


**BANG!**  
HERNÍ SYSTÉM

# SAMURAJSKÝ MEČ



Hra pro 3 - 7 mistrů meče  
od 8 let



## Mezi květinami, třešňový květ; mezi muži, samuraj. (Japonské přísloví)

V zemi vycházejícího slunce věrný Samuraj chrání Šóguna - svého velitele a pána. Prohnaný Ninja se pokouší po dobrém nebo po zlém rozvrátit říši. Čepel katany se blýská na válečném poli, když se Ronin, plánující svou pomstu, připravuje k boji.

Dokážeš najít své nepřátele způsobem, jenž ctí cestu válečníka?

### OBSAH

• 110 karet:

• 7 karet rolí (1 × Šógun, 2 × Samuraj, 3 × Ninja, 1 × Ronin)

• 12 karet postav

• 90 hracích karet:

• 32 karet zbraní

• 15 osobních karet

• 43 karet akcí

(Všechny karty mají v pravém spodním rohu symbol; tento symbol slouží k odlišení od dalších rozšíření.)

• 1 karta s přehledem bodování

• 30 žetonů cti

• 36 žetonů odolnosti

• Pravidla hry



	3 分	4 分	5 分	6 分	7 分
✓	x2	x1	x1	x1	x1
✓		x2	x1	x2	x1
✓	x1	x1	x1	x1	x1
		x2	x3	x3	



## CÍL HRY

Hráči jsou rozděleni do tří (tajných) týmů:

- **Šógun a Samurajové** (počet Samurajů závisí na počtu hráčů);
- **Ninjové** (2 či 3 dle počtu hráčů);
- **Ronin**, který vždy hraje osamocen.

Cílem každého týmu je nasbírat co nejvíce žetonů cti nebo mít posledního stojícího muže ve hře.

## PŘÍPRAVA

*Poznámka: následující pravidla jsou pro hru ve 4–7 hráčích. Speciální pravidla pro hru ve 3 hráčích se nacházejí na konci pravidel.*

Připravte si určitý počet karet rolí, který závisí na počtu hráčů:

4 hráči: 1 × Šógun, 1 × Samuraj, 2 × Ninja (vyberte náhodně jednu ze 3 karet rolí Ninja a bez prohlížení ji vraťte zpět do krabice)

5 hráčů: 1 × Šógun, 1 × Samuraj, 1 × Ronin, 2 × Ninja (vyberte náhodně jednu ze 3 karet rolí Ninja a bez prohlížení ji vraťte zpět do krabice)

6 hráčů: 1 × Šógun, 1 × Samuraj, 1 × Ronin, 3 × Ninja

7 hráčů: 1 × Šógun, 2 × Samuraj, 1 × Ronin, 3 × Ninja

1. Zamíchejte karty **rolí** a každému hráči rozdejte lícem dolů jednu kartu. Všichni hráči se podívají na své role. Šógun **musí** svou kartu odhalit a položit před sebe lícem nahoru. Ostatní hráči své role odhalit **nesmí** a karty položí před sebe lícem dolů.

2. Zamíchejte všech 12 karet **postav** a každému hráči rozdejte lícem nahoru jednu kartu. Každý hráč oznámí jméno své postavy a nahlas přečte její zvláštní schopnost. Každý hráč si vezme tolik **žetonů odolnosti**, kolik zobrazuje číslo na jeho kartě postavy, a umístí je na svou kartu. Nepoužité **žetony odolnosti** odložte na hromádku doprostřed stolu. Nepoužité karty rolí a karty postav vraťte zpět do krabice.



3. Šógun si vezme **5 žetonů cti**. Každý z ostatních hráčů si vezme **4 žetony cti** (nebo pouze 3 žetony cti, pokud hrajete ve 4 či 5 hráčích). Tyto žetony umístěte na své karty rolí. Nepoužité žetony cti odložte zpět do krabice.

4. Zamíchejte všech 90 hracích karet a každému hráči rozdejte karty podle směru hodinových ručiček takto:

- Šógun: 4 karty
- 2. a 3. hráč: 5 karet
- 4. a 5. hráč (pokud je ve hře): 6 karet
- 6. a 7. hráč (pokud je ve hře): 7 karet

Toto jsou vaše počáteční karty. Zbývající karty tvoří dobírací balíček uprostřed stolu. Vedle dobíracího balíčku ponechte prostor pro odhazovací balíček.



