BANG!
GAME SYSTEM

SAMURAI SWORD®

Игра для 3-7 мастеров меча
старше 8-и лет.

Меч Самурая

Среди бутонов вишня расцветает; среди мужчин - самурай (Японская пословица).

В стране Восходящего солнца самураи преданно защищают сёгуна - своего командира и повелителя. Коварные ниндзя любыми средствами пытаются ослабить Империю. Клинок катаны сверкает на поле сражения, когда одинокий ронин готовится к схватке, планируя свершить возмездие. Сможете ли вы определить своих врагов, не свернув с пути благочестивого воина.

Содержимое

- 110 карт:
  - 7 карт **ролей** (1 сёгун, 2 самурая, 3 ниндзя, 1 ронин);

  - 12 карт **персонажей**;

  - 90 **игровых** карт: 32 **оружия**

14 **свойств**

44 **действия**

(Все карты содержат символ в правом нижнем углу; он будет использован только в последующих расширениях.)

  - 1 **сводная** карта с обзором метода подсчета очков;

- 30 **очков чести**;

- 35 **очков стойкости**;

- эта книга правил.

Цель игры

Игроки тайно делятся на три команды:

- Команда, состоящая из **сёгуна** и **самураев** (количество самураев зависит от числа игроков);
- **Ниндзя** (2 или 3, в соответствии с количеством игроков);
- **Ронин**, который всегда играет сам.

Цель каждой команды состоит в том, чтобы получить наибольшее количество очков чести или остаться последними выжившими.

Подготовка к игре

***Заметка**: следующие правила справедливы для 4-7 игроков. В конце этих правил вы найдете специальные правила для 3-х игроков.*

Возьмите следующее количество карт ролей:

4 игрока:	1 сёгун, 1 самурай, 2 ниндзя (не глядя на карты случайным образом уберите из игры одного ниндзю)
5 игроков:	1 сёгун, 1 самурай, 1 ронин, 2 ниндзя
6 игроков:	1 сёгун, 1 самурай, 1 ронин, 3 ниндзя
7 игроков:	1 сёгун, 2 самурая, 1 ронин, 3 ниндзя

1. Перетасуйте карты ролей и раздайте в закрытую по одной каждому игроку. Сёгун **должен** открыть свою карту и держать ее перед собой лицевой стороной вверх. Все остальные игроки тайно смотрят свои роли и **должны** держать их в секрете от остальных игроков.

2. Перетасуйте все **12 карт персонажей** и открыто раздайте по одной каждому игроку. Каждый игрок называет имя своего персонажа и громко зачитывает его особую способность. Каждый игрок получает указанное в карте персонажа количество **очков стойкости** и помещает их на карту своего персонажа. Положите в центр стола все неиспользованные очки стойкости. Верните в коробку все неиспользованные карты ролей и персонажей.

3. Сёгун получает **5 очков чести**. Все остальные игроки получают по **4 очка чести** (или только по 3, если играют 4 или 5 участников). Положите ваши очки чести на вашу карту роли. Неиспользованные очки чести верните в коробку.

4. Перетасуйте **90 игровых карт** и раздайте каждому игроку в порядке движения по часовой стрелке следующее их количество:

- Сёгун:	4 карты
- 2-й и 3-й игроки:	5 карт
- 4-й и 5-й игроки (при их наличии):	6 карт
- 6-й и 7-й игроки (при их наличии):	7 карт

Полученные карты составляют вашу стартовую руку. Оставшиеся карты формируют колоду, размещаемую в центре игрового стола. Оставьте рядом немного места для сброса.

Персонажи

Ваш персонаж обладает уникальной присущей только ему способностью (заметьте: термины “персонаж”, “игрок” и “участник” далее в тексте могут подменять друг друга). Каждый персонаж также обладает стойкостью, определяющей количество ранений, которые он может получить до “поражения”.

