





Правила игры

Силы закона и беззакония сошлись к барьеру, чтобы раз и навсегда решить, кому пировать в салуне, а кому кормить стервятников. Палят кольты и карабины, рвётся динамит, мелькают шляпы, трещат бочки, и ревут стада бизонов. В этом зрелищном ковбойском поединке возможны любые сюрпризы.



Состав игры



- ★ 80 игровых карт, разделённых на две равные колоды: одна для служителей закона , другая для бандитов 

- ★ 24 персонажа: 12 бандитов и 12 служителей закона



- ★ 2 двусторонние памятки

- ★ 2 жетона атакующего персонажа (АП) с подставками: один для служителей закона, второй для бандитов



- ★ 20 патронов (жетонов здоровья)

- ★ Правила игры

Цель игры

Под началом каждого игрока отряд стрелков — либо служителей закона, либо бандитов. Одновременно игрок управляет только двумя персонажами: атакующим (АП) и прикрывающим (ПП). Как только кто-то из них выбывает из боя, на его место тут же заступает новый. Ваша задача — разгромить весь отряд соперника. Чтобы это сделать, разыгрывайте карты, применяйте тактические приёмы из классической игры «Бэнг!» и своевременно меняйте позиции своих стрелков. Каждый участник начинает игру с собственной уникальной колодой, но стопка сброса у них общая.

Когда карты в одной из колод закончатся, сброс перемешивается и становится общей колодой. Так что не удивляйтесь, если на руку вам придут карты, когда-то принадлежавшие сопернику. Но в перестрелке все средства хороши, особенно когда дела принимают скверный оборот.

Победит в игре тот, кому удастся первым вывести из строя всех персонажей соперника.

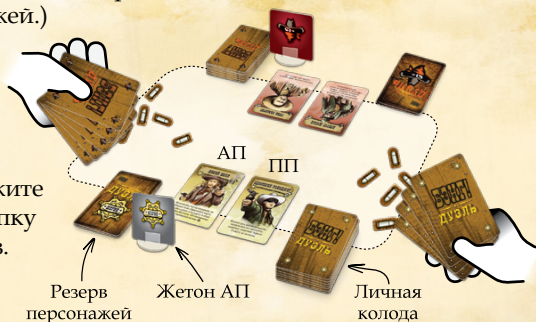
Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны из картонных листов. Вставьте жетоны АП в подставки.

Выберите, кто будет служить закону, а кто встанет на сторону бандитов. Возьмите по одной памятке и сверяйтесь с ними по мере надобности.

★ Перемешайте **12 персонажей своего отряда** и случайным образом **возьмите 4** из них. (Если хотите, чтобы игра длилась дольше, можете по договорённости с соперником брать больше персонажей.)

Отложите оставшихся персонажей в коробку. Изучите способности взятых персонажей, а затем перемешайте их и сложите перед собой в одну стопку лицевой стороной вниз. Это **резерв**.



- ★ Возьмите **2 персонажей** из своего резерва. Решите, кто из них станет атакующим (**только атакующие персонажи могут применять свои способности**). Определившись с выбором, одновременно с соперником выложите перед собой атакующего персонажа (АП) и поставьте рядом с ним жетон АП. После этого откройте второго персонажа (он будет прикрывающим — ПП) и положите его рядом. Положите на каждого персонажа соответствующее количество **жетонов здоровья**. Сложите все оставшиеся жетоны здоровья в одну стопку посередине стола.
- ★ Перемешайте **личную колоду**, состоящую из 40 карт, и положите её лицевой стороной вниз перед собой. Возьмите начальные карты из своей колоды: играющий за бандитов берёт **5 карт**, играющий за служителей закона — **4**.

Персонажи



Вступив в игру, персонаж получает столько жетонов здоровья (патронов), сколько указано на его карте. В процессе игры персонаж не может получить больше здоровья, чем было у него изначально. Лишившись последнего жетона здоровья, персонаж погибает и выходит из игры, а его место занимает новый персонаж из резерва. Погибший персонаж не может использовать свою способность, иными словами, если он теряет последний жетон здоровья, его способность тут же перестаёт действовать.

Пример: *Одинокий Рейнджер позволяет вам брать карту из колоды всякий раз, когда теряет здоровье. Однако, лишившись последнего жетона здоровья, он выходит из игры, и вы не получаете карту.*

Ход игры

Первый ход делает играющий за служителей закона, затем ход передаётся сопернику. Ход игрока состоит из трёх последовательных фаз:

1. Набор.
2. Розыгрыш карт и перемещение жетона АП.
3. Сброс (и окончание хода).