## POSTAVY

Vaše postava má unikátní zvláštní schopnost (**poznámka: pojmy „postava“ a „hráč“ jsou v těchto pravidlech zaměnitelné**). Každá postava má také určitou hodnotu odolnosti, která určuje, kolik zranění může utrpět předtím, než bude „poražena“.

### NEŠKODNÉ POSTAVY

Jste považováni za „neškodné“ v kterékoliv z následujících situací:

- nemáte žádné žetony odolnosti;
- nemáte žádné karty v ruce.

Pokud jste neškodní, tak:

- **nemůžete být zasaženi kartami zbraní;**
- **nejste ovlivňováni** akčními kartami *Válečný pokřik* a *Džiu-džitsu* (viz **Ostatní karty**);
- **nejste** započítáváni při určování obtížnosti útoku (viz **Obtížnost útoku**).
- I když jste neškodní, jste stále ve hře pro všechny ostatní účely.

## PRŮBĚH HRY

Hru začíná Šógun a poté jsou na tahu ostatní hráči v pořadí dle směru hodinových ručiček. Tah každého hráče je rozdělen do 4 fází, které se musí hrát v přesně určeném pořadí:

1. **Uzdravení:** doplňte **všechny** své žetony odolnosti na maximum, pokud žádné nemáte;
2. **Dobírání:** doberte si 2 karty;
3. **Hraní:** zahrajte jakýkoliv počet karet;
4. **Odhození:** odhodte nadbytečné karty.

### 1. Uzdravení

Pokud již nemáte žádný žeton odolnosti, doplňte si jejich počet dle čísla na kartě postavy. Vezměte si tolik žetonů odolnosti, kolik je uvedeno na vaší kartě postavy, a umístěte je na kartu. Pokud máte alespoň jeden žeton odolnosti, tuto fázi přeskočte.

### 2. Dobírání

Doberte si do ruky dvě horní karty z dobíracího balíčku. Pokud je dobírací balíček prázdný, řiďte se pravidly platícími při vyčerpání dobíracího balíčku.

### 3. Hraní

Nyní můžete hrát karty ze své ruky. Kartami pomáháte sami sobě nebo se snažíte uškodit ostatním hráčům, o kterých si myslíte, že nepatří do vašeho týmu. Během této fáze nemusíte hrát žádné karty.





**Karty zbraní** se používají k útoku na ostatní postavy a po použití se odhazují na odhazovací balíček.

**Akční karty** mají okamžitý účinek, jakmile jsou zahrány, a poté se odhazují na odhazovací balíček.



**Osobní karty** mají dlouhodobý účinek a po zahrání se vykládají lícem nahoru před hráče, kde zůstávají tak dlouho, dokud nejsou nějakým účinkem jiné karty odstraněny ze hry (například kartou *Gejša*).



Můžete zahrát tolik karet, kolik chcete, s následující výjimkou: **V každém tahu můžete zahrát pouze jednu kartu zbraně.**

Účinky karet jsou vysvětleny v následujících sekcích pravidel, naleznete je ale i na samotných kartách.

**Poznámka:** Karty můžete hrát pouze tehdy, když jste na tahu, s výjimkou karet se symbolem odražení ♣♠ (viz *Zbraně a Odražení*).

#### 4. Odhození

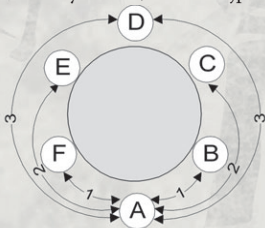
Na konci svého tahu můžete mít v ruce maximálně **7 karet**. Pokud máte v ruce více než 7 karet, musíte přebytečné karty odhodit na odhazovací balíček.

Nyní končí váš tah a hra pokračuje tahem hráče po vaší levici.

**Poznámka:** Během hry můžete volně rozmlouvat, což je dobré při „blafování“ ohledně vaší role. (Ta musí být držena v tajnosti až do konce hry!). Nikdy se však ostatních hráčů nesmíte ptát na jejich karty v ruce nebo zda mohou být kartou ve vaší ruce zraněni.

