

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 odhodiť. Iba karty so symbolom *Vedle!* Môžete použiť **mimo** svojho ťahu.

Karty so zeleným okrajom môžu byť odstránené zo stola zahraním 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 odhodiť 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 zo svojich nasledujúcich ťahov odhodiť, a tak zahrat' účinok BANG! na hráča vo vzdialenosti 1, a súčasne si líznúť kartu z lízacieho balíčka.*

Symbol „odhod'ťe ďalšiu kartu“

Niektoré z kariet majú na sebe tento nový symbol, doprevádzaný symbolom „=“ a ďalšími symbolmi. Ak chcete doceliť účinok uvedený za symbolom „=“, musíte odhodiť 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 naviac 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 zahrál 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 akejkkoľvek 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*, *Čutora*, *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 Uhnúť. 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 vymení 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 odhodiť 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 obvyčajne, 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 odhodiť 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 jedínú 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. Nemusí 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 *Čutora* 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.

PRAVIDLÁ 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 obvyčajne, začína pomocník šerifa.

Hráč vyhráva, len čo dosiahne svoj cieľ, teda ak **spôsobí 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 *Vézení* 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. Liznú 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 naviac.

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 odhodiť.

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.