

# GRA KOŚCIANA BANG!



## Zawartość opakowania

- 5 kostek
- 8 kart ról: 1 szeryf, 2 zastępców, 3 bandytów, 2 renegatów
- 16 kart postaci (każda z unikatową umiejętnością i punktami życia)
- 6 kart pomocy (objaśniających działanie symboli na kostkach)
- 9 żetonów strzał
- Żetony punktów życia – kul (25 kul o wartości 1, 15 kul o wartości 3)
- Instrukcja



## Cel gry

Każdy z graczy ma własny cel, zależny od wylosowanej karty roli:

- **Szeryf:** musi wyeliminować wszystkich bandytów i renegatów;
- **Bandyci:** muszą wyeliminować szeryfa;
- **Zastępcy:** muszą pomagać i bronić szeryfa;
- **Renegat:** musi być ostatnią postacią w grze.

## Przygotowanie gry

1. Karty roli należy dobrać według następujących proporcji, zależnych od ilości graczy biorących udział w grze:

- 3 graczy: patrz specjalne zasady dla trzech graczy;
- 4 graczy: 1 szeryf, 1 renegat, 2 bandytów;
- 5 graczy: 1 szeryf, 1 renegat, 2 bandytów, 1 zastępca;
- 6 graczy: 1 szeryf, 1 renegat, 3 bandytów, 1 zastępca;
- 7 graczy: 1 szeryf, 1 renegat, 3 bandytów, 2 zastępców;
- 8 graczy: 1 szeryf, 2 renegatów, 3 bandytów, 2 zastępców.

Karty ról należy potasować i rozdać po jednej (zakrytej) każdemu z graczy.

2. **Szeryf ujawnia się**, odkrywając swoją kartę roli. Pozostali gracze oglądają własne karty, ale nie pokazują ich innym.
3. **Karty postaci** należy potasować i rozdać po jednej (odkrytej) każdemu z graczy. Kolejno, wszyscy gracze czytają, po kolei i na głos, imię i umiejętność specjalną swojej postaci. Każda postać ma umiejętność specjalną, która czyni ją unikatową.
4. Każdy z graczy bierze tyle **żetonów kul**, ile pokazane jest na karcie postaci. **Szeryf** otrzymuje **dwie dodatkowe** kule. Kule są **punktami życia** postaci. Określają ile razy postać może zostać trafiona zanim będzie wyeliminowana z gry. Niewykorzystane żetony kul należy ułożyć na stosie pośrodku pola gry.
5. **Karty pomocy** także należy rozdać, aby wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp, w razie wątpliwości, co do działania symboli na kostkach.
6. Dziesięć **żetonów strzał** należy ułożyć na stosie pośrodku pola gry.
7. Niewykorzystane karty ról i postaci należy włożyć z powrotem do pudełka.
8. Szeryf bierze pięć **kostek** i rozpoczyna grę.

## Rozgrywka

Gra jest rozgrywana w turach, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz:

- Wykonuje rzut wszystkimi pięcioma kostkami.
- Następnie gracz może zdecydować o zatrzymaniu uzyskanych wyników albo przerzucić część lub wszystkie, do dwóch razy. Jeżeli gracz wykonuje drugi przerzut, **może** przerzucić również kostki, których nie przerzucał w pierwszym przerzucie. Trzeci wynik jest ostateczny i **musi** zostać rozpatrzony.
- Kiedy gracz zaakceptuje uzyskane wyniki (albo skończą mu się przerzuty) należy je rozpatrzeć.
- Po rozpatrzeniu wyniku rzutów tura gracza się kończy, a swoją turę rozpoczyna gracz po jego lewej stronie.

**Ważne:** Jeżeli na kostce wypadnie **dynamit** nie wolno go przerzucać (patrz dalej).

**Uwaga:** **Strzały** są rozpatrywane **natychmiast** po każdym rzucie (patrz dalej).

## Kule i strzały

Jeżeli umiejętność postaci nie nakazuje inaczej, wszystkie uzyskane punkty życia (kule) i strzały są dobierane ze wspólnej rezerwy. Kiedy gracz traci punkt życia lub odrzuca strzałę, żeton jest zwracany do rezerwy.

Gracz w dowolnym momencie gry może wymienić żeton trzech kul na trzy żetony po jednej kuli z rezerwy (lub na odwrot).

## Kostki

Na kostkach znajduje się sześć różnych symboli. Każdy z nich ma inny efekt. Gracz **musi** rozpatrywać wyniki w poniższej kolejności. **Nie wolno** pomijać wyników, wszystkie kostki muszą być rozpatrzone!



1. **Indyjska strzała:** Gracz musi rozpatrzeć tę kostkę **natychmiast po rzucie**, a nie na koniec tury. Dobiera on jeden żeton strzały za każdą wyrzuconą strzałę i kładzie przed sobą. Jeżeli nadal ma on niewykorzystane przerzuty, **może** przerzucić tę kostkę. W momencie kiedy jeden z graczy dobierze ostatnią strzałę, Indianie atakują, a **każdy** z graczy traci jeden punkt życia za **każdą** strzałę, którą ma przed sobą. Po ataku gracze odrzucają wszystkie strzały i tura trwa dalej.



2. **Dynamit:** Ta kostka **nie może zostać przerzucona!** Jeżeli gracz wyrzucił **trzy** lub więcej dynamitów, jego tura natychmiast się kończy oraz traci on jeden punkt życia. Pozostałe kostki są jednak normalnie rozpatrywane.



3A. **Między oczy „1”:** Rzucający wybiera gracza obok siebie, po prawej lub lewej stronie. Wybrany gracz traci jeden punkt życia.



3B. **Między oczy „2”:** Rzucający wybiera gracza dokładnie o dwa miejsca od siebie, po prawej lub lewej stronie. Wybrany gracz traci jeden punkt życia. Jeżeli w grze jest tylko dwóch lub trzech graczy, wynik jest traktowany jako **1**.

**Ważne:** Kostki **1** i **2** są rozpatrywane w tym samym czasie. Przy liczeniu odległości **nie** wlicza się wyeliminowanych graczy.



4. **Piwko:** Rzucający wybiera dowolnego gracza. Wybrany gracz zyskuje jeden punkt życia. Wolno wybrać siebie. Gracz **nigdy** nie może mieć więcej punktów życia, niż miał na początku gry. Jeżeli wybrany zostanie gracz z maksymalną liczbą punktów życia, kostka nie wywiera efektu.



5. **Gatling:** Jeżeli na trzech lub więcej kostkach wypadnie Gatling, wszyscy gracze, poza rzucającym, tracą jeden punkt życia. Dodatkowo, rzucający odrzuca wszystkie swoje strzały.

**Przykład:** Szeryf ma 6 punktów życia i 1 strzałę. Wyniki na kostkach to . **Najpierw musi dobrać 2 strzały. W rezerwie jest jednak dostępny tylko 1 żeton, więc szeryf go dobiera, a Indianie atakują. Każdy z graczy traci 1 punkt życia za każdą strzałę jaką ma: Szeryf traci 2 punkty życia. Następnie wszyscy odrzucają swoje strzały, a szeryf dobiera kolejną strzałę (w rezerwie pozostaje 8 strzał). Ma w tym momencie 4 punkty życia i 1 strzałę.**

**nie może zostać przerzucony, w związku z tym szeryf postanawia zostawić 1 i przerzucić** .

Tym razem na kostkach wypadły . Szeryf uznaje, że Gatling będzie dobrym pomysłem, więc zatrzymuje , przerzuca oraz . Ponieważ wykonał już dwa przerzuty, nie może już rzucać. Jego końcowy wynik to: . Musi teraz strzelić do gracza o dwa miejsca od siebie, następnie wszyscy gracze, poza szeryfem, tracą punkt życia, a szeryf może odrzucić strzały. Na koniec swojej tury pozostały mu 4 punkty życia i 0 strzał.

