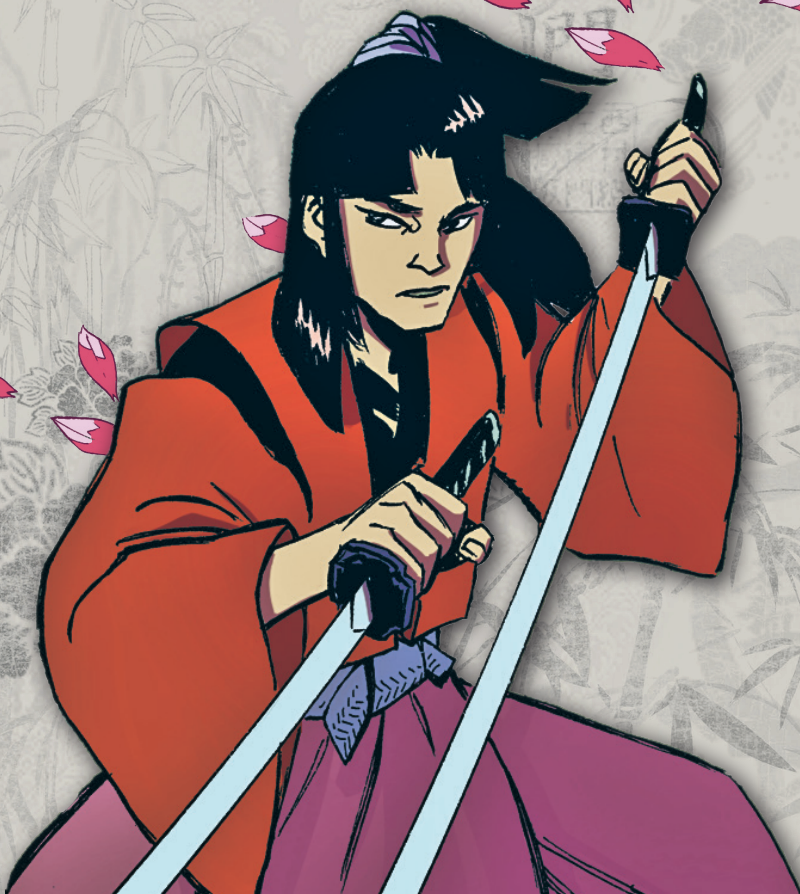


BANG!
GAME SYSTEM

MIECZ SAMURAJA

Gra dla 3-7 mistrzów miecza
w wieku 8+



Wśród kwiatów wiśnia, wśród ludzi wojownik (przysłowie japońskie).
 W Kraju Wschodzącego Słońca oddani Samurajowie ochraniają Szoguna - ich dowódcę i pana. Przebiegli Ninja próbują osłabić Imperium, często stosując nieczyste zagrania. Ostrze katany połyskuje na polu bitwy, gdy samotny Ronin przygotowuje się do boju, szykując swoją zemstę. Czy odnajdziesz swoich wrogów, nie zbaczając ze ścieżki wojownika?

ZAWARTOŚĆ

✦ 110 kart (z rewersem Miecz Samuraja)

◇ 7 kart Ról (1 Szogun, 2 Samurajów, 3 Ninja, 1 Ronin);

◇ 12 kart Bohaterów;

◇ 90 kart: ◇ 32 karty Broni
 (czerwone rogi kart)
 ◇ 15 kart Przewag
 (niebieskie rogi kart)
 ◇ 43 karty Akcji
 (żółte rogi kart)

(Wszystkie karty posiadają symbol w prawym dolnym rogu. Będzie on używany w przyszłych rozszerzeniach.)

◇ 1 karta podsumowania z punktacją;

✦ 30 Punktów Honoru;

✦ 36 Punktów Żywotności;

✦ Instrukcja



5	4	3	2	1	0	0	0	0	0
x2	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1
-	x2	x1	x2	x1	x1	x1	x1	x1	x1
x1	x1	x2	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1
-	-	x2	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3

CEL GRY

Gracze podzieleni są na trzy (niejawne) drużyny:

- ✦ **Szogun** oraz **Samurajowie** (liczba Samurajów zależy od liczby graczy);
- ✦ **Ninja** (2 lub 3, odpowiednio do liczby graczy);
- ✦ **Ronin**, który zawsze gra tylko dla siebie.