1. НАБОР

Возьмите **2 карты** с верха личной колоды.

Пока в личной колоде есть карты, вы всегда берёте, открываете и выкладываете карты только из неё. Если ваша личная колода закончилась раньше, чем у соперника, перемешайте стопку сброса (состоящую как из карт вашей колоды, так и из карт соперника) и используйте её как новую **общую колоду**.

Если у соперника личная колода закончилась раньше, чем у вас, вы продолжаете брать карты из личной колоды. Когда наконец закончится и она, берите карты из общей колоды, не замешивая в неё сброс. Всякий раз, когда заканчивается общая колода, перемешивайте сброс и делайте из него новую общую колоду.

Когда в игре остаётся только общая колода, она считается личной колодой для обоих игроков.

2. РОЗЫГРЫШ КАРТ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНА АП

Вы разыгрываете карты с руки, чтобы атаковать или ослабить персонажей соперника либо усилить и защитить собственных. Вы можете сыграть сколько угодно карт (хоть 0), однако при этом должны соблюдаться следующие ограничения:

- * Можно сыграть только одну карту **«Бэнг!»** (с красной рамкой) в ход и только на АП соперника. (Считается, что ПП соперника спрячется за спиной АП и вам его не видно.)
- * Карты **действий** (с коричневой рамкой) можно сыграть на любых персонажей, кроме ПП соперника.
- * Карты **снаряжения** (с синей рамкой) можно сыграть только на своего ПП или на АП соперника. (Ваш ПП прячется, и у него есть время перевооружиться, а АП соперника — единственный, кого вы видите.)





Более детальную информацию можно найти в разделе «Карты».

Один раз в любой момент этой фазы вы можете **переместить свой жетон АП с одного своего персонажа на другого**. Считается, что персонажи меняются позициями: АП становится ПП и наоборот. (Конечно, нагляднее было бы перемещать самих персонажей, но, поскольку они могут собрать внушительное снаряжение, удобнее и быстрее перемещать жетон АП.) Менять позиции персонажей необязательно: один и тот же персонаж может оставаться АП и несколько ходов подряд. **Тщательно планируйте, кто из ваших персонажей отправится на передовую, поскольку активны только его способности и карты.**



Способности и карты вашего ПП не действуют и полностью игнорируются. Исключения:

- * У карты или способности есть символ , означающий, что эффект всегда активен, даже если она принадлежит ПП. (Например, всегда активна карта «Стадо», а способность ПП с  действует наравне со способностью АП.)
- * Ваш ПП становится целью карты или способности (например, против него разыграны «Индейцы!», «Гатлинг» и т. д.). В этом случае его способность и карты временно активируются и перестают быть активны только после применения повлиявшего эффекта (к примеру, ПП пользуется своей «Бочкой», чтобы защититься от «Винчестера»). В то же время на период влияния этого эффекта карты и способность вашего АП перестают быть активны, но потом активируются снова.

Запомните главное правило: в общем случае вы не можете выбрать целью ПП соперника (но некоторые карты особо оговаривают, что это делать можно).

Важно! Если у вас остался только один персонаж, он одновременно считается и АП, и ПП. Он никогда не меняет позиции, и жетон АП всегда находится при нём.

3. СБРОС (И ОКОНЧАНИЕ ХОДА)

Закончив вторую фазу, подсчитайте, сколько карт у вас на руке. Если **больше, чем жетонов здоровья у АП**, сбросьте с руки карты на свой выбор: число карт на руке должно стать равным текущему здоровью вашего АП. Сбрасываемые карты кладите лицевой стороной вверх в общую стопку сброса.

Исключение: если у вашего АП остался последний жетон здоровья, вам разрешается оставить на руке 2 карты.

Если у вас на руке столько же карт, сколько жетонов здоровья у АП, или меньше, в этой фазе ничего не происходит.

На этом ваш ход заканчивается, и право хода передаётся сопернику.



В игре 3 типа карт: карты **действий** (с коричневой рамкой), карты **снаряжения** (с синей рамкой) и карты **«Бэнг!»** (с красной рамкой).

