

Пуленепробиваемое дополнение для игры «Бэн!»

На Диком Западе жизнь бьёт ключом — яркая, шумная, разгульная и опасная! Звон шальной монеты притягивает преступников всех мастей и калибров, а перестрелки значатся в меню на завтрак, обед и ужин. Только самым опытным или отчаянным шерифам по плечу защитить закон и порядок. У кого хватит пороху выстоять против бандитов — решит ваша меткость и удача!



8 ролей

(шериф,
2 помощника,
3 бандита,
2 ренегата)



40 игровых карт



1 планшет



15 персонажей



4 патрона



1 памятка



Правила игры

В этом дополнении 15 новых персонажей (замешайте их в колоду вместе с персонажами из базовой игры) и 40 новых игровых карт (замешайте в одну колоду с игровыми картами из базовой игры). Также в комплекте 8 карт ролей, планшет и добавочные патроны — теперь в «Бэн!» можно играть ввосемьмером. Правила остаются прежними, но есть и кое-что новое.

Внимание: на Диком Западе вступил в силу сухой закон, и карта «Пиво» в новых тиражах стала называться «Отдых». Учитывайте это для совместимости базовой игры и дополнений от разных тиражей: это одна и та же карта.

КАРТЫ С ЗЕЛЁНОЙ РАМКой

Карты отложенного действия отличаются от прочих зелёной рамкой. Эти карты кладутся перед игроками лицевой стороной вверх, как карты с синей рамкой, но их эффекты применяются только при сбросе (как разовая карта с коричневой рамкой). Такую карту **нельзя** сбросить **в тот же ход**, в котором она была разыграна.

На каждой карте с зелёной рамкой есть символ её эффекта. **Не в свой ход** можно разыгрывать только карты с эффектом «Мимо!»


Карты с зелёной рамкой, выложенные перед игроком, находятся в игре, и другие игроки могут их сбросить розыгрышем таких карт, как «Красотка», «Паника!», «Канкан» и т. д. (как любую карту с синей рамкой). Если вы сыграли «Панику!» или «Рэгтайм» и забрали карту с зелёной рамкой на руку, вы **не можете** применить её в тот же ход.



Вам нужно сыграть её на стол перед собой, и только в следующий ход вы сможете сбросить её для получения эффекта.

Важно: карту с зелёной рамкой **необязательно** сбрасывать на следующем ходу после того, как вы её выложили. Можно держать карту на столе до того момента, когда она вам пригодится.

Пример 1. Вы сыграли карту «Сомбреро». Только после того как вы передадите ход следующему игроку, вы сможете сбросить её для срабатывания эффекта.

Пример 2. Вы сыграли «Дерринджер». В один из последующих ходов (если вы ещё не лишились этой карты), можете сбросить её, чтобы применить эффект  против цели на расстоянии 1 и заодно вытянуть карту из колоды.



СИМВОЛ «СБРОС ДВУХ КАРТ»

На некоторых картах появился новый символ, за которым следует знак равенства и другие символы. Чтобы сработали эффекты, указанные после знака равенства, вы должны сбросить эту карту **вместе с любой другой картой** с руки.




Пример 1. Вы сыграли «Драку». Чтобы её эффект сработал, вы сбрасываете «Драку» и вдобавок к ней — ещё одну карту с руки. Тогда срабатывает эффект «Драки»: все ваши соперники вынуждены сбросить по карте с руки или из игры (откуда именно — решаете вы, причём для каждого игрока по отдельности).

Пример 2. Вы сыграли «Такерию» и сбросили добавочную карту с руки. Теперь выберите любого игрока, и он восстановит единицу здоровья (можно выбрать себя).

ДРУГИЕ КАРТЫ

Некоторые карты в этом дополнении совпадают с картами из базовой игры. Они добавлены для соблюдения баланса карт в колоде. Также вы встретите карты, на которых уже известные вам символы образуют новые сочетания. Вы интуитивно поймёте, каким эффектом обладают эти карты, если хорошо знаете значения каждого из символов (или воспользуетесь картой-памяткой).

Помните самое главное:

- любую карту с эффектом «Мимо!»  можно сыграть для отмены любой карты с символом «Бэнг!» .
- когда вы теряете последнюю единицу здоровья, вы вправе использовать **только** «Отдых», чтобы не погибнуть. Другие карты с лечебным эффектом («Салун», «Такерия», «Содовая», «Фляга») в такой ситуации вас не спасут, так как применяются только в свой ход;
- в ход можно сыграть **только одну карту «Бэнг!»**, а также сколько угодно других карт с символом .
- если ваш «Динамит» не взорвался, передайте его соседу слева. Если у соседа слева уже есть «Динамит», передавайте свой «Динамит» следующему игроку по часовой стрелке (один игрок не может держать в игре больше одной карты «Динамит»).

Пример. В ответ на «Удар» вы можете сыграть «Уклонение»: эффект «Удар» отменяется, а вы тянете карту из колоды.

