



BANG!

THE DICE GAME



Sadržaj

- 5 kockica
- 8 uloga: 1 Šerif, 2 Zamenika, 3 Odmetnika, 2 Revolveraša
- 16 karaktera (svaki sa jedinstvenom sposobnošću i životnim poenima)
- 6 karata pregleda igre (koje objašnjavaju rezultate kockica)
- 9 žetona strela
- životni poeni "metak" žetoni (25 metaka × vrednosti 1, 15 × vrednosti 3)
- ova pravila

Cilj igre

Svaki igrač ima svoj cilj, u zavisnosti od svoje karte uloge:

- **Šerif**: mora da eliminiše sve Odmetnike i sve Revolveraše;
- **Odmetnici**: moraju da eliminišu Šerifa;
- **Zamenici**: moraju da pomognu da se zaštiti Šerif;
- **Revolveraš**: mora da ostane poslednji karakter u igri.

Priprema

1. Uzmite onoliko **uloga** koliko je igrača, podeljenih kako je navedeno:

- 3 igrača: pogledajte specijalna pravila, napred;
- 4 igrača: 1 Šerif, 1 Revolveraš, 2 Odmetnika;
- 5 igrača: 1 Šerif, 1 Revolveraš, 2 Odmetnika, 1 Zamenik;
- 6 igrača: 1 Šerif, 1 Revolveraš, 3 Odmetnika, 1 Zamenik;
- 7 igrača: 1 Šerif, 1 Revolveraš, 3 Odmetnika, 2 Zamenika;
- 8 igrača: 1 Šerif, 2 Revolveraša, 3 Odmetnika, 2 Zamenika.

Promešajte uloge i podelite po jednu, licem nadole, svakom igraču.

2. **Šerif se otkriva** tako što okreće svoju kartu **licem nagore**. Svi ostali igrači pogledaju svoju ulogu, ali to mora da ostane **tajna**.
3. Promešajte **karaktere** i dajte po jedan svakom igraču **licem nagore**. Svaki igrač izgovara ime svog karaktera i čita njegovu specijalnu sposobnost naglas. Svaki karakter ima neku specijalnu sposobnost, koja ga čini jedinstvenim.
4. Svaki igrač uzima broj **metaka** koliko je pokazano na njegovoj karti karaktera. **Šerif** igra igru sa **dva dodatna metka**. Meci koje imate su vaši **životni poeni**—tj. koliko puta možete biti pogođeni pre nego što ste eliminisani iz igre. Zadržite sve preostale metke na gomili na sredini stola.
5. Neka vam pri ruci budu **karte pregleda igre**. Možete da ih koristite kada imate neku nedoumicu oko rezultata kockica.
6. Postavite devet **strela** na gomilu na sredinu stola.
7. Ostavite preostale uloge i karaktere nazad u kutiju.
8. Šerif uzima pet **kockica** i započinje igru.

Igra

Igra se naizmenično, u smeru kazaljke na satu. U Vašem potezu, Vi ćete:

- Baciti svih pet kockica.
- Zatim možete da izaberete da zadržite kockice ili ponovo bacite neke ili sve od njih do dva puta. Ako bacate treći put, **možete** ponovo da bacite kockice koje niste odabrali da ponovo bacite u svom drugom bacanju. **Morate** da prihvatite ishod trećeg bacanja.
- Kada ste zadovoljni svojim bacanjem kockica (ili ste ostali bez ponovnog bacanja), razrešite rezultate kockica.
- Vaš potez je završen i igra prelazi na igrača sa Vaše leve strane.

Važno: Bilo koji **Dinamit** koji ste bacili **ne može** se ponovo bacati (pogledajte ispod).

Napomena: Sve **Strele** koje ste bacili **moraju** biti razrešene **odmah** nakon svakog bacanja (pogledajte ispod).

Meci i Strele

Ukoliko sposobnost ne kaže drugačije, kada dobijete životni poen (metak) ili strelu, uzmite je iz centralne gomile. Ako izgubite životni poen ili strelu, vratite je na tu gomilu. Možete da zamenite žeton od tri metka za tri žetona od po jednog metka iz snabdevanja u bilo kom trenutku (ili obrnuto).

Kockice

Kockice pokazuju šest različitih simbola. Svaki simbol pokazan na kockici ima drugačiji efekat. **Morate** iskoristiti rezultat svih kockica po sledećem redu. **Ne možete** da preskočite kockicu koja je bačena: sve ih morate iskoristiti!



1. Indijanska strela: Morate da razrešite efekat ove kockice **čim se dobije na kockici**, ne na kraju Vašeg poteza. Uzmite jedan žeton strele (jedan po streli koja je bačena) i držite ga ispred sebe. **Možete** da bacite ovu kockicu ponovo ako imate preostalih ponovnih bacanja. Ako uzmete poslednju strelu, Indijanci napadaju i **svaki** igrač gubi po jedan životni poen za **svaku** strelu koja se nalazi ispred njega. Nakon napada, svi igrači odbacuju svoje strele i Vi nastavljate svoj potez.



