

# Bang

## Liga Bang! IV edycja 2016/2017

### 1. Zasady ligi

W czasie ligi gracze korzystają wyłącznie z podstawowej wersji gdy, bez rozszerzeń.

Liga jest podzielona na dwie części: Eliminacje, oraz Finał.

Runda Eliminacyjna jest rozgrywana podczas 6 spotkań, podczas którego można wziąć udział do 3 rozgrywek.

1. Minimalna wymagana ilość rozgrywek- 12.
2. Maksymalna punktowana ilość rozgrywek- 15.
3. Nie można odmówić obowiązku wpisania rozgrywki na karcie uczestnika.

Rozpoczyna się wraz z losowym zaproszeniem graczy do stołów, losowanie zostaje dokonane przez sędziego.

Na koniec Rundy Eliminacyjnej ośmiu graczy z najlepszym wynikiem przechodzi do Finału. Rozgrywany jest on wg zasad Pojedynku, które zostaną opisane w dalszej części tej instrukcji.

#### 1.1 Runda Eliminacyjna

Sędzia rozkłada arkusze wyników na każdym ze stołów przed rozpoczęciem rozgrywki.

Gracze muszą zasiąść do stołu zgodnie z kolejnością, z jaką zapisani zostali na arkuszu wyników – drugi gracz siada na lewo od gracza pierwszego etc. Przy każdym ze stolików gracz z numerem pierwszym zostaje szeryfem. Sędzia rozdziela karty ról w sposób losowy pomiędzy graczy układając je zakryte przed nimi, podobnie jak w klasycznej grze. Następnie rozpoczyna się aukcja. Każdy z graczy ma do dyspozycji 2 tys BANGodolarów (w skrócie: \$) na początku ligi.. Większą ich ilość zdobywa wygrywając rozgrywki ligowe.

Szeryf bierze talie postaci, tasuje ją, a następnie rozkłada kart (w ilości odpowiadającej ilości graczy) przed sobą, postaciami do góry. Następnie wybiera jedną z nich i podaje swoją ofertę (musi być ona wielokrotnością liczby 100). Pierwsza oferta może być liczbą 0. Gracz znajdujący się po jego lewej może podnieść stawkę lub spasować. Jeśli spasuje zostaje wyłączony z trwającej aukcji i jego oferty zostają pominięte. Gracz nie może zaoferować za postać więcej \$ niż posiada. Gdy wszyscy gracze za wyjątkiem jednego spasują – gracz wygrywa aukcję oraz licytowaną postać. Szeryf zapisuje wylicytowaną kwotę na arkuszu wyników.

Gracz siedzący na lewo od zwycięzcy ostatniej aukcji wybiera kolejną kartę postaci spośród tych, które pozostały na stole i przedstawia swoją ofertę, po czym następuje aukcja. Czynności te powtarzamy aż ostatnia z osób nie otrzyma swojej postaci. Gracze, którzy już posiadają kartę bohatera, nie mogą brać udziału w kolejnych licytacjach. Ostatni gracz, który nie posiada postaci

bierze tą, która pozostała płacąc za nią 0\$.

Jeśli gracz nie posiada \$, w czasie każdej z aukcji musi pasować i bierze ostatnią kartę, która pozostała na stole. Jeśli więcej niż jedna osoba nie ma w swojej puli \$, wówczas gracze Ci po fazie licytacji wybierają swoje postacie spośród pozostałych wg kolejności na arkuszu wyników.

Gdy wszyscy mają swoich bohaterów, rozpoczyna się gra.

Na koniec gry gracze przywołują do swojego stolika sędziów. Ten, przy pomocy graczy, uzupełnia arkusz wyników o role graczy oraz warunek zakończenia gry (np. Bandydzi wygrali, Szeryf żyje etc.)

Każdy z graczy zdobywa ilość \$ wg poniższych tabel wyników. Zdobyte w ten sposób \$ gracze mogą użyć w czasie kolejnych licytacji. Wynik gracza na koniec Rundy Eliminacyjnej to jego początkowe 2 tys \$ + suma \$ zdobyta w czasie rozgrywek – suma \$ wydana w czasie licytacji. Sędziowie rejestrują wyniki w BANG! Menadżer Ligiowy. Gdy dane zostaną wprowadzone, program automatycznie dokona zmian w liście rankingowej.

