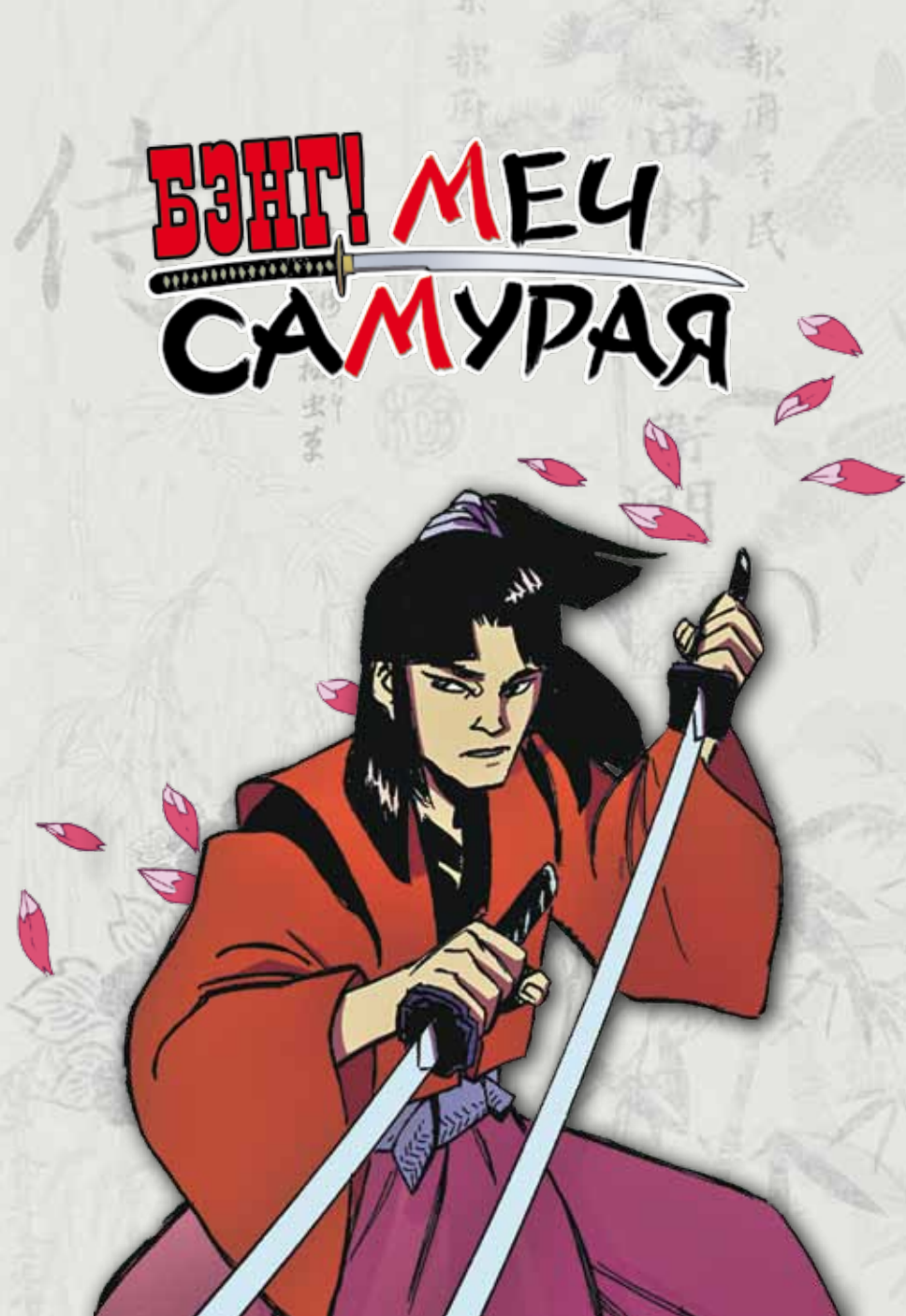
БЭНГ! МЕЧ САМУРАЯ



Что сакура среди цветов, то самурай среди людей (японская пословица).