Беспомощные персонажи

Вы считаетесь “беспомощным” в любой из следующих ситуаций:

- У вас не осталось очков стойкости; или
- У вас нет карт в руке.

Если вы беспомощны:

- Вы не можете являться целью карт оружия;
- Вы игнорируете карты действий *Боевой клич* и *Джиу-джитсу* (см. “*Прочие карты*”)
- Вас не учитывают при определении сложности атаки (см. “*Сложность атаки*”).

Во всех остальных ситуациях считается, что вы по-прежнему находитесь в игре.

Игровой процесс

Игроки ходят по очереди в направлении по часовой стрелке. Первым ходит *Сёгун*. Ваш ход состоит из 4-х фаз, которые должны быть выполнены в строгом порядке:

1. **Восстановление**: если у вас не осталось ни одного очка стойкости, восстановите **все** ваши очки стойкости;
2. **Получение карт**: возьмите **2 карты**;
3. **Розыгрыш карт**: сыграйте **любое** количество карт;
4. **Сброс**: сбросьте все лишние карты.

1. Восстановление

Если у вас не осталось очков стойкости, вы их **полностью** восстанавливаете. Возьмите указанное на карте персонажа количество очков стойкости и поместите их на его карту. Пропустите эту фазу, если у вас еще осталось более одного очка стойкости.

2. Получение карт

Возьмите две карты сверху колоды. Если в колоде не осталось карт, то выполните инструкции раздела “*Завершение карт в колоде*”.

3. Розыгрыш карт

Теперь вы можете разыграть карты из руки, чтобы помочь себе или навредить другим игрокам, попытавшись сразить тех, кто, по вашему мнению, находится в другой команде. Вы НЕ обязаны играть карты во время этой фазы.

Карты **оружия** используются для атаки других персонажей и после использования сбрасываются.

Карты **действий** срабатывают в момент розыгрыша и сбрасываются.

Карты **свойств** имеют длительные эффекты и разыгрываются перед вами лицевой стороной вверх, где они лежат, пока какой-либо игровой эффект не потребует их сбросить (например, карта *Гейша*).

Вы можете разыгрывать любое количество карт, которое пожелаете, с учетом следующего ограничения: **за ход вы можете разыгрывать только одну карту оружия**. Эффекты всех карт изображены на самих картах и детально объясняются в следующих разделах.

Заметка: вы можете разыгрывать карты только во время вашего хода, за исключением карт со значком блока (см. “*Оружие и блокирование*”)

4. Сброс

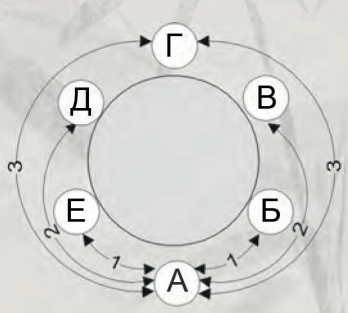
В конце вашего хода у вас в руке должно оставаться не более 7-и карт. Если у вас в руке карт больше, то вы должны выбрать и скинуть лишние карты, оставив только 7.

На этом ваш ход завершается, и право хода переходит к сидящему слева от вас игроку.

***Заметка**: Во время игры вы можете свободно переговариваться друг с другом, что очень удобно для сокрытия вашей роли (которая остается в тайне до конца игры!) Однако, вы не можете спрашивать остальных игроков о картах в их руке или о том, можете ли вы навредить им картой из вашей руки.*

Сложность атаки

Чтобы использовать карту оружия против другого игрока, вы сначала должны проверить сложность. Сложность атаки персонажа равна минимальному количеству мест, отделяющих двух персонажей в направлении по или против часовой стрелки, как указано на схеме.



При определении сложности атаки беспомощные персонажи не учитываются. Так что по причине чьей-то беспомощности некоторые персонажи временно могут стать более “легкими” целями.

