



КОМПОНЕНТЫ

- 5 Кубиков
- 8 Карт ролей: 1 Шериф, 2 Помощника, 3 Бандита, 2 Ренегата
- 16 Карт персонажей (каждый со своими уникальными способностями и количеством очков жизни)
- 6 Памяток
- 9 Жетонов стрел
- Жетоны с пулями для подсчