu mezi dvojkou až devítkou listů včetně, *Dynamit* exploduje, (odhodí se na vyhazovací balíček) a hráč ztrácí 3 životy. V opačném případě pošle

*Dynamit* hráči po levici, který musí provést stejný test na začátku svého tahu. Hráči si takto předávají *Dynamit* dokola, dokud někomu neexploduje nebo je odhozen pomocí karet *Cat Balou* nebo *Panika!*. Je-li *Dynamit* u hráče společně s kartou *Vězení*, probíhá test nejdříve na *Dynamit*, poté na *Vězení*. Pokud by byl hráč eliminován kartou *Dynamit*, jeho vyřazení ze hry není považováno jako zásluha jiného hráče (viz pravidla *Trestů* a *odměn* a schopnosti některých postav).



**Duel:** Hráč zahráním této karty vyzývá kteréhokoli hráče na duel (nezáleží na vzdálenosti). Hráči (vyzvaný a vyzývající) nastřídačku střídá jeden po druhém – odhazují kartu *BANG!* Vyzvaný hráč začíná. Ten, který *BANG!* neodhodí (buď nechce, nebo nemůže), ztrácí jeden život a duel končí. **Poznámka:** během duelu nelze zahrát karty *Barel* a *Vedle!* *Duel* není karta *BANG!*



**Hokynářství:** Hráč otočí tolik vrchních karet z balíčku, kolik je hracích (živých) hráčů. Počínaje hráčem, který zahrál tuto kartu, se postupuje po směru hodinových ručiček a každý hráč si vybere jednu z otočených karet a vezme si ji do ruky.



**Indiáni!:** Každý hráč, kromě hráče, který tuto kartu zahrál, **může** odhodit kartu *BANG!* (zastřelit svého indiána), nebo ztratit život. Nelze zahrát kartu *Vedle!*, ani se zkusit schovat za *Barel*.



**Vězení:** Tuto kartu je možné položit před jakéhokoli hráče, který je tím uvězněn. Uvězněný hráč si musí „líznout“ před začátkem svého kola: otočí-li srdce, utekl z vězení, karta *Vězení* je odhozena na vyhazovací balíček a on pokračuje normálně ve svém tahu. V opačném případě odhodí *Vězení* na odhazovací balíček a vynechá svůj tah (včetně fáze 3). Po celou dobu pobytu ve vězení zůstává možným terčem karet *BANG!* a může stále zahrávat karty *Vedle!* a *Pivo* mimo vlastní kolo. Karta *Vězení* nemůže být zahrána na šerifa.



**Volcanic:** hráč, který má tuto zbraň ve hře, může zahrát libovolný počet karet *BANG!* během svého tahu. Tyto karty *BANG!* mohou být zahrány na jeden nebo různé cíle, ale pouze na vzdálenost 1 (tuto vzdálenost mohou ovlivnit karty *Appaloosa* a *Mustang* plus některé z postav).

## POSTAVY

**Bart Cassidy** (4 životy): Ztratí-li život, lízne si kartu z balíčku.

**Black Jack** (4 životy): Během první fáze svého tahu ukáže druhou kartu, kterou si líznul: je-li tato karta srdcová či kárová (červené barvy), lízne si ještě jednu kartu navíc (již opět skrytě).

**Calamity Janet** (4 životy): Může používat karty *BANG!* jako karty *Vedle!* a naopak. Zahraje-li kartu *Vedle!* jako *BANG!* (jako normální výstřel), nemůže zahrát další *BANG!* (tedy pokud nemá ve hře *Volcanic*). Tuto schopnost může využívat i při *Duelu*, *Indiánech*, apod.

**El Gringo** (3 životy): Lízne si náhodně kartu z ruky hráče, který mu způsobí ztrátu života (za každý ztracený život jednu). Nemá-li protivník žádnou kartu v ruce, nic se neděje. Pozor na to, že zranění od *Dynamitu* není způsobeno hráčem, který *Dynamit* vyložil. Pokud El Gringo ztratí život poté, co sám zahrál *Duel*, kartu si nedobírá.

**Jesse Jones** (4 životy): Během první fáze svého tahu si může vybrat, jestli si lízne první kartu z balíčku, nebo z ruky libovolného hráče. Druhou kartu si vždy lízne z balíčku.

**Jourdonnais** (4 životy): Má vlastně neustále ve hře fiktivní kartu *Barel*. Pokud se tedy brání proti výstřelu *BANG!*, vytáhne si náhodnou kartu z balíčku. Pokud je tato srdcová, střele uhnul a neztrácí život. Pokud má Jourdonnais ve hře zahranou kartu *Barel*, může otáčet při útoku *BANGem!* dvě karty (za každý *Barel* jednu).

**Kit Carlson** (4 životy): Během první fáze svého kola se podívá na vrchní 3 karty balíčku, vybere si z nich 2, které si nechá, a třetí vrátí zpět na vršek balíčku.

**Lucky Duke** (4 životy): Vždy, když si má „líznout!“ (např. u karet *Vězení*, *Dynamit*), otočí si vrchní 2 karty balíčku a vybere si, která se mu hodí. Obě karty jsou následně odhozeny. Toto neplatí při dobírání dvou karet během první fáze tahu.

**Paul Regret** (3 životy): Má vlastně neustále ve hře fiktivní kartu *Mustang*. Další skutečný *Mustang* se přičítá k fiktivnímu to znamená, že může být až o dvě místa dál než normálně.

**Pedro Ramirez** (4 životy): Během první fáze svého tahu si může líznout první kartu z odhazovacího balíčku (tu, která se nachází

nahore), druhou si dobere z hlavního lízačního balíčku.

**Rose Doolan** (4 životy): Má vlastně neustále ve hře fiktivní kartu *Appaloosa*. Další skutečná karta *Appaloosa* se přiřítá k fiktivní, to znamená že si vidí ostatní hráče až o dvě místa blíže než normálně.

**Sid Ketchum** (4 životy): Kdykoli může odhodit jakékoliv dvě karty z ruky, aby si vrátil jeden život. Tuto schopnost může použít i několikrát za sebou v jednom tahu.

**Slab the Killer** (4 životy): Protivníci, kteří chtějí zrušit jeho kartu *BANG!* musí zahrát 2 karty *Vedle!* Schová-li se někdo úspěšně za *Barel*, bere se to jako jedna zahrána karta *Vedle!* (je tedy nutné zahrát ještě jednu kartu *Vedle!*).

**Suzy Lafayette** (4 životy): Kdykoli nemá žádnou kartu v ruce, lízne si novou z lízačního balíčku.

**Vulture Sam** (4 životy): Kdykoli je některý z hráčů vyřazen ze hry, Sam získá všechny jeho karty, které měl v ruce i na stole.

**Willy The Kid** (4 životy): Může zahrát libovolný počet karet *BANG!* během svého tahu.



Výhradní výrobce pro ČR:  
Albi Česká Republika a.s.  
186 00 Praha 8, Thámová 13  
infolinka: +420 737 22 10 10

Distribútor pre SR:  
Albi s.r.o.,  
Dlhá 88, Žilina  
[www.albi.sk](http://www.albi.sk)

Autor: Emiliano Sciarra

Illustrace: Alessandro Pierangelini

Design: Stefano De Fazi

© daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3 - I-06131 - Perugia - Italy

[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)

Všetchna práva vyhrazena.



Více informací o hrách naleznete na:

[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

[www.modernihry.cz](http://www.modernihry.cz)

[www.bang.cz](http://www.bang.cz) – pravidla a FAQ