Tabele wyników

Każdy z graczy otrzymuje \$, w zależności od jego roli oraz wyniku rozgrywki, na podstawie poniższych tabel:

<b>Number of players:</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
Scheriff	1.000\$	1.500\$	1.200\$
Deputy	1.000\$	1.500\$	1.200\$
Renegade	0\$	0\$	0\$
Outlaw	0\$	0\$	0\$

Prawo wygrało

Bandydzi wygrali

<b>Number of players:</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
Outlaw	2.200\$	1.500\$	1.400\$
Renegade	0\$	0\$	0\$
Scheriff	0\$	0\$	0\$
Deputy	0\$	0\$	0\$

Wygrał Renegat

Number of players:	5	6	7
Renegade	4.000\$	4.500\$	5.000\$
Scheriff	0\$	0\$	0\$
Deputy	0\$	0\$	0\$
Outlaw	0\$	0\$	0\$

Po zakończeniu rozgrywki sędziowie przygotowują wszystko na kolejną rundę.

## 1.2 Finały

Na koniec Rundy Eliminacyjnej sędziowie ogłaszają ranking graczy biorących w niej udział. Ośmiu najlepszych graczy przechodzi do półfinałowych pojedynków (1-szy z 8-mym, 2-gi z 7-mym itd.). Zwycięzcy pojedynków półfinałowych będą walczyć ze sobą w finale o 1-sze i 2-gie miejsce.

### Pojedynek „długi”

Nie ma konieczności przydzielania ról. Gracz bierze wszystkie karty postaci (16), usuwa spośród nich w sposób losowy 6 kart, a pozostałe 10 rozkłada na stole odkryte.

W każdym z pojedynków gracz, który był sklasyfikowany wyżej w rankingu Rundy Eliminacyjnej musi wybrać czy chce wybierać jako pierwszy czy też zaczynać jako pierwszy (niewybrana opcja automatycznie zostaje wybrana przez jego przeciwnika). Jeśli gracz zdecyduje się wybierać jako pierwszy, wówczas wybiera on jedną z postaci leżących na stole obrazkiem do góry. Następnie drugi gracz wybiera jedną z pozostałych 9 postaci. Gracze wybierają postacie na przemian aż pula kart nie ulegnie wyczerpaniu, a każdy z nich będzie w posiadaniu 5 kart postaci.

Każdy z graczy układa swoje karty postaci w zakryty stos, układając karty w nim w dowolny sposób. Po złożeniu stosu przekładanie kart w stosie nie jest możliwe. Każdy z graczy odsłania 2 postacie znajdujące się na wierzchu stosu i wybiera która z nich będzie znajdowała się z przodu (bliżej środka stołu), a która będzie trzymać się z tyłu (bliżej gracza). Pozostałe postacie pozostają zakryte w stosie i są „posiłkami” i pozostają gotowe do wejścia na tyłu jeśli jedna lub obydwie postacie zostaną zabite.

Gracze rozpoczynają z ilością kart, jakie normalnie otrzymała postać znajdująca się z przodu.

Celem pojedynku jest wyeliminowanie wszystkich postaci przeciwnika. Rozgrywka toczy się wg standardowych zasad z następującymi modyfikacjami:

- ♣ Na początku tury, po rozpatrzeniu efektów Więzienia i Dynamitu, ale przed dobraniem kart, gracz może zdecydować się zamienić swoje postacie miejscami;
- ♣ Podczas swojej kolejki gracz może korzystać jedynie ze zdolności postaci, która znajduje się z przodu. Zdolność drugiej postaci jest ignorowana. Jednakże, w rzadkich przypadkach gdy