Карта *Броня* изменяет сложность, когда **другие игроки** выбирают вас в качестве цели атаки. Каждая находящаяся в игре карта *Броня* увеличивает для них сложность на 1. При этом вы можете атаковать других персонажей с обычной сложностью.

***Пример**: У игрока А 2 карты Броня, так что игроки Б и Е имеют сложность 3, если захотят атаковать А. В и Д имеют сложность 4, а Г сложность 5. Но игрок А может атаковать остальных игроков с обычной сложностью, указанной на схеме.*

Оружие и блокирование

Основным способом нанесения ранений другим игрокам является нападение на них при помощи **карты оружия**.

На каждой карте оружия изображено два числа: Верхнее число показывает **максимальную сложность** атаки этой карты; нижнее определяет **количество** наносимых **ранений** в случае попадания данным оружием.

Если вы хотите разыграть карту оружия для атаки другого персонажа, вы должны:

а) Проверить сложность атаки являющегося целью персонажа; и
б) Проверить, достаточно ли ваше оружие, чтобы сравняться или превзойти сложность.

Помните: Вы не можете использовать оружие против беспомощного персонажа!

Являясь целью карты оружия, вы можете немедленно сыграть *Блок* (любую карту с символом) - даже если это не ваш ход! - чтобы блокировать атаку. Заблокированная атака не имеет эффекта и не наносит ранений. Если вы не заблокировали атаку, оружие попадает в цель и вы теряете количество очков стойкости указанное на карте оружия.

Потеряв последнее очко стойкости, вы терпите “поражение” и становитесь беспомощны (см. “*Нанесение поражения игроку*” на стр. 7).

Если вы терпите поражение, то все последующие ранения, наносимые данной атакой, не учитываются.

Сброшенные очки стойкости возвращаются в центр стола. После чего карта оружия сбрасывается, независимо от того, была ли заблокирована атака.

Заметка: Вы можете блокировать только направленные против вас атаки.

Пример: Игрок А хочет атаковать игрока Г. Сложность атаки от А до Г равна 3 (у Г нет брони), поэтому игроку А понадобится сильное оружие, такое как Дайкю, Нодати или Нагината. Бо или Вакидзаси будет не достаточно. Если бы у игрока Г была карта Броня, то сложность возростает до 4, и даже Нодати было бы не достаточно!

Игрок А использует для атаки свою карту Дайкю. Игрок Г не играет в ответ карту блока и получает 2 ранения: он потерпит поражение, если до начала атаки у него было меньше 3-х очков стойкости!

Победа над игроком

Если вы теряете последнее очко стойкости, то вы терпите “поражение”! **Вы должны отдать одно очко чести победившему вас игроку**. Это также относится к картам действий *Боевой клич* и *Джиу-джитсу*. Если после этого у вас не осталось очков чести, игра немедленно завершается (см. “*Конец игры*”).
После поражения, вы беспомощны до начала вашего следующего хода.

Завершение карт в колоде

Когда в колоде заканчиваются карты, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду. В то же время **каждый игрок должен сбросить обратно в коробку по 1 очку чести** (что может привести к завершению игры, см. ниже).

Конец игры

В любой момент, когда у одного или более игроков не осталось больше очков чести, игра немедленно завершается. После чего игроки открывают свои карты ролей и подсчитывают полученные очки. Ваш счет равен количеству очков чести умноженному на призовой коэффициент, зависящий от вашей роли и количества игроков согласно следующей таблице:

	3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков	7 игроков
Сёгун	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1
Самурай	–	x 2	x 1	x 2	x 1
Ниндзя	x 1	x 1 (меньше звездочек) x 2 (больше звездочек)	x 1	x 1	x 1
Ронин	–	–	x 2	x 3	x 3

(При игре вчетвером только ниндзя с наибольшим количеством звездочек удваивает свои очки.)

