

Bang! v Javě

David Dostál

Brno 2022

Obsah

1	Princip hry	3
1.1	Popis hry	3
1.2	Pravidla a průběh hry	3
2	Popis a význam karet	5
2.1	Karty rolí	5
2.2	Karty postav	5
2.3	Zbraně	7
2.4	Hnědé karty	7
2.5	Modré karty	8
3	Třídy	9
3.1	Game	9
3.2	CardDeck	9
3.3	RoleCard	9
3.4	CharCard	10
3.5	BrownCard	10
3.6	BlueCard	10
3.7	Player	10
4	Grafické elementy	12
4.1	Rozhraní	12
4.2	Role	12
4.3	Postavy	13
4.4	Hnědé karty	15
4.5	Modré karty	16

1 Princip hry

1.1 Popis hry

Bang! Je karetní hra westernového stylu určena pro 4-7 lidí. Cíl hry zůstává stejný, mění se pouze rozložení rolí hráčů. Pro **4 hráče**: šerif, odpadlík, 2 bandité. Pro **5 hráčů**: šerif, odpadlík, 2 bandité, 1 pomocník. Pro **6 hráčů**: šerif, odpadlík, 3 bandité, 1 pomocník. Pro **7 hráčů**: šerif, odpadlík, 3 bandité, 2 pomocníci.

Hlavní cíl každého hráče se liší podle role, kterou si na začátku hry náhodně zvolí. Základní rolí, bez které nelze hrát je **šerif**. Ten má za úkol zabít všechny bandity a odpadlíka. Jako jediný má svoji roli **odhalenou** a jako bonus začíná s jedním životem navíc. V každé hře se také musí nacházet **odpadlík**. Jeho jediným úkolem je zůstat ve hře naživu jako poslední. Další nezbytnou rolí je **bandita**. Jeho úkolem je zabít šerifa. Poslední role je **pomocník šerifa**. Ti mají za úkol chránit šerifa, jelikož vyhrají pouze tehdy, pokud je na konci naživu.

Na začátku hry si každý hráč také náhodně zvolí dvě karty **postavy**, z nichž si jednu vybere. Tyto postavy mají stejný základ. Každá vlastní různý počet životů reprezentovaný **nábojnicí**. Tento počet zároveň odpovídá tomu, **kolik karet** smí mít hráč v ruce na konci kola. Každá postava navíc obsahuje jedinečnou speciální schopnost.

1.2 Pravidla a průběh hry

Každé kolo probíhá po směru hodinových ručiček. Jako první začíná Šerif. Tah každého hráče se dělí na tři fáze:

1. Dobrání dvou karet;
2. Zahrání libovolného množství karet;
3. Odhození nadpočetných karet.

2. Zahrání libovolného množství karet

I když je v této fázi dovoleno zahrát libovolné množství karet, existují **tři omezení**:

- Smíte zahrát pouze jednu kartu **BANG!** za tah.
- Před každým hráčem může být vyložena pouze jedna kopie od každé karty. Karty se považují za totožné, mají-li stejný název;
- Smíte mít ve hře pouze jednu zbraň. Jakmile zahrajete jinou kartu zbraně, ta dříve vyložená se odhodí. Není však dovoleno zahrát stejnou zbraň, jakou už máte ve hře, například abyste měli v ruce méně karet.

Ve hře se objevují dva druhy karet: karty s hnědým okrajem a karty s modrým okrajem. Hnědé karty lze zahrát okamžitě. Modré karty mají dlouhodobý efekt. Vykládáte je přímo před sebe jejich efekt trvá, dokud nejsou nějakým způsobem odstraněny ze hry.

3. Odhození nadpočetných karet

Jakmile 2. fáze skončí, musíte odhodit z ruky všechny karty přesahující váš limit karet. Poté následuje kolo dalšího hráče.

Zabití hráče

Pokud hráčova postava ztratí svůj poslední život, hráč je zabit a hra pro něj končí, jestliže okamžitě nezahraje kartu Pivo. Jakmile vypadne ze hry, odhalí se ostatním jeho karta role.

Konec hry

Hra končí, je-li splněna některá z následujících podmínek:

- a) **Šerif je zabit.** Pokud už je naživu **pouze** Odpadlík, vítězí on. V opačném případě vítězí Bandité;
- b) **Všichni Bandité a Odpadlík jsou zabiti.** Vítězí Šerif a jeho Pomocníci.

2 Popis a význam karet

2.1 Karty rolí

Sheriff = Šerif(1x) - Musí zabít všechny bandity a odpadlíka.

Vice = Pomocník šerifa(2x) - Musí ochránit šerifa.

Outlaw = Bandita(3x) - Musí zabít šerifa.

Renegade = Odpadlík(1x) - Musí zůstat poslední ve hře.