## Wyczerpanie punktów życia – gracz wyeliminowany

Kiedy gracz straci swój ostatni punkt życia, zostaje wyeliminowany z gry. Pokazuje swoją kartę roli innym graczom i odrzuca wszystkie strzały. Wyeliminowany gracz nie bierze już udziału w grze, ale jeżeli jego drużyna (zgodnie z rolami) wygra, on również wygrywa!

## Koniec gry

Gra kończy się **natychmiast** kiedy:

1. **Szeryf zostanie wyeliminowany.** Jeżeli przy życiu pozostał **tylko** renegat, wygrywa grę. W innym przypadku wygrywają wszyscy bandyci.
2. **Wszyscy bandyci i renegaci zostaną wyeliminowani.** Grę wygrywa szeryf wraz z zastępcami.

**Uwaga:** W grze dla 8 graczy każdy z renegatów gra sam i wygrywa tylko jeżeli pozostanie w grze jako ostatni. Jeśli w końcowym etapie gry szeryf stanie naprzeciw dwóch renegatów i zostanie wyeliminowany jako pierwszy, wygrywają bandyci!

**Przykład:** Wszyscy bandyci zostali wyeliminowani, ale w grze nadal jest renegat. W tej sytuacji gra trwa dalej. Renegat musi teraz sam zmierzyć się z szeryfem i zastępcami.

**Przykład:** Szeryf został wyeliminowany, to samo spotkało wszystkich bandytów. W grze nadal jest renegat i zastępca. Gra się kończy, wygrywają bandyci! Osiągnęli swój cel mimo iż zginęli!

**Przykład:** Wszyscy gracze zginęli w tym samym momencie. Wygrywają bandyci!



## Specjalne zasady dla 3 graczy

Przed grą należy potasować 3 karty ról: zastępcę, bandytę oraz renegata, a następnie rozdać je losowo graczom. W rozgrywce dla 3 graczy wszystkie role są jawne. Cel każdego z graczy jest determinowany przez jego rolę:

- **Zastępca** musi wyeliminować renegata;
- **Renegat** musi wyeliminować bandytę;
- **Bandyta** musi wyeliminować zastępcę.

Gra jest rozgrywana zgodnie ze standardowymi zasadami. Rozpoczyna zastępca. Gracz wygrywa, gdy osiągnie swój cel – spowoduje utratę ostatniego punktu życia przeciwnika (np. zastępca musi osobiście wyeliminować renegata). Jeżeli inny gracz zadał ostateczny cios, celem obu pozostałych przy życiu graczy jest wyeliminowanie siebie nawzajem. Na przykład: jeżeli bandyta wyeliminował renegata, zastępca nie wygrywa – musi wyeliminować bandytę, który aby wygrać musi wyeliminować zastępcę.



## POSTACIE



### BART CASSIDY (8)

Zamiast tracić punkt życia, możesz dobrać strzałę (nie dotyczy ataku Indian oraz dynamitu).

**Nie możesz użyć tej umiejętności jeżeli stracisz punkt życia przez Indian lub dynamit, a wyłącznie przez 1 lub 2 lub 8. Nie możesz użyć tej umiejętności, aby dobrać ostatnią strzałę z rezerwy.**



### BLACK JACK (8)

Możesz przerzucić 1 (chyba że wyrzuciłeś trzy albo więcej).

*Jeżeli wyrzucisz trzy lub więcej dynamitów naraz (lub w sumie jeżeli nie przerzuciłeś), rozpatrz je zgodnie ze standardowymi zasadami (twoja tura się kończy, itd.).*



### CALAMITY JANET (8)

Możesz używać 1 jako 2 i na odwrót.