В Стране восходящего солнца преданные самураи встают на защиту сёгуна, своего хозяина и предводителя, искусные ниндзя стремятся разрушить империю, прибегая к любым, порой недостойным методам, и только блеск меча выдаёт одинокого ронина, который готовится к новой битве в надежде отомстить. Сможете ли вы разоблачить своих врагов, не отступив от пути воина?

Состав игры

- 111 карт:
  - 7 карт **ролей** (1 сёгун, 2 самурая, 3 ниндзя, 1 ронин)
  - 12 карт **персонажей**

  - 2 карты для подсчёта очков

  - 90 **игровых карт**:
    - 32 карты **оружия** (красные уголки)
    - 15 карт **способностей** (синие уголки)
    - 43 карты **действий** (жёлтые уголки)

В правом нижнем углу каждой карты изображён символ, который предназначен для использования в будущих дополнениях.

- 30 **жетонов чести**

- 36 **жетонов стойкости**

- Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки делятся на три тайные команды:

- **сёгун и самураи** (количество самураев зависит от числа игроков);
- **ниндзя** (2 или 3, в зависимости от числа игроков);
- **ронин**, всегда играющий в одиночку.

Ваша цель — либо набрать совместно с другими участниками вашей команды как можно больше победных очков, либо сделать так, чтобы последним выжившим оказался игрок из вашей команды.

ПОДГОТОВКА

Обратите внимание: описанные ниже правила предназначены для 4–7 игроков. Специальные правила, позволяющие играть втроём, описаны на стр. 8.

Отберите **карты ролей** согласно числу игроков, а именно:

для 4 игроков — сёгун, самурай и 2 ниндзя (удалите одну из 3 карт ниндзя, не раскрывая её);
для 5 игроков — сёгун, самурай, ронин и 2 ниндзя;
для 6 игроков — сёгун, самурай, ронин и 3 ниндзя;
для 7 игроков — сёгун, 2 самурая, ронин и 3 ниндзя.

1. Перетасуйте карты ролей и сдайте каждому игроку по одной лицевой стороной вниз. **Сёгун раскрывает себя** (кладёт свою карту лицевой стороной вверх). Прочие игроки смотрят, какие роли получили, но хранят их **в тайне** от соперников.

2. Перетасуйте **карты персонажей** и сдайте по одной лицевой стороной вверх каждому игроку. Получив карту, зачитайте вслух имя и свойство персонажа. Возьмите столько **жетонов стойкости**, сколько указано на вашей карте персонажа, и положите их на карту. Неиспользованные **жетоны стойкости** сложите горкой в центре стола, а оставшиеся без хозяев карты ролей и персонажей уберите в коробку.

3. Сёгун берёт **5 жетонов чести**. Остальные игроки берут по **4 жетона чести** каждый (или **3 жетона**, если вы играете вчетвером или впятером). Полученные жетоны чести положите на карту роли, а оставшиеся уберите в коробку.

4. Перетасуйте **игровые карты** и в закрытую раздайте их игрокам, следуя по часовой стрелке:
сёгуну — 4 карты;
второму и третьему игрокам — 5 карт;
четвёртому и пятому (если есть) — 6 карт;
шестому и седьмому (если есть) — 7 карт.

С полученными картами участники начинают игру. Колоду из оставшихся карт положите в центре стола, оставив рядом место для стопки сброса.

ПЕРСОНАЖИ

У каждого персонажа есть особое игровое свойство, которое делает его уникальным (обратите внимание, что понятия «игрок» и «персонаж» в правилах обозначают одно и то же). Жетоны стойкости показывают, сколько ран потребуется нанести, чтобы вас победить.

Обескровленный персонаж

Вы считаетесь **обескровленным**, если:

- ✦ у вас **не осталось** жетонов стойкости *либо*
- ✦ у вас на руке не осталось карт.

Если вы обескровлены, то:

- ✦ против вас нельзя играть карты оружия;
- ✦ на вас не действуют карты действий «Боевой клич» и «Дзюдзюцу» (подробнее в разделе «**Прочие карты**»);
- ✦ вы не принимаетесь в расчёт при определении сложности атак (подробнее в разделе «**Сложность атаки**»).

При этом вы остаётесь в игре.

ХОД ИГРЫ

Первый ход в игре Бэнг! Меч Самурая делает сёгун, затем право хода передаётся по часовой стрелке.