- postać ta jest celem karty (BANG!, Indianie!, Gatling, Pojedynki etc) gracz może tymczasowo użyć zdolności tej postaci na czas potrzebny to rozpatrzenia efektu karty;
- ♣ Karty wymagające wskazanie celu mogą zostać zagrane zarówno w stosunku do postaci znajdującej się z przodu jak i z tyłu, jeśli tylko stanowi ona legalny cel (np. w czasie użycia BANG! musi być ona w zasięgu broni);
  - ♣ Karty z niebieską obwódką mogą zostać zagrane na dowolną postać jednego z graczy (wyjątek: więzienie musi zostać zagrane na postać przeciwnika);
  - ♣ Gdy postać zostaje wyeliminowana, gracz kontynuuje grę drugą postacią oraz dobiera kolejną z talii posiłków, którą umieszcza na swoich tyłach. Mogą nastąpić dwie możliwości: 1) Wyeliminowana została postać z tyłu, wówczas nowa postać zajmuje jej miejsce. 2) Postać z przodu została wyeliminowana. Wówczas postać z tyłu przechodzi na przód, a nowy bohater zajmuje jej miejsce na tyłach;
  - ♣ Dystans pomiędzy postaciami znajdującymi się z przodu wynosi 1. Dystans pomiędzy postacią z przodu i postacią przeciwnika z tyłu wynosi 2. W obydwu przypadkach odległość może być modyfikowana przez karty;
  - ♣ Karty wpływające na więcej niż jednego gracza (np. Indianie, Gatling etc) są rozpatrywane rozpoczynając od postaci przeciwnika znajdującej się z przodu, następnie z postaci na tyłach gracza zagrywającego kartę, a na końcu znajdującej się z tyłu postaci przeciwnika;
  - ♣ Sklep: Dobierz tyle kart ile postaci znajduje się w grze (posiłki się nie liczą). Gracz, którego kolejka właśnie trwa dobiera kartę jako pierwszy, następnie przeciwnik i tak aż do wyczerpania kart;
  - ♣ Wziesienie: gracz wybiera która z postaci przeciwnika zostaje celem. Zamknięta postać zostaje przeniesiona na tyły (lub na nich pozostaje). Na początku swojej kolejnej tury gracz będzie mógł zamienić je miejscami, chyba że postać nadal pozostanie w więzieniu;
  - ♣ Dynamit: Gracz, który zagrywa tą kartę wybiera swoją postać, do której zostanie on podczepiony. Jeśli nie wybuchnie, trafia on do jednej z postaci przeciwnika (której pozostaje jego wyborem);
  - ♣ Gracz może zagrać Kasie Balou i Panike na swoje postacie.

Jeśli gracz stracił już 4 (z 5) swoich postaci kontynuuje grę z ostatnią postacią do momentu, w której nie straci także jej lub nie wyeliminuje wszystkich postaci przeciwnika.

### 1.3 Rezygnacja z ligi

Gracz może zrezygnować z udziału w lidze w dowolnym momencie; musi tylko zakomunikować to sędziemu. Gracz nie może ponownie uczestniczyć w tej samej rozgrywce. Jeśli gracz zrezygnuje z gry, odrzuca swoją rękę, a jego postać trafia swoje zdolności. Pozostaje jednak w grze w sposób „pasywny”:

- ♣ Może sprawdzić kartę dla Dynamitu i Więzienia, jednak pomija swoją turę;
- ♣ Jest brana pod uwagę w czasie sprawdzania dystansu i jest legalnym celem dla karty BANG! tak długo jak pozostaje w grze;
- ♣ Nie może dobrać ani zagrać karty; nie może również użyć żadnej z należącej do niej kart znajdujących się w grze;
- ♣ Jeśli zostanie wyeliminowana, rozpatrywane są normalne zasady (gracz otrzymuje nagrodę jeśli zabitym był bandytą, jeśli był to zastępca szeryfa i został przez niego wyeliminowany, ten musi odrzucić wszystkie swoje karty z ręki i planszy)
- ♣ Gracz otrzymuje 0 \$ niezależnie od strony, która wygrała.

Jeśli gracz wycofa się z turnieju przed lub w trakcie pojedynku, jego przeciwnik wygrywa.