2.2 Karty postav

Bart Cassidy (4 životy): Vždy, když ztratíte život, doberte si okamžitě jednu kartu z balíčku hracích karet. Tato schopnost neúčinkuje, pokud byste měli ztratit svůj poslední život.

Black Jack (4 životy): Ve svém tahu v 1. fázi musíte ukázat ostatním druhou kartu, kterou si dobíráte. Pokud je srdcová nebo kárová, doberte si ještě jednu kartu (tu ostatním neukazujte).

Calamity Janet (4 životy): Můžete používat karty BANG! jako Vedle ! a naopak. Když zahrajete ve svém tahu kartu Vedle ! jako BANG!, nemůžete zahrát další kartu BANG! (pokud nemáte ve hře Volcanic).

El Gringo (3 životy): Vždy, když díky nějakému hráči ztratíte životy, vezměte si z jeho ruky náhodně jednu kartu za každý život, o který přijdete. Tato schopnost neúčinkuje, pokud byste měli ztratit svůj poslední život. Když dotyčný hráč nemá v ruce dostatek karet, respektive žádné karty, máte smůlu ! Nezapomeňte, že zranění způsobená Dynamitem se nepřirazují žádnému hráči. Jestliže zahrajete Duel a přijdete o život, protože neodhodíte kartu BANG!, kartu si od protivníka neberete.

Jesse Jones (4 životy): Ve svém tahu v 1. fázi si můžete vybrat, zda si první kartu vezmete náhodně z ruky jiného hráče nebo doberte z dobíracího balíčku. Druhou kartu si vždy dobíráte z balíčku.

Jourdonnais (4 životy): Díky schopnosti této postavy máte k dispozici imaginární Barel, tj. můžete „sejmout“, jste-li cílem efektu BANG!, a při otočení srdcové karty je tento efekt zrušen. Skutečnou kartu Barel můžete mít ve hře rovněž, takže máte možnost zkusit zrušit efekt BANG! dvakrát, aniž byste museli hrát kartu Vedle!

Kit Carlson (4 životy): Ve svém tahu v 1. fázi se můžete podívat na vrchní tři karty z dobíracího balíčku ; dvě z nich si doberte a zbývající položte zpět na vršek balíčku lícem dolů.

Paul Regret (3 životy) : Díky schopnosti této postavy máte k dispozici imaginárního Mustanga; pro ostatní hráče se tedy nacházíte ve vzdálenosti o 1 vyšší. Skutečnou kartu Mustang můžete mít ve hře rovněž; v takovém případě se budete pro ostatní nacházet ve vzdálenosti dokonce o 2 větší.

Pedro Ramirez (4 životy): Ve svém tahu v 1. fázi si můžete vybrat, zda si první kartu vezmete z vršku hromádky odhozených nebo doberte z dobíracího balíčku. Druhou kartu si vždy dobíráte z balíčku.

Rose Doolan (4 životy): Díky schopnosti této postavy máte k dispozici imaginární Hledí; ostatní hráči se tedy pro vás nachází ve vzdálenosti o 1 menší. Skutečnou kartu Hledí můžete mít ve hře rovněž; v takovém případě se pro vás budou ostatní nacházet ve vzdálenosti dokonce o 2 menší.

Sid Ketchum (4 životy): Můžete kdykoli odhodit dvě karty z ruky a vyléčit si tak jeden život. Pokud chcete a můžete, smíte tuto schopnost použít vícekrát za tah. Nezapomeňte ale, že nemůže mít více životů, než kolik činí počáteční množství. Takto se můžete zachránit, i kdybyste měli přijít o poslední život.

Suzy Lafayette (4 životy): Jakmile nemáte v ruce žádnou kartu, smíte si dobrat jednu kartu z dobíracího balíčku. Během Duelu tato schopnost nefunguje: jestliže máte jako poslední kartu v ruce BANG!, který odhodíte, a druhý hráč odhodí následně rovněž kartu BANG!, prohráváte a ztrácíte život. Teprve poté si doberete kartu. Jestliže čelíte kartě BANG! zahrané Slabem the Killerem a máte v ruce jako poslední kartu Vedle !, můžete ji zahrát a dobrat si další kartu. Jestliže to bude rovněž Vedle !, smíte ho zahrát a Slabův BANG! tak zrušit.

Vulture Sam (4 životy): Kdykoli je nějaká postava zabita, vezměte si do ruky všechny karty, které má její hráč v ruce a ve hře. Pokud jste Šerifem a zabijete svého Zástupce, nejprve si vezměte do ruky všechny uvedené karty zabité postavy, avšak ihned poté je musíte spolu se všemi svými původními kartami odhodit.

Slab the Killer (4 životy): Hráč, který chce zrušit vaši kartu BANG!, musí použít dva efekty Vedle ! Úspěšné „sejmutí“ u karty Barel zastoupí pouze jeden z nich.

