

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)

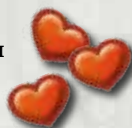
▲ 43 карты **действий** (жёлтые уголки)

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 самурай** (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 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

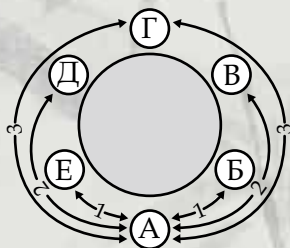
В конце хода у вас на руке может остаться **не более 7 карт**. Сбросьте все карты сверх лимита и передайте ход по часовой стрелке.

**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 В 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:

- проверить, насколько сложно атаковать выбранную вами цель;
- 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  $1+(3 \times 2)=7$  очков. Ниндзя получают  $2+3+0=5$  очков. Ронин получает  $3 \times 3=9$  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 втроем невозможно одержать «победу мастера меча».

## ПРОЧИЕ КАРТЫ

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

**Боевой ключ:** 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.



**Бänkэй (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.



**Гозмон (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.

**Томоз (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».



**Хидзёси (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 Серджи Рошини

Художник игры: Вертер Дель Эдера • Подбор цветов: Стефано Симеоне

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

**BANG!**



SAMURAI SWORD  
Copyright © MMXII  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via Bozza, 8  
06073 Corciano (PG)  
All rights reserved.  
[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)  
[info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)

**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  
([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

**H O B B Y  
W O R L D**

Играть интересно