

BANG!
GAME SYSTEM

SAMURAI SWORD[®]

شمس و ساهورای

به همراه توسعه دهنده‌ی

آفتاب تابان Rising Sun



از میان گل‌ها، شکوفه‌ی گیلاس؛ از میان مردان، سامورایی! (ضرب‌المثل ژاپنی)

در سرزمین "آفتاب تابان"، سامورایی‌های وفادار، تا پای جان، از شوگان -که خدایگان و فرمانده ایشان است- حمایت می‌کنند. نینجاهای اسرارآمیز، در اندیشه‌ی ضربه زدن به امپراتوری‌اند! شمشیر "کاتانا" در آوردگاه، آتش به پا می‌کند و رونین تنها، برای کین‌خواهی آماده می‌شود. آیا می‌توانید بی آن‌که به "آیین سلحشوری" پشت کنید، نقاب از چهره‌ی دشمنان خود بردارید؟

اجزاء بازی

۱۱۰ کارت:

۷ کارت نقش (۱ شوگان، ۲ سامورایی، ۳ نینجا و ۱ رونین)



۱۲ کارت شخصیت



۹۰ کارت بازی:

۳۲ کارت اسلحه

(کارت‌های دور-قرمز)

۱۵ کارت ویژگی

(کارت‌های دور-آبی)

۴۳ کارت عملیات

(کارت‌های دور-زرد)

(در گوشه‌ی پایین سمت راست هر کارت، نشانه‌ای دیده می‌شود؛ این نشانه‌ها فقط در هنگام بازی با "توسعه‌دهنده‌ها" معنا پیدا می‌کنند.)

۱ کارت راهنمای امتیازشماری

	♠♠♠	♠♠♠	♠♠♠	♠♠♠	♠♠♠
♠	x2	x1	x1	x1	x1
♣	-	x2	x1	x2	x1
♥	x1	x1	x1	x1	x1
♦	-	-	x2	x3	x3

۳۶ نشان استقامت



۳۰ نشان شرافت



کتابچه‌ی راهنمای بازی

هدف بازی

بازیکنان، مخفیانه، به ۳ تیم تقسیم می‌شوند:

- ♦ تیم شوگان / سامورایی (یا سامورایی‌ها، بسته به تعداد بازیکنان)؛
- ♦ تیم نینجاها (شامل ۲ یا ۳ نفر، بسته به تعداد بازیکنان)؛
- ♦ تیم رونین (که فقط و فقط برای خودش می‌جنگد).

هدف هر تیم، جمع‌آوری بیش‌ترین نشان شرافت یا نگه داشتن یکی از اعضایش در بازی به‌عنوان "آخرین فرد مغلوب نشده" است!

آماده‌سازی

نکته: قوانینی که خواهید خواند، مربوط به بازی‌های ۴ تا ۷ نفره هستند؛ قوانین ویژه‌ی بازی ۳ نفره را می‌توانید در انتهای کتابچه‌ی راهنما بخوانید.

- به نسبت تعداد بازیکنان، کارت نقش بردارید:
- در بازی ۴ نفره: ۱ شوگان، ۱ سامورایی و ۲ نینجا (یکی از کارت‌های نینجا را -بدون آن که به آن نگاه کنید- به جعبه‌ی بازی برگردانید).
- در بازی ۵ نفره: ۱ شوگان، ۱ سامورایی، ۱ رونین و ۲ نینجا (یکی از کارت‌های نینجا را -بدون آن که به آن نگاه کنید- به جعبه‌ی بازی برگردانید).
- در بازی ۶ نفره: ۱ شوگان، ۱ سامورایی، ۱ رونین و ۳ نینجا
- در بازی ۷ نفره: ۱ شوگان، ۲ سامورایی، ۱ رونین و ۳ نینجا

(۱) کارت‌های نقش را بُر زده و به هر بازیکن، یک کارت بدهید؛ هیچ بازیکنی نباید کارت بازیکن دیگری را ببیند! تنها "شوگان" است که کارت خود را رو کرده و پیش روی خود می‌گذارد. بقیه‌ی بازیکنان باید نقش خود را مخفی نگه دارند.

(۲) کارت‌های شخصیت را بُر زده و به هر بازیکن، یک کارت بدهید؛ همه‌ی بازیکنان باید کارت‌های بازیکنان دیگر را دیده و با شخصیت‌های یکدیگر آشنا شوند! بنابراین نام شخصیت خود و قابلیت ویژه‌اش را با صدای بلند اعلام کنید. هر بازیکن، به تعدادی که کارت شخصیت‌اش نشان می‌دهد، نشان استقامت دریافت کرده و نشان‌ها را روی کارت شخصیت‌اش می‌گذارد. بقیه‌ی نشان‌های استقامت را در وسط محوطه‌ی بازی، در دسترس نگه دارید. کارت‌های نقش و کارت‌های شخصیت اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید!

(۳) شوگان ۵ نشان شرافت دریافت می‌کند. بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۴ نشان شرافت دریافت می‌کنند (البته در بازی‌های ۴ و ۵ نفره، ۳ نشان). نشان‌های شرافت خود را روی کارت نقش‌تان بگذارید. نشان‌های شرافت اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید!

(۴) کارت‌های بازی را بُر زده و در جهت ساعت‌گرد، به هر بازیکن -به شرح زیر- تعدادی کارت بدهید:

- شوگان: ۴ کارت
- بازیکن دوّم و بازیکن سوّم: هر کدام ۵ کارت
- بازیکن چهارم و بازیکن پنجم (بازی‌های ۴ و ۵ نفره): هر کدام ۶ کارت
- بازیکن ششم و بازیکن هفتم (بازی‌های ۶ و ۷ نفره): هر کدام ۷ کارت

این کارت‌ها، کارت‌های آغازین دست شما هستند. کارت‌های بازی باقی‌مانده را به شکل یک ستون، در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید. مقداری فضا نیز برای ستون کارت‌های سوخته در نظر بگیرید!

شخصیت‌ها

شخصیت شما، یک قابلیت ویژه و منحصر به فرد دارد (نکته: در این راهنما گهگاه ممکن است از واژه‌ی "شخصیت" به جای واژه‌ی "بازیکن" استفاده شود؛ گهگاه هم برعکس). همچنین هر شخصیت، میزانی از "استقامت" دارد که نشان می‌دهد او با چند بار زخم خوردن، "مغلوب" خواهد شد.

