



Obsah

- 2 černé **soubojové kostky**



- 45 karet:

- * 8 nových karet **postav**



- * 2 nové souhrnné karty

- * 6 souhrnných karet pro **zombie**







- * 18 karet **zuřivosti**



- * 11 karet **krchova**



- * 15 žetonů **soubojového zranění**
(3 × , 5 × , 5 × , 2 × )



- tato pravidla

Příprava

Nemrtví nebo živí je rozšíření pro hru *BANG! Kostková hra* a obsahuje 5 „modulů“. Každý modul může být k základní kostkové hře přidán samostatně nebo v kombinaci s jinými moduly.

Hra se řídí všemi pravidly ze základní hry *BANG! Kostková hra* s následujícími výjimkami:


Modul 1 – Dívej se mi do očí

Poznámka: nemůžete hrát hru s modulem 1, pokud zároveň také nebudete hrát s modulem 2.


Dvě z pěti kostek základní hry nahraďte dvěma novými **soubojovými kostkami**. Nahrazené kostky nebudou při hře používány, odložte je tedy zpět do krabice.


Zamíchejte **žetony soubojového zranění** a vytvořte z nich uprostřed stolu lícem dolů otočenou dobírací hromádku. Zamíchejte **karty zuřivosti** a vytvořte z nich uprostřed stolu lícem dolů otočený dobírací balíček.


Hráč, který je na tahu, hodí třemi základními kostkami a dvěma soubojovými kostkami. Staré a nové symboly jsou vyhodnocovány v následujícím pořadí:

 Indiánský šíp


 Dynamit


 Whisky: získáváte 1 bod života (nemůžete vybrat jiného hráče). Navíc odhodte 1 žeton soubojového zranění; pokud žádný nemáte, doberte si místo toho 1 kartu zuřivosti z dobíracího balíčku.

 Terč „1“


 Terč „2“


 Pivo



 Gatling


 Souboj (viz níže).

Souboj

Pokud hráč ve svém tahu na kostce hodí symbol , a ponechá si ho, předá příslušnou soubojovou kostku libovolnému protihráči, kterého si sám zvolí. Tento protihráč hodí znovu touto soubojovou kostkou:

- Pokud **nehodí** , ztrácí 1 bod života a vezme si 1 žeton soubojového zranění. Hozený symbol je ignorován.



- Pokud **hodí** , předá kostku aktuálnímu hráči na tahu. Ten opět musí hodit , jinak souboj prohrává, v opačném případě znovu kostku předává vybranému protihráči a proces se tak opakuje.

Jinými slovy, první hráč, který v souboji nehodí , souboj prohrává a utrpí postih: ztratí 1 bod života a vezme si 1 žeton soubojového zranění.

Souboje se vyhodnocují postupně jeden po druhém. Hráč, který je na tahu, si vybírá pořadí soubojů. Ve stejném tahu nelze předat stejnému hráči více než jednu soubojovou kostku.

Žetony soubojového zranění

Když si máte vzít žeton soubojového zranění, vezměte si horní žeton z dobírací hromádky a položte jej lícem nahoru před sebe. Pokud si doberete symbol, který již před sebou máte, jste synem štěstění: zamíchejte tento žeton soubojového zranění zpět do hromádky, ale žádný náhradní žeton si již neberte!

Každý žeton soubojového zranění, který má hráč před sebou, vyruší během jeho tahu jeden shodný symbol hozený na kostce. Například žeton  ruší hozený symbol . Avšak pozor: symbol, který se hráč rozhodne přehodit, není vyrušen. Vyrušen je pouze symbol, který hráči zůstane po posledním hodu.

Výjimkou je žeton , který symbol na kostce neruší, ale počítá se jako další hozený .

Na konci svého tahu hráč zamíchá zpět do dobírací hromádky všechny své žetony soubojového zranění, které leží před ním, bez ohledu na to, zda nějaký výsledek na kostce vyrušily, nebo ne.


Karty zuřivosti

Viz pravidla pro modul 2.

Modul 2 – Dvě kulky stačí

Poznámka: modul 2 můžete hrát i bez modulu 1.

Zamíchejte **karty zuřivosti** a vytvořte z nich uprostřed stolu lícem dolů otočený dobírací balíček.