- ★ Карты **действий**. Разыграв такую карту, вы кладёте её в стопку сброса и немедленно применяете её эффект: просто выполните то, что указано на карте. Все особые ситуации будут рассмотрены ниже, а пока запомните лишь, что в общем случае карту действия нельзя сыграть на ПП соперника.
- ★ Карты **снаряжения**. Разыгрывая такую карту, вы кладёте её на стол лицевой стороной вверх. Её эффект действует до тех пор, пока она остаётся в игре. **Вы разыгрываете снаряжение либо на вашего ПП, либо на АП соперника.** Чтобы не перепутать, у какого персонажа какое снаряжение, кладите карты снаряжения, сыгранные на левого персонажа, слева от него, а карты снаряжения, сыгранные на правого персонажа, справа от него. Снаряжение действует только на своего владельца. Снаряжение с символом \ominus («Гремучая змея», «Динамит», «Стадо») кладётся **перед** персонажем, эти карты активны всегда.

Снаряжение с
левого персонажа



Снаряжение с
правого персонажа

Снаряжение
левого персонажа



Снаряжение
правого персонажа

Левый персонаж

В данном случае АП

Правый персонаж

В данном случае ПП

Жетон АП


Если вы разыгрываете на персонажа такое же снаряжение, какое у него уже есть, старая карта снаряжения сбрасывается, а новая кладётся на её место. Когда АП становится ПП и наоборот, снаряжение этих персонажей остаётся на месте и не меняет владельцев. Разыгранные карты снаряжения могут покидать игру (например, из-за действия карты «Гребёж»).

★ Карты «Бэнг!». Разыгрываются как карты действия, однако за один ход можно сыграть не более одной такой карты. (Впрочем, существуют способы обойти это правило, например раздобыв «Кобуру».) Карты «Бэнг!» можно играть только на АП соперника.

ПОПАДАНИЯ И ПРОМАХИ



Карты с символом ☉ в средней части называются картами попадания. Это главный способ лишить здоровья персонажей соперника. Как правило, целью карты ☉ становится АП соперника. Одна карта ☉ наносит 1 попадание, если только на самой карте не сказано иное. Попадания можно нанести и другими картами (например, «Ответным огнём»), а также благодаря способностям персонажей. Соперник сможет отменить ваше попадание, если:





★ немедленно сыграет с руки (в ваш ход) карту промаха — т. е. карту действия с символом ☹ в средней части (например, «Ответный огонь» или «Мимо!»);

- ★ или успешно применит эффект  снаряжения, находящегося в игре у персонажа, который стал целью вашего попадания (например, «Шляпы» или «Бочки»);
- ★ или использует подходящую способность персонажа, ставшего целью вашего попадания (например, Кида Керри или Энни Оукли).

Каждое попадание, которое не удалось отменить, **отнимает у персонажа единицу здоровья** (сбросьте жетон здоровья на середину стола). Если персонаж потерял последнюю единицу здоровья, он выходит из игры (см. главу «Гибель персонажа»).


Резюмируем:


- ★ **Карта «Бэнг!»** — карта с красной рамкой. У этих карт могут быть и другие эффекты. За один ход можно сыграть только одну карту «Бэнг!».
- ★ На **картах попаданий** изображён символ . Большинство этих карт — это карты «Бэнг!», но встречаются и другие. За один ход можно сыграть несколько карт , но только одна из них может быть картой «Бэнг!».


Чтобы внести ясность, символы  и  (в кружках) означают карты попадания и промаха. А символы  и  — эффект попадания и промаха, карты с такими символами нельзя сыграть напрямую как попадание или промах. Например, нельзя использовать «Прицел» и «Ответный огонь», чтобы сделать попадание, а «Дерринджер» и «Карабин» — чтобы его отменить.


«ОТКРЫТЬ КАРТУ»

Если эффект карты или способность персонажа предписывает «открыть карту», вы берёте верхнюю карту из колоды и кладёте её в стопку сброса лицевой стороной вверх. После этого вы проверяете особый символ в правом верхнем углу карты. Если он совпадает с символом, необходимым для срабатывания эффекта или способности (указан слева от знака «=» на карте, действие которой вы выполняете), этот эффект или эта способность тут же активируется (последствие указано справа от знака «=»). Если символы не совпадают, ничего не происходит. Всего вам встретятся четыре особых символа. Вероятность встретить в колоде карту с указанным символом:

 Бочка — 1 карта из 4 (25%)

 Динамит — 1 карта из 8 (12,5%)

 Змея — 1 карта из 4 (25%)

 Подкова — 3 карты из 8 (37,5%)

Пример: у вашего АП в игре находится «Бочка». Она позволяет открывать карту, когда он становится целью ☼, и если на карте символ ☷, отменить попадание. Соперник разыгрывает «Кольт», действующий на вашего АП, и вы решаете воспользоваться «Бочкой». Вы открываете верхнюю карту колоды: в правом верхнем углу этой карты — символ ♠. Не повезло, «Бочка» не помогла, однако вы по-прежнему можете попытаться отменить попадание при помощи карты ☺. Если бы на открывшейся карте был символ ☷, «Бочка» тут же отменила бы попадание.