Каждый ход состоит из четырёх фаз, которые нужно проходить строго по порядку.

1. **Восстановление**: восстановите **все** жетоны стойкости, если у вас нет ни одного.
2. **Набор:** возьмите 2 карты.
3. **Розыгрыш:** сыграйте любое количество карт.
4. **Сброс:** сбросьте лишние карты.

1. Восстановление

Если у вас не осталось ни одного жетона стойкости, вы **восстанавливаетесь полностью**. Возьмите указанное на карте персонажа количество жетонов стойкости и положите их на карту. Если у вас есть хотя бы один жетон стойкости, эту фазу вы пропускаете.

2. Набор

Возьмите на руку две верхние карты из колоды. Если карты в колоде закончились, следуйте правилам из раздела «**Конец колоды**» на стр. 7.

3. Розыгрыш

Можете сыграть любое число карт (в том числе ни одной) в помощь себе или во вред соперникам, пытаясь победить тех, кто, на ваш взгляд, состоит в другой команде.

Карты оружия используются для нападения на других игроков и сбрасываются после применения.

Карты действий оказывают незамедлительный эффект на игроков и сбрасываются после применения.

Карты способностей оказывают продолжительный эффект и лежат перед вами лицевой стороной вверх до тех пор, пока кто-то не заставит вас сбросить эту карту (например, это можно сделать при помощи карты «Гейша»).

Вы имеете право сыграть сколько угодно карт, однако при этом **нельзя сыграть больше 1 карты оружия за ход.**

Эффекты карт написаны на самих картах и подробно разобраны в разделе «Прочие карты».
Обратите внимание: вы разыгрываете карты только в свой ход, за исключением карт, на которых изображён символ защиты (подробнее в разделе «Оружие и защита»).

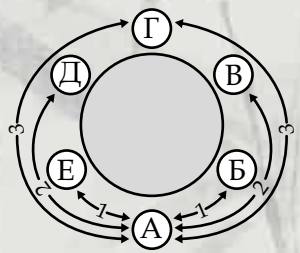
4. Сброс

В конце хода у вас на руке может остаться **не более 7 карт**. Сбросьте все карты сверх лимита и передайте ход по часовой стрелке.

Обратите внимание: *вы можете блефовать во время игры, притворяясь кем-то другим, но свою карту роли вы обязаны держать в секрете вплоть до конца партии. Также нельзя спрашивать игроков, какие карты у них на руках или как они отреагируют на сыгранную вами карту.*

СЛОЖНОСТЬ АТАКИ

Прежде чем напасть на игрока с помощью карты оружия, проверьте сложность атаки. Сложность вашей атаки на другого игрока равна числу промежутков между вами, считая в **ближайшую сторону вокруг стола**.



Если персонаж обескровлен, он **не учитывается** при определении сложности, так что

кто-то из персонажей может временно стать лёгкой мишенью из-за того, что другой игрок обескровлен.

Карта «Доспех» помогает вам лучше защищаться от атак **других игроков**. За каждую карту доспеха, выложенную перед вами, сложность любой атаки на вас для всех других игроков повышается на 1. Когда вы атакуете других игроков, ваш доспех на сложность не влияет.

Пример: *у игрока А две карты доспехов, так что для игроков Б и Е сложность атаки на А увеличивается на 2 и становится равной 3, для В и Д — 4, а для Г — 5. Игрок А может атаковать других игроков с обычной сложностью, как показано на схеме.*

ОРУЖИЕ И ЗАЩИТА

Основной способ снизить стойкость противника — атаковать его при помощи **карты оружия.**
На каждой карте оружия есть два числа: верхнее показывает **максимальную сложность атаки** этим оружием, а нижнее — **сколько ран нанесёт это оружие** в случае успешной атаки.

Чтобы сыграть карту оружия и напасть на другого игрока, необходимо:

а) проверить, насколько сложно атаковать выбранную вами цель;

б) иметь на руке карту оружия, параметр сложности которого больше либо равен сложности атаки на выбранного игрока.

Помните, что против обескровленных персонажей нельзя играть карты оружия.

