

BANG!
GAME SYSTEM

SAMURAI SWORD®

松虫草

Egy játék 3-7 kardmester
számára, 8 éves kortól.



A virágok között a cseresznye, az emberek között a szamuráj. (Japán közmondás)

A Felkelő nap országában, hűséges Szamurájok védik a Sógunt – urukat és parancsolójukat. Ravasz Nindzsák próbálják aláásni a Birodalmat minden eszközzel. A katana penge szikrázik a csataterén, ahogy a magányos Ronin felkészül a küzdelemre, bosszúra szomjazva. Meg tudod találni az ellenségeidet a harcosok útját becsülve?

TARTALOM

✦ 110 kártya:

✦ 7 Szerepkártya (1 Sógun, 2 Szamuráj, 3 Nindzsa, 1 Ronin);

✦ 12 Karakter kártya;

✦ 90 játék kártya: 32 Fegyver

14 Tulajdonság

44 Akció

(Minden kártya jobb alsó sarkában található egy szimbólum, mely a későbbi kiegészítők során kerül felhasználásra.)

✦ 1 összegző lap a pontozás áttekintésével;

✦ 30 Becsület pont;



✦ 35 Kitartás pont;



✦ ezen szabályok.

2



	3 pont	4 pont	5 pont	6 pont	7 pont
3 pont	x1	x1	x1	x1	x1
4 pont	-	x2	x1	x1	x1
5 pont	-	-	x2	x1	x1
6 pont	x1	x1	x2	x1	x1
7 pont	-	x2	x1	x1	x1
8 pont	-	-	x2	x2	x1

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok három (titkos) csapatra oszlanak:

- † A **Sógun** és a **Szamuraj** csapatra (A szamurajok száma függ a játékoszámtól);
- † A **Nindzsákra** (2 vagy 3 a játékosok számától függően);
- † A **Roninra**, aki mindig egyedül van.


Minden csapat számára az a játék célja, hogy a legtöbb Becsület pontot gyűjtse vagy neki legyen az utolsó állva maradt harcosa.

ELŐKÉSZÜLETEK

Megjegyzés: Az alábbi szabályok 4-7 játékosra vonatkoznak. 3 játékos esetére különleges szabályok vannak érvényben ezen szabálykönyv végén.

Vegyetek elő **Szerepkártyákat** az alábbiak szerint:

4 játékos:	1 Sógun, 1 Szamuraj, 2 Nindzsa (vegyétek ki a játékból az egyik Nindzsát a 3-ból, anélkül hogy megnéznétek)
5 játékos:	1 Sógun, 1 Szamuraj, 1 Ronin, 2 Nindzsa
6 játékos:	1 Sógun, 1 Szamuraj, 1 Ronin, 3 Nindzsa
7 játékos:	1 Sógun, 2 Szamuraj, 1 Ronin, 3 Nindzsa

1. Keverjétek meg a Szerepkártyákat és osszatok egyet minden játékosnak, képpel lefelé. A Sógunnak **fel kell fednie** a lapját és képpel felfele hagynia. A többi játékos is megnézi a saját szerepét, de **titokban kell** tartania azt.
2. Keverjétek meg mind a **12 Karakter kártyát** és osszatok minden játékosnak egyet képpel felfelé. Minden játékos bemondja a karaktere nevét és hangosan felolvassa a különleges képességét. A játékosok annyi **Kitartás Pontot** vesznek el, amennyit a szív mutat a Karakter lapjukon és a lapjukra helyezik. Tartsátok a fel nem használt **Kitartás Pontok** kupacát kéznél az asztal közepén. Tegyétek vissza a fel nem használt Szerep- és Karakter kártyákat a dobozba 
3. A Sógun **5 Becsület Pontot** vesz magához. Minden további játékos **4 Becsület Pontot** kap (4 vagy 5 játékos esetén csak 3-at). Helyezd a Becsület Pontjaidat a Szerepkártyádra. A többi Becsület Pontot tegyétek vissza a dobozba.
4. Keverjétek meg a **90 játékkártyát**, és osszatok a játékosoknak az óramutató járásával megegyezően az alábbiak szerint:

- Sógun:	4 kártya
- 2. és 3. játékos:	5 kártya
- 4. és 5. játékos (ha van):	6 kártya
- 6. és 7. játékos (ha van):	7 kártya

Ezek a kezdő lapjaitok. A fennmaradó lapok egy húzópaklit képeznek az asztal közepén. Hagyjatok helyet a dobópaklinak is.