شخصیت‌های بی خطر

شما در دو حالت، "بی خطر" محسوب می‌شوید:

✦ هیچ نشان انتقامتی نداشته باشید ("مغلوب" شده باشید)...

یا

✦ هیچ کارتی در دست نداشته باشید...

اگر "بی خطر" باشید:

✦ نمی‌توانید هدف حمله‌ی کارت‌های اسلحه قرار بگیرید...

✦ کارت‌های عملیات "فریاد جنگ" و "جو جیتسو" تأثیری بر شما نخواهند داشت... (بخش "سایر کارت‌ها" را ببینید.)

✦ در هنگام تعیین "دشواری یک حمله"، به حساب نخواهید آمد! (بخش "دشواری حمله" را ببینید.)

بجز این موارد، در تمام موارد دیگر، شما در بازی حاضر و تأثیرگذارید!

بازی

بازی به شکل نوبتی و در جهت ساعت‌گرد انجام می‌شود. شوگان، بازی را آغاز می‌کند.

نوبت هر بازیکن، شامل ۴ مرحله است که باید به ترتیب انجام شوند:

(۱) تجدید قوا: اگر هیچ نشان استقامتی برای تان باقی نمانده، همه‌ی نشان‌های استقامت خود را پس بگیرید.

(۲) کارت کشیدن: ۲ کارت از ستون کارت‌ها بکشید.

(۳) کارت بازی کردن: آزادانه و به دلخواه، هر تعداد از کارت‌های دست‌تان را بازی کنید.

(۴) کارت سوزاندن: کارت‌های اضافی خود را بسوزانید.

(۱) تجدید قوا

اگر هیچ نشان استقامتی نداشته باشید، همه‌ی نشان‌های تان را پس می‌گیرید! به تعدادی که کارت شخصیت‌تان نشان می‌دهد، نشان استقامت دریافت کرده و روی کارت‌تان بگذارید. اگر هنوز ۱ یا چند نشان استقامت برای تان باقی مانده باشد، باید این مرحله را نادیده بگیرید!

(۲) کارت کشیدن

دو کارت بالایی ستون کارت‌های بازی را بردارید. اگر ستون کارت‌ها خالی شده بود، از قوانین بخش "خالی شدن ستون کارت‌ها" پیروی کنید.

(۳) کارت بازی کردن

حالا نوبت آن است که کارت‌های دست‌تان را بازی کنید تا یا خودتان را تقویت کنید یا به آن‌هایی که فکر می‌کنید متعلق به تیم‌های دیگری هستند، ضربه بزنید! البته این مرحله، اجباری نیست و می‌توانید هیچ کارتی هم بازی نکنید!

کارت‌های اسلحه برای حمله به سایر بازیکنان (شخصیت‌ها) مورد استفاده قرار گرفته و پس از استفاده، در ستون کارت‌های سوخته قرار می‌گیرند.



کارت‌های عملیات، تأثیراتی آنی در بازی دارند و پس از استفاده، در ستون کارت‌های سوخته قرار می‌گیرند.

کارت‌های ویژگی، تأثیراتی طولانی‌مدت در بازی دارند و به‌رو پیش روی شما قرار گرفته و در بازی می‌مانند تا این‌که تأثیر کاردی دیگر (مثلاً "گی‌شا")، شما را مجبور به سوزاندن‌شان نکند!



می‌توانید هر چقدر که بخواهید، کارت بازی کنید اما: در هر نوبت فقط ۱ کارت اسلحه می‌توانید بازی کنید. تأثیر هر کارت، روی خود کارت نوشته شده و در بخش‌های بعدی این راهنما نیز توضیح داده شده‌است.



نکته: شما فقط می‌توانید در نوبت خودتان کارت بازی کنید؛ البته بجز کارت‌هایی که نشانه‌ی دفاع دارند (بخش "کارت‌های اسلحه و کارت‌های دفاع" را ببینید).

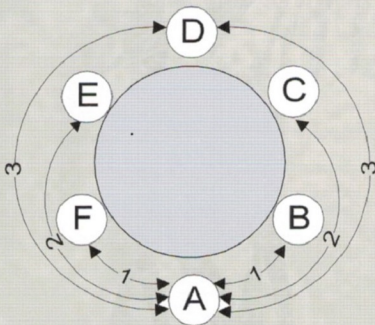
۴) کارت سوزاندن

در پایان نوبت‌تان، نباید بیش‌تر از ۷ کارت در دست داشته باشید. اگر بیش‌تر از ۷ کارت داشته باشید، باید کارت‌های اضافی خود را بسوزانید. به این ترتیب، نوبت شما به پایان رسیده و بازی، با نفر سمت چپ شما ادامه خواهد یافت.

نکته: شما می‌توانید در طول بازی، آزادانه با یکدیگر صحبت کنید و راجع به نقش‌تان - که باید تا آخر بازی، مخفی بماند- بلوف بزنید و حریفان را گمراه کنید! البته هرگز اجازه ندارید که از دیگران راجع به کارت‌های دست‌شان سوال کنید یا مثلاً بپرسید که آیا یکی از کارت‌های شما می‌تواند به آنها صدمه بزند یا نه!

دشواری حمله

برای این‌که به یکی از بازیکنان حمله کنید، ابتدا باید دشواری حمله را بسنجید. دشواری حمله به یک بازیکن، برابر است با تعداد کم‌ترین جاهای خالی (کم‌ترین فواصل) بین شما و آن بازیکن (در جهت ساعت‌گرد یا در جهت پادساعت‌گرد، همان‌طور که در تصویر می‌بینید).



بازیکن‌ها (یا شخصیت‌ها) بی‌خطر، در این سنجش، به حساب نمی‌آیند! بنابراین برخی بازیکن‌ها ممکن است به‌واسطه‌ی بی‌خطر بودن یکی از شخصیت‌ها، موقتاً راحت‌تر مورد حمله‌ی برخی دیگر قرار بگیرند!

وقتی که دیگران می‌خواهند به شما حمله کنند، کارت‌های "زره"، دشواری حمله به شما را افزایش خواهند داد. هر کارت زرهی که در بازی (پیش روی خود) داشته باشید، دشواری حمله را برای دیگران ۱ درجه بالاتر خواهد برد! البته این نکته (یعنی داشتن کارت زره)، تأثیری بر حمله‌ی شما به دیگران نخواهد داشت!