Вы также получаете очки за:

- **Карты Даймё**: За каждого *Даймё* в своей руке вы получаете по 1 очку чести (если вы не ронин). Очки за *Даймё* никогда не удваиваются и не утраиваются. Карты *Даймё* в руке ронина не имеют ценности.
- **Смертельный удар**: Если игра закончилась по причине того, что вы были повержены членом вашей команды, ваша команда получает штраф в 3 очка чести.

Теперь сложите месте все полученные членами команд очки: Сёгун складывает свои очки с самураями; ниндзя складывают свои очки вместе; ронин играет один. Команда с наибольшим итоговым счетом заслуживает “Победу в схватке чести”! В случае ничьей между ниндзями и любой другой командой, побеждают ниндзя. В случае ничьей между сёгуном/самураями и ронином, побеждает команда сёгун/самураи.

***Пример**: В конце игры с 6-ю участниками, сёгун имеет 1 очко чести, у самурая 3, ронин получил 3, и ниндзя имеют 2, 3, и 0. Команда сёгун/самураи набирает 1 + (3x2) = 7 очков. Ниндзя получают 2 + 3 + 0 = 5 очков. Ронин набрал 3x3 = 9 очков, и, похоже, победил. Но самурай и сёгун оба имеют в своих руках по карте Даймё, так что общий счет их команды равен 7 + 1 + 1 = 9 очков. Так как между ними и ронином ничья, то они побеждают в игре!*

"Победа мастера меча"

Если в любой момент игры окажется так, что **только у одного игрока будут очки стойкости**, игра **немедленно** заканчивается, и команда этого игрока побеждает в игре. Этот особый случай победы носит название "Победа мастера меча".

Важно: Победу мастера меча **нельзя** получить, если игра заканчивается, когда какой-либо игрок был повержен членом своей же команды! (Игра в любом случае завершается, но очки считаются по описанным выше правилам.)

Особые правила для 3-х игроков

Один игрок случайным образом получает карту сёгуна, а два других игрока становятся ниндзями. Сёгун начинает игру с 6-ю очками чести, а каждый ниндзя с 3-я очками чести. Игра идет по обычным правилам с учетом следующих изменений:

- Во время каждой фазы получения карт **сёгун тянет 1 дополнительную карту** (обычно, 3 карты вместо 2).
- Во время своего хода сёгун **может разыгрывать дополнительную карту оружия** (обычно, 2 карты вместо 1).
- В конце игры полученные сёгуном **очки чести удваиваются**.
- Сёгун **никогда не теряет очки чести в результате действия *Бусидо***. Будучи вынужденным это сделать, то он просто скидывает *Бусидо*.
- Правило "Победы мастера меча" не применяется.

Другие карты

***Золотое правило**: протеворечащий правилам текст на карте имеет приоритет.*

Боевой клич (Battle Cry): Все остальные игроки должны сыграть карту блока (если у них таковая имеется) или получить 1 ранение. *Боевой клич* не действует на беспомощных игроков.

Дыхание (Breathing): Вы восстанавливаете все ваши потерянные очки стойкости (т.е. вы исцеляете все ваши раны). Затем любой другой игрок по вашему выбору (не вы!) берет из колоды 1 карту. Вы не можете исцелять других игроков. *Дыхание* может быть использовано даже при полном запасе очков стойкости.

Бусидо (Bushido): Положите эту карту перед любым игроком, независимо от сложности и даже его беспомощности.
Если перед вами лежит *Бусидо,* то в конце вашей фазы восстановления, вы должны открыть и сбросить верхнюю карту колоды. Эффект *Бусидо* зависит от открытой вами карты:

- Если это оружие: вы должны либо сбросить любую карту оружия из вашей руки, либо сбросить (в коробку) 1 очко чести. Если вы сбрасываете любое оружие, *Бусидо* передается следующему сидящему слева от вас игроку (который должен будет в свой ход выполнить такую же проверку). Если вы вместо этого теряете 1 очко чести - *Бусидо* сбрасывается;
- Если это не оружие: *Бусидо* передается сидящему слева от вас игроку, который должен будет выполнить в свой ход такую же проверку (и т.д.)