Każda drużyna ma ten sam cel: zdobyć nawięcej Punktów Honoru albo jako jedyna pozostać przy życiu.

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższe zasady obowiązują dla 4–7 graczy. Specjalne zasady dla 3 graczy znajdują się na końcu instrukcji.

Przygotuj karty **Ról** według schematu:

4 graczy:	1 Szogun, 1 Samuraj, 2 Ninja (usuń z gry jednego z trzech Ninja w sposób losowy, bez patrzenia na karty)
5 graczy:	1 Szogun, 1 Samuraj, 1 Ronin, 2 Ninja
6 graczy:	1 Szogun, 1 Samuraj, 1 Ronin, 3 Ninja
7 graczy:	1 Szogun, 2 Samurajów, 1 Ronin, 3 Ninja

1. **Karty Ról** należy potasować i rozdać po jednej zakrytej każdemu z graczy. Szogun ujawnia się i **musi odkryć** swoją kartę Roli. Wszyscy inni gracze sprawdzają swoje Role, ale **zachowują** je w sekrecie.

2. Następnie należy potasować **karty Bohaterów** i rozdać po jednej odkrytej każdemu z uczestników. Każdy z graczy głośno odczytuje swoje imię oraz specjalną zasadę swojej postaci. Każdy z graczy bierze również tyle **Punktów Żywotności**, ile wskazuje symbol na karcie jego Bohatera. Pozostałe **Punkty Żywotności** połóżcie na środku stołu. Nieużywane **karty Ról i Bohaterów** odłóżcie do pudełka.



3. Szogun otrzymuje **5 Punktów Honoru**, pozostali gracze po **4 Punkty Honoru** (3 Punkty Honoru w grze 4- lub 5-osobowej). Umieście swoje Punkty Honoru na swoich kartach Roli. Nieużywane Punkty Honoru odłóżcie do pudełka.

4. Na koniec należy potasować **90 kart** z rewersem **Miecz Samuraja** i rozdać każdemu z graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, według schematu:

- Szogun: 4 karty
- 2. oraz 3. gracz: 5 kart
- 4. oraz 5. gracz (jeśli obecny): 6 kart
- 6. oraz 7. gracz (jeśli obecny): 7 kart

Te karty tworzą startową rękę gracza. Pozostałe karty tworzą talię, którą należy ułożyć na środku stołu rewersem do góry. Należy również ustalić miejsce na stos kart odrzuconych.

BOHATEROWIE

Twój Bohater posiada pewne specjalne zdolności (zwroty "Bohater" oraz "gracz" będą używane na potrzeby tej instrukcji wymiennie). Każdy Bohater posiada również swoją Żywotność, która odpowiada liczbie ran, jakie mu można zadać, zanim zostanie pokonany.

ROZBROJONY BOHATER

Jesteś **Rozbrojony**, jeżeli:

- ✦ Nie masz Punktów Żywotności *lub*
- ✦ Nie masz żadnej karty na ręce.

Kiedy jesteś Rozbrojony:

- ✦ nie możesz być celem kart Broni;
- ✦ nie działają na ciebie karty akcji *Okrzyk Wojenny* oraz *Jujitsu* (zob. **Inne Karty**);
- ✦ nie jesteś liczony podczas wyznaczania Trudności ataku (zob. **Trudność Ataku**).

Poza tymi wyjątkami nadal jesteś "w grze" dla wszystkich innych zasad.

ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają serię tur, w kolejności według ruchu wskazówek zegara. Grę rozpoczyna Szogun.

Tura gracza jest podzielona na 4 fazy, w odpowiedniej kolejności:

1. **Leczenie:** ulecz wszystkie Punkty Żywotności, jeżeli nie masz żadnych;
2. **Dobranie:** dobierz 2 karty;
3. **Akcja:** zagraj dowolną liczbę kart;
4. **Odrzucenie:** odrzuć nadliczbowe karty.

1. Leczenie

Jeżeli nie posiadasz żadnych Punktów Żywotności, **uleczasz je wszystkie**. Dobierz Punkty Żywotności w liczbie wskazanej na karcie Bohatera i umieść je na swojej karcie. Jeżeli masz jeden lub więcej Punktów Żywotności, pomiń tę fazę.