مثال: بازیکن A، ۲ کارت زره در بازی دارد بنابراین دشواری حمله به او برای بازیکنان B و F، ۳، برای بازیکنان C و E، ۴ و برای بازیکن D، ۵ خواهد بود... ولی بازیکن A می‌تواند با همان دشواری معمول که در تصویر می‌بینید - به دیگران حمله کند!

کارت‌های اسلحه و کارت‌های دفاع

روش اصلی برای زخم زدن به حریفان، حمله به آن‌ها با کارت‌های اسلحه است.



روی هر کارت اسلحه، ۲ عدد نوشته شده‌است: عدد بالایی، نشان‌دهنده‌ی بالاترین درجه‌ی دشواری است که با این اسلحه می‌توان از عهده‌اش برآمد! عدد پایینی، نشان‌دهنده‌ی تعداد زخم‌هایی است که اگر حمله‌ی شما موفق باشد و اسلحه‌ی شما به هدف برخورد کند، به حریف وارد خواهد شد!

اگر بخواهید با یک کارت اسلحه به یکی از بازیکنان حمله کنید، باید:

(الف) دشواری حمله به او را بسنجید...

(ب) بررسی کنید که آیا اسلحه‌ی شما از عهده‌ی دشواری این حمله بر خواهد آمد یا خیر!

نکته: هرگز اجازه ندارید با یک کارت اسلحه، به یک بازیکن بی‌خطر حمله کنید!

اگر هدف یک کارت اسلحه قرار گرفتید، اجازه دارید بلافاصله یک کارت دفاع (کارتی که نشانه‌ی دفاع دارد) بازی کرده و حمله را دفع کنید - با این‌که نوبت‌تان نیست! یک حمله‌ی دفع‌شده، تأثیری بر شما ندارد و زخمی هم به شما وارد نمی‌کند! اگر دفاع نکنید، اسلحه به شما برخورد کرده و شما، به اندازه‌ی عدد نوشته‌شده روی کارت اسلحه، نشان استقامت از دست می‌دهید.



اگر آخرین نشان استقامت خود را از دست بدهید، "مغلوب" شده و تبدیل به یک شخصیت

"بی‌خطر" می‌شوید! (بخش "مغلوب کردن یک بازیکن" را ببینید.) اگر بی‌خطر شوید، دیگر هیچ زخم اضافه‌ای بر نخواهید داشت!

نشان‌های استقامت از دست رفته، به دسته‌ی نشان‌های استقامت وسط بازی اضافه می‌شوند. پس از حمله - چه موفق، چه دفع‌شده - کارت اسلحه می‌سوزد!

نکته: شما فقط می‌توانید حمله‌هایی را که به خودتان می‌شود، دفع کنید!

مثال: بازیکن A می‌خواهد به بازیکن D حمله کند. دشواری این حمله، ۳ است (بازیکن D هیچ زرهی ندارد) بنابراین A به اسلحه‌ای قدرتمند، مثل "تیر و کمان"، "شمشیر نوداچی" یا "نیزه‌ی ناگی‌ناتا" نیاز دارد. اسلحه‌هایی مثل "چوب‌دست" یا "خنجر" در این فقره به کار نخواهند آمد! اگر D، یک کارت زره داشت، دشواری حمله، به ۴ می‌رسید و حتی یک "نوداچی" هم نمی‌توانست از عهده‌ی آن بر بیاید! بازیکن A با تیر و کمان خود به بازیکن D حمله می‌کند. بازیکن D دفاع نمی‌کند بنابراین ۲ زخم برمی‌دارد: او "مغلوب" خواهد شد مگر آن‌که از قبل، دست‌کم ۳ نشان استقامت داشته باشد!

مغلوب کردن يك بازیکن

اگر آخرین نشان استقامت خود را از دست بدهید، مغلوب می‌شوید! در این صورت، باید یکی از نشان‌های شرافت خود را به بازیکنی بدهید که شما را مغلوب کرده‌است! اگر به واسطه‌ی یک کارت "فریاد جنگ" یا یک کارت "جوجیتسو" نیز مغلوب شوید، باید یکی از نشان‌های شرافت‌تان را به بازیکنی بدهید که آن کارت را بازی کرده‌است! اگر آخرین نشان شرافت خود را از دست بدهید، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد (بخش "پایان بازی" را ببینید).
وقتی "مغلوب" می‌شوید، خودبه‌خود تا آغاز نوبت بعدی‌تان، "بی‌خطر" خواهید بود!

خالی شدن ستون کارت‌ها

وقتی که ستون کارت‌ها خالی شد، کارت‌های سوخته را بر زده و یک ستون کارت جدید تشکیل بدهید. در این لحظه، هر بازیکن باید یک نشان شرافت بسوزاند و به جعبه برگرداند. (این کار ممکن است باعث پایان بازی شود؛ "جدول پایان بازی" را ببینید).

پایان بازی

در هر لحظه از بازی، اگر یکی (یا چند نفر) از بازیکنان، آخرین نشان شرافت خود را از دست بدهد (یا بدهند)، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد. بازیکنان، کارت‌های نقش خود را رو کرده و امتیازات خود را محاسبه می‌کنند. امتیاز شما برابر است با تعداد نشان‌های شرافت‌تان ضربدر عددی که بستگی به نقش‌تان و تعداد بازیکنان حاضر در بازی دارد:

بازی ۷ نفره	بازی ۶ نفره	بازی ۵ نفره	بازی ۴ نفره	بازی ۳ نفره	
۱ x	۱ x	۱ x	۱ x	۲ x	شوگان
۱ x	۲ x	۱ x	۲ x	...	سامورایی
۱ x	۱ x	۱ x	۱ x ("ستاره"های کم‌تر) ۲ x ("ستاره"های بیش‌تر)	۱ x	نینجا
۳ x	۳ x	۲ x	رونین



(کارت‌های نینجا، ۱، ۲ یا ۳ "ستاره" دارند. در بازی ۴ نفره، فقط نینجایی که ستاره‌ی بیش‌تری داشته باشد، امتیازش دو برابر می‌شود.)

بابت این موارد نیز می‌توانید امتیاز بگیرید و امتیاز از دست بدهید!:

- کارت‌های "دای‌میو":** هر "دای‌میو"یی که در دست داشته باشید، ۱ نشان شرافت نصیب‌تان می‌کند (مگر این که رونین باشید). "نشان‌های شرافت دای‌میویی" هرگز دو برابر یا سه برابر نمی‌شوند! کارت‌های دای‌میو، برای رونین و در دست او، هیچ ارزشی ندارند و هیچ امتیازی نصیب‌اش نمی‌کنند!
- ضربه‌ی مرگبار:** اگر بازی با مغلوب شدن شما به‌دست یکی از هم‌تیمی‌های خودتان، به پایان برسد، تیم شما شدیداً جریمه شده و ۳ نشان شرافت از دست می‌دهد!

حالا مجموع امتیازات اعضای هر تیم را حساب کنید: شوگان، امتیازات خود را با سامورایی (سامورایی‌ها) جمع می‌کند؛ نینجاها امتیازات‌شان را با هم جمع می‌کنند؛ رونین هم که تنها بازی می‌کند! تیمی که بیش‌ترین امتیاز را کسب کرده باشد، یک "پیروزی شرافتمندانه" به دست می‌آورد! اگر تیم نینجاها با هر تیم دیگری مساوی شود، تیم نینجاها برنده‌ی بازی خواهد بود! اگر تیم شوگان / سامورایی (سامورایی‌ها) با تیم رونین مساوی شود، تیم شوگان / سامورایی (سامورایی‌ها) برنده‌ی بازی خواهد بود!

مثال: در پایان یک بازی ۶ نفره، شوگان ۱ نشان شرافت دارد، سامورایی ۳ نشان، رونین ۳ نشان و نینجاها به ترتیب ۲، ۳ و صفر نشان. تیم شوگان / سامورایی ۷ امتیاز دریافت می‌کند (۳×۲+۱). تیم نینجاها ۵ امتیاز دریافت می‌کند (۰+۳+۲). رونین ۹ امتیاز دریافت می‌کند (۳×۳) و می‌رود که پیروز میدان باشد... اما هم سامورایی و هم شوگان، هر کدام ۱ کارت "دای میو" در دست‌شان دارند پس امتیاز نهایی‌شان می‌شود ۹ (۱+۱+۷). از آن‌جا که امتیازشان با امتیاز رونین مساوی شده‌است، طبق قانون بازی، آن‌ها برنده هستند!

پیروزی استادانه

اگر در هر لحظه از بازی، فقط یکی از بازیکنان باشد که هنوز نشان استقامت داشته باشد، بازی بلافاصله به پایان رسیده و تیم آن بازیکن، برنده اعلام می‌شود. به این روش پیروزی، "پیروزی استادانه" گفته می‌شود.

نکته مهم: "پیروزی استادانه" در صورتی که بازی، به دلیل مغلوب شدن یکی از بازیکنان به دست یک هم‌تیمی، به پایان برسد، اتفاق نمی‌افتد (در این صورت نیز بازی به پایان می‌رسد ولی باید امتیازشماری انجام شود).

قوانین ویژه برای بازی ۳ نفره

کارت شوگان را - به صورت توافقی - به یکی از بازیکنان بدهید. دو بازیکن دیگر، نینجا خواهند بود! شوگان، بازی را با ۶ نشان شرافت و هر نینجا، بازی را با ۳ نشان شرافت آغاز می‌کند. بازی به همان ترتیب معمول انجام می‌شود ولی:

- ✦ شوگان در هر نوبت، در مرحله‌ی کارت کشیدن، ۱ کارت بیش‌تر می‌کشد (در حقیقت، به جای ۲ کارت، ۳ کارت می‌کشد).
- ✦ شوگان می‌تواند در نوبت خود، ۱ کارت اسلحه‌ی بیش‌تر بازی کند (در حقیقت، می‌تواند به جای ۱ کارت، ۲ کارت بازی کند).
- ✦ امتیاز نشان‌های شرافت شوگان، در پایان بازی، دو برابر می‌شود.
- ✦ شوگان هرگز به‌واسطه‌ی کارت "بوشیدو"، هیچ نشان شرافتی از دست نمی‌دهد. اگر به خطر بیفتد، صرفاً کارت "بوشیدو" را می‌سوزاند!
- ✦ از "پیروزی استادانه" در این بازی خبری نیست!

سایر کارت‌ها

قانون طلایی: هرگاه دستور یکی از کارت‌ها با قوانین بازی تناقض پیدا کند، ارجحیت با دستور کارت است!

فریاد جنگ: سایر بازیکنان تصمیم می‌گیرند که یا ۱ کارت دفاع 🛡️ بازی کنند یا ۱ زخم بردارند! بازیکنان بی‌خطر، در این شرایط، زخمی بر نمی‌دارند!



شفا: شما دوباره همه‌ی نشان‌های استقامت از دست رفته‌ی خود را به دست می‌آورید (همه‌ی زخم‌های شما شفا پیدا می‌کنند). سپس یکی از بازیکنان (بجز خودتان) را انتخاب می‌کنید تا ۱ کارت از ستون کارت‌ها بکشد. با کارت شفا نمی‌توانید دیگران را شفا بدهید! حتی اگر هیچ‌یک از نشان‌های استقامت خود را از دست نداده باشید، باز هم می‌توانید کارت شفا را بازی کنید.

بوشیدو: این کارت را -بدون توجه به دشواری حمله- پیش روی یکی از بازیکنان -حتی یک بازیکن بی خطر- می گذارید!



اگر در پایان مرحله ی تجدید قوا از نوبت تان، کارت بوشیدو پیش روی شما باشد، باید کارت بالایی ستون کارت ها را رو کنید. تأثیر بوشیدو، بستگی به کارتی دارد که رو کرده اید:

✦ اگر اسلحه باشد: یا باید ۱ کارت اسلحه از دست تان بسوزانید یا ۱ نشان شرافت بسوزانید (به جعبه برگردانید).

اگر ۱ اسلحه بسوزانید، بوشیدو به نفر سمت چپ شما داده می شود (که باید در نوبت آش درست همین داستان ها را تکرار کند). اگر ۱ نشان شرافت بسوزانید، کارت بوشیدو می سوزد...

✦ اگر اسلحه نباشد: بوشیدو به نفر سمت چپ شما داده می شود (که باید در نوبت آش درست همین داستان ها را تکرار کند) و...

در هر حال، نوبت شما به شکل معمول، ادامه پیدا می کند.

در هر لحظه از بازی، فقط ۱ کارت بوشیدو می تواند در بازی باشد: اگر ۱ کارت بوشیدو در بازی باشد، شما نمی توانید یک بوشیدوی دیگر بازی کنید!



دای میو: اگر این کارت را بازی کنید، می توانید ۲ کارت از ستون کارت ها بکشید. البته اگر در پایان بازی، این کارت را در دست خود داشته باشید، ۱ نشان شرافت دریافت می کنید. نشان های شرافت دای میویی هرگز دو برابر یا سه برابر نمی شوند! کارت های دای میو در دست رونین هیچ ارزشی ندارند!

شبیخون: یکی از کارت های دست یکی از بازیکنان را -بدون توجه به "دشواری"- کشیده و به دست خود اضافه کنید!



چابک دست: وقتی که بازیکنی را با یک کارت اسلحه زخمی می کنید، می توانید به ازای هر کارت چابک دستی که در بازی (پیش روی خود) دارید، ۱ زخم بیش تر به او بزینید!

تمرکز: به ازای هر کارت تمرکزی که در بازی (پیش روی خود) داشته باشید، می توانید در نوبت تان، ۱ کارت اسلحه بیش تر بازی کنید.



گی شا: یکی از بازیکنان را -بدون توجه به "دشواری"- وادار کنید که یکی از کارت هایش را بسوزاند! می توانید یکی از کارت های ویژه بازی شده (پیش روی بازیکن) را انتخاب کنید یا یکی از کارت های دست بازیکن را -اتفاقی- بکشید!

جوجیتسو: سایر بازیکنان تصمیم می گیرند که یا ۱ کارت اسلحه بازی کنند یا ۱ زخم بردارند! بازیکنان بی خطر، در این شرایط، زخمی بر نمی دارند!



مراسم چای: ۳ کارت از ستون کارت ها بکشید. بقیه ی بازیکن ها هم هر کدام ۱ کارت می کشند.

شما می‌توانید در طول بازی، هر چند بار که خواستید و شرایط‌آش مهم‌تیا بود، از قابلیت شخصیت‌تان استفاده کنید؛ مگر آن‌که کارت شخصیت‌تان خودش چیز دیگری بگوید!



بن کی (۵): دشواری حمله به شما برای همه‌ی بازیکنان، ۱ درجه بالاتر خواهد بود.



چی یومه (۴): فقط با کارت‌های اسلحه می‌شود به شما زخم زد! کارت‌های جوجیتسو و فریاد جنگ، هیچ تأثیری بر شما ندارند! سایر کارت‌ها، مثل کارت مراسم چای، طبق معمول، بر شما تأثیر خواهند داشت.




گونمه‌مون (۵): در نوبت‌تان می‌توانید ۱ کارت اسلحه بیش‌تر بازی کنید. بنابراین اگر یک کارت تمرکز هم در بازی (پیش روی خود) داشته باشید، در هر نوبت می‌توانید ۳ کارت اسلحه بازی کنید.



کین چی یو (۴): وقتی که مورد حمله و اصابت یک کارت اسلحه قرار می‌گیرید، ۱ زخم کم‌تر از حد معمول برمی‌دارید ولی دست کم ۱ زخم را برمی‌دارید! مثلاً یک "شمشیر نوداچی" فقط می‌تواند ۲ زخم به شما وارد کند (به جای ۳ زخم) ولی یک "ستاره‌ی پزان"، در هر صورت، ۱ زخم به شما وارد می‌کند!



هانزو (۴): می‌توانید یک کارت اسلحه را به‌عنوان یک کارت دفاع  بازی کنید؛ البته به شرطی که تنها کاردی نباشد که در دست دارید! از این قابلیت می‌توانید حتی در پاسخ کارت‌هایی مثل فریاد جنگ نیز استفاده کنید.



هیدیه‌یوشی (۴): در مرحله‌ی کارت کشیدن، ۱ کارت بیش‌تر از معمول می‌کشید.



ای یه یاسو (۵): در مرحله‌ی کارت کشیدن، می‌توانید به جای کارت اول‌تان، کارت بالایی ستون کارت‌های سوخته را بردارید. هر کارت دیگری که بخواهید بکشید، باید -مطابق معمول- از ستون کارت‌ها بکشید.



کوجی‌رو (۵): اسلحه‌ی شما می‌تواند از عهده‌ی دشواری هر حمله‌ای برآمده و به هر بازیکنی حمله کند! فراموش کنید که کارت اسلحه‌تان چه می‌گوید!



موساشی (۵): اگر شما با یک کارت اسلحه به یکی از بازیکنان حمله کنید و حمله، موفقیت‌آمیز باشد، ۱ زخم بیش‌تر از معمول به او می‌زنید. این قابلیت، تأثیری بر کارت‌های غیر-اسلحه، مثل جوجیتسو ندارد.



نوبوناگا (۵): در مرحله‌ی کارت بازی کردن‌تان، می‌توانید ۱ نشان استقامت بسوزانید و در عوض، ۱ کارت از ستون کارت‌ها بکشید. البته نمی‌توانید آخرین نشان استقامتی را که برای‌تان باقی مانده، بسوزانید!



توموه (۵): اگر شما با یک کارت اسلحه به یکی از بازیکنان حمله کنید و حمله، موفقیت‌آمیز باشد، ۱ کارت از ستون کارت‌ها می‌کشید. شما فقط می‌توانید ۱ کارت بکشید حتی اگر اسلحه‌ی شما بیش‌تر از ۱ زخم به حریف زده باشد!



اوشی واکا (۴): هر بار که مورد حمله‌ی یک کارت اسلحه قرار گرفته و زخم بردارید، به‌ازای هر زخم، ۱ کارت از ستون کارت‌ها می‌کشید (مثلاً: ۳ زخم = ۳ کارت)!

راهنمایی‌های استراتژیک

• به یاد داشته باشید که بازیکنی که هیچ کارتی در دست ندارد، "بی‌خطر" است و بیش‌تر کارت‌ها نمی‌توانند تأثیری بر او بگذارند، مخصوصاً کارت‌های اسلحه! سعی کنید دست‌تان را خالی کنید تا "بی‌خطر" شوید! اگر یکی از بازیکنان، "بی‌خطر" باشد، شما می‌توانید یک کارت "مراسم چای" یا یک کارت "شفا" بازی کنید تا او مجبور شود ۱ کارت بکشد و دوباره بشود او را هدف حمله قرار داد!

• کارت‌های ویژگی خود را بازی کنید! تأثیرات آن‌ها با یکدیگر جمع شده و به یکباره، شما با یکی - دو کارت "تمرکز" و "چابک‌دست"، بسیار خطرناک و مرگبار خواهید شد! ضمناً این کارت‌ها وقتی که در دست شما باشند، فقط جا اشغال می‌کنند و هیچ کاربُردی ندارند!