A KARAKTEREK

A karakterednek van egy egyedi képessége (megj.: a „karakter” és „játékos” felváltva lesznek használva ezen szabálykönyvben). Minden karakternek van továbbá egy **Kitartás** értéke, ami megmutatja, hogy mennyi sérülést szenvedhetsz el, mielőtt „Legyőzötté” válnál.

VÉDTÉLEN KARAKTEREK

„Védtelen”-nek minősül a karaktered az alábbi szituációkban:

- ✦ *Nincs több Kitartás Pontod vagy*
- ✦ *Nincs több kártya a kezvedben.*

Ha Védtelen vagy:

- ✦ **Nem lehetsz célpontja Fegyver kártyáknak;**
- ✦ **Nincsenek rád hatással a Csatakiáltás, Jujitsu Akció kártyák (lásd: **Egyéb lapok**);**
- ✦ **Nem számítasz bele a Nehézség számolásba egy támadáskor (lásd: **Támadás Nehézsége**)**

Ezeken felül továbbra is „játékban levőnek” minősül a karaktered.

JÁTÉKMENET

A játék körökre osztottan zajlik az óramutató járása szerint. A Sógun kezd.

A köröd 4 fázisra oszlik, amit az alábbi sorrendben kell végrehajtanod:

1. **Felépülés:** szerezd vissza az összes Kitartás pontodat, ha egy sem volt;
2. **Húzás:** húzz 2 lapot;
3. **Kijátszás:** játszd ki tetszőleges számú lapot;
4. **Eldobás:** dobd el a fölös lapokat.

1. Felépülés

Ha nulla Kitartás Pontod van, szerezd vissza az összeset. Vegyél el a Karakter kártyádon feltüntetett számú Kitartás Pontot és helyezd őket a kártyádra. Ha van legalább egy Kitartás Pontod, ugord át ezt a fázist.

2. Húzás

Húzd fel a pakli legfelső két lapját. Ha a pakli üres, kövesd az „Elfogyott Pakli” szabályt.

3. Kijátszás

Kijátszhatasz lapokat a kezedből, hogy segíts magadon vagy a többi játékos ellen, megpróbálva legyőzni azokat, akikről úgy gondolod, hogy egy másik csapatba tartoznak. Nem muszáj lapokat kijátszanod ebben a fázisban.



A **Fegyver kártyákkal** egy másik karaktert támadhatsz meg, utána eldobásra kerül.




Az **Akció kártyáknak** azonnali hatásuk van kijátszáskor, majd eldobásra kerülnek.



A Tulajdonság kártyáknak hosszan tartó hatásuk van és magad elé kell kijátszanod őket képpel felfelé. Mindaddig játékban maradnak, amíg egy hatás az eldobásukra nem kényszerít (például a Gésha kártya).

Annyi lapot játszol ki a körödben, amennyit csak szeretnél, az alábbi kivétellel: **Csak egy Fegyver kártyát játszhatsz ki körönként.**

A kártyák hatásai magukon a lapokon olvashatóak és az alábbiakban el is magyarázzuk őket.

Megj: Csak a körödben játszhat ki lapokat, kivéve a háritás szimbólummal ellátott lapokat  (lásd: **Fegyverek és Háritás**).

4. Eldobás

A köröd végén a kezekben maximum **7 kártya** lehet. Ha 7-nél több lap van nálad, el kell dobnod lapokat, amíg már csak hét marad.

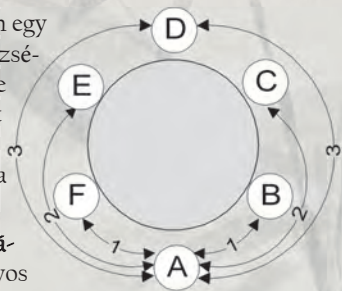
A köröd ezzel véget ér és a téled balra ülő játékos következik.

Megj: A játék során szabadon beszélgethettek, ami jó arra is, hogy a szerepedről blöffölhess (és amit a játék végéig titokban kell tartanod!). Azonban nem kérdezheted a játékosokat a kezükben levő lapjaikról vagy, hogy megsebzethet-e őket a lapjaiddal vagy sem.

TÁMADÁS NEHÉZSÉGE

Ahhoz, hogy egy Fegyver lapod célba vehessen egy másik játékost, előbb meg kell nézned a Nehézséget. Egy karakter megtámadásának Nehézsége megegyezik a **legkevesebb hely** számával a két játékos között az óra mutató járásának megegyezően **vagy** azzal ellentétesen, ahogy az ábra is mutatja.