Hráč si musí dobrot kartu zuřivosti na konci tahu jakéhokoliv hráče, během něhož ztratil 2 nebo více bodů života, bez ohledu na to jak (terče, dynamit, indiánský šíp, atp.) Hráč si kartu zuřivosti dobere také tehdy, pokud ve svém tahu na kostce hodí a ponechá si  a nemůže odhodit žádný žeton soubojového zranění (viz modul 1).




Své karty zuřivosti pokládejte lícem dolů před sebe, až do začátku svého **dalšího** tahu (můžete se na ně kdykoli dívat). Na začátku svého tahu odhalte **všechny** své karty zuřivosti. Všechny symboly na těchto kartách jsou přidány k vašim výsledným hodům na kostkách. Indiánské šípy se spustí okamžitě po odhalení karet. Na konci svého tahu odhodte všechny své odhalené karty zuřivosti. Další karty zuřivosti dobrané během vašeho tahu pokládejte lícem dolů před sebe až do začátku svého dalšího tahu. Pokud je dobírací balíček karet zuřivosti prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte tak nový dobírací balíček.

Modul 3 – Noví ozbrojenci ve městě

Smíchejte nové karty **postav** s ostatními. Každá nová postava má novou schopnost. Některé schopnosti se vztahují k modulům v tomto rozšíření, a proto by některé postavy měly být do hry přidány pouze v případě, že je použit příslušný modul.




BELLE STAR (8)

Po každém svém hodu kostkami můžeš změnit jeden  na . (Nelze, pokud hodíš tři nebo více )




CHUCK WENGAM (8)

Jednou během tahu můžeš obětovat jeden bod života a přetočit jednu ze svých kostek na libovolnou stranu. (Nelze, pokud hodíš

tři nebo více )



GREG DIGGER (7)

Každý , který hodíš, můžeš použít dvakrát.



HERB HUNTER (8)

Pokud během tvého tahu ztratí nějaký jiný hráč dva nebo více bodů života, musí si vzít žeton soubojového zranění.



PAT BRENNAN (8)

Na začátku svého tahu můžeš vzít jednu kartu zuřivosti libovolnému hráči a dát ji jinému hráči. *Můžeš vybrat i sebe.*




PIXIE PETE (9)

Pokaždé, když si máš dobrot kartu zuřivosti, vezmi si dvě a jednu z nich si vyber. *Druhou kartu zamíchej zpět do dobíracího balíčku.*



SAM THE HEALER (7)

Pokaždé, když použiješ , abys vyvolal soubój, můžeš vybrat jednoho hráče, který získá jeden bod života.

Můžeš vybrat i sebe. Tato schopnost se spustí pouze tehdy, když vyvoláš soubój během svého vlastního tahu.



SEAN MALLORY (8)

Jednou během svého tahu můžeš během souboje znovu hodit soubojovou kostkou. *Tuto schopnost můžeš použít pouze ve svém tahu. Nelze ji použít, když ti jiný hráč během svého tahu předá kostku souboje.*

Modul 4 – Nemrtvý nebo živý? (jen pro 4 a více hráčů)

Zamíchejte všechny **karty krchova** a vytvořte z nich uprostřed stolu licem dolů otočený dobírací balíček.

- Pokud je hráč vyřazen ze hry, ukáže svou kartu role a odloží své indiánské šipy, karty zuřivosti, žetony soubojového zranění a kartu postavy zpět doprostřed stolu. Jako obvykle se tento hráč již nezapočítává při zjišťování vzdálenosti. Na konci aktuálního tahu (dokonce, i když vyřazený hráč není na tahu), si **dobere a odhalí jednu kartu krchova** z dobíracího balíčku. Také na začátku **každého** svého dalšího tahu odhalí novou kartu krchova.


- Pokud je odhalena:

Karta, na které nejsou zobrazeny **žádné ruce**: v tomto tahu nevypukne žádné vzkříšení zombií, bez ohledu na jakékoli jiné podmínky. Tato karta je na konci aktuálního tahu zamíchána zpět do dobíracího balíčku karet krchova.



Karta, na které je **jedna či dvě ruce zombie**: karta zůstane ležet licem nahoru uprostřed stolu.