Specjalne zasady dla postaci, których gracze się wycofali:

Saloon: postać odzyskuje jeden punkt życia;

Sklep: W czasie tury postaci wybierz jedną z kart i odrzuć ją

BANG!, Indianie!, Duel, Gatling etc. postać nigdy nie reaguje na te karty

Baryłka: gracz nie sprawdza kart w czasie jej rozpatrywania, jako że nie może użyć kart znajdujących się w grze

## 2. Zachowanie w czasie turnieju

Gracze muszą przestrzegać zasad zawartych w grze oraz w tym dokumencie, muszą respektować decyzje podjęte przez sędziów oraz zachowywać się w sposób sportowy, przyjazny i kulturalny przez cały czas trwania turnieju. Oszukiwanie lub niestosowanie się do zasad nie będzie tolerowane. Do zachowań takich zalicza się:

- ⤴ Pokazywanie karty roli;
- ⤴ Zagląwanie w rękę innego gracza;
- ⤴ Podawanie fałszywych informacji dotyczących gry (liczby naboju etc.);
- ⤴ Szukanie lub otrzymywanie informacji od osób nie biorących udziału w turnieju;
- ⤴ Uzgadnianie kształtu zakończenia gry;
- ⤴ Spowalnianie rozgrywki w sposób celowy;
- ⤴ Okłamywanie sędziego;
- ⤴ Podważanie decyzji sędziego;
- ⤴ Przeklinanie;
- ⤴ Prowokowanie lub obrażanie innego gracza, sędziego lub widza
- ⤴ Zastraszanie lub grożenie innemu graczowi, sędziemu lub widzowi.

Inne zachowania, które nie zostały wyszczególnione w podanej liście, a które rażąco odbiegają od przyjętych norm zachowania również mogą skutkować sankcjami ze strony sędziego.

Gracz może wezwać sędziego by ten nadzorował rozgrywkę jeśli ma podejrzenia, że przeciwnik oszukuje, łamie zasady lub zachowuje się nieodpowiednio.

## 3. Ogólne zasady i FAQ

### 4.

- ⤴ Gracz nie może ujawnić swojej roli. Jeśli zdarzyło się tak przez przypadek lub w wyniku błędu, gra jest kontynuowana. Jeśli jednak zostało to zrobione celowo, stanowi to poważne naruszenie;
- ⤴ Nie jest zakazane rozmawianie o swoich rolach, jednak dozwolone jest także blefowanie;
- ⤴ Gracz nie może odrzucić kart z ręki jeśli ich ilość nie jest większa niż wynosi jego limit pod koniec tury;
- ⤴ Gracz nie ma obowiązku zagrywania karty jeśli uważa to za niewskazane (przykładowo: nie musi zagrywać karty Pudło! w odpowiedzi na kartę BANG!);
- ⤴ Gracz może zagrać karty Panika! oraz Kasia Balou na sobie (w „długim” pojedynku może także zagrać je na postaci przeciwnika; jednak karta Panika! może zostać zagrana wyłącznie na postać oddaloną o 1);
- ⤴ Gracz z dwoma punktami życia, który zostaje ranny w wyniku eksplozji Dynamitu może zagrać dwie karty Piwka by pozostać przy życiu (2 punkty życia – 3 pkt odebrane przez dynamit + 2 pkt z Piwka = 1 pkt życia);