Ha egy karakter Védetlen, őt **nem kell beleszámolni** a távolságba. Így megeshet, hogy bizonyos karakterek időlegesen „könnyebb” célpontokká válnak valaki Védetlen mivolta miatt.





A Mellvért lap megváltoztatja a Nehézséget, ha más játékos céloz meg a támadásával. Minden Mellvért lap, ami nálad van játékban, növeli az ellenfél Nehézségét 1-gyel. Te viszont a többi játékos átlagos Nehézséggel támadhatod.

Példa: Az A játékosnak 2 Mellvért lapja van, így a B és F játékosnak 3 Nehézség megtámadni az A-t, C és E játékosknak 4 Nehézség és D-nek pedig már 5 Nehézség. Azonban az A játékos a többi játékos az átlagos Nehézség értékkel tudja támadni, ahogy az ábra is mutatja.

FEGYVEREK ÉS HÁRÍTÁS

A legfőbb módja, hogy másik karaktereknek sérülést okozzunk az a Fegyver kártyák kijátszása a megtámadásukhoz.

Minden Fegyver kártyán 2 szám található: A felső szám jelöli a maximum Nehézséget amivel a kártya támadhat, az alsó szám pedig azt, hogy mennyi sebzést okoz a Fegyver, ha betalál.




Ha ki akarsz játszani egy Fegyver lapot egy másik játékos megtámadására:

- Ellenőrizd a Nehézségét a célpont karakternek; és
- Ellenőrizd, hogy a Fegyver elég jó-e, hogy leküzdje ezt a Nehézséget.

Ne feledd! Sohasem játszhat ki Fegyver kártyát Védtelen karakter ellen!



Ha egy Fegyver lap célpontjává válsz, azonnal kijátszhatsz egy háritást (egy kártya  szimbólummal) – akkor is, hogy nem a te köröd van épp! – hogy háritsd a támadást. Az elhárított támadásnak nincs hatása és nem okoz sérülést. Ha nem háritasz, a Fegyver eltalál, te pedig elveszítesz a Fegyver kártyán szereplő Kitartás Pontot.



Ha elveszítet az utolsó Kitartás Pontodat is, „Legyőzték” és Védtelenné válsz (lásd: **Egy játékos legyőzése** részt a 7. oldalon). Ha legyőzték, minden további sérülést hagyj figyelmen kívül.

Az elvesztett Kitartás Pontok a közös halomba kerülnek. A Fegyver ezután eldobásra kerül, függetlenül attól, hogy a támadást háritották-e vagy sem.

Megjegyzés: Csak olyan támadásokat hárithatsz, amik téged céloztak.

Példa: A játékos meg akarja támadni D-t. Egy A-tól induló támadás Nehézsége D felé 3-as Nehézségű (D-nek nincs Mellvértje), így A-nak egy erős Fegyverre lesz szüksége, mint például as a Daikyū, Nodachi, vagy a Naginata. Egy Bō vagy Wakizashi nem lesz elég. Ha D-nek lenne Mellvért lapja, a Nehézség 4-esre emelkedne és akkor már a Nodachi sem lenne elég! A játékos a Daikyū kártyáját használja a támadáshoz, D nem játszik ki háritást, így két sérülést szenved el és ezzel Legyőzték, ha csak nincs legalább 3 Kitartás Pontja, mielőtt megtámadták volna.

EGY JÁTEKOS LEGYÖZÉSE

Ha elveszíted az utolsó Kitarítás pontodat, „Legyöztek”! **Át kell adnod egy Becsület Pontot a játékosnak, aki Legyözött téged.** Ez az olyan Akció kártyákra is vonatkozik, mint a *Csatakiáltás* vagy a *Jujitsu*. Ha már nem maradt több Becsület Pontod, a játék azonnal véget ér. (lásd: **A játék vége**).

Ha legyöztek, Védtelenné válsz a következő köröd elejéig.

ELFOGYOTT A PAKLI

Ha a húzó pakliból elfognak a lapok, keverjétek meg a dobó paklit és képezzetek egy új húzó paklit. Ezzel egyidőben, **minden játékosnak el kell dobnia 1 Becsület Pontot**, vissza a játék dobozába (ez a játék végét is jelentheti, lásd lent).