В обоих случаях остальная часть вашего хода проходит по обычным правилам.
В игре может находиться только одна карта *Бусидо*, т.е. вы не можете сыграть *Бусидо*, если в игре уже находится другая карта *Бусидо*.

Даймё (Daimyo): Вы можете сыграть эту карту, чтобы взять из колоды 2 карты. Однако, если это карта останется у вас в руке до конца игры, она принесет вам 1 очко славы. Получаемые за *Даймё* очки славы никогда не удваиваются или утраиваются. Карта *Даймё* в руке ронина не приносит очков славы.

Диверсия (Diversion): Случайным образом вытянете одну карту из руки другого игрока (независимо от сложности) и заберите ее себе в руку.

Меч из ножен (Fast Draw): Когда вы попадаете в другого персонажа картой оружия, вы наносите 1 дополнительную рану за каждую вашу карту *Меч из ножен* в игре.

Концентрация (Focus): Во время вашего хода вы можете играть по 1 дополнительной карте оружия за каждую *Концентрацию*, которую вы имеете в игре.

Гейша (Geisha): Заставляет 1 игрока сбросить 1 карту (независимо от сложности). Вы можете выбирать любую находящуюся в игре карту свойства или случайным образом вытянуть карту из руки.

Джиу-джитсу (Jujutsu): Все остальные игроки должны сыграть 1 карту оружия (если у них таковая имеется!) или получить 1 ранение. *Джиу-джитсу* не действует на беспомощных игроков.

Чайная церемония (Tea Ceremony): Возьмите из колоды 3 карты. Все остальные игроки тянут из колоды по 1 карте.

Персонажи

Если на вашей карте персонажа не сказано иного, вы можете использовать его способность столько раз, сколько пожелаете (если это возможно).

Бенкэй / Benkei (5): Сложность атаки вас для всех игроков возрастает на +1.

Тиёмэ / Chiyome (4): Вы можете получить ранение только картами оружия. На вас не действуют карты *Джиу-джитсу* и *Боевой клич*. Остальные карты действий, такие как *Чайная церемония*, действуют на вас как обычно.

Гоэмон / Goemon (5): Во время вашего хода вы можете играть 1 дополнительную карту оружия. Таким образом, если у вас в игре есть 1 *Концентрация*, вы можете в каждый ход играть до 3-х карт оружия.

Гинчийо / Ginchiyo (4): При атаке любым оружием вы получаете на 1 ранение меньше чем обычно, но минимум 1 ранение. Т.е. *Нодаши* нанесет вам только 2 раны вместо 3, но *Сюрикен* по-прежнему наносит 1 ранение.

Хандзо / Hanzō (4): Вы можете играть любое оружие с руки как блок , если это не последняя карта в вашей руке. Вы можете использовать это свойство даже в ответ на карту *Джиу-джитсу*.

Хидеёси / Hideyoshi (4): В фазу получения карт вы берете на 1 карту больше.

Иэясу / Ieyasu (5): В фазу получения карт вашего хода можете взять первую карту сверху стопки сброса. Все остальные карты вы должны брать из колоды, как обычно.

Кодзиро / Kojirō (5): Ваше оружие может попадать в цель любой сложности, независимо от значения на вашей карте оружия.

Мусаси / Musashi (5): Если вы удачно атакуете другого персонажа любой картой оружия, вы наносите ему 1 дополнительную рану. Это не относится к картам, которые не являются оружием, например *Джиу-джитсу*.

Нобунага / Nobunaga (5): В фазу розыгрыша карт вы можете скинуть 1 очко стойкости для того, чтобы взять 1 карту из колоды. Вы не можете использовать таким образом ваше последнее очко стойкости.