2 7 1 1 2 6 7 1 7 2 1 8

K tomu, abyste zasáhli jinou postavu pomocí karty zbraně, musíte nejprve prověřit obtížnost útoku: Obtížnost útoku na postavu se rovná minimálnímu počtu míst mezi dvěma postavami, po nebo proti směru hodinových ručiček, jak je znázorněno na obrázku. Pokud je postava neškodná, pak se při prověřování obtížnosti útoku nezapočítává. Některé postavy se tudíž během hry mohou stát dočasně snadnějším cílem, protože některé postavy mohou být neškodné.





Karta Zbroje mění obtížnost, když **ostatní hráči** zamíří svůj útok na vás. Každá karta Zbroje, kterou máte ve hře, zvyšuje obtížnost pro ostatní hráče o 1. Vy však můžete na ostatní hráče (beze Zbroje) útočit dle normální obtížnosti.

**Příklad:** Hráč A má 2 karty Zbroje, takže hráči B a F mají obtížnost 3, pokud zaútočí na A. V tomto případě mají hráči C a E obtížnost 4 a hráč D má obtížnost 5. Avšak hráč A může na ostatní hráče zaútočit s normální obtížností, jakou znázorňuje obrázek.

00501 0002050001 0

Hlavním způsobem, jak způsobit ostatním postavám zranění, je zaútočit na ně zahráním **karty zbraně**.

Na každé kartě zbraně jsou zobrazena dvě čísla: Horní číslo znázorňuje **maximální obtížnost**, se kterou můžete s touto kartou útočit; spodní číslo zobrazuje **počet zranění, která tato zbraň způsobí**, pokud zasáhne.



Pokud chcete zahrát kartu zbraně za účelem napadení jiné postavy, musíte:

- Zkontrolovat obtížnost útoku na cílovou postavu.
- Zkontrolovat, zda je vaše zbraň dostatečně dobrá, aby tuto obtížnost vyrovnala nebo převýšila.

**Nezapomeňte:** Nikdy nesmíte zahrát kartu zbraně proti neškodné postavě!



Pokud jste cílem karty zbraně vy, můžete ihned zahrát Odražení (kartu se symbolem ✂), abyste útok odrazili (i když nejste na tahu). Odražený útok nemá žádný účinek a nezpůsobí žádné zranění. Pokud útok neodrazíte, zbraň zasáhne a vy ztratíte tolik žetonů odolnosti, kolik zobrazuje karta zbraně. Pokud hráč ztratí svůj poslední žeton odolnosti, je „poražen“ a stává se neškodným (viz Poražení hráče na straně 7). Jakmile je hráč poražen, jsou všechna přebytečná zranění ignorována.



Ztracené žetony odolnosti umístěte na hromádku uprostřed stolu. Karta zbraně se odhodí na odhazovací balíček, ať už byl útok odražen, nebo byl úspěšný.

**Poznámka:** Hráč může odrazit pouze útok, který míří na něho.

**Příklad:** Hráč A chce napadnout hráče D. Útok z místa A do D má obtížnost 3 (D nemá žádnou zbroj). A tudíž bude potřebovat silnou zbraň jako je Daikyū, Nodači nebo Nagitana. Zbraně jako Bo nebo Wakizaši nejsou dostatečné. Pokud by hráč D měl nějakou kartu zbroje, obtížnost by se zvýšila na 4 a v tom případě by ani Nodači nebylo dostatečnou zbraní! Hráč A použije k útoku Daikyū. Hráč D nehraje žádné odražení ✂, a tak utrpí 2 zranění: a pokud před útokem neměl alespoň 3 žetony odolnosti, bude poražen!

## 32500E00H5000

Pokud ztratíte svůj poslední žeton odolnosti, stáváte se „poraženým“. V takovém případě **musíte dát jeden ze svých žetonů cti hráči, který vás porazil**. To platí také pro akční karty *Válečný pokřik* nebo *Džiu-džitsu*. Pokud vám nyní nezbyvají žádné žetony cti, hra ihned končí (viz Konec hry).