Pokud je po odhalení karty s rukama celkový počet zobrazených rukou větší než počet stále živých hráčů, vypukne vzkříšení zombií. Pokud je počet odhalených rukou zombií stejný nebo menší než počet stále živých hráčů nebo pokud byla tažená karta , pak hra pokračuje jako obvykle. (Poznámka: není zaručeno, že vzkříšení zombií nastane. Může se také stát, že vzkříšení zombií před koncem hry vůbec nenastane.)



Autoři: Michael Palm, Lukas Zach
Vývoj: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Rosini
Ilustrace: Riccardo Pieruccini
Barevné zpracování: Daniele Rudoni

Děkujeme všem playtesterům, jejich herním skupinám a všem hráčům. Zvláštní poděkování zasluhují: Alex, Allen, Andreas, Anke, Babs, Christiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipo, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini a Ü-Säxle.

V případě, že obsah hry není kompletní, kontaktujte nás prosím na e-mailu: servis@albi.cz.

Kdy vypukne vzkříšení zombií?

- Pokud byla karta, která vyvolala vzkříšení zombií, odhalena na konci tahu hráče, který je stále ve hře, pak vzkříšení zombií vypukne na začátku tahu dalšího hráče.
- Pokud byla karta, která vyvolala vzkříšení zombií, odhalena na začátku tahu vyřazeného hráče, pak vzkříšení vypukne tahem tohoto hráče (jako zombie).

Vzkříšení zombií

Když **vypukne vzkříšení zombií**, odstraňte ze hry všechny karty z krchova a všichni vyřazení hráči se stávají zombiemi. Pokud je odpadlík stále naživu, stává se Pánem zombií, v opačném případě se stává obyčejnou zombií. Pán zombií si ponechá body života a schopnost své postavy. Každá z ostatních zombií **dostane tolik bodů života, kolik je stále žijících hráčů**, včetně Pána zombií.

Zvláštní případ: při hře v osmi hráčích a dvou odpadlících: pokud je naživu pouze jeden odpadlík, pak se tento odpadlík stává Pánem zombií. Pokud jsou naživu stále oba odpadlíci, pak odpadlík blíže k hráči, který je na tahu (po směru hodinových ručiček), se stává Pánem zombií a druhý odpadlík se stává obyčejnou zombií.

Každý zombie hráč se vrací do hry a je opět započítáván při určování vzdálenosti. Každý zombie hráč si vezme 1 souhrnnou kartu pro zombie a hraje jako obvykle, s následujícími změnami:

- Může používat pouze tři základní kostky.
- Nezáiskává body života z piva ani z jiných efektů, které přidávají body života.
- Nebere si žádné žetony soubojových zranění, ani karty zuřivosti. (I když používáte příslušné moduly.)

Jakmile vzkříšení zombií vypuklo, pak každý hráč, který je od této chvíle vyřazen, odchází definitivně ze hry. Podmínky vítězství se nyní upravují takto:

- Zombie a jejich Pán vyhrávají, pokud jsou vyřazení všichni přeživší.
- Přeživší vyhrávají, pokud jsou vyřazení všechny zombie a jejich Pán.

Zvláštní případ: pokud všichni hráči zemřou během stejného tahu (například kvůli útoku indiánů), pak vyhrávají zombie.

Modul 5 – Divoký zápas legacy

Pokud budete hrát více než jednu hru v řadě, můžete použít následující pravidla:

- Když šerif zemře rukou jiného hráče, pak se hráč, který šerifa zabil, stane novým šerifem v následující hře.
- Když šerif přežil, pak šerifa pro následující hru, vybírá on. Může si vybrat i sebe. Avšak pokud zvolí jiného hráče, pak následující hru začíná s 1 kulou navíc!
- Když je hráč vyřazen ze hry, může si svou novou postavu pro další hru vybrat z balíčku nepoužitých postav. Pokud hráč přežije, může hrát následující hru se stejnou postavou nebo si náhodně vybrat jednu postavu z balíčku nepoužitých postav. Poté zamíchá svou starou postavu zpět do balíčku.

Albi

Distributor pro ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámová 13
186 00 Praha 8
www.albi.cz



Výrobce:
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24
I-06132 Perugia, Italy
Copyright © MMXX
Všechna práva vyhrazena