• شدیداً مراقب رونین باشید! مخصوصاً در بازی‌های ۶ و ۷ نفره! یادتان باشد که نشان‌های شرافت او، در پایان بازی، سه برابر خواهند شد! سعی کنید هرچه سریع‌تر هم‌تیمی‌های خود را شناسایی کنید تا بتوانید کارهای تیمی مفیدی انجام بدهید! هرگز اجازه ندهید هیچ بازیکنی، تعداد زیادی نشان شرافت به دست بیاورد مگر آن‌که واقعاً مطمئن باشید که هم‌تیمی شماست - که البته چنین اطمینانی به‌ندرت پیش می‌آید! ضمناً حواس‌تان به بازیکنی که "یک کارت دایمیو بازی می‌کند تا بتواند کارت بکشد" نیز باشد!

• اگر رونین هستید، باید در ابتدای بازی، با تقلید بازی نینجاها یا سامورایی‌ها، دیگران را گمراه کنید و تا حد ممکن، در طول بازی نیز همین راه را ادامه بدهید! سعی کنید کاری کنید تا اعضای تیم‌ها - به‌ویژه تیمی که دارید تظاهر می‌کنند یکی از اعضایش هستید - به یکدیگر شک کنند و نتوانند رونین واقعی - یعنی شما - را شناسایی کنند! در اواخر بازی می‌توانید یکی از بازیکنان ضعیف را - فارغ از این‌که عضو کدام تیم است - مغلوب کرده و یکی از نشان‌های شرافت‌اش را به دست بیاورید!

• در صورت لزوم، حرکات و اعمال خود را با حرف زدن توجیه کنید؛ مخصوصاً اگر رونین هستید! اگر رفتارتان قانع‌کننده باشد، حسابی می‌توانید دیگران را فریب بدهید!



توسعه دهنده‌ی آفتاب تابان Rising Sun

هفت بار زمین بخور؛ هشت بار بر خیز! (ضرب المثل ژاپنی)

در زندگی جنگجوی سامورایی، شرافت، نیرومندتر از فولاد است و هیچ شمشیری نمی‌تواند زخمی عمیق‌تر از زخم شکست، بر جان او بنشاند. نینجاهای اسرارآمیز و سامورایی‌های وفادار، اینک با تهدیدی دوگانه از سوی دو رونین رودرو شده‌اند!
"آفتاب تابان"، توسعه‌دهنده‌ای است برای بازی "شمشیر سامورایی"، شامل کارت‌های جدید، شخصیت‌های جدید و قوانین جدید - با این توسعه‌دهنده می‌توان "شمشیر سامورایی" را ۸ نفره هم بازی کرد.

اجزاء بازی

+ ۶۲ کارت:

◇ ۸ کارت نقش (۱ شوگان، ۲ سامورایی، ۳ نینجا و ۲ رونین)



◇ ۱۲ کارت شخصیت



◇ ۴۰ کارت بازی:

◇ ۱۷ کارت اسلحه



◇ ۱۰ کارت ویژگی

◇ ۱۳ کارت عملیات



◇ ۲ کارت راهنمای امتیازشماری جدید



+ ۱۸ نشان استقامت



+ ۱۵ نشان شرافت

توسعه‌دهنده‌ی "آفتاب تابان"، ۱۲ کارت شخصیت جدید (که باید با ۱۲ کارت اصلی بُر بخورند)، ۴۰ کارت بازی جدید (که باید با کارت‌های اصلی بُر بخورند) و ۲ کارت راهنمای امتیازشماری جدید را به بازی "شمشیر سامورایی" اضافه می‌کند؛ همین‌طور نشان‌های شرافت و استقامت و کارت‌های نقش بیشتر - که اجازه می‌دهند بازی با ۸ بازیکن نیز انجام‌پذیر باشد. قوانین بازی "شمشیر سامورایی"، در این جا هم ساری و جاری هستند ولی:

قانون جدید: بانزای!

اگر همه‌ی نشان‌های استقامت خود را از دست بدهید، باید بلافاصله به تعداد نشان‌های استقامت اولیه‌تان - که روی کارت شخصیت‌تان نوشته شده- از ستون کارت‌ها، کارت بسوزانید! این قانون شامل حال همه‌ی شخصیت‌های قدیم و جدید می‌شود! مثال: وقتی "یوشی‌هیرو" همه‌ی نشان‌های استقامت خود را از دست می‌دهد، ۸ کارت از روی ستون کارت‌ها برداشته و می‌سوزاند!

قانون جدید: کارت رو کردن

اگر قوانین بازی یا تأثیر یک کارت، شما را وادار به "رو کردن" یک کارت کند، شما باید کارتِ بالاییِ ستون کارت‌ها را برداشته، رو کرده و -به‌رو- در ستون کارت‌های سوخته بگذارید (بسوزانید). سپس نگاهی به نشانه‌ی مخصوص (خال) کارت‌تی که رو کرده‌اید (در گوشه‌ی پایین سمت راست کارت) بیندازید؛ اگر این نشانه، نشانه‌ای باشد که در همان کارت‌تی که شما را وادار به "کارت رو کردن" کرده، مشخص شده‌است، کارت مربوطه (قابلیت کارت مربوطه) فعال می‌شود.

۴ نشانه (خال) در بازی داریم:

نشانه (خال)	نام	احتمال
	کوه فوجی	تقریباً ۱ کارت از ۸ کارت = ۱۲٪
	ماهی	تقریباً ۱ کارت از ۸ کارت = ۱۲٪
	توری، معبد شینتو	تقریباً ۱ کارت از ۴ کارت = ۲۵٪
	اورینگامی	تقریباً ۱ کارت از ۴ کارت = ۲۵٪

قانون جدید: برتری شوگان در هنگام تساوی

بر خلاف بازی اصلی، در این‌جا، اولویت پیروزی بین نینجاها و سامورایی‌ها برعکس است! یعنی اگر تیم شوگان / سامورایی با هر تیم دیگری به تساوی برسد، تیم شوگان / سامورایی، برنده‌ی بازی خواهد بود. البته اگر تیم نینجاها با رونین (یا رونین‌ها) به تساوی برسد، باز هم نینجاها برنده خواهند بود!