Pokud jste poraženým, stáváte se neškodným až do začátku svého dalšího tahu.

## VYČERPÁNÍ KARET +20000008

Když je zásoba karet v dobíracím balíčku vyčerpána, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček. Současně s tímto **musí každý hráč odevzdat 1 žeton cti zpět do krabice** (což může způsobit konec hry, viz níže).

## KONEC HRY

Kdykoliv jednomu nebo více hráčům **nezbývá žádný žeton cti**, hra ihned končí. Všichni hráči nyní odhalí své karty rolí a sečtou své body. Celkový počet bodů hráče se rovná počtu žetonů cti, které vlastní, vynásobený bonusem odpovídající hráčově roli a počtu hráčů. Tyto bonusy najdete v následující tabulce a také na přehledové kartě.

	3 hráči	4 hráči	5 hráčů	6 hráčů	7 hráčů
Šógun	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1
Samuraj	–	x 2	x 1	x 2	x 1
Ninja	x 1	x 1 (méně hvězdic) x 2 (více hvězdic)	x 1	x 1	x 1
Ronin	–	–	x 2	x 3	x 3

(Ve hře 4 hráčů zdvojnásobí své body pouze Ninja s více hvězdicemi.)



Další body se udělují za:

- **Karty *Daimjō***: Každé *Daimjō* v hráčově ruce má hodnotu **1 bodu** (pokud hráč není Ronin). Body za *Daimjō* nejsou nikdy zdvojnásobeny či ztrojnásobeny. Karty *Daimjō* v Roninově ruce mají hodnotu 0 bodů.
- **Smrtný úder**: Pokud hra končí tím, že nějaký hráč byl poražen hráčem svého týmu, utrpí tento tým **postih 3 body**.

Nyní se sečtou dohromady body všech hráčů v týmu: Šógun sečte své body dohromady se Samurajem (Samuraji); Ninjové sečtou své body dohromady; Ronin hraje osamoceně. Tým, který má největší počet bodů, vítězí. Pokud je shoda mezi Ninji a jiným týmem, vyhrávají Ninjové. Pokud je shoda mezi týmem Šógun/Samurajové a Roninem, vítězí tým Šógun/Samurajové.



**Příklad:** Na konci hry šesti hráčů má Šógun 1 žeton cti, Samuraj má 3 žetony cti, Ronin má 3 žetony cti a Ninjové mají 2, 3 a 0 žetonů cti. Tým Šógun/Samuraj má  $1 + (3 \times 2) = 7$  bodů. Tým Ninjů má  $2 + 3 + 0 = 5$  bodů. Ronin získal  $3 \times 3 = 9$  bodů. Zatím to vypadá, že vyhraje Ronin. Avšak Samuraj i Šógun mají každý 1 kartu Daimjó v ruce, takže celkově má jejich tým  $7 + 1 + 1 = 9$  bodů. A protože jsou ve shodě s Roninem, tak vyhrávají!

## „VÍTĚZSTVÍ MISTRA MEČE“

Pokud se kdykoliv stane, že je ve hře pouze jeden hráč, který má nějaké žetony odolnosti, hra ihned končí a tým tohoto hráče vyhrává hru. Toto mimořádné vítězství se nazývá „Vítězství mistra meče“.

**Důležité:** Vítězství mistra meče nenastane v případě, že hra skončí, protože hráč byl poražen členem svého vlastního týmu! V takovém případě hra samozřejmě končí, avšak počítají se získané body, jak je uvedeno výše.

## 2 7 1 0 3 5 0 9 0 0 7 0 3 5 2 0 0 5 0 0 0


Jednomu z hráčů je náhodně rozdána karta Šóguna. Ostatní dva hráči jsou Ninjové. Šógun začíná se 6 žetony cti, každý Ninja začíná se 3 žetony cti. Hra se hraje podle normálních pravidel s následujícími výjimkami:

- Šógun dobírá v každém tahu během své fáze dobírání **1 kartu navíc** (nyní tedy 3 karty namísto 2).
- Šógun může během svého tahu zahrát **kartu zbraně navíc** (nyní tedy 2 karty zbraní namísto 1).
- Šógun na konci hry **body za své žetony cti zdvojnásobí**.
- Šógun nikdy **neztrácí žetony cti kvůli Bušido**. Pokud by se tak mělo stát, tak *Bušido* jen odhodí na odhazovací balíček.
- Vítězství mistra meče není aplikováno.

## 2 6 7 0 7 1 0 3 5 0 9 0 0 7 0

**Zlaté pravidlo:** Kdykoliv karta popírá pravidla, má přednost karta!



**Válečný pokřik:** Každý z ostatních hráčů musí buď zahrát odrazení (pod podmínkou, že nějaké má!), nebo utrpí 1 zranění.  neškodné hráče Válečný pokřik nepůsobí.

**Dechové cvičení:** Znovu získáte všechny své ztracené žetony odolnosti (tzn.: uzdravíte si všechna svá zranění). Poté si 1 jiný hráč (ne vy!), kterého vyberete, dobere 1 kartu z dobíracího balíčku. Nesmíte léčit jiné hráče. Dechové cvičení můžete zahrát, i když máte všechny své žetony odolnosti.







**Bušido:** Umístěte tuto kartu před jakéhokoliv hráče, i kdyby byl neškodný, a bez ohledu na obtížnost.

Hráč, před kterým Bušido leží na konci jeho fáze uzdravení, musí otočit a odhodit na odhazovací balíček horní kartu z dobíracího balíčku. Efekt Bušida záleží na kartě, která je takto otočena:

- Pokud **je to zbraň:** Hráč musí buď odhodit kartu zbraně ze své ruky, nebo ztratí 1 žeton cti (do krabice). Pokud hráč odhodí zbraň, je Bušido přemístěno před hráče po jeho levici (který musí ve svém tahu provést stejný postup). Pokud hráč ztratí 1 žeton cti, je Bušido odhozeno na odhazovací balíček.
- Pokud **to není zbraň:** Bušido je přemístěno před hráče po levici, který musí ve svém tahu provést stejný postup (atd.).

V obou případech hráč pokračuje ve svém tahu jako obvykle.

Ve hře může být pouze 1 Bušido: **nelze zahrát Bušido, pokud je již jiná karta Bušido ve hře.**

**Daimjó:** Tuto kartu můžete zahrát, abyste si mohli vzít 2 karty z dobíracího balíčku. Avšak pokud máte na konci hry tuto kartu v ruce, přinese vám 1 bod. Body za Daimjó nejsou nikdy zdvojnásobeny či ztrojnásobeny. Karty Daimjó v ruce Ronina mají hodnotu 0 bodů.



**Odlákání pozornosti:** Vezměte si náhodně 1 kartu z ruky jiného hráče (bez ohledu na obtížnost) a dejte si ji do ruky.

**Rychlé tasení:** Pokud jste zasáhli jinou postavu kartou zbraně, způsobíte této postavě 1 zranění navíc za každé *Rychlé tasení*, které máte ve hře.



**Koncentrace:** Ve svém tahu můžete zahrát 1 kartu zbraně navíc za každou *Koncentraci*, kterou máte ve hře.

**Gejša:** Donutíte 1 hráče odhodit 1 kartu (bez ohledu na obtížnost). Můžete si vybrat libovolnou **osobní** kartu ve hře nebo vzít náhodně jednu kartu z ruky jiného hráče.



**Džiu-džitsu:** Každý z ostatních hráčů musí buď zahrát 1 kartu zbraně (pod podmínkou že nějakou má!), nebo utrpí 1 zranění. Na neškodné hráče *Džiu-džitsu* nepůsobí.

**Čajový obřad:** Vezmi si 3 karty z dobíracího balíčku. Každý z ostatních hráčů si vezme 1 kartu z dobíracího balíčku.



## POSTAVY

Pokud není na vaší kartě uvedeno jinak, můžete svou zvláštní schopnost použít tolikrát, kolikrát chcete (pokud můžete).



**Benkei (5):** Všichni ostatní hráči mají obtížnost +1, když na vás útočí.

**Chiyome (4):** Můžete být zraněni pouze díky kartám zbraní. Karty *Džiu-džitsu* a *Válečný pokřik* na vás nemají vliv. Ostatní akční karty na vás působí jako obvykle, například *Čajový obřad*.