Lucky Duke (4 životy): Kdykoli máte „sejmout“, otočte vrchní dvě karty z dobíracího balíčku a vyberte si, kterou z nich použijete. Obě karty se potom odhodí.

Willy the Kid (4 životy): Ve svém tahu smíte zahrát libovolný počet karet BANG!

2.3 Zbraně

Na začátku hry může každý hráč zasáhnout cíle ve vzdálenosti 1, tj. pouze hráče sedícího bezprostředně po jeho pravici nebo levici (předpokládá se, že každý hráč má k dispozici revolver Colt.45, ačkoli tato zbraň není reprezentována žádnou kartou).

Aby mohl hráč zasáhnout cíle na větší vzdálenost než 1, musí mít ve hře kartu zbraně s větším dostřelem. Tyto karty se poznají podle modrých okrajů bez děr po kulkách, černobílé ilustrace a čísla v zaměřovači (viz obrázek), jež představuje nejvyšší vzdálenost, na kterou je zbraň schopná dostřelit. Zbraň ve hře nahrazuje Colt.45, dokud není nějakým způsobem odstraněna (např. kartami Cat Balou nebo Panika !).

Můžete mít ve hře vždy pouze jednu zbraň: pokud chcete zahrát novou kartu zbraně a ve hře již jednu máte, jednoduše tu dříve vyloženou odhodte (nesmí se však jednat o zbraň se stejným názvem, viz pravidlo výše). Nezapomeňte, že i když nemáte ve hře žádnou kartu zbraně, má vaše postava za všech okolností k dispozici imaginární Colt.45.

Volcanic: Jestliže máte ve hře tuto kartu, můžete hrát ve svém tahu libovolný počet karet BANG! Tyto karty mohou mít za cíl jednoho či více hráčů, ovšem pouze ve vzdálenosti 1.

2.4 Hnědé karty

Bang! - Pomocí této karty můžeš vystřelit na jakéhokoli hráče, pokud na něj dostřelíš.

Missed! - Vyhneš se střelou z kulometu a kartě Bang.

Beer – Pokud tuto kartu použiješ, vyléčí se ti život.

Saloon – Pokud tuto kartu použiješ tak se všem vyléčí jeden život.

General store – Otoč tolik vrchních karet z balíčku, kolek je hráčů a každý si vezme jednu. Začne ten co použil Hokynářství a pokračují hráči po jeho levici.

Panic! - Vezměte si kartu od hráče ve vzdálenosti 1. Nezapomeňte ale, že v tomto případě mají na vzdálenost vliv pouze karty Hledí a Mustang, nikoli zbraně. Tuto kartu můžete použít i na sebe.

Wells Fargo – Díky této kartě si můžeš vzít další tři karty.

Diligenza – Díky této kartě si můžeš vzít další dvě karty.

Indians! - Všichni ostatní hráči musí odhodit Bang, jinak ztratí jeden život.

Cat Balou – Pomocí Cat Balou můžeš někomu vzít jakoukoli kartu a hodíš ji do odhazovacího balíčku.

Duel – Když zahrajete tuto kartu, vyzýváte jiného hráče bez ohledu na vzdálenost na souboj. Vyzvaný hráč může odhodit kartu BANG!. Pokud tak učiní, můžete odhodit kartu BANG! vy atd. První z vás, který kartu BANG! neodhodí, ztrácí jeden život a poté souboj končí. Karta Duel se nepovažuje za kartu Bang!

Gatling – Všichni ostatní hráči musejí odhodit kartu Vedle, jinak ztrácí život.

2.5 Modré karty

Mustang – Jestliže máte ve hře Mustanga, nacházíte se pro ostatní hráče ve vzdálenosti o 1 větší. Z vašeho hlediska se však ostatní hráči nacházejí v normálních vzdálenostech.

Scope – Jestliže máte ve hře Hledí, všichni ostatní hráči se pro vás nachází ve vzdálenosti o 1 menší. Z pohledu ostatních hráčů se však vy sami nacházíte v běžné vzdálenosti. Vzdálenosti nižší než 1 se považují za rovné 1.

Jail – Tuto kartu můžete vyložit před libovolného hráče s výjimkou Šerifa, čímž ho uvězníte! Pokud se ocitnete ve vězení, na začátku svého tahu, tj. před 1. fází (dobráním dvou karet), „sejměte“. Jestliže otočíte srdcovou kartu, podaří se vám z vězení uprchnout; karta Vězení se odhodí a pokračujete normálně svým tahem. V opačném případě se karta Vězení odhodí a vy o svůj tah přijdete. Stále však zůstáváte možným cílem pro karty BANG! a můžete hrát karty Vedle! a Pivo mimo vlastní tah.