ПРАВИЛА ДЛЯ 8 ИГРОКОВ

В этом дополнении 8 карт ролей (шериф, 2 помощника, 3 бандита и 2 ренегата), которые заменяют исходные роли из базовой игры. Также в дополнении присутствуют добавочные патроны и планшет для восьмого игрока. Играя в среднем, сдайте роли лицевой стороной вниз, как обычно. Каждый ренегат играет сам за себя и выигрывает только тогда, когда остаётся последним выжившим. Так что, если в бою после гибели шерифа остаются два ренегата, в игре побеждают бандиты!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Возьмите три роли: помощник, бандит и ренегат. Сдайте по одной роли в закрытую каждому игроку. Раскройте карты ролей. При игре втроём все знают чужие роли. Цель каждого игрока определяется его ролью:

- **помощник** должен убить ренегата;
- **ренегат** должен убить бандита;
- **бандит** должен убить помощника.



В остальном игра ведётся по обычным правилам. Первым ходит помощник. Вы побеждаете, как только достигаете цели, сделав **решающее попадание по противнику** (т. е. как помощник вы обязаны лично убить ренегата).

Если последний выстрел по вашей цели сделал другой игрок, партия переходит в поединок. Например, если бандит застрелит ренегата, помощнику рано праздновать победу. Теперь бандит должен убить помощника, а помощник — бандита.

Тем не менее игрок, убивший персонажа любой роли, тут же добывает в награду 3 карты из колоды. Поскольку шерифа в игре нет, «Тюрьму» можно применить против любого игрока. «Отдых» перестаёт работать, если в игре остаются двое.

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В скобках после имени указано исходное здоровье персонажа.

Безликий Билл (4) в фазе набора своего хода тянет 1 карту и ещё по 1 карте за каждое ранение (недостающую единицу здоровья). Так, если он невредим, Билл тянет всего 1 карту; если ему не хватает единицы здоровья — 2 карты; если двух — 3 карты, и т. д.

Бель Старр (4). В её ход эффекты карт, лежащих перед другими игроками, не работают. Это относится к картам с синими и зелёными рамками.

Вера Кастер (3) в начале своего хода перед фазой набора выбирает другого непогибшего персонажа в игре. До начала своего следующего хода она может пользоваться свойствами этого персонажа.

Грег Грбовщик (4) восстанавливает 2 единицы здоровья всякий раз, когда погибает другой персонаж. Вы не можете получить больше единиц здоровья, чем у вас было в начале партии.

Джо Табаско (4) восстанавливает 2 единицы здоровья (вместо 1) всякий раз, когда играет «Отдых». Другие похожие карты («Салун», «Такерия», «Фляга») позволяют ему восстановить только 1 здоровье.

Док Холлидей (4) раз в свой ход может сбросить с руки 2 карты, чтобы сыграть эффект «Бэнг!» по игроку в пределах досягаемости своего оружия. Это свойство не считается розыгрышем карты «Бэнг!». Чтобы попасть таким приёмом в Мальша Апача, хотя бы одна из сброшенных карт должна быть не бубновой масти.

Елена Фуэнте (3) может сыграть любую карту с руки с эффектом как у карты «Мимо!».

Крошка Пит (3) в фазе набора своего хода тянет 3 карты (вместо 2).

Мальш Апач (3). Карты бубновой масти, сыгранные против него другими игроками, не действуют. На дуэлях это свойство не работает.

Молли Старк (4) тянет 1 карту из колоды всякий раз, когда играет или добровольно сбрасывает карту «Мимо!», «Бэнг!» или «Отдых» в чужой ход. Если Молли сбрасывает карты «Бэнг!» во время дуэли, то только в конце дуэли тянет по одной карте из колоды за каждый сыгранный ею на дуэли «Бэнг!». Карты, которые Молли вынуждена сбросить из-за «Красотки», «Драки» или «Канкана», не считаются добровольно сброшенными.

Пэт Бреннан (4) в фазе набора своего хода может выбрать: либо тянуть 2 карты из колоды (по обычным правилам), либо забрать на руку одну (и только одну) карту из игры, лежащую перед любым игроком. Можно забрать карту как с синей рамкой, так и с зелёной.

Херб Хантер (4) добавочно тянет 2 карты из колоды всякий раз, когда погибает другой персонаж. Так, если Херб застрелит бандита, он сможет вытянуть 5 карт.

Хосе Дельгадо (4) в свой ход может сбросить с руки карту с синей рамкой, чтобы вытянуть из колоды 2 добавочные карты. Это свойство можно применить 2 раза в ход.

Чак Венгэм (4) в свой ход может вытянуть 2 добавочные карты из колоды, потеряв за это единицу здоровья. Это свойство можно применять сколько угодно раз за ход. Нельзя отдать за карты последнюю единицу здоровья.

Шон Мэллори (3) в фазе сброса своего хода может оставлять на руке до 10 карт. Если у Шона на руке больше карт, чем единиц здоровья, но меньше 11, он не обязан сбрасывать карты.

BANG!® - Dodge City™

Идея игры: Эмилиано Шарра

Развитие: Роберто Корбелли
и Доменико ди Джорджио

Художники: Алекс Пьеранджеллини,

Альберто Бонтемпи

Дизайнер: Стефано де Фацци

Редактура: Роберто Корбелли,
Андрес Войку

Copyright © MMIX
daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3
I-06131 Perugia Italy
All rights reserved.
www.dvgiochi.com
info@dvgiochi.com



Играть интересно
hobbyworld.ru

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Алексей Перерва

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия права 1.1