**Goemon (5):** Během svého tahu můžete zahrát 1 kartu zbraně navíc. Tudíž pokud máte ve hře *Koncentraci*, můžete v každém tahu zahrát 3 karty zbraní.

**Ginchiyo (4):** Při zásahu jakoukoliv zbraní utrpíte o 1 zranění méně než obvykle, minimálně však 1 zranění. Například *Nodači* vám způsobí pouze 2 zranění namísto 3, ale *Šuriken* vám způsobí 1 zranění.



**Hanzō (4):** Můžete zahrát kartu zbraně z ruky jako odrazení, pokud to není jediná karta ve vaší ruce. Tuto svou zvláštní schopnost můžete rovněž použít jako odpověď na karty, jako je například *Džiu-džitsu*.

**Hidejoši (4):** Během své fáze dobírání si vezmete o 1 kartu více než normálně.



**Iejasu (5):** Během své fáze dobírání si můžete vzít horní kartu z odhazovacího balíčku jako svou první dobíranou kartu. Všechny ostatní dobírané karty si musíte vzít z dobíracího balíčku.

**Kojirō (5):** Vaše zbraně zasáhnou jakoukoli obtížnost, bez ohledu na hodnotu zobrazenou na vaší kartě zbraně.



**Musaši (5):** Pokud úspěšně zasáhnete jinou postavu kartou zbraně, způsobíte o 1 větší zranění. Toto nelze aplikovat na karty, které nejsou kartami zbraní, jako například *Džiu-džitsu*.

**Nobunaga (5):** Během své fáze hraní můžete odstranit 1 svůj žeton odolnosti a vzít si z dobíracího balíčku 1 kartu. Tímto způsobem nemůžete využít svůj poslední žeton odolnosti.



**Tomoe (5):** Pokud úspěšně zasáhnete jinou postavu kartou zbraně, vezmete si 1 kartu z dobíracího balíčku. Vezmete si pouze 1 kartu, i kdyby vaše zbraň způsobila více než 1 zranění.

**Ušiwaka (4):** Za každé zranění, které vám způsobí jakákoliv karta zbraně, si vezmete 1 kartu z dobíracího balíčku (tudíž 3 zranění = 3 karty).



## 675 7 0 0 0 0 0 0 3 0

- ☸ Nezapomeňte, že hráč bez karet v ruce je neškodný, a tudíž nemůže být cílem většiny karet, především zbraní. Pokuste se vždy svou ruku vyprázdnit, abyste byli neškodní! Pokud jsou ostatní hráči neškodní, protože nemají v ruce žádné karty, můžete zahrát Čajový obřad nebo Dechové cvičení, aby si kartu dobrali a stali se tak opět možným cílem!
- ☸ Vykládejte své osobní karty! Jejich efekty se sčítají dohromady a můžete se tak stát smrtelně nebezpeční (například s párem karet Soustředění nebo Rychlého taseň). Pokud si tyto karty ponecháte v ruce, nemají pro vás žádný užitek.
- ☸ Dejte si pozor na Ronina! Zvláště ve hře 6 či 7 hráčů. Nezapomeňte, že své body za žetony cti ztrojnásobuje. Snažte se co nejdříve odhalit své(ho) spoluhráče, abyste mohli vytvořit efektivní tým. Nedopusťte, aby měl nějaký hráč příliš mnoho žetonů cti, pokud si opravdu nejste jisti, že patří do vašeho týmu - což nastává velmi zřídka! A všimněte si každého, kdo zahraje Daimjó, aby si dobral karty.
- ☸ Pokud jste Ronin, měli byste zpočátku předstírat, že vaše role je Ninja nebo Samuraj, a touto volbou se při hře řídit. Pokuste se, aby se ostatní hráči z týmu, který si vyberete, navzájem podezírali a nevěděli, kdo je Ronin. V samotném závěru hry byste mohli porazit nějakou slabou postavu, bez ohledu na její roli, abyste získali drahocenný žeton cti.
- ☸ Své akce a útoky ospravedlňte mluvením, pokud je to nezbytné, zejména pokud jste Ronin. Pokud budete přesvědčiví, můžete zmást ostatní hráče!