A JÁTEK VÉGE

Bármikor, amikor egy vagy több játékosnak **nem maradt több Becsület pontja**, a **játék azonnal véget ér**. Minden játékos felfedi a Szerepkártyáját és összeszámolja a pontszámát. A végső pontszám a Becsület Pontjaid száma, szorozva a bónuszokkal, ami a Szerepedtől és a játékosok számától függ az alábbiak szerint:

	3 játékos	4 játékos	5 játékos	6 játékos	7 játékos
Sógun	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1
Szamuraj	–	x 2	x 1	x 2	x 1
Nindzsa	x 1	x 1 (kevesebb csillagos) x 2 (több csillagos)	x 1	x 1	x 1
Ronin	–	–	x 2	x 3	x 3

(4 játékosnál csak a több csillaggal rendelkező Nindzsa duplázza a pontjait.)



További pontokat szerezhetők még:

✦ **Daimjő lapok:** Minden *Daimjő* a kezekben **1 Becsület Pontot** ér (hacsak nem te vagy a Ronin). A *Daimjő* pontok sosem duplázódnak vagy triplázódnak. *Daimjő* lapok a Ronin kezében 0 Becsület Pontot érnek.

✦ **Halálos csapás:** Ha a játék azért ért véget, mert egy csapatodbéli játékos győzött le, a csapatod **3 Becsület Pontos** büntetést kap.

Ezután adjátok össze a csapatotok minden játékosának pontját: A Sógun, a Szamuraj(ok)kal adja össze a pontjait; a Nindzsák a sajátjaikat; a Ronin egyedül játszik. A legtöbb ponttal rendelkező csapat a „A Becsület Győzelmét” aratja! Ha döntetlen van a Nindzsák és egy másik csapat között, a Nindzsák nyernek. Ha döntetlen van a Sógun/Szamuraj csapat meg a Ronin közt, akkor a Sógun/Szamuraj csapat a győztes.

Példa: Egy 6 játékos meccs végén a Sógunnak 1 Becsület Pontja van, a Szamurájnak 3, a Roninnak is 3 és a Nindzsáknak 2, 3 és 0. A Sógun/Szamuráj csapat pontszáma $1 + (3 \times 2) = 7$ pont. A Nindzsa csapat $2 + 3 + 0 = 5$ ponttal zár. A Roninnak $3 \times 3 = 9$ pontja van, így úgy látszik, hogy ő fog nyerni. Azonban a Szamurájnak és a Sógunnak is van 1 Daimjó lap a kezében, így a csapatuk végső pontszáma: $7 + 1 + 1 = 9$ pont. Mivel így döntetlen alakul ki a Roninnal, ők nyerne!

"A KARDFORGATÓ GYŐZELME"

Ha bármikor a játék során **csak egy játékosnak marad Kitartás Pontja**, a játék **azonnal** véget ér és annak a játékosnak a csapata győzedelmeskedik. Ezt a különleges győzelmet a „Kardforgató Győzelmé”-nek hívják.

Fontos: A kardforgató Győzelmé **nem jár** abban az esetben, ha a játék azért ért véget, mert egy játékos a saját társa győzte le! (A játék ugyan véget ér, de a pontozás a fentiek szerint zajlik.)

SZABÁLYOK 3 JÁTÉKOS ESETÉRE

Egyik játékos véletlenszerűen megkapja a Sógun lapot. Másik két játékos Nindzsa lesz.

A Sógun 6 Becsület Ponttal kezd és minden Nindzsa 3-3 Becsület Pontot kap.

A játék a megszokott módon zajlik, az alábbi kivételekkel:

- ✦ A Sógun körönként **1 plusz lapot** húz a Húzás fázisban (tehát 3-at a megszokott 2 helyett).
- ✦ A Sógun kijátszhat **egy további Fegyver lapot** a körében (tehát kettőt is a szokott 1 helyett).
- ✦ A Sógun **megduplázza a Becsület pontjait** a játék végén.
- ✦ A Sógun **sosem veszít Becsület Pontot a Busidó miatt**. Ha mégis kellene, csak simán kidobja a Busidó-t.
- ✦ A Kardforgató Győzelmé nem elérhető.

EGYÉB LAPOK

Az arany szabály: Ha egy kártya ellentmond a szabályoknak, a lap élvez elsőbbséget!



Csatakiáltás: A többi játékosnak kell kijátszania egy hárítást (feltéve, hogy van neki!) vagy 1 sérülést szenved el. Védtelen játékosokra nincs hatással a Csatakiáltás.