2. Dobranie

Dobierz dwie karty z wierzchu talii. Jeżeli talia się skończyła, postępuj zgodnie z zasadami **Koniec Talii**.

3. Akcja

Możesz zagrać karty z ręki, aby pomóc sobie albo przeszkodzić innym graczom, próbując pokonać graczy, których podejrzewasz o przynależność do innej drużyny. **Nie musisz zagrywać kart**, jeśli nie chcesz.




Karty Broni służą do zaatakowania innego gracza. Po zagraniu należy je odrzucić na stos kart odrzuconych.

Karty Akcji mają natychmiastowy efekt zaraz po zagraniu. Następnie należy je odrzucić na stos kart odrzuconych.



Karty Przewag posiadają efekt długotrwały i są umieszczane (odkryte) przed graczem, gdzie zostają, dopóki efekt innej karty nie zmusi gracza do ich odrzucenia (np. karta *Gejszy*).

Możesz zagrać dowolną liczbę kart, za wyjątkiem kart Broni. **Możesz zagrać tylko jedną kartę Broni na turę.** Efekt każdej karty jest na niej pokazany oraz wyjaśniony w dalszej części instrukcji.

Uwaga: Karty możesz zagrywać tylko podczas swojej tury, z wyłączeniem kart blokowania z symbolem  (zob. **Broń i Blokowanie**), które możesz zagrywać jako kontrę na karty Broni przeciwnika wymierzone w twoją postać.

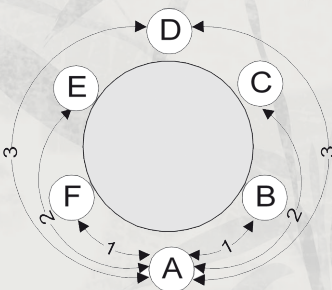
4. Odrzucenie

Na koniec swojej tury możesz mieć na ręku **7 kart**. Jeżeli masz ich więcej, musisz odrzucić nadmiarową liczbę kart. Po odrzuceniu kart twoja tura się kończy i przechodzi do gracza po twojej lewej stronie.

Uwaga: Podczas gry możecie swobodnie rozmawiać, co jest pomocne przy blefowaniu na temat własnej Roli, która musi pozostać tajemnicą aż do końca gry. Nie możesz jednak pytać innych graczy o ich karty, które posiadają na ręce, ani o efekty, jakie wywrą na nich zagrane przez ciebie karty (przed ich zagraniem).

TRUDNOŚĆ ATAKU

Żeby wybrać innego bohatera jako cel ataku karty Broni, musisz najpierw sprawdzić Trudność. Trudność ataku jest równa **minimalnej** liczbie miejsc pomiędzy 2 bohaterami, zgodnie z ruchem wskazówek zegara **lub** odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, tak jak pokazano na obrazku.



Jeśli bohater jest Rozbrojony, nie jest on liczony podczas sprawdzania Trudności ataku, więc niektórzy bohaterowie mogą tymczasowo stać się "łatwiejszymi" celami, ponieważ ktoś jest Rozbrojony.





Karta Zbroja zmienia Trudność, kiedy inni gracze chcą cię zaatakować. Każda zagrana przez ciebie karta Zbroi zwiększa Trudność ataku o 1. Nie zmienia ona jednak Trudności twoich ataków.

Przykład: Gracz A ma 2 karty Zbroi, więc gracz B oraz F mają Trudność 3 podczas ataku na gracza A. Gracze C oraz E mają Trudność 4, a gracz D Trudność 5. Natomiast gracz A może zaatakować pozostałych z normalną Trudnością pokazaną na obrazku.

BRONI I BLOKOWANIE

Głównym sposobem na zadawanie obrażeń innym bohaterom jest zaatakowanie ich poprzez zgranie karty Broni.

Każda karta Broni posiada dwie liczby. Wyżej położona z nich pokazuje **maksymalną** Trudność, z jaką można zaatakować przy pomocy tej karty, niższa pokazuje, jaką ilość obrażeń dana Broń zada, jeżeli atak dojdzie do skutku.





Jeżeli chcesz zagrać kartę Broni w celu zaatakowania innego gracza, musisz:

- sprawdzić Trudność wobec wybranego gracza *oraz*
- sprawdzić, czy twoja Broń posiada wartość górnej liczby na karcie większą bądź równą wymanej Trudności.