2. Dinamit: Ova kockica **ne može ponovo da se baca!** Ako bacite **tri** ili više Dinamita, Vaš potez se odmah završava i gubite jedan životni poen. Ali, rezultat svih Vaših drugih kockica se razrešava kao i obično!



- 3A. Pravo u Centar "1": Izaberite igrača **pored Vas** sa leve ili desne strane. Taj igrač gubi jedan životni poen.



- 3B. Pravo u Centar "2": Izaberite jednog igrača koji je udaljen **tačno dva mesta** od Vas sa leve ili desne strane. Taj igrač gubi jedan životni poen. Ako je u igri preostalo samo dva ili tri igrača, ovo se tretira kao ①.

Važno. ① i ② rezultati se prvo dodeljuju, zatim se svi razrešavaju u isto vreme. (Možete da dodelite više rezultata u zbiru nego što igrač ima životnih poena.) Kada se broje mesta, **ne** računajte igrače eliminisane u prethodnom potezu.



4. Pivo: Izaberite bilo kog igrača: on dobija životni poen. Možete da izaberete sebe. Nikada **ne možete** imati više životnih poena od broja koji ste imali na početku igre. Ako izaberete igrača sa maksimalnim brojem životnih poena, rezultat kockice je protračen.



5. Getling: Ako bacite tri ili više Getlinga aktivirate Getling pušku, **svi ostali** igrači gube po jedan životni poen. Takođe, Vi odbacujete sve svoje strele.

Primer. Šerif ima 6 životnih poena i 1 strelu. On baca ④ ③ ② ① ⑤.

Prvo, mora da uzme 2 strele. Ali se na gomili nalazi samo jedna strela, tako da je on uzima i Indijanci napadaju. Svi igrači gube 1 životni poen za svaku strelu: Šerif gubi 2. Sada svi odbacuju sve svoje strele i onda Šerif uzima svoju drugu strelu (tako da je preostalo 8 strela). On sada ima samo 4 životna poena i 1 strelu.

⑤ ne može ponovo da se baca i Šerif bira da sačuva ① i da ponovo baca ④ ③ ② ①.

Ovog puta on dobija ④ ④ ④ ④ ④. On odlučuje da bi Getling puška bila dobra ideja i on je rešio da sačuva ④ ④ i ponovo baca ④ ① koju je sačuvaov posle prvog bacanja. On dobija ④ ②.

Pošto je ponovo bacao dva puta, mora da prestane da baca. Njegov konačan rezultat je: ⑤ ④ ④ ④ ②. On sada mora da puca na igrača koji sedi na udaljenosti od dva mesta, zatim svi igrači osim Šerifa gube jedan životni poen i Šerif ima mogućnost da odbaci svoju strelu. Na kraju poteza, on ima 4 životna poena i 0 strela.

Ostajanje bez životnih poena— igrač je eliminisan

Ako izgubite svoj poslednji životni poen, izbačeni ste iz igre. Pokažite svoju ulogu svim igračima i odbacite svoje strele. Ako ste eliminisani, ne učestvujete u igri više. Ali ako Vaši saigrači pobeđu i Vi pobeđujete!

Kraj igre

Igra se završava **odmah** ako:

- a) **Je Šerif eliminisan:** Ako je Revolveraš **jedini preživeli**, on pobeđuje. U suprotnom svi Odmetnici pobeđuju kao tim.
- b) **Svi Odmetnici i Revolveraš su eliminisani:** Šerif i svi Zamenici pobeđuju kao tim.

Napomena: U igri za 8 igrača, svaki od dva Revolveraša igra sam za sebe i pobeđuje samo ako je on poslednji živi igrač. Ako se pred kraj igre Šerfi susretnu sa dva Revolveraša i Šerif je prvi eliminisan, Odmetnici pobeđuju!

Primer: Svi Odmetnici su eliminisani, ali je Revolveraš još uvek u igri.

U ovom slučaju, igra se nastavlja. Revolveraš sada mora da se suoči sa Šerifom i njegovim Zamenicima sam.

Primer: Šerif je eliminisan, ali su svi Odmetnici već bili eliminisani i jedan Zamenik i jedan Revolveraš su još uvek u igri. Igra se završava, a pobeđu odnose Odmetnici! Oni su postigli svoj cilj po cenu svojih života!

Primer: Svi igrači su eliminisani u isto vreme. Odmetnici pobeđuju!

Specijalna pravila za 3 igrača

Promešajte ove tri uloge: Zamenik, Odmetnik i Revolveraš. Dajte po jednu od njih nasumično svakom igraču, ali ih postavite licem nagore na sto. Svi znaju ulogu svih ostalih igrača. Cilj svakog igrača određen je njegovom ulogom:

- **Zamenik** mora da eliminiše Revolveraša;
- **Revolveraš** mora da eliminiše Odmetnika;
- **Odmetnik** mora da eliminiše Zamenika.