قوانین جدید برای بازی‌های ۴ و ۶ نفره

قبل از شروع بازی، یکی از ۲ کارت سامورایی جدید را -به شکل اتفاقی- برداشته و -به‌پشت- با سایر کارت‌های نقش بُر بزنید. کارت سامورایی دوّم را بدون آن که کسی ببیند، به جعبه برگردانید. کارت‌های سامورایی جدید، مثل کارت‌های نینجا، دارای "ستاره" هستند. در پایان بازی، اگر سامورایی حاضر در بازی، ۱ ستاره داشته باشد، امتیاز شوگان دو برابر می‌شود درحالی‌که امتیاز سامورایی هیچ تغییری نمی‌کند. در غیر این صورت (یعنی اگر سامورایی حاضر در بازی، ۳ ستاره داشته باشد)، امتیاز سامورایی دو برابر شده و امتیاز شوگان بدون تغییر باقی می‌ماند. برای این‌که بهتر در خاطرتان بماند، بدانید که کارت شوگان، ۲ ستاره دارد و بین شوگان و سامورایی، امتیاز کسی دو برابر می‌شود که ستاره‌های بیش‌تری داشته باشد!


قوانین جدید برای بازی ۸ نفره

اگر ۸ نفره بازی می‌کنید، از همه‌ی کارت‌های نقش جدید استفاده کنید. شوگان، بازی را با ۵ نشان شرافت شروع می‌کند و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام با ۴ نشان. بازیکن هشتم، ۷ کارت به‌عنوان "دست آغازین" اش می‌گیرد. ۲ رونین در بازی وجود دارند: یکی با ۱ "ستاره" و دیگری با ۲ "ستاره". رونین‌ها در یک تیم هستند -البته بدون آن‌که از ابتدا یکدیگر را بشناسند! در هنگام امتیازشماری، به یاد داشته باشید که کارت "دای‌میو" در دست رونین‌ها هیچ ارزشی ندارد! رونینی که ۲ ستاره دارد، امتیازش دو برابر می‌شود ولی امتیاز رونین دیگر، تغییری نمی‌کند! برای این‌که مشکلی پیش نیاید، از کارت راهنمای امتیازشماری جدید استفاده کنید.

کارت‌های عملیات

حمله‌ی هم‌زمان: قابلیت "چی‌یومه"، جلوی از دست رفتن نشان استقامت‌اش را در هنگام بازی شدن این کارت نمی‌گیرد! این کارت، یک کارت اسلحه نیست بنابراین تأثیری بر قابلیت‌های "توموئه"، "اوشی‌واکا" و... ندارد!



ضد حمله: مانند یک کارت دفاع عمل می‌کند ولی فقط در برابر کارت‌های اسلحه! اگر بازیکن حمله‌کننده، ۱ کارت دفاع  بازی نکند، بدون توجه به کارت‌های اسلحه، قابلیت‌ها و کارت‌های ویژگی (مثلاً چابک‌دست)، فقط ۱ زخم برمی‌دارد! اگر حمله‌کننده، به این ترتیب، آخرین نشان استقامت‌اش را از دست بدهد، باید ۱ نشان شرافت به بازیکنی که کارت ضد حمله را بازی کرده، بدهد و نوبت‌اش هم همان‌جا به پایان می‌رسد! نمی‌توانید در جواب ۱ کارت ضد حمله، ۱ کارت ضد حمله‌ی دیگر بازی کنید!

بدل: این کارت، بدون توجه به "دشواری" عمل می‌کند؛ می‌توانید یکی از کارت‌های پیش روی خودتان (مثلاً زخم خونین) را نیز بردارید! نمی‌توانید از این کارت برای کشیدن کارت از دست دیگران استفاده کنید!



بینش: کارت‌ها هم‌زمان نشان داده می‌شوند. کارت‌های انتخاب‌نشده، به دست صاحبان‌شان برمی‌گردند.

کارت‌های ویژگی

ملازم: با کمک این کارت، "هیدیه‌یوشی" می‌تواند در مرحله‌ی کارت کشیدن، ۴ کارت بکشد!



رعیت: رعیت باید از قبل در بازی (پیش روی شما) باشد: نمی‌توانید برای جلوگیری از زخم خوردن، این کارت را از دست‌تان بسوزانید. این کارت را می‌توانید در هر شرایطی که ممکن است موجب از دست رفتن ۱ نشان استقامت‌تان شود، استفاده کنید (در مقابل کارت‌های اسلحه، فریاد جنگ، جوجیتسو و حمله‌ی هم‌زمان یا قابلیت‌های ویژه‌ی "شی‌ما"، "توبوناگا" و...).

زخم خونین: حتی اگر شما فقط ۱ نشان استقامت داشته باشید نیز در بازی باقی می‌ماند و در هر حالت، شما باید ۱ کارت رو کنید. اگر کارت "بوشیدو" نیز پیش روی شما هست، قبل از زخم خونین، تکلیف‌اش را مشخص کنید. اگر "بی‌خطر" شده‌اید، ابتدا همه‌ی نشان‌های استقامت‌تان را پس بگیرید سپس تکلیف زخم خونین را مشخص کنید. اگر چند زخم خونین دارید، تکلیف هر یک را جداگانه مشخص کنید!




کوتِه (ساعده‌بند): می‌توانید خودتان را انتخاب کنید!

نفرین: اگر بدون از دست دادن همه‌ی نشان‌های استقامت‌تان، ۱ نشان شرافت از دست بدهید (مثلاً تحت تأثیر "بوشیدو")، این تأثیر اعمال نمی‌شود. وقتی که همه‌ی کارت‌های ویژگی‌تان را سوزانید، کارت نفرین نیز سوزانده می‌شود زیرا یک کارت ویژگی محسوب می‌شود.



کارت‌های اسلحه

چیگی ریکی، تازیانه‌ی مرگ: هدف، می‌تواند از کارت‌های اسلحه‌ای که کارت دفاع  محسوب می‌شوند (مثل "جی‌ته") نیز استفاده کند.



جی‌ته (باتوم): می‌توانید از این کارت، هم به‌عنوان اسلحه و هم برای دفاع استفاده کنید ولی قطعاً نه هردو! منظور این که نمی‌توانید از این کارت به‌عنوان یک کارت ضد حمله استفاده کنید!

کوزوکا (چاقو): اگر اجازه داشته باشید (مثلاً به‌واسطه‌ی یک کارت تمرکز)، کوزوکا می‌تواند برای حمله‌ی دوباره و بلافاصله نیز مورد استفاده قرار بگیرد. اگر هدف، به‌جای زخم خوردن، ۱ کارت رعیت بسوزاند، قابلیت کوزوکا از بین می‌رود!