ПЕРЕЗАРЯДКА ☸

Если на карте есть символ перезарядки ☸, то вместо применения указанного на ней эффекта вы можете сбросить её и взять новую из колоды. **Вы можете «перезаряжать» карты, только если у вас и/или у соперника остался всего один персонаж в игре.** Иными словами, пока число персонажей у кого-либо из игроков не сократилось до одного, свойство «перезарядки» недоступно обоим. При желании вы можете «перезаряжать» карты, находящиеся в игре у вашего АП, но не у ПП.

КАРТЫ, КОТОРЫЕ АКТИВИРУЮТСЯ «В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА»

Эффекты таких карт применяются перед фазой набора вашего хода. Если у вас в игре несколько таких карт, активируйте их одну за другой в следующем порядке:

«Динамит» → «Гремучая змея» → «Стадо».

«СЛУЧАЙНАЯ КАРТА»

Когда эффект или способность предписывает взять или сбросить «случайную карту», вы не видите лицевые стороны карт, зато видите их рубашки и понимаете, какие карты относятся к колоде сил служителей закона, а какие — к колоде сил бандитов.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Когда целью одного эффекта одновременно оказываются несколько персонажей (например, сыгран «Гатлинг» или «Индейцы!») либо когда в одно и то же время активируется несколько эффектов (например, ваш Том Хорн становится АП, а у АП соперника в игре находятся «Часы»), действует следующий приоритет:

1. Ваш АП (за исключением «Индейцев!» и «Гатлинга», которые не действуют на вашего АП).
2. АП соперника.





3. Ваш ПП (если у вас 2 персонажа в игре).

4. ПП соперника (если у него 2 персонажа в игре).

Если из игры одновременно выходят несколько персонажей, сначала заканчивается применение эффектов последней карты, сыгранной на всех указанных на ней персонажей (по указанному выше приоритету), и только после этого выполняются действия, связанные с гибелью персонажей.

Пример: ваш АП – Одинокий Рейнджер, а ПП – Энни Оукли. У соперника остался последний персонаж – Кид Керри. Вы разыгрываете «Гатлинг», последнюю карту у вас на руке, и вот что происходит:

- ★ Одинокий Рейнджер, ваш АП – первый, кто должен стать целью, однако «Гатлинг» не действует на вашего АП.
- ★ Следующий по приоритету – АП соперника, Кид Керри. Соперник активирует способность Кида и открывает карту из вашей колоды. Ей оказывается карта с , а значит, Кид отменяет ваше попадание, а ваш АП становится целью . Это новый эффект, и он не применяется, пока не закончились все эффекты «Гатлинга».
- ★ Наступает черёд вашего ПП, Энни Оукли. У неё остался последний жетон здоровья. Поскольку Энни стала целью, она могла бы применить свою способность, чтобы получить больше шансов на защиту, однако на руке у вас нет карт, и Энни выходит из игры.
- ★ ПП соперника был бы последним, на кого подействовал бы эффект «Гатлинга», но у соперника всего один персонаж, который уже получил своё. С эффектом «Гатлинга» покончено, теперь вы приступаете к рассмотрению его последствий. Вы сбрасываете снаряжение в игре у Энни Оукли, берёте 2 карты из колоды и заменяете её новым персонажем из резерва. После этого вы применяете эффект попадания, нанесённого Одинокому Рейнджеру Кидом Керри, причём можете использовать для защиты от попадания только что полученные карты!

— Гибель персонажа —

Потеряв последний жетон здоровья, персонаж погибает.

- ★ Уберите этого персонажа из игры.
- ★ Сбросьте всё сыгранное на него снаряжение.
- ★ Возьмите 2 карты из колоды (после применения всех эффектов последней сыгранной карты, которая привела к гибели персонажа).
- ★ Затем возьмите верхнего персонажа из своего резерва и замените им погибшего.