### EL GRINGO (7)

Kiedy inny gracz spowoduje, że stracisz jeden lub więcej punktów życia, musi dobrać strzałę.

*Punkty życia stracone przez Indian lub dynamit nie są liczone przy tej umiejętności.*



### JESSE JONES (9)

Jeżeli masz 4 lub mniej punktów życia, otrzymujesz 2 punkty życia za każde 1, które użyjesz na sobie.

*Na przykład: jeżeli masz 4 punkty życia i użyjesz dwóch piw, otrzymujesz 4 punkty życia.*



### JOURDONNAIS (7)

Nigdy nie tracisz więcej niż jednego punktu życia przez Indian.



### KIT CARLSON (7)

Za każdy 1 możesz odrzucić jedną strzałę do wolnego gracza.

*Możesz odrzucić również swoje straty. Jeżeli wyrzucisz trzy 1, odrzucasz wszystkie swoje straty plus trzy innych graczy (gracza). Oczywiście nadal zadajesz jedno obrażenie każdemu innemu graczowi.*



### LUCKY DUKE (8)

Możesz wykonać jeden dodatkowy przerzut.

*Możesz rzucić kostkami cztery razy na turę.*



### PAUL REGRET (9)

Nigdy nie tracisz punktu życia przez Gatlinga.



### PEDRO RAMIREZ (8)

Za każdym razem, gdy tracisz punkt życia, możesz odrzucić jedną ze swoich strzał.

*Używając tej umiejętności nadal tracisz punkt życia.*



### ROSE DOOLAN (9)

Możesz używać 1 lub 2 na graczach o jedno miejsce dalej.

*Kostką 1 możesz strzelić do gracza siedzącego maksymalnie o dwa miejsca od ciebie, a kostką 2 możesz strzelić do gracza siedzącego o dwa lub trzy miejsca od ciebie.*



### SID KETCHUM (8)

Na początku swojej tury wybrany przez ciebie gracz zyskuje punkt życia.

*Możesz wybrać również siebie.*



### SLAB ZABÓJCA (8)

Raz na turę możesz użyć 1, aby podwoić 1 lub 2.

*Podwojona przez ciebie kostka zadaje dwa punkty obrażeń jednemu graczowi (nie możesz wybrać dwóch różnych graczy). Jeżeli użyjesz tej umiejętności, 1 nie daje punktu życia.*



### SUZY LAFAYETTE (8)

Jeżeli nie wyrzuciłeś żadnej 1 lub 2 zyskujesz dwa punkty życia.

*Ta umiejętność jest rozpatrywana na koniec tury, a nie w czasie przerzutów.*



### SAM SEP (9)

Za każdym razem, kiedy inny gracz zostanie wyeliminowany, zyskujesz dwa punkty życia.



### WILLY THE KID (8)

Potrzebujesz tylko 1 1, aby użyć Gatlinga.

*Możesz aktywować Gatling tylko raz na turę, nawet jeżeli wyrzucisz więcej niż dwa 1.*

**Projekt gry:** Michael Palm, Lukas Zach  
**Produkcja:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra  
**Oprawa graficzna:** Riccardo Pieruccini  
**Kolory:** Andrea Medri  
**Design:** Lucia Roscini  
**Tłumaczenie:** Piotr Maliszewski  
**Skład:** Przemysław Kasztelaniec  
**Korekta:** Jacek Lenzioszek

Podziękowania dla wszystkich playtesterów, ich grup testowych oraz wszystkich graczy za cenne uwagi. Specjalne podziękowania dla Andrei Gambelunghe. Specjalne podziękowania od autorów: Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini i Tom.

**Wydawca i wyłączny dystrybutor na terenie Polski**  
Bard Centrum Gier  
ul. Zabłocie 23  
30-701 Kraków  
www.wydawnictwo.bard.pl



BANG!® The Dice Game  
Copyright © MMXIII  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8  
06073 - Corciano - Italy  
All rights reserved.