



BANG!

ИГРА СЪС ЗАРОВЕ
JOCUL CU ZARURI



Съдържание

• 5 зара



• 8 карти с роли: 1 шериф, 2 заместници, 3 разбойници, 2 ренегати



• 16 карти с персонажи (всеки с уникално умение и точки живот)



• 6 карти с обобщение на правилата (обясняват резултатите от зара)

• 9 маркера със стрели



• Патрони, обозначаващи точки живот (25 патрона x 1, 15 патрона x 3)



• Тези правила

Цел на играта

Всеки играч има различна цел според ролята на картата му:

- Шерифът трябва да елиминира всички разбойници и ренегати;
- Разбойниците трябва да елиминират шерифа;
- Заместниците трябва да защитават и помагат на шерифа;
- Ренегатът трябва да бъде последният оцелял.

Подготовка за игра

1. Вземете толкова **роли**, колкото са играчите, както следва:
3 играчи - вижте специалните правила на следващата страница;
4 играчи: 1 шериф, 1 ренегат, 2 разбойници;
5 играчи: 1 шериф, 1 ренегат, 2 разбойници, 1 заместник;
6 играчи: 1 шериф, 1 ренегат, 3 разбойници, 1 заместник;
7 играчи: 1 шериф, 1 ренегат, 3 разбойници, 2 заместници;
8 играчи: 1 шериф, 2 ренегати, 3 разбойници, 2 заместници.
Размесете ролите и раздайте по 1 с лицето надолу на всеки играч.
2. **Шерифът се разкрива** като обръща картата си **с лицето нагоре**. Всички останали поглеждат картата си, но я запазват в **тайна**.
3. Размесете **персонажите** и раздайте по 1 **с лицето нагоре** на всеки играч. Играчите обявяват името на персонажите си и прочитат на глас уменията им - всеки персонаж има уникално умение.
4. Всеки играч взема толкова **патрони**, колкото са показани на картата с персонажа му. **Шерифът** получава **допълнително 2 патрона**. Патроните представляват **точките ви живот** или колко пъти можете да бъдете ударени, преди да отпаднете от играта. Поставете останалите патрони в средата на масата.
5. Поставете картите с **обобщение на правилата** под ръка. Те ви подсказват какви ефекти имат различните резултати на заровете.
6. Поставете двете **стрели** на купчина в средата на масата.
7. Върнете останалите карти с роли и персонажи в кутията.
8. Шерифът взема петте **зара** и започва играта.

Ход на играта

Играта протича на ходове по посока на часовниковата стрелка. По време на хода си вие:

- Хвърляте петте зара;
- Може да запазите резултатите или да хвърлите някои или всички зарове отново до два пъти. Ако това е третото ви хвърляне, **може** да хвърлите и заровете, които не сте избрали да хвърлите отново при второто си хвърляне. **Трябва** да запазите резултатите от третото.
- В случай че сте доволни от резултатите (или сте изчерпали повторните си хвърляния), трябва да активирате заровете си;
- Ходът ви приключва и е ред на играча отляво.

Важно! Не може да хвърлите отново резултат с **динамит** (виж долу).

Бележка: Ако хвърлите **стрели**, трябва да ги активирате веднага (виж долу).

Патрони и стрели

Когато получавате точка живот (патрон) или стрела, трябва да ги вземете от купчината в центъра на масата и да ги държите пред себе си, освен ако умение не сочи друго. Ако загубите точка живот или стрела, ги върнете в купчината.

Може да замените един троен чип с патрони за три единични от купчината по всяко време (както и обратното).

Заровете

Те имат шест различни символа, всеки с уникален ефект. **Трябва** да активирате всички резултати от зара в посочения долу ред. **Не може** да пропуснете някой от тях - трябва да използвате всички!



1. **Индианска стрела:** Трябва да **активирате този зар веднага след като го хвърлите**, вместо в края на хода си. Вземете една стрела (за всеки зар със стрела). **Може** да хвърлите този зар отново, ако имате останали повторни хвърляния. Ако вземете последната стрела, индианците атакуват и **всеки играч** губи по една точка живот за **всяка стрела** пред себе си. След атаката всички играчи връщат стрелите си в средата на масата и ходът ви продължава.