Поместите на нового персонажа столько жетонов здоровья, сколько указано на его карте. Жетон АП остаётся на месте. Если в резерве нет

персонажей, вы продолжаете игру с последним оставшимся персонажем, который теперь считается одновременно АП и ПП. Если погибший был вашим последним персонажем, то очень жаль, но вы проиграли.

— Подробнее о картах —

Золотое правило: если карта противоречит правилам, карта всегда главнее!

Каждую карту ☼ (в общем случае каждый символ ☼) можно отменить картой ☹ (в общем случае символом ☹).

Потерю единицы здоровья отменить нельзя (например, символом ☹). Если эффект или способность говорит, что «персонаж становится целью ☼», этот персонаж получает автоматическое попадание, то есть оно делается без розыгрыша карты. Однако его можно отменить по обычным правилам.

Название карты (количество копий в колоде служителей закона / в колоде бандитов): описание и пояснения.



Банк (1/0). В фазе набора вашего хода берите из колоды на 1 карту больше. Этот эффект считается обязательным.



Бочка (1/0). Всякий раз, когда персонаж с этим снаряжением становится целью ☼ (даже если он ПП или против него использована способность Алана Пинкертон, разыгран карта «Гатлинг», «Нож» и т. д.), можете открыть карту из колоды. Если в её правом верхнем углу символ ☹, считается, что вы сыграли ☹. Если на карте какой-то другой символ, вы по-прежнему можете сыграть карту ☹ или использовать находящуюся в игре «Шляпу». Если попадание наносит Текс Уиллер, то помимо ☹, полученного от «Бочки», нужно сбросить 1 карту.



Винчестер (2/0). ☼ Целью этой карты можно выбрать ПП соперника (даже если у вас не разыгран «Прицел»).



Вода (5/1). ☼ Поменяйте позиции либо своих персонажей, либо соперника (переместите жетон АП). Эту карту нельзя сыграть на игрока, у которого остался только один персонаж.



Гатлинг (1/0). ☼ Сделайте ☼ по всем персонажам, кроме вашего АП. Для каждого персонажа его владелец либо разыгрывает карту ☹ (или применяет эффект ☹), либо теряет единицу здоровья. Не запрещается использовать «Бочку»

и «Шляпу», а также способности, связанные с ☼, такие как у Одинокого Рейнджера, Энни Оукли и Алана Пинкертона. «Гатлинг» — это не карта «Бэнг!».



Грабёж (0/4). Вы либо берёте 1 случайную карту с руки соперника, либо сбрасываете любую карту из игры, сыгранную на любого персонажа, за исключением ПП соперника. Если вы решаете взять карту, то она добавляется вам на руку, и вы можете тут же её сыграть. Если вы используете способность Джека Рэнсома, целью этой карты также может стать ПП соперника.



Град пуль (2/0). ☼ Сделайте столько ☼ по персонажу, сколько карт снаряжения у него в игре. Каждый ☼ отменяется по отдельности, то есть для нескольких ☼ нужно несколько ☹. Если у персонажа в игре есть «Бочка», он может использовать её для каждого ☼. Для отмены каждого ☼ из града пуль, выпущенного Тексом Уиллером, требуется ☹ и ещё одна карта. Если у вас в игре «Прицел» или вы используете способность Джека Рэнсома, целью «Града пуль» можно сделать ПП соперника.



Гремучая змея (0/1). ☹ В начале вашего хода откройте карту из колоды. Если это карта с символом ☹ в правом верхнем углу, персонаж, на которого сыграна «Гремучая змея», теряет единицу здоровья. В отличие от «Динамита», «Гремучая змея» не сбрасывается после нанесения урона, её эффект действует каждый ход, пока она не покинет игру.




Дерринджер (4/0). ☼ Соперник может сыграть любую карту с руки как ☹. «Дерринджер» — это не карта «Бэнг!». Карты «Бочка» и «Ответный огонь», а также способность Энни Оукли действуют как обычно.



Динамит (0/1). ☹ Играется на вашего ПП. В начале вашего хода откройте карту из колоды. Если это карта с символом ☹ в правом верхнем углу, динамит взрывается (сбрасывается), а персонаж, на которого он сыгран, теряет 3 единицы здоровья. Если открылась карта с другим символом, «Динамит» передаётся ПП соперника. В начале своего хода соперник тоже проверит активацию этого эффекта и, если динамит не взорвётся, передаст карту вашему ПП — и т. д., пока эффект не сработает или пока «Динамит» не покинет игру (например, благодаря «Грабежу»).