Pamiętaj, że nie możesz zagrać karty Broni na Rozbrojonego bohatera!



Jeżeli jesteś celem karty Broni, możesz natychmiast zagrać Blokowanie (kartę z symbolem ) – **nawet** jeżeli nie jest to twoja tura! – aby zablokować atak. Zablokowany atak nie ma żadnego efektu i nie zadaje obrażeń. Jeżeli nie blokujesz ataku, Broń uderza i tracisz Punkty Żywotności, w liczbie określonej przez kartę Broni. 

Jeśli stracisz ostatni Punkt Żywotności, zostajesz "Pokonany" i stajesz się Rozbrojony (zob. **Pokonanie Gracza**), a wszystkie nadliczbowe rany są ignorowane. Odrzucone Punkty Żywotności odkładane są na wspólny stos. Następnie Broń jest odrzucana, niezależnie od tego, czy atak był zablokowany, czy nie.

Uwaga: Możesz zablokować tylko te ataki, których jesteś celem.

Przykład: Gracz A chce zaatakować gracza D. Taki atak ma Trudność 3 (gracz D nie ma zbroi), więc gracz A potrzebuje silnej Broni, takiej jak Daikyu, Nodachi czy Naginata. Bo czy Wakizashi nie wystarczy. Jeżeli gracz D miałby Zbroję, Trudność wzrosłaby do 4 i nawet Nodachi byłoby niewystarczające!

Gracz A używa karty Daikyu do ataku. Gracz D nie zagrywa blokowania, więc otrzymuje 2 punkty obrażeń: zostanie pokonany, jeżeli przed atakiem nie miał co najmniej 3 Punktów Żywotności!

POKONANIE GRACZA

Jeśli stracisz swój ostatni Punkt Żywotności, zostajesz "Pokonany"! **Musisz oddać jeden ze swoich Punktów Honoru graczowi, który cię Pokonał.** To samo dotyczy kart Akcji *Okrzyk Bojowy* czy *Jujitsu*. Jeżeli nie masz już żadnych Punktów Honoru, gra natychmiast się kończy (zob. **Koniec gry**).

Jeżeli zostałeś Pokonany, do początku twojej następnej tury stajesz się Rozbrojony.

KONIEC TALII

Kiedy w talii skończą się karty do dobierania, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię. **Każdy gracz musi odrzucić 1 Punkt Honoru do pudełka** (może spowodować to koniec gry, zob. **Koniec Gry**).

KONIEC GRY

W momencie, w którym jeden z graczy straci ostatni Punkt Honoru, gra się natychmiast kończy. **Wszyscy gracze odkrywają karty Ról i podliczają punkty.** Twój wynik jest równy liczbie twoich Punktów Honoru, pomnożonych przez bonus zależny od Roli oraz liczby graczy, według tabelki poniżej:

	3 graczy	4 graczy	5 graczy	6 graczy	7 graczy
Szogun	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1
Samuraj	–	x 2	x 1	x 2	x 1
Ninja	x 1	x 1 (mniej gwiazdek) x 2 (więcej gwiazdek)	x 1	x 1	x 1
Ronin	–	–	x 2	x 3	x 3

(Ninja mają 1, 2 lub 3 gwiazdki. Przy 4 graczach tylko Ninja z większą liczbą gwiazdek podwajają swoje punkty.)



Punkty możesz zdobyć również za:

- ✦ **Karty Daimyo:** Każdy *Daimyo* w twojej ręce jest wart 1 Punkt Honoru (chyba, że jesteś Roninem). Punkty za *Daimyo* nie są nigdy mnożone przez bonus. Karty *Daimyo* w ręce Ronina są warte 0 Punktów Honoru.
- ✦ **Zabójcze uderzenie:** Jeżeli zostaniesz pokonany przez gracza ze swojej drużyny, cała drużyna traci 3 Punkty Honoru.

Następnie dodaj wyniki wszystkich graczy w swojej drużynie: Szogun sumuje punkty razem z Samurajem/-ami, wszyscy Ninja liczą punkty razem, natomiast Ronin jako jedyny otrzymuje punkty samotnie. Drużyna z najwyższym wynikiem wygrywa poprzez „Zwycięstwo Honoru”! W przypadku remisu pomiędzy Ninja a inną drużyną, Ninja zawsze wygrywają. Jeśli Szogun wraz z Samurajami zremisuje z Roninem, to Szogun i Samurajowie wygrywają.