Если вы оказались целью карты оружия, вы **можете немедленно защититься**. Для этого сыграйте карту с символом (карты с таким символом разыгрываются не в свой ход). Если вы защитились, атака не наносит вам ран, а карта оружия сбрасывается.

Если вы не защитились, оружие наносит вам раны и вы теряете столько жетонов стойкости, сколько ран вам было нанесено.

Если при этом вы потеряли последний жетон стойкости, то вы побеждены и обескровлены (подробнее в разделе «Побеждённый игрок» на стр. 7). Если оружие наносит вам больше ран, чем нужно для того, чтобы вас обезвредить, избыточные раны игнорируются.
Положите сброшенные жетоны стойкости к остальным жетонам в центре стола. Использованная карта оружия сбрасывается вне зависимости от успешности атаки.

Обратите внимание, что защищаться от атак можно лишь в том случае, если они нацелены на вас.

Пример: *игрок А хочет напасть на игрока Г. Сложность этой атаки равна 3 (у игрока Г нет доспехов), поэтому А нужно подходящее оружие — дайкю, нодати или нагината, ни бо, ни вакидзаси для атаки не подойдут. Если бы у цели был доспех, то сложность возросла бы до 4 и нодати оказался бы бесполезен. Игрок А использует для атаки карту «Дайкю». Игрок Г не играет карт и получает 2 раны: если бы у него было меньше 3 жетонов стойкости перед атакой,он был бы побеждён.*

ПОБЕЖДЁННЫЙ ИГРОК

Если вы потеряли последний жетон стойкости, вы побеждены. **Отдайте один из своих жетонов чести игроку, победившему вас** (в том числе если вас победили при помощи карты *«Боевой клич»* или *«Дзюдзюцу»*). Если у вас не осталось жетонов чести, игра немедленно завершается (подробнее в разделе «Конец игры»).
Если вас победили, вы обескровлены до начала своего следующего хода.

КОНЕЦ КОЛОДЫ

Если карты в колоде закончились, перетасуйте сброс и сделайте новую колоду. **Каждый игрок должен сбросить 1 жетон чести** и вернуть его в коробку (из-за этого может завершиться игра — см. ниже).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно завершается, как только хотя бы у одного игрока не осталось жетонов чести. Все игроки раскрывают свои роли и подсчитывают очки. Количество ваших победных очков равно имеющемуся у вас числу жетонов чести, помноженному на бонус, зависящий от роли и числа игроков:

	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 звёзд) x 2 (больше звёзд)	x 1	x 1	x 1
Ронин	–	–	x 2	x 3	x 3

(На картах ниндзя изображены 1, 2 или 3 звезды. При игре вчетвером только ниндзя с наибольшим количеством звёзд удваивает очки.)

Также влияют на начисление очков:

- **карты «Даймё»:** каждая карта «Даймё» на вашей руке приносит 1 очко (если вы не ронин). Очки, полученные таким образом, не удваиваются и не утраиваются. Ронину карты «Даймё» не приносят победных очков.
- **смертельный удар:** если игра завершилась в результате того, что вы были побеждены игроком из своей команды, ваша команда **теряет 3 очка**.

Сложите очки с другими участниками своей команды: очки сёгуна складываются с очками самураев, ниндзя складывают очки с другими ниндзя, ронин играет в одиночестве. Команда, набравшая больше очков, одержала «победу чести». При ничьей между командами ниндзя и любой другой командой побеждают ниндзя. Если ничья между ронином и командой сёгуна/самураев, побеждают сёгун и самураи.

Пример: *в игре принимали участие 6 игроков. При подведении итогов у сёгуна 1 жетон чести, у самурая — 3, у ронина — 3, а у ниндзя — 2, 3 и 0. Команда сёгуна и самурая получает 1+(3×2)=7 очков. Ниндзя получают 2+3+0=5 очков. Ронин получает 3×3=9 очков и, казалось бы, побеждает, но и у самурая, и у сёгуна на руках есть по карте «Даймё», так что их финальный счёт 7+1+1=9, так что они побеждают при ничьей с ронином.*

ПОБЕДА МАСТЕРА МЕЧА

Если в какой-то момент игры **остался только один игрок с жетонами стойкости**, игра немедленно завершается и команда последнего выжившего одерживает «победу мастера меча».