Дробовик (2/2). ☼ Если , можете переместить жетон АП (либо свой, либо соперника).




Дуэль (1/1). Соперник может сбросить карту ☼. Если он это делает, вы тоже можете сбросить карту ☼ и т. д. Сбрасывать карту необязательно, однако АП того игрока, кто первым не сбросит карту ☼, потеряет единицу здоровья. В ходе дуэли нельзя использовать карты, которые не являются ☼ (например, «Ответный огонь»). Тем не менее можно использовать способность Энни Оукли, карты «Гатлинг», «Дерринджер», «Нож», «Град пуль», игнорируя любые другие их эффекты, кроме попадания.



Индейцы! (1/1). Для каждого персонажа, кроме вашего АП, его владелец выбирает: сбросить карту ☼ или потерять единицу здоровья. Вы можете использовать «Дерринджер», «Нож» и «Гатлинг», но не карты, которые не являются ☼ (например, «Ответный огонь»).



Карабин (2/1). ☼ Если , можете сбросить 1 любую карту снаряжения в игре у вашего АП или у АП соперника.



Кобура (1/1). Если это снаряжение в игре у вашего АП, вы можете разыграть любое число карт «Бэнг!» за ход. (Иными словами, на карты «Бэнг!» не действует ограничение «одна карту в ход», если у вашего АП есть «Кобура».) Если, воспользовавшись «Кобурой», ваш АП сыграет одну или несколько карт «Бэнг!», а затем поменяется позициями с ПП (или наоборот), ваш новый АП по-прежнему сможет сыграть 1 карту «Бэнг!», поскольку предыдущие (или последующие) карты «Бэнг!» не учитываются.



Кольч (1/5). ☼



Крепкий эль (1/0). Выберите любого персонажа (за исключением ПП соперника), у него становится 3 жетона здоровья. Неважно, сколько здоровья у него было до этого. К примеру, если у него 5 жетонов здоровья, то он теряет 2, а если у него 1 жетон здоровья, то он получает ещё 2. Если у персонажа 3 жетона здоровья, ничего не происходит.



Магазин (1/1). Выложите 2 карты из каждой колоды (либо 4 карты из общей, если в игре осталась только она). Игроки по очереди берут на руку эти карты по одной за раз, начиная

с того, кто сыграл «Магазин», пока не разберут все карты. Эффект «Магазина» всегда позволяет выложить 4 карты, даже если в игре осталось меньше 4 персонажей.



Мимо! (5/7). ☹️



«Миротворец» (2/0). ☹️ Если 🃏, соперник должен сбросить 1 карту с руки по своему выбору. Если у него нет карт на руке, он ничего не сбрасывает.



Нож (0/3). ☹️ Это не карта «Бэнг!».



Ответный огонь (1/0). ☹️ Если вы отменили попадание, АП соперника становится целью ☹️ (если по вам стрелял Текс Уиллер, вам придётся дополнительно сбросить карту, чтобы задействовать эффект этой). Чтобы отменить ☹️ «Ответного огня», сыгранного Тексом Уиллером, нужен только 🃏.



Пиво (0/1). Ваши АП и ПП восстанавливают по единице здоровья. У персонажа не может быть больше здоровья, чем было изначально. Если у вас остался только один персонаж, то единицу здоровья восстанавливает только он. Восстановленные единицы здоровья берутся из стопки на середине стола. (Примечание. В отличие от классической игры «БЭНГ!», «Пиво» нельзя сыграть вне хода.)



Прицел (1/1). ☹️ Целью ваших карт ☹️ можно выбрать ПП соперника. На другие карты («Грабёж», «Дуэль» и т. д.) «Прицел» не действует.



Ремингтон (0/2). ☹️ Если 🃏, сыгравший «Ремингтон» игрок берёт карту из колоды.



Скофилд (0/2). ☹️ Если 🃏, ваш АП восстанавливает единицу здоровья (но не больше, чем у него было изначально). Если 🃏 даёт «Ответный огонь», эффект «Скофилда» применяется раньше, то есть вы сначала восстанавливаете здоровье, а уже потом разбираетесь с ☹️ от «Ответного огня».



Стадо (1/0). ☹️ ☹️ В начале вашего хода персонаж, на которого сыграно «Стадо», меняется позицией со вторым персонажем: АП становится ПП и наоборот (переместите жетон АП). Если персонаж у игрока только один, «Стадо» не действует.