Przykład: Na końcu 6-osobowej gry Szogun ma 1 Punkt Honoru, Samuraj 3, Ronin również 3, a Ninja 2, 3 i 0. Szogun i Samuraj otrzymują $1+(3*2) = 7$ punktów. Ninja otrzymują $2+3+0 = 5$ punktów. Ronin otrzymuje $3*3 = 9$ punktów. Wygląda więc na to, że to on wygra. Jednak zarówno Samuraj jak i Szogun mają po 1 kartę *Daimyo* w ręce, co podnosi ich wynik: $7 + 1 + 1 = 9$ punktów. Ostatecznie zdobyli tyle samo punktów, ile posiada Ronin i zgodnie z zasadami to oni wygrywają!

“ZWYCIĘSTWO MISTRZA MIECZA”

Jeżeli w dowolnym momencie gry pozostanie tylko jeden gracz z Punktami Żywotności, gra kończy się natychmiast, a drużyna tego gracza wygrywa grę. Ten specjalny rodzaj zwycięstwa jest nazywany „Zwycięstwem Mistrza Miecza”.

Ważne: Zwycięstwo Mistrza Miecza nie obowiązuje w przypadku, gdy gracz zostanie Pokonany przez jednego z członków swojej drużyny (gra oczywiście się kończy, ale punkty należy policzyć według normalnych reguł)!

SPECJALNE ZASADY DLA 3 GRACZY

Jeden z graczy losowo otrzymuje kartę Szoguna.

Pozostali dwaj zostają Ninja. Szogun rozpoczyna grę z 6 Punktami Honoru, a każdy Ninja z 3 Punktami Honoru.

Gra jest rozgrywana normalnie, z następującymi wyjątkami:

- ✦ Szogun dociąga 1 dodatkową kartę na turę podczas fazy dobierania (3 karty zamiast 2).
- ✦ Szogun może zagrać dodatkową kartę Broni podczas swojej tury (2 karty zamiast 1).
- ✦ Szogun podwaja swoje Punkty Honoru na koniec gry.
- ✦ Szogun nigdy nie traci Punktów Honoru poprzez *Bushido*. Jeżeli by musiał, po prostu odrzuć *Bushido*.
- ✦ Zwycięstwo Mistrza Miecza nie obowiązuje.

POZOSTAŁE KARTY

Złota zasada: jeżeli tekst na karcie przeczy zasadom gry, to obowiązujący jest tekst z karty!



Okrzyk bojowy: Każdy z pozostałych graczy decyduje, czy zagrywa blokowanie, czy otrzymuje 1 ranę. Rozbrojeni gracze nie podlegają działaniu *Okrzyku Bojowego*.

Medytacja: Odzyskujesz wszystkie stracone Punkty Żywotności (leczysz wszystkie swoje rany). Następnie 1 inny, wskazany przez ciebie, gracz (nie ty!) dobiera 1 kartę z talii. Nie możesz uleczyć innych graczy. *Medytacja* może być zagrana, nawet jeśli masz wszystkie Punkty Żywotności.





Bushido: Zagraj tę kartę na dowolnego gracza, niezależnie od Trudności. Działa nawet na Rozbrojonych graczy.

Jeżeli *Bushido* jest naprzeciwko ciebie pod koniec fazy Leczenia, musisz odwrócić i odrzucić wierzchnią kartę z talii. Efekt *Bushido* zależy od karty, którą odwróciłeś:

- ✦ Jeżeli to **Broń**: musisz odrzucić kartę Broni ze swojej ręki albo 1 Punkt Honoru (wraca do pudełka). Jeżeli odrzucisz Broń, *Bushido* jest przekazywane kolejnemu graczowi po lewej stronie (będzie musiał zrobić taki sam test w swojej turze). Jeżeli natomiast straciłeś 1 Punkt Honoru, *Bushido* jest odrzucone.
- ✦ Jeżeli to **nie jest Broń**: *Bushido* jest przekazywane do gracza po lewej stronie, który musi zrobić taki sam test w swojej turze (itd.).