Важно: если игра завершилась в результате того, что игрок был побеждён игроком из его команды, «победа мастера меча» не засчитывается. Игра заканчивается, а подсчёт очков ведётся описанным в разделе «Конец игры» способом.

ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Одному из игроков случайным образом достаётся карта сёгуна, оставшиеся играют за ниндзя.

Сёгун начинает с 6 жетонами чести, а ниндзя — с тремя каждый.
Игра идёт по обычным правилам, но со следующими исключениями:

- ✦ Каждый ход в фазе набора сёгун **берёт на 1 карту больше** (обычно 3 карты вместо 2).
- ✦ Каждый ход сёгун **может сыграть на 1 карту оружия больше** (обычно 2 карты вместо 1).
- ✦ В конце партии сёгун **удваивает очки за жетоны чести.**
- ✦ Сёгун **не теряет жетон чести от эффекта карты «Бусидо».** Если он должен потерять жетон чести, он просто сбрасывает «Бусидо».
- ✦ При игре втроём невозможно одержать «победу мастера меча».

ПРОЧИЕ КАРТЫ

Главное правило: если текст карты противоречит правилам, карта главнее.

Боевой клич: каждый другой игрок выбирает: либо сбросить карту , либо получить 1 рану. На обескровленных игроков карта **не действует.**

Передышка: полностью исцелитесь (восстановите все недостающие жетоны стойкости). После этого другой игрок на ваш выбор (себя выбрать нельзя) берёт 1 карту из колоды. Других игроков исцелять нельзя. «Передышку» можно сыграть, даже если вы полностью здоровы.

Бусидо: положите эту карту перед любым игроком (даже если он обескровлен) вне зависимости от сложности атаки. Если «Бусидо» лежит перед вами в конце вашей фазы восстановления, раскройте верхнюю карту колоды и сбросьте её. Эффект «Бусидо» зависит от того, какая карта была раскрыта.

✦ Если это оружие, вы должны либо сбросить карту оружия с руки, либо сбросить один жетон чести и положить его в коробку. Если вы сбросили оружие, «Бусидо» переходит к следующему игроку по часовой стрелке (он тоже будет раскрывать карту в конце своей фазы восстановления). Если вы сбросили 1 жетон чести, «Бусидо» сбрасывается.

✦ Если это не оружие, «Бусидо» переходит к следующему игроку по часовой стрелке (он тоже будет раскрывать карту в конце своей фазы восстановления).

В любом случае после применения эффекта карты ход продолжается как обычно.

В игре одновременно может находиться только 1 такая карта: **нельзя сыграть ещё одну карту «Бусидо», если предыдущая не сброшена.**

Даймё: вы можете сыграть эту карту, чтобы взять 2 карты из колоды. Если эта карта осталась у вас на руке в конце игры, она принесёт вам 1 победное очко. Очки, полученные таким образом, не удваиваются и не утраиваются. Ронину карты «Даймё» не приносят победных очков.

Уловка: заберите 1 случайную карту с руки любого другого игрока (сложность атаки значения не имеет).

Стремительность: ваша атака при помощи оружия наносит на 1 рану больше за каждую карту «Стремительность» у вас в игре. Чтобы отбить такую атаку, по-прежнему достаточно одной карты защиты.

Хладнокровие: в свой ход вы можете сыграть на 1 карту оружия больше за каждую карту «Хладнокровие» у вас в игре.

Гейша: другой игрок на ваш выбор (сложность атаки значения не имеет), должен сбросить 1 карту. Вы сами решаете, будет ли это случайная карта с руки или выбранная вами карта из игры.

Дзюдзюцу: каждый другой игрок выбирает: либо сбросить карту оружия, либо получить 1 рану. На обескровленных игроков карта не действует.

Чайная церемония: возьмите на руку 3 карты из колоды. Все другие игроки берут на руку из колоды по 1 карте.

ПЕРСОНАЖИ

Если на карте персонажа прямо не указано иное, вы можете использовать его умение столько раз, сколько захотите (если это возможно). В скобках после имени указана исходная стойкость персонажа.