2. **Динамит:** Този зар **не може да бъде хвърлен отново!** Ако съберете **три** или повече динамита, не може да хвърляте отново този ход и губите една точка живот. Всички останали резултати от заровете ви се активират, освен ако не бъдете елиминирани.



3А. **Право в целта! "1":** Изберете **съседен играч** (отляво или отдясно). Този играч губи една точка живот.



3Б. **Право в целта! "2":** Изберете играч, който **стои през едно място от вас** (отляво или отдясно). Този играч губи една точка живот. Ако в играта са останали само 2 или 3 играчи, третирайте този зар като 1.

Важно! 1 и 2 първо се разпределят, след което се активират едновременно (може да разпределяте повече от тях, отколкото точки живот има даден играч). Когато броите местата около масата, не броят играчи, които са били елиминирани в предишни ходове.



4. **Бира:** Изберете играч, който да получи една точка живот. Може да изберете себе си. **Никога** не може да имате повече точки живот от тези, с които сте започнали играта. Ако изберете играч, който е на максимални точки живот, този резултат се губи.



5. **Картечница:** Ако съберете три или повече от този резултат, активирате картечницата и **всички останали** играчи губят по една точка живот, а **вие изчиствате всичките си стрели**.

Пример. Шерифът има 6 точки живот и 1 стрела. Той хвърля 1, 2, 3, 4, 5, 6. Първо трябва да вземе 2 стрели. Тъй като има само 1 стрела в купчината, той я взема и индианците атакуват. Всеки играч губи по 1 точка живот за всяка стрела. Шерифът губи 2. Всички изхвърлят стрелите си и шерифът взема втората си стрела (след което остават 8). Той вече има само 4 точки живот и една стрела. 6 не може да бъде хвърлен отново и шерифът решава да запази 1 и да хвърли отново 1, 2, 3, 4, 5, 6. Този път се падат 1, 2, 3, 4, 5, 6. Той решава, че картечницата може да се окаже добра идея, запазва 1, 2, 3, 4, 5, 6 и хвърля отново 1, 2, 3, 4, 5, 6, което е запазил след първото хвърляне. Падат му се 1, 2, 3, 4, 5, 6. Тъй като вече е хвърлял повторно два пъти, той трябва да спре. Финалният му резултат е: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 2. Той трябва да стреля по един играч, който стои през едно място, след което всички играчи освен шерифа губят 1 точка живот, а шерифът изчиства стрелата си. В края на хода си той има 4 точки живот и 0 стрели.

Елиминация на играчи

Ако изгубите последната си точка живот, отпадате от играта. Покажете ролята си на останалите и изчистете стрелите си. Ако отпаднете, не участвате в играта, но ако съотборниците ви спечелят, печелите и вие.

Край на играта

Играта свършва **веднага**, ако:

- а) **шерифът бъде елиминиран**. Ако единственият оцелял е ренегат, той печели. В противен случай печели отборът на разбойниците.
- б) **всички разбойници и ренегати бъдат елиминирани**. Шерифът и всички заместници печелят заедно.

Бележка: В игра с 8 души всеки от двамата ренегати играе за себе си и печели, ако е последният оцелял. Ако към края на играта шерифът се изправи срещу двамата ренегати и бъде елиминиран първи, печелят разбойниците.

Пример: Всички разбойници са елиминирани, но в играта все още има ренегат. В този случай играта продължава и той трябва да се изправи пред шерифа и неговите заместници сам.

Пример: Шерифът е елиминиран, но преди това са отпаднали и всички разбойници. В игра остават един заместник и един ренегат. Играта приключва с победа на разбойниците - те печелят с цената на живота си!

Пример: Всички играчи отпадат едновременно - разбойниците печелят!

Специални правила за игра с трима играчи

Размесете следните роли: заместник, разбойник и ренегат. Раздайте по една на всеки играч, но ги поставете с лице нагоре. Всички роли са известни на играчите. Целта на всеки се определя от неговата роля:

- **Заместникът** трябва да елиминира ренегата;
- **Ренегатът** трябва да елиминира разбойника;
- **Разбойникът** трябва да елиминира заместника.