Igra se igra kao i obično, sa Zamenikom koji igra prvi svoj potez. Pobeđujete čim postignete svoj cilj ako **zbog Vas Vaša meta izgubi svoj poslednji životni poen** (primer, kao Zamenik Vi morate lično da eliminišete Revolveraša). Ako je drugi igrač zadao poslednji pogodak, onda je cilj za oba preživela da budu poslednji igrač koji će preživeti. Na primer, ako je Odmetnik eliminisao Revolveraša, onda Zamenik nije pobeđio on sada mora da eliminiše Odmetnika, koji pak mora eliminisati Zamenika da bi pobeđio.



KARAKTERI



BART CASSIDY (8)

Možete da uzmete strelu umesto da izgubite životni poen (osim za Indijance ili Dinamit).

Ne možete da koristite ovu sposobnost ako gubite životni poen usled Indijanaca ili Dinamita samo za ①, ② ili Getling puške. **Ne možete** da koristite ovu sposobnost da biste uzeli poslednju strelu koja je preostala na gomili.



BLACK JACK (8)

Možete ponovo da bacite 🎲 (ne ako bacite tri ili više!).

Ako bacite tri ili više Dinamita odjednom (ili u totalu ako ih niste ponovo bacili), pratite pravila kao i obično (Vaš potez se završava, itd.).



CALAMITY JANET (8)

Možete da koristite ① kao ② i obrnuto.



EL GRINGO (7)

Kada zbog nekog igrača morate da izgubite jedan ili više životnih poena, on mora da uzme strelu.

Životni poeni izgubljeni od strane Indijanaca ili Dinamita ne pokreću ovaj efekat.



JESSE JONES (9)

Ako imate 4 ili manje životnih poena, dobijate dva ako koristite 🍺 za sebe.

Na primer, ako imate 4 životna poena i iskoristite dva piva, dobijate četiri životna poena.



JOURDONNAIS (7)

Nikada ne možete da izgubite više od jednog životnog poena od Indijanaca.



KIT CARLSON (7)

Za svaki 🎲 možete da odbacite jednu strelu od bilo kog igrača

Možete da odaberete da odbacite svoje strele. Ako bacite tri 🎲, Vi odbacujete sve Vaše strele, plus tri od bilo kog igrača (naravno, Vi i dalje nanosite štetu od jedan svim drugim igračima).



LUCKY DUKE (8)

Možete da bacite kockice još jednom.

Možete da bacite kockice u zbiru od četiri puta u svom potezu.



PAUL REGRET (9)

Nikada ne gubite životne poene od strane Getling puške.



PEDRO RAMIREZ (8)

Svaki put kada izgubite životni poen, možete da odbacite jednu od svojih strela.

I dalje gubite životne poene kada koristite ovu sposobnost.



ROSE DOOLAN (9)

Možete da iskoristite ① ili ② za igrača koji sede jedno mesto dalje.

Sa ① možete da pogodite igrača koji sedi do dva mesta od Vas, a sa ② možete da pogodite igrača koji sedi dva ili tri mesta od Vas.



SID KETCHUM (8)

Na početku Vašeg poteza, bilo koji igrač po Vašem izboru dobija jedan životni poen.

Takođe možete da izaberete sebe.



SLAB THE KILLER (8)

Jednom po potezu, možete da iskoristite 🍷 da biste duplirali ① ili ②.

Kockice koje duplirate oduzimaju dva životna poena od istog igrača (ne možete da izaberete dva različita igrača). U ovom slučaju 🍷 ne donosi životne poene.



SUZY LAFAYETTE (8)

Ako niste bacili nijednu ① ili ②, Vi dobijate dva životna poena.

Ovo se samo odnosi na **kraj** Vašeg poteza, ne za vreme Vaših ponovnih bacanja.



VULTURE SAM (9)

Svaki put kada je drugi igrač eliminisan, Vi dobijate dva životna poena.

Ova sposobnost se ne aktivira kada ste eliminisani u isto vreme sa još jednim ili više igrača.



WILLY THE KID (8)

Treba Vam samo 🎲🎲 da biste koristili Getling pušku.

Možete da aktivirate Getling pušku jednom po potezu, čak i ako bacite više od dva 🎲 na kockicama.

Ideja igre: Michael Palm, Lukas Zach

Razvoj: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Crtež Riccardo Pieruccini

Boje: Andrea Medri

Dizajn: Lucia Roscini

Uređivanje engleskih pravila: Roberto Corbelli, William Niebling

Uređivanje srpskih pravila: Aleksandar Bombek, Aleksandra Maksimović

Pratite nas:



BANG!® The Dice Game
Copyright © MMXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24
06132 Perugia - Italy
Sva prava zadržana.

Hvala svim igračima koji su testirali igru, njihovim igračkim grupama i svim igračima na svim dragocanim predlozima. Posebno hvala Andrei Gambelungh. Dizajneri se posebno žele zahvaliti Aleksu, Arneu, Babsu, Filipu, Sebastijanu, Tilinju i Tomu. Posebno hvala Emilijanu Sciari, na osnovu čije je legendarne igre "BANG!" zasnovana ova igra sa kockicama.