Бэнкэй (5): сложность любой атаки на вас для всех других игроков повышается на 1.

Гинтиё (4): любое оружие наносит вам на 1 рану меньше (но не менее 1 раны). Так, нодати нанесёт всего 2 раны вместо 3, а сюрикэн всё равно нанесёт 1 рану.

Гоэмон (5): в каждый свой ход вы можете сыграть на 1 карту оружия больше. Таким образом, если у вас в игре есть 1 карта «Хладнокровие», вы можете в свой ход сыграть до 3 карт оружия.

Иэясу (5): в фазе набора своего хода вы можете взять первую карту либо из колоды, либо с верха сброса. Все прочие карты вы берёте из колоды.

Кодзиро (5): вы можете атаковать любого игрока любым оружием независимо от сложности атаки.

Мусаси (5): ваша атака при помощи оружия наносит на 1 рану больше. На другие карты, например «Дзюдзюцу», умение Мусаси не влияет. Чтобы отбить такую атаку, по-прежнему достаточно одной карты защиты.

Нобунага (5): в фазе розыгрыша своего хода вы можете сбросить 1 жетон стойкости, чтобы взять из колоды 1 карту. Последний жетон стойкости сбросить таким способом нельзя.

Тиёмэ (4): вас можно ранить только при помощи оружия. Карты «Дзюдзюцу» и «Боевой клич» на вас не действуют. Другие карты действий, например «Чайная церемония», действуют на вас как обычно.

Томоэ (5): каждый раз, когда вы наносите игроку раны при помощи оружия, берите 1 карту из колоды. Вы всегда берёте 1 карту, даже если ваше оружие нанесло больше 1 раны.

Усивака (4): за каждую рану, полученную от оружия, берите из колоды 1 карту (таким образом, 3 раны = 3 карты).

Хандзо (4): вы можете сыграть карту оружия как защиту , если это не последняя карта у вас на руке. Этим умением можно пользоваться для защиты от, например, «Боевого клича».

Хидэёси (4): в фазе набора своего хода вы берёте из колоды на 1 карту больше.

СОВЕТЫ

✦ Помните, что обескровленный игрок не подвержен эффектам большинства карт, в частности — оружия. Старайтесь избавиться от карт на руке, чтобы стать обескровленным. Если другой игрок считается обескровленным из-за отсутствия у него карт на руке, сыграйте «Чайную церемонию», чтобы он взял карту и снова стал мишенью для атаки!

✦ Активно пользуйтесь картами способностей. Их эффекты суммируются, так что вы можете стать крайне опасным всего с парой карт «Хладнокровие» или «Стремительность». К тому же держать эти карты на руке бесполезно — они лишь захламляют её.

✦ Опасайтесь ронина, особенно когда за столом сидят 6 или 7 игроков. Не забывайте, что он утраивает очки, полученные за жетоны чести. Постарайтесь понять, кто в вашей команде, чтобы действовать сообща. Не позволяйте игроку скапливать жетоны чести, если вы ему не доверяете. Следите за тем, кто использует карту «Даймё» для набора карт.

✦ Играя ронином, постарайтесь притвориться ниндзя или самураем и не выдавать себя во время игры. Запутывайте игроков выбранной команды, чтобы они подозревали друг друга, а не вас. В конце игры вы можете победить одного из слабых игроков, чтобы получить жетоны чести.

✦ Комментируйте свои действия, особенно это важно помнить ронину. Если быть достаточно убедительным, можно обвести других игроков вокруг пальца!

Создатели игры

Разработчик: Эмилиано Шарра
Развитие: Роберто Корбелли и Серджио Рошини
Художник игры: Вертер Дель Эдера • Подбор цветов: Стефано Симеоне

БЭНГ!

Игровая механика, дизайн, иллюстрации, название и логотип «BANG!», название и логотип «Samurai Sword», а также название и логотип «dV GIOCHI» принадлежат daVinci Editrice S.r.l. Все права защищены.

SAMURAI SWORD
Copyright © MMXII
daVinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8
06073 Corciano (PG)
All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев
Переводчик: Александр Бурдаев • **Редактор:** Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар • **Корректор:** Ольга Португалова
Вопросы издания игр: Николай Пегасов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.