Учительница (2/0). Возьмите на руку 1 любую карту из игры (но не у ПП соперника). Вы не можете забрать карту с руки соперника.



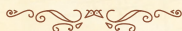
Фургон (2/1). Вы берёте 3 карты из колоды, оставляете себе 2 из них на свой выбор и сбрасываете 1 оставшуюся.



Часы (0/2). Ⓞ Всякий раз, когда соперник перемещает свой жетон АП (меняет позиции персонажей, даже из-за эффекта «Стада»), берите карту из колоды. «Часы» не действуют, если у соперника остался только один персонаж.



Шляпа (1/1). Сыграв эту карту на персонажа, вы можете впоследствии сбросить её как ⚡, если этот персонаж станет целью ⚡ (даже если это ваш ПП). Эффект «Шляпы» действует и для способности Энни Оукли.



Служители закона



Алан Пинкертон. Всякий раз, когда Алан теряет единицу здоровья (за исключением последней), АП соперника становится целью ⚡. Эффект действует, даже если Алан — ваш ПП, теряющий здоровье из-за сыгранной вами же карты «Гатлинг» или «Индейцы!».



Билл Тилман. Всякий раз, когда другой персонаж убит и выходит из игры, берите 2 карты из колоды. Если погибает ваш ПП, вы берёте сразу 4 карты: 2 за способность Билла и 2 за гибель персонажа.



Буффало Билл. ⊖ Может терять здоровье (за исключением своей последней единицы) вместо другого вашего персонажа (например, после применения эффектов ⚡, карт «Индейцы!», «Гремучая змея» и т. д.), но не наоборот. Однако он не может пытаться отменить попадания, которые должны были бы достаться другому (например, своей «Бочкой»).



Бэт Мастерсон. ☹ Всякий раз, когда кто-то из игроков (даже соперник) должен открыть карту из колоды, этот игрок открывает 2 карты вместо одной, и вы выбираете 1 из них: именно её символ работает. После этого обе карты сбрасываются.



Джанго. Всякий раз, когда соперник перемещает свой жетон АП, берите 1 карту из колоды. Способность не действует, если у соперника остался последний персонаж.



Дикий Билл. Всякий раз, когда соперник забирает или сбрасывает карту у вас с руки либо карту в игре у Дикого Билла, АП соперника становится целью ☼.



Незнакомец. ☹ В свой ход можете сыграть 1 дополнительную карту «Бэнг!».



Одинокий Рейнджер. Всякий раз, когда соперник вынуждает его потерять единицу здоровья (за исключением последней), берите 1 карту из колоды.



Пэт Гарретт. В фазе набора своего хода покажите вторую взятую из колоды карту (это не то же самое, что и «открыть карту»). Если в правом верхнем углу показанной карты есть символ ☹, возьмите 1 карту из колоды соперника (если у него закончилась личная колода, берите карту из общей).



Текс Уиллер. Чтобы отменить вашу карту «Бэнг!», соперник должен не только применить эффект ☹, но и дополнительно сбросить 1 любую карту. Эта способность не действует против «Гатлинга», «Дерринджера», «Дуэли» и т. д.



Уайетт Эрп. Всякий раз, когда ☹ соперника отменяет один из ваших ☼, берите 1 карту из колоды. Эта способность действует на любую карту ☼ («Бэнг!», «Дерринджер», «Град пуль» и т. д.). Если эффект «Ремингтона» отменён благодаря ☹, берите сразу 2 карты из колоды.



Энни Оукли. Можете играть карты ☼ как ☹ и «Мимо!» как «Кольт» (в этом случае считается, что вы играете карту «Бэнг!»).

БАНДИТЫ



Билл Андерсон. Всякий раз, когда убивают другого персонажа, возьмите до 2 карт из его снаряжения и/или с руки его владельца (карты, забираемые с руки, — случайные карты). То есть вы можете взять 2 снаряжения, либо 1 снаряжение и 1 карту с руки, либо 2 карты с руки. Эта способность действует, даже когда погибает ваш собственный второй персонаж (при этом, очевидно, не имеет смысла брать карты с собственной руки). Когда персонаж гибнет, сначала применяется способность Билла Андерсона, и только после этого игрок, чей персонаж погиб, берёт положенные ему 2 карты из колоды.