Томоэ / Tomoe (5): Каждый раз, когда вы удачно атакуете другого персонажа картой оружия, вы берете из колоды 1 карту. Даже если ваше оружие наносит более 1 ранения, вы берете только 1 карту.

Усивака / Ushiwaka (4): Каждый раз, когда вам наносится ранение картой оружия, вы тянете по 1 карте из колоды (то есть, 3 раны = 3 карты).

Стратегические советы

- Помните, что игрок без карт в руке беспомощен, и не может быть целью большинства карт, особенно оружия. Постарайтесь избавиться от карт в руке и стать беспомощным! Если другой игрок беспомощен потому, что у него нет карт в руке, вы можете сыграть карты *Чайной церемонии* или *Дыхания*, чтобы он получит одну карту и, таким образом, вновь мог быть целью!
- Пользуйтесь вашими свойствами! Их эффекты суммируются, и вы можете стать смертоносной машиной со всего парой карт Концентрация или *Меч из ножен*. К тому же они занимают место и мало чем полезны, когда находятся у вас в руке.
- Остерегайтесь ронина! Особенно при 6-7 игроках. Помните, что его очки чести утраиваются. Постарайтесь как можно быстрее определить членов вашей команды и играть слажено. Никогда не позволяйте какому-либо игроку получить слишком много очков чести, если вы не можете ему действительно доверять - что случается крайне редко! И следите за теми, кто играет *Даймё* для получения карт.
- Если вы ронин, то можете скрыть свою роль, действуя в начале как ниндзя или самурай, пытаясь быть последовательным в ваших игровых решениях. Попытайтесь сделать так, чтобы другие игроки в выбранной вами команде начали подозревать друг друга, и не знали кто же на самом деле ронин. В самом конце игры вы можете победить любого слабого персонажа независимо от его роли, чтобы получить драгоценные очки престижа.
- Оправдывайте ваши действия словами, если это необходимо, особенно, если вы ронин. Будучи достаточно убедительным, вы можете усыпить бдительность других игроков.

Автор хотел бы выразить благодарность: Christian “Sirk” Zoli, Flavia Meconi, Claudia Colantoni, Stefano “Fefo” Cultrera, Dario De Fazi, Francesco “Batman” Barducci, Cristiana Sclano, Valerio Frau, Federico Marini, Massimiliano Rosati, Sandro Calafiore и его игровой группе из Болоньи (Luca and Davide Fazzi, Andrea Venturoli, Gabriele Lorenzini, Fabio Valentini and Noplet Iaccarino), Damiàn “Maligno” Del Valle и его игровой группе, Jakub Nauš и его игровой группе.

Идея игры: Emiliano Sciarra
Разработка: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Иллюстрации: Werther Dell’Edera
Цветовая гамма: Stefano Simeone
Перевод на русский язык: Попков sNOwBODY Владислав
Вычитка: Сергей Шетько, Алексей yushin Юшин

SAMURAI SWORD
Copyright © MMXII
daVinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8
06073 Corciano (PG)
Все права защищены.

Для вопросов, комментариев и предложений:

www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com

Эта игра основана на BANG!® Game System™
В 2002-м году в городе появился новый шериф...
BANG! - это победоносный карточный бестселлер с перестрелками на Диком Западе. Оригинальная механика игровой системы BANG! имеет следующие отличия:

- Расстояние между игроками учитывается в игре!
- Уникальные комбинации персонажей делают каждую игру особенной!
- Различные цели и тайные роли каждого игрока делают каждую игру напряженной и полной неожиданностей!
- Механика получения карт и множество типов карт добавляют в игру глубину!

Идея игры, разработка, дизайн, иллюстрации, упаковка, название и логотип BANG!, название и логотип Samurai Sword, название и логотип dV GIOCHI защищены от копирования и являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками daVinci Editrice S.r.l. Все права защищены.

Данный документ предназначен для частного пользования.