W obu przypadkach po teście тура jest rozgrywana normalnie. Tylko 1 *Bushido* jest dozwolone: **nie możesz zagrać kolejnego *Bushido*, jeżeli jedno jest już w grze.**

Daimyo: Możesz zagrać tę kartę, aby pociągnąć 2 karty z talii. Jednakże jeżeli posiadasz tę kartę w rękę na końcu gry, jest ona warta 1 Punkt Honoru. Te punkty nigdy nie są liczone podwójnie ani potrójnie. Karty *Daimyo* w ręce Ronina są warte 0 Punktów Honoru.



Dywersja: Dobierz 1 losową kartę z ręki innego dowolnego gracza (niezależnie od Trudności).



Szybkie dobycie broni: Kiedy zaatakujesz innego Bohatera kartą Broni, zadajesz jedno *dotaddkowe* obrażenie za każdą kartę *Szybkie dobycie broni*, którą masz w grze.



Skupienie: Podczas swojej tury możesz zagrać dodatkową kartę Broni za każde *Skupienie*, które posiadasz w grze.



Gejsza: Wybierz gracza, który ma odrzucić 1 wybraną przez siebie kartę (niezależnie od Trudności). Możesz wybrać dowolną kartę Przewagi w grze albo jedną losową kartę z ręki przeciwnika.



Jujitsu: Każdy z graczy, albo odrzuca 1 kartę Broni, albo traci 1 ranę. *Jujitsu* nie działa na Rozbrojonych graczy.

Ceremonia picia herbaty: Dobierz 3 karty z talii. Każdy z pozostałych graczy dobiera 1 kartę z talii.



BOHATEROWIE

Możesz używać swojej umiejętności tyle razy, ile masz ochotę (jeżeli to możliwe), pod warunkiem, że zasada karty twojego Bohatera nie mówi inaczej.



Benkei (5): Pozostali gracze mają +1 do Trudności, jeżeli jesteś celem ataku.


Chiyome (4): Możesz być zraniony tylko przez karty Broni. Nie działa na ciebie *Jujitsu* oraz *Okrzyk Bojowy*. Pozostałe karty Akcji działają normalnie, np. *Ceremonia picia herbaty*.



Goemon (5): Możesz zagrać 1 dodatkową kartę Broni podczas swojej tury. Jeżeli masz 1 *Skupienie* w grze, możesz zagrać do 3 kart Broni w każdej turze.

Ginchiyo (4): Otrzymujesz o 1 ranę mniej podczas ataku jakąkolwiek Bronią, ale nie mniej niż 1 ranę. Np. *Nodachi* zada tylko 2 rany zamiast 3, ale *Shuriken* nadal zadaje 1 ranę.



Hanzō (4): Możesz zagrać kartę Broni z ręki jako blokowanie , dopóki to nie jest twoja ostatnia karta na ręce. Możesz użyć tej umiejętności jako odpowiedzi na kartę *Okrzyk Bojowy*.

Hideyoshi (4): Dociągasz o 1 kartę więcej w fazie Dobierania.



Ieyasu (5): Podczas swojej fazy Dobierania możesz dociągnąć pierwszą kartę ze stosu kart odrzuconych. Ewentualne kolejne karty dobierasz z talii.

Kojirō (5): Twoje Bronie mogą zaatakować dowolnego gracza, niezależnie od Trudności na karcie Broni.



Musashi (5): Po udanym ataku na innego Bohatera przy użyciu Broni zadajesz 1 dodatkową ranę. Nie dotyczy to kart, które nie są Bronią, np. *Jujitsu*.

Nonunaga (5): Podczas fazy Akcji możesz odrzucić 1 Punkt Żywotności, aby dobrać 1 kartę z talii. Nie możesz jednak w ten sposób odrzucić swojego ostatniego Punktu Żywotności.



Tomoe (5): Po każdym udanym ataku Bronią na innego gracza dobierasz 1 kartę z talii. Dobierasz tylko 1 kartę, nawet jeśli twoja Broń zadaje więcej niż 1 ranę.

Ushiwaka (4): Za każdym razem, kiedy odniesiesz ranę z ataku Bronią, dobierasz 1 kartę z talii (za 3 rany dobierasz 3 karty, itd.).