Nyugodt légzés: Visszanyered az összes Kitartás pontodat (vagyis meggyógyulnak a sérüléseid). Ezután 1 általad választott másik játékos (nem te!) húz 1 lapot a pakliból. **Nem** gyógyíthatsz meg más játékosokat. A Nyugodt légzést akkor is kijátszhatod, ha megvan az összes Kitartás Pontod.





Busidó: Játssz ki ezt a lapot bármelyik játékos elé a Nehézségtől és a Védtelem státusztól is függetlenül. Ha a *Busidó* előtted van a Felépülési fázis végén, fel kell fordítanod és eldobni a pakli legfelső lapját.

A *Busidó* hatása a felfedett laptól függ:

- ✦ Ha az **egy Fegyver**: vagy el kell dobnod egy Fegyver lapot a kezedből vagy 1 Becsület pontot vesztesz. Ha eldobtál egy Fegyvert, a *Busidó* a tőled balra ülő játékoshoz kerül (akinek szintén el kell végeznie az ellenőrzést a körében). Ha Becsület pontot vesztesz, a *Busidó* eldobásra kerül.
- ✦ Ha az **nem egy Fegyver**: a *Busidó* a tőled balra ülő játékoshoz kerül, akinek szintén el kell végeznie az ellenőrzést a körében (és így tovább).

Mindkét esetben a köröd a megszokott módon folytatódik tovább.

Egyszerre csak 1 *Busidó* lehet játékban: **nem játszhatod ki a *Busidó*t, ha már egy másik *Busidó* lap játékban van.**

Daimjó: Kijátszhatod ezt a lapot, hogy két lapot húzhass a pakliból. Azonban ha ez a lap a játék végén a kezekben marad, 1 Becsület Pontot ér. A *Daimjó* Becsület Pontok sosem duplázódnak vagy triplázódnak. *Daimjó* lapok a Ronin kezében 0 Becsület Pontot érnek.



Elterelés: Húzz véletlenszerűen 1 lapot egy másik játékos kezéből (a Nehézségtől függetlenül) és vedd a kezembe.



Gyors kirántás: Amikor Fegyverrel eltalálsz egy másik játékos, okozz további 1 sebzést minden *Gyors kirántás* lapért, ami játékban van nálad.



Fókuszálás: A körödben 1 további Fegyvert játszhat ki minden nálad játékban levő *Fókuszálás* lapért.



Gésa: Kényszeríts egy játékos 1 lap eldobására (függetlenül a Nehézségtől). Választhatsz bármilyen játékban levő Tulajdonság kártyát vagy húzhatsz véletlenszerűen a játékos kezéből.



Jujitsu: A többi játékosnak kell kijátszania egy Fegyver lapot (feltéve, hogy van neki) vagy 1 sérülést szenved el. Védtelem játékosokra nincs hatással a *Jujitsu*.



Tea szertartás: Húzz 3 lapot a pakliból. A többi játékos 1 lapot húz.



A KARAKTEREK

Hacsak a Karakter kártyád mást nem ír, a képességedet annyiszor használhatod, amennyiszor szeretnéd (ha tudod).



Benkei (5): Minden másik játékosnak +1 Nehézség téged megtámadnia.

Chiyome (4): Csak Fegyver lapok okozhatnak neked sérülést. Nincsenek rád hatással a *Jujitsu* és *Csatakiáltás* lapok. Általános módon hatnak rád a többi Akció kártyák, mint például a *Tea szertartás*.



Goemon (5): A körödben kijátszhatsz további 1 Fegyver lapot. Tehát, ha van 1 *Fókuszálás* lapod játékban, minden körben maximum 3 fegyvert használhatsz.

Ginchiyo (4): Ha bármilyen Fegyverrel megtámadnak, 1-gyel kevesebb sérülést szenvedsz el, de minimum 1-et. Például a *Nodachi* csak 2 sérülést okozna a 3 helyett, de a *Dobócsillag* továbbra is 1-et okoz.



Hanzō (4): Kijátszhatsz egy Fegyver lapot a kezedből háritásként, de csak ha nem az az egyetlen lapod. Ezt a képességet akkor is használhatod, ha olyan lapokra reagálsz, mint a *Jujitsu*.



Hideyoshi (4): 1-gyel több lapot húzhatsz a köröd Húzás fázisában.



Ieyasu (5): A Húzás fázisodban elveheted a dobópakli legfelső lapját, első húzásként. Minden további lapot a húzópakliból kell felhúznod.