Братья Далтоны. В фазе набора своего хода берите 3 карты из колоды вместо 2. Если у вас в игре «Банк», берите 4 карты.



Джек Рэнсом. Вы можете играть карты на любого персонажа в игре. То есть можете сыграть снаряжение на Джека, когда он АП, карты «Бэнг!», «Дуэль», «Гребёж», «Нож» и «Учительница» на ПП соперника, а также «Динамит» на любого персонажа на ваш выбор.



Доктор Шульц. Всякий раз, когда соперник вынуждает его потерять единицу здоровья (за исключением последней), вы можете сбросить 1 случайную карту с руки соперника. «Гремучая змея» и «Динамит» эту способность не активируют.



Кид Керри. Всякий раз, когда он становится целью ☼, вы можете открыть верхнюю карту колоды соперника. Если это карта с символом ☼ в правом верхнем углу, вы отменяете попадание, а стрелявший персонаж сам становится целью ☼. Если у соперника нет личной колоды, открывайте карту из общей колоды. Если у Сида в игре есть «Бочка», вы сами решаете, что активировать раньше: способность Сида или «Бочку».



Китти Лерой. Если у вас на руке нет карт, возьмите 2 карты из колоды. Эту способность можно задействовать один

раз в каждый ваш ход. Не запрещается сыграть все карты с руки с одним АП, затем сделать Китти АП и применить её способность. Но если Китти — АП и вы последней картой играете «Воду», превращая тем самым Китти в ПП, вы уже не сможете применить её способность.



Перл Харт. Один раз в свой ход можете сбросить 1 любую свою карту с руки, чтобы повторить эффект карты действия, лежащей поверх стопки сброса. (Если у верхней карты в сбросе рамка не коричневого цвета, повторить её эффект нельзя.) Вы не можете повторить эффект карт «Мимо!» и «Ответный огонь». Вы можете повторить эффекты «перезаряженной» карты действия (и либо применить её эффект, либо снова её перезарядить).



Сандэнс Кид. Один раз в свой ход можете сбросить 1 любую свою карту с руки, чтобы взять по 1 карте из вашей личной колоды и колоды соперника, а затем оставить 1 из них и сбросить вторую. Если в игре осталась одна общая колода, берите обе карты из неё.



Скотокрадка Кэт. Один раз в свой ход можете сбросить 1 из её снаряжений в игре (без символа ☹), чтобы взять 2 карты из колоды. Таким образом, эту способность нельзя применить к «Динамиту», «Гремучей змее» и «Стаду».



Том Хорн. Всякий раз, когда Том становится АП (например, когда вы перемещаете на него жетон АП), ПП соперника становится целью ☼. Способность Тома не действует, если он ваш единственный персонаж или если он только вступил в игру. Однако способность действует, когда у соперника остался всего один персонаж.



Туко Рамирес. Вы можете сыграть любую карту с руки как «Кольт» (каждая такая карта считается картой «Бэнг!»). Заметьте, что, к примеру, «Дерринджер», использованный как «Кольт», теряет все свои изначальные эффекты.



Уэсли Хардин. В свой ход может сыграть сколько угодно карт «Бэнг!».

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Идея игры: Эмилиано Шарра

Развитие: Роберто Корбелли, Серджи Рошини

Художник: Россана Берретта

Автор игры благодарит всех, кто помогал тестировать игру, и всех, кто внёс вклад в её развитие, а особенно свою команду помощников (в которую входят Стефано «Фефо» Культрера, Франческо Бардукки, Дарио де Фази, Аннализа Шарра, Гайя Корцани, Давид Поррелло, Флавия Мекони, Энцо Шарра, Клара Рамушелло, Клаудия Колантони, Массимiliano Розати, Аларичо Олива и Федерико Мартини), Кристиана Дзоли, Паоло Кардуччи и его группу «Мачерата», Алессандро Виргини, Маттео Розати и их группу «Раваччиано» (в которую входят: Лука Руссо, Даниел Курчи, Микаел Рокко и Риккардо Пинци), Марко Перилли, Роберто Перилли и их группу (в которую входят: Джандука Маццоло, Серджи Камби, Мелания Габбриелли, Гусман, Лиза Дрованди и Мария Страно), Мартина Блацко и Эрико Гандольфо.

Особая благодарность Мартино Кьяккьера и Андресу Ж. Войку.

© MMXV daVinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8, 06073 Corciano (PG)
All rights reserved.
www.dvgiochi.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Картинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



www.hobbyworld.ru