PORADY

- ❁ Pamiętaj, że gracz, który nie ma kart na ręce jest Rozbrojony i nie może być celem większości kart, a w szczególności Broni. Próbuj pozbyć się kart z ręki, żeby zostać Rozbrojonym! Jeżeli inny gracz jest Rozbrojony z powodu braku kart na ręce, możesz zagrać *Ceremonię picia herbaty* albo *Medytację*, żeby zmusić go, aby dociągnął kartę i znowu stał się celem!
- ❁ Zagrywaj swoje karty Przewag! Ich efekty się kumulują, możesz więc stać się bardzo potężny posiadając kilka kart *Skupienia* lub *Szybkiego dobytcia broni*. Dodatkowo, nie są one przydatne, kiedy masz je w ręce.
- ❁ Uważaj na Ronina! Szczególnie w grze dla 6 lub 7 graczy. Pamiętaj, że potrają on swoje Punkty Honoru. Postaraj się rozpoznać swoich sojuszników jak najwcześniej, żeby od razu grać drużynowo. Nigdy nie pozwól innym graczom mieć zbyt wiele Punktów Honoru, chyba że całkowicie komuś ufasz – co zdarza się niezwykle rzadko! Miej na uwadze każdego, kto zagrywa Daimyo w celu dociągnięcia kart.
- ❁ Jeżeli grasz Roninem, możesz pozorować grę jako Ninja albo Samuraj, konsekwentnie podszywając się pod czyjąś Rolę. Postaraj się skłócić graczy z jednej drużyny tak, żeby nie podejrzewali, kto jest Roninem. Na końcu gry możesz pokonać słabego bohatera, niezależnie od jego Roli, aby zdobyć cenne Punkty Honoru.
- ❁ Uzasadniaj swoje akcje poprzez rozmowę, jeżeli to potrzebne, zwłaszcza, jeżeli grasz Roninem. Jeśli będziesz przekonujący, może oszukasz innych graczy!



Twórca gry składa podziękowania dla: Christian "Sirk" Zoli, Flavia Meconi, Claudia Colantoni, Stefano "Fefo" Cultrera, Dario De Fazi, Francesco "Batman" Barducci, Cristiana Sciano, Valerio Frau, Federico Marini, Massimiliano Rosati, Sandro Calafiore oraz jego Bologna group (Luca and Davide Fazzi, Andrea Venturoli, Gabriele Lorenzini, Fabio Valentini i Noplet Iaccarino), Damián "Maligno" Del Valle i jego grupie, Jakub Nauš i jego grupie.

Autor gry: Emiliano Sciarra

Opracowanie: Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Grafiki: Werther Dell'Edera

Opracowanie graficzne: Stefano Simeone

Opracowanie tekstu: Roberto Corbelli, William Niebling



SAMURAI SWORD

Copyright © MMXII

daVinci Editrice S.r.l.

Via Bozza, 8

06073 Corciano (PG)

Wszelkie prawa zastrzeżone.



BANG! EDYCJA POLSKA

Wydawnictwo Bard Centrum Gier

ul. Batorego 20/17

31-135 Kraków

tel. 12 632 07 35

Tłumaczenie: Piotr Cebulak

Redakcja i korekta: Jacek Lendzioszek

Skład: Jolanta Wawrzonek

Wszelkie pytania, komentarze i sugestie dotyczące gry można kierować pod adres:
wydawnictwo@bard.pl



Gra bazuje na:

BANG!@ Game System™

W 2002 roku do miasteczka przybył nowy Szeryf...

BANG! to bestsellerowa, obsypana nagrodami gra karciana

o rewolwerowcach z Dzikiego Zachodu. Unikatowe zasady BANG! Game System obejmują:

- Odległość między graczami jako mechanikę gry!
 - Unikatowi bohaterowie powodują, że każda rozgrywka jest inna!
 - Różne cele i role, utrzymywane w tajemnicy, podtrzymują emocje i napięcie w każdej partii!
 - Mechanika dobierania kart oraz różne typy kart dodają głębi każdej grze!
- Poza tym - pół miliona rewolwerowców nie może się mylić!

LINIA GIER BANG! DOSTĘPNA W POLSCE RÓWNIEŻ DZIĘKI WYDAWNICTWU BARD CENTRUM GIER - SZUKAJ JEJ NA: WWW.BARD.PL

Pomysł gry, opracowanie, projekt, grafiki, opakowanie, nazwa i logo BANG!, nazwa i logo Samurai Sword oraz nazwa i logo dV Giochi są zastrzeżone i są znakami towarowymi daVinci Editrice S.r.l. Wszelkie prawa zastrzeżone.