Kojirō (5): A Fegyvereid bármilyen Nehézség ellen használhatóak, a Fegyver lapon levő értéktől függetlenül.



Musashi (5): Mindig, ha sikeresen megtámadtál egy másik karaktert egy Fegyver lappal, 1-el több sérülést okozol. Ez nem vonatkozik olyan lapokra, amik nem Fegyverek, mint például a *Jujitsu*.

Nobunaga (5): A Kijátszás fázisod alatt eldobhatsz 1 Kitartás pontot, hogy 1 lapot húzhass a pakliból. Azonban nem használhatod ilyen módon az utolsó megmaradt Kitartás pontodat.



Tomoe (5): Mindig, ha sikeresen megtámadtál egy másik karaktert egy Fegyver lappal, húzz egy lapot a pakliból. Csak 1 lapot húzz, akkor is, ha a Fegyver 1-nél több sérülést okozott.

Ushiwaka (4): Minden alkalommal, amikor Fegyver laptól sérülést szenvedsz el, húzz egy lapot a pakliból (tehát pl. 3 sérülés = 3 lap).



STRATÉGIAI TIPPEK

- Ne feledd, hogy a játékos, akinek nincs lap a kezében Védtelen, és nem lehet célpontja a legtöbb lapnak, különösen Fegyvernek nem. Próbáld kiüríteni a kezéd, így Védtelenné válsz! Ha egy másik játékos Védtelen, mert nincs lap a kezében, kijátszhatod a *Tea Szerződés* vagy a *Nyugodt légzés* kártyát, hogy lapot kelljen húznia, újra célponttá téve őt!
- Játssz ki a Tulajdonság lapokat! Hatásuk összeadódik, és halálossá lehet válni egy pár *Fókuszálás* vagy *Gyors Kirántás* laptól. Továbbá, csak helyet foglalnak és elég haszontalanok, amíg csak a kezekben vannak.
- Vigyázz a Roninnal! Különösen 6 vagy 7 játékosnál. Tartsd észben, hogy ő megtriplázza a Becsület pontjait. Minél korábban szürd ki a csapattársa(i)dat, hogy hatékonyak lehessenek. Sose hagyd, hogy valakinek túl sok Becsület Pontja legyen, hacsak nem bízol meg benne – ami azért elég ritkán lesz! Tartsd a szemed azon, aki *Daimjó*-t játszik ki laphúzáshoz.
- Ha te vagy a Ronin, megpróbálhatod úgy álcázni a szereped, hogy a játék elejétől Nindzsaként vagy Szamurájként viselkedsz, következetesnek próbálva maradni a választásodhoz a játék során. Próbáld meg kavarodást okozni a választott csapat tagjaiban a Ronin kiléte iránt. A játék legvégén Legyőzhetsz egy gyenge karaktert, a szerepétől függetlenül, hogy értékes Becsület pontokat szerezhess.
- Igazold a tetteidet beszéddel, ha szükséges, különösen ha te vagy a Ronin. Ha meggyőző vagy, össze tudod zavarni a többi játékost!



The designer wishes to thank: Christian "Sirk" Zoli, Flavia Meconi, Claudia Colantoni, Stefano "Fefo" Cultrera, Dario De Fazi, Francesco "Batman" Barducci, Cristiana Selano, Valerio Frau, Federico Marini, Massimiliano Rosati, Sandro Calafiore and his Bologna group (Luca and Davide Fazzi, Andrea Venturoli, Gabriele Lorenzini, Fabio Valentini and Noplet Iaccarino), Damián "Maligno" Del Valle and his group, Jakub Nauš and his group.

Game Idea: Emiliano Sciarra

Development: Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Artwork: Werther Dell'Edera

Colors: Stefano Simeone

English Translation: Roberto Corbelli, William Niebling

Magyar változat: Szakács Sándor, Giruna



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

For questions, comments or suggestions:

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com



This game is based on the
BANG!® Game System™

In 2002, a new Sheriff rode into town...

BANG! is the best-selling, award-winning,
Wild West shoot-out card game. The original mechanics of the
BANG! Game System feature:

- The distance between the players is an actual part of the game!
- Unique character combinations make every game different!
- Different goals and secret roles for each player create tension and surprises with every play!
- The "draw" mechanic and the many different types of cards add depth to the game!

Game idea, development, design, artwork, packaging, the BANG! name and logo, the Samurai Sword name and logo, and the dV GIOCHI name and logo are all Copyright, and Trademarks or Registered Trademarks of daVinci Editrice S.r.l. All Rights Reserved.