- ♣ Gracz nie może zagrać karty Pudło! by uniknąć utraty życia w wyniku zasad kart High Noon.
- ♣ Jeśli postać gracza znajduje się w Więzieniu, wszystkie jej karty zachowują swoje właściwości. Np. nadal otrzymuje on bonusy z kart Baryłka i Mustang. Jeśli gracz znajdujący się w Więzieniu na początku swojej tury wyciągnie kiera, wówczas jego tura rozgrywana jest normalnie. Jeśli wyciągnie inną kartę – traci swoją kolejkę, jednak kolejną będzie rozgrywał normalnie (chyba że zostanie zagrana przeciwko niemu kolejna karta Więzienia). Karta dobrana by sprawdzić czy postać wydostanie się z więzienia po tej czynności zostaje odrzucona bez rozpatrzenia jej efektów.
- ♣ By aktywować zdolność swojej postaci gracz musi poczekać aż efekty wszystkich kart nie zostaną rozpatrzone.
- ♣ Gracz może zagrać kartę Piwka nawet jeśli ma maksymalne zdrowie lub w grze pozostały tylko dwie osoby. W obydwu przypadkach karta nie przynosi jednak efektu.
- ♣ Gracz nie może zagrać karty z niebieską obwódką jeśli posiada już jedną taką samą w grze, jednak może ją odrzucić z ręki jeśli przekroczył limit kart na ręce;
- ♣ Gracz może wybrać kolejność dokładania swoich kart na stos kart odrzuconych gdy zostanie wyeliminowany lub gdy odrzuca nadmiarową liczbę kart i jest ich więcej niż 1.
- ♣ Stos kart odrzuconych zostaje przetasowany gdy gracz musi dobrać kartę, a talia kart została wyczerpana. Gdy stos ten jest tasowany, zawsze należy brać pod uwagę ostatnią zagrana kartę. Przykładowo:
  - ♣ Pedro Ramirez musi dobrać karty, a w stos kart został w całości wykorzystany. W takim wypadku w talii znajduje się 0 kart i trochę kart w stosie kart odrzuconych. Pedro może dobrać jedną z kart ze stosu kart odrzuconych, a następnie zostaje on przetasowany i Pedro dobiera drugą kartę z nowo utworzonej talii; lub może poprosić o przetasowanie stosu i dobrać dwie karty z nowo utworzonej talii; wybór należy do Pedro.
  - ♣ W talii znajduje się tylko jedna karta, a gracz zagrał Dylizans. Gracz dobiera kartę z talii, następnie tasuje stos kart odrzuconych (wśród nich dopiero zagrany Dylizans) i dobiera drugą kartę ze szczytu nowo utworzonej talii.

### Bohaterowie

- ♣ **Bart Cassidy:** Jeśli został trafiony przez Dynamit i przeżył, dobiera kartę za każdy utracony w ten sposób punkt życia
- ♣ **El Gringo:** Jeśli zostałby trafiony przez **Suzy Lafayette** gdy była to jej ostatnia karta, obydwie umiejętności trigerują w następującej kolejności: **Suzy** dobiera kartę, następnie **Gringo** zabiera jej tą kartę gdyż został przez nią trafiony, a następnie **Suzy** dobiera drugą kartę.
- ♣ **Jourdonnais:** Jeśli ma przed sobą Baryłkę, może dociągnąć drugą kartę po zagraniu karty BANG!
- ♣ **Sid Ketchum:** Nie musi odrzucić dwóch kart by uniknąć straty punkty życia w wyniku działania innej karty. Może odzyskać swój ostatni punkt życia poprzez odrzucenie dwóch kart w nie swojej kolejce, tak jakby zagrał kartę Piwka.
- ♣ **Suzy Lafayette:** Jeśli zagra Sklep jako swoją ostatnią kartę, musi poczekać aż jego efekt zostanie rozstrzygnięty i następnie, jako że posiada już karty na ręce, nie dobiera nowej karty w wyniku działania swojej zdolności. Jeśli zostanie bez kart w czasie Pojedynku, musi poczekać do jego zakończenia by móc dobrać nową kartę. Jeśli zostanie celem karty BANG! zagranej przez **Słaba Zabójce** i posiada tylko jedną kartę Pudło!, wówczas może dobrać kolejną kartę i jeśli jest do Pudło! - wówczas unika efektu karty BANG! (inni bohaterowie również mogą zagrać kartę Pudło! w takiej sytuacji, jednak nie mogą wówczas dobrać nowej karty)
- ♣ **Sam Sęp:** Jeśli jako Szeryf zastrzelił swojego zastępcę, odrzuca wszystkie kart z ręki, wliczając również te, które otrzymałby w wyniku swojej zdolności.

## 4. Nagrody i wyróżnienia

1. Carcassonne Gorączka Złota, 2 maty do gry Bang! Pojedynek
2. Bang! Kościany
3. Bang! Dodge City

Wyróżnienia:

1. Poszukiwany żywy, lub martwy- Kowboj z największą ilością zabójstw.
2. Kuloodporny- Kowboj z najmniejszą ilością zgonów.
3. Zezowaty Bill- Kowboj z największą ilością zgonów.

Remisy są rozpatrywane na korzyść gracza z większą ilością \$, oprócz nagrody Zezowaty Billy, którego otrzymuje gracz z mniejszą ilością \$.

Nagroda: Podwójny dodatek do Bang! VI edycja- Za Garść Kart, W Samo Południe.