شمشیر کوسانگی:

ماکی بیشی (میخ چهار پر): نمی‌تواند علیه بازیکنان بی‌خطری که هیچ نشان استقامتی ندارند، به کار برود.



مان‌ریکی گوساری (زنجیر مرگ):

شیگه‌تویومی، کمان افسانه‌ای: این قابلیت، به هر گونه قابلیت ویژه یا تأثیر سایر کارت‌ها (مثلاً قابلیت "گوئه‌مون" یا تأثیر کارت تمرکز) اضافه می‌شود.



تان‌تو، شمشیر خودکشی (هاراگیری): اگر علیه خودتان به کار ببرید، هیچ نشان شرافتی از دست نمی‌دهید: برعکس، ۱ نشان شرافت هم کسب می‌کنید.



تِه‌سن، بادبزین مرگ: توضیحات مربوط به "جی‌ته" (باتوم) را بخوانید!

ژن: برای تعیین تعداد زخم‌ها، همه‌ی کارت‌های ویژگی را که در بازی هستند (از جمله پوشیدو، زخم خونین و...) بشمارید.



شخصیت‌ها

بوکودن:




گریشیا: اگر در آغاز نوبت‌تان، هنوز همه‌ی نشان‌های استقامت‌تان را داشته باشید، هیچ چیز دریافت نمی‌کنید! اگر یک زخم خونین نیز در بازی (پیش روی‌تان) دارید، ابتدا قابلیت گریشیا را اعمال کنید و سپس تکلیف زخم خونین را مشخص کنید.



کان‌بی: تأثیری بر کارت‌های ویژگی دست بازیکنان ندارد. همچنین می‌توانید پوشیدو، زخم خونین یا نفرین را نیز بسوزانید.



کن‌شین: کارت‌های اسلحه‌ای که نشانه‌ی "اوریگامی"  ندارند، می‌توانند علیه کن‌شین مورد استفاده قرار بگیرند ولی تأثیری نمی‌گذارند! برخلاف "چی‌یومه"، کارت‌هایی مانند فریاد جنگ، جوچیتسو و... بر او اثر دارند!

لیدی چاچا:





ماسامونه، شمشیرساز: همیشه مجبور نیستید ۳ کارت رو کنید: اگر بخواهید، می‌توانید پس از این که یک کارت راضی کننده کشیدید، از کارت کشیدن دست بکشید! توانایی ماسامونه در هنگام مواجهه با کارت بوشیدو نیز به کار می‌آید: بخش "بوشیدو" را این گونه بخوانید: "در نوبت خود، ۱، ۲ یا ۳ کارت رو کنید."



موتوناری: اگر بازیکنی، بدون از دست دادن همه‌ی نشان‌های استقامت‌اش، ۱ نشان شرافت از دست بدهد، قابلیت کارت اعمال نمی‌شود! همچنین اگر بازیکنی به‌واسطه‌ی این که هیچ کارتی در دست ندارد، بی‌خطر شود نیز همین‌طور! اگر همه‌ی نشان‌های استقامت خودتان را از دست بدهید نیز این قابلیت فعال می‌شود.




اوکونی: برای جلوگیری از خطر "کارت‌های آسیب عمومی"، مثل جوجیتسو، فریاد جنگ و... نیز بازی می‌شود؛ البته فقط خود شما را از شر چنین کارت‌هایی در امان می‌دارد، نه دیگران را!



شی‌ما: قابلیت او، بدون توجه به "دشواری" اعمال می‌شود. فقط در نوبت خودتان می‌توانید از این قابلیت استفاده کنید؛ می‌توانید کارت‌های پیش روی خودتان (مثل زخم خونین یا نفرین) را نیز بردارید.



شین‌گن: می‌توانید تعداد نامحدودی اسلحه با نشانه‌ی کوه فوجی  و ۱ اسلحه با نشانه‌ی دیگر (یا اگر کارت تمرکز را هم در بازی داشته باشید، بیش‌تر) بازی کنید!



یوشی هیرو: این قابلیت فقط به کارت‌های اسلحه اعمال می‌شود، نه به کارت‌های دیگری مثل فریاد جنگ یا جوجیتسو و نه بر تأثیرات یا قابلیت‌های دیگر!



یوکی‌مورا: اگر آن بازیکن، به این ترتیب، آخرین نشان استقامت‌اش را از دست بدهد، باید ۱ نشان شرافت به شما بدهد و نوبت‌اش نیز بلافاصله به پایان می‌رسد. مهم نیست که به چه ترتیبی نشان استقامت از دست می‌دهید (اسلحه، جوجیتسو یا...)، این کارت، در هر صورت، عمل می‌کند ولی تأثیری بر نشان‌های استقامتی که بر اثر یک زخم خونین از دست می‌دهید، ندارد!

ایده‌ی بازی: امیلیانو شارا

پرورش ایده: روبرتو کوربه‌لی و سرجیو روشینی

تصویرسازی: ورتو دل‌اِدِه‌را

رنگ‌آمیزی: استفانو سیمونه - امیلیو لچه

ترجمه: کیومرث قنبری آذر

سیستم بازی «BANG!»

سال ۲۰۰۲، به «کلاتر» جدید اومد به شهر...

«BANG!» به بازی کارت «بزن - بکش» با تیم «وسترن اسپاگتی» نه؛ پُر فروش و جایزه‌بگیر! نکته‌های اصلی بازی «BANG!»، این‌ها هستند:

- فاصله‌ی بین بازیکن‌ها، یکی از موارد مهم بازی‌ته!
- ترکیب منحصر به فرد شخصیت‌ها تو هر بازی، باعث می‌شه که بازی، هر دفعه با دفعه‌ی قبل، تفاوت داشته باشه!
- هدف‌های مختلف و نقش‌های پنهانی هر بازیکن، تو هر بازی، کلی درگیری و غافلگیری ایجاد می‌کنن!
- مکانیزم «بکش ببینیم چی کاره‌ای؟!» و کلی کارت‌های مختلف، عمق خوبی به بازی داده‌ن!

ایده‌ی این بازی، تصاویر و قوانین آن و اسم و لوگوی «BANG!» و «Samurai Sword»، متعلق به کمپانی «da Vinci Editrice S.r.l.» و شامل قانون «کپی رایت» هستند!



SAMURAI SWORD - Rising Sun
Copyright © MMXIV
da Vinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24
06132 Perugia, Italy
All right reserved.

LBMind 
@LBMind 
www.LBMind.com