Играта продължава както обикновено, започвайки от хода на заместника. Печелите в момента, в който постигнете целта си, **ако вне предизвикате загубата** на последната точка живот на целта си (напр. заместникът трябва лично да елиминира ренегата). Ако друг играч го направи, целта на двамата оцелели е да елиминират другия. Например ако разбойникът елиминира ренегата, не печели заместникът - той вече трябва да елиминира разбойника.



ПЕРСОНАЖИТЕ



BART CASSIDY (8)

Може да вземеш стрела, вместо да губиш точка живот (освен от индианци и динамит).

Не може да използваш това умение при загуба на живот от индианци или динамит, а само за ①, ② или картеница. **Не може** да вземеш последната стрела с това умение.



BLACK JACK (8)

Може да хвърляш 🎲 отново (но не и ако хвърлиш 3 или повече!).

Ако хвърлиш 3 или повече динамита наведнъж (или общо, ако не си ги хвърлил повторно), следвай стандартните правила (ходът ти приключва и т.н.).



CALAMITY JANET (8)

Може да използваш ① като ② и обратно.



EL GRINGO (7)

Когато друг играч те кара да губиш една или повече точки живот, той трябва да вземе стрела. Това умение не важи за точки живот, загубени от индианците или динамит.



JESSE JONES (9)

Ако имаш 4 или по-малко точки живот, всяка 🎲, която използваш за себе си, ти носи 2.

Например ако имаш 4 точки живот и изпиеш 2 бири, ще получиш 4 точки живот.



JOURDONNAIS (7)

Никога не губиш повече от 1 точка живот от атаката на индианците.



KIT CARLSON (7)

За всяка 🎲 може да изчистиш по една стрела от играч по избор.

Може да изчистиш собствените си стрели. Ако хвърлиш три 🎲, изчистиш всичките си стрели плюс три от играч(и) по избор (и всички останали играчи губят по 1 точка живот).



LUCKY DUKE (8)

Разполагаш с още едно повторно хвърляне на заровете.

Може да хвърлиш заровете общо 4 пъти на ход.



PAUL REGRET (9)

Никога не губиш точки живот от картеницата.



PEDRO RAMIREZ (8)

За всяка точка живот, която загубиш, може да изчистиш една от стрелите си.

Все пак губиш точките живот, когато използваш това умение.



ROSE DOOLAN (9)

Може да използваш ① или ② срещу играчи, които седят през още едно място от теб.

С ① може да уцелиш играч, който седи през 1 място от теб, а с ② може да уцелиш играч, който седи през 1 или 2 места от теб.



SID KETCHUM (8)

В началото на хода ти играч по твой избор получава една точка живот.

Може да избереш себе си.



SLAB THE KILLER (8)

Веднъж на ход може да използваш 🎲, за да удвоиш ① или ②.

Удвоенят зар отнема 2 точки живот от избрания играч (не може да избереш различни играчи). В този случай 🎲 не носи точки живот.



SUZY LAFAYETTE (8)

Ако не запазиш нито един зар с резултат ① или ②, получаваш 2 точки живот.

Това се отнася само за края на хода, не и между повторните ти хвърляния.



VULTURE SAM (9)

Когато друг играч бъде елиминирен, получаваш 2 точки живот.

Това умение не се активира, когато ти си елиминирен едновременно с един или повече други играчи.



WILLY THE KID (8)

Нуждаеш се само от 🎲🎲, за да активираш картеницата.

Може да активираш картеницата само по веднъж на ход, дори да хвърлиш повече от два 🎲 резултата.

По идея на: Михаел Палм, Лукас Цах
Разработка: Роберто Корбелли, Серхио Росини, Емилиано Шара
Илюстрации: Рикардо Перучини
Оцветяване: Андреа Медри
Дизайн: Лучия Росини
Превод: Николай Жеков
Редакция: Илияна Гегова



Българско/румънско лицензирано издание
 Black Sea Puzzles е запазена марка на:
 Озон Ентъртейнмънт АД
 Онлайн магазин: Ozone.bg
 гр. София, ул. Борис Стефанов № 35, ет. 1



BANG!® The Dice Game
 Copyright © MMXIII
 daVinci Editrice S.r.l.
 Via S. Penna, 24
 06132 - Perugia - Italy
 All rights reserved.