Barrel – Když máte ve hře Barel a stanete se cílem efektu BANG! (ať již v důsledku samotné karty BANG! nebo nějaké jiné karty), můžete „sejmout“. Pokud otočíte srdcovou kartu, BANG! je zrušen (jako kdybyste zahráli kartu Vedle!). V opačném případě vás Barel neochrání, ale stále máte možnost zrušit efekt BANG! jiným způsobem (například kartou Vedle!).

Dynamite – Jestliže zahrajete tuto kartu, vyložte ji před sebe. Dynamit zde zůstane, dokud nepřijdete znovu na řadu. Jakmile začne váš další tah (a Dynamit je stále ve hře), musíte před 1. fází (dobráním dvou karet) „sejmout“: pokud otočíte kartu mezi pikovou dvojku a devítkou včetně, Dynamit exploduje (odhodí se) a ztrácíte okamžitě 3 životy. V opačném případě se Dynamit přesune k hráči po vaší levici, který ve svém tahu provede totéž ověření. Hráči si mezi sebou Dynamit přesunují, dokud neexploduje (s výše popsaným efektem) nebo není odstraněn kartami jako Panika! nebo Cat Balou. Pokud se Dynamit ocitne u jednoho hráče současně s kartou Vězení, jako první se vyhodnotí Dynamit. Když je postava zabita Dynamitem, nepřipisuje se toto zabití žádnému z hráčů.

3 Třídy

3.1 Game

Třída, která řídí celou hru. Udává, v jakém pořadí se každé kolo hraje a neustále informuje o stavu hry.

Atributy:

- Boolean **isCompleted**: určuje konec hry
- int **round**
- List<Player> **players**
- int **currentPlayer**

Metody:

- void **newGame**(int playermode): tato metoda vytvoří novou hru pro daný počet hráčů tak, aby dodržovala pravidla.
- void **completeGame**(int scenario): oznámí konec hry dle aktuálního stavu
- void **isOver**(): každý okamžik se ptá, zda se nesplnily podmínky pro ukončení hry. Pokud ano, zavolá metodu pro ukončení a vyhodnocení hry.

3.2 CardDeck

Tato třída představuje balíček karet. Vydává karty v pořadí, které bylo náhodně vybráno na začátku hry. V pozdějších částech hry také promíchává odhozené karty a znovu přidává do balíčku.

Atributy:

- List<Card> **availableCards**: karty dostupné k líznutí
- List<Card> **discardedCards**: odhozené karty

Metody:

- void **shuffle**(): promíchá odhozené karty a vloží je do balíčku karet k líznutí
- void **giveCard**(int playerID): metoda vloží kartu do „ruky“ určitého hráče a zároveň tuto kartu smaže z lízacího balíčku

3.3 RoleCard

Karta představující roli hráče.

Atributy:

- String **role**

Metody:

- public String **getRole**()

3.4 CharCard

Karta představující postavu hráče.

Atributy:

- Int **id**: id postavy
- String **name**: jméno postavy

Metody:

- public int getId()
- public String getName()

3.5 BrownCard

Karta, kterou hráč momentálně vlastní ve své ruce a je připraven ji zahrát.

Atributy:

- Int **id**
- String **name**

Metody:

- public int getId()
- public String getName()
-

3.6 BlueCard

Karta, kterou má hráč momentálně vyloženou na stole.

Atributy:

- Int **id**
- String **name**
- int **cooldown**: počet kol, po které se karta nabijí
- Boolean **active**: určuje, zda je karta nabita a připravena k zahrání

Metody:

- public int getId()
- public String getName()
- void removeRound(): metoda, která odečte proběhnuté kolo
- void isPlayable(): metoda, která změní status karty na aktivní, pokud se již nabila

3.7 Player

Hlavní třída, která bude reprezentovat každého z hráčů. Jako atributy budou zvoleny:

- int **id**: id hráče
- boolean **alive**: stav hráče

- RoleCard **role**: hráčova role
- CharCard **character**: hráčova postava
- int **maxLife**: maximální životy
- int **currLife**: aktuální životy
- int **range**: na kolik pozic hráč dosáhne kartou Bang! apod.
- List<BrownCard> **cardsInHand**: karty v ruce
- List<BlueCard> **cardsOnTable**: karty na stole

Základní metody:

- void addLives(int amount): přidá požadovaný počet životů
- void removeLives(int amount): odebere požadovaný počet životů
- void removeCard(int position): odstraní kartu na dané pozici
- void receiveCard(Card card): hráč obdrží danou kartu
- void showHandCards(): ukáže karty v ruce
- void showTableCards(): ukáže karty na stole
- void playCard(int position): zahraje kartu na dané pozici a odstraní ji
- void killPlayer(): změní stav hráče na: mrtvý

4 Grafické elementy

4.1 Rozhraní



4.2 Role



4.3 Postavy





4.4 Hnědé karty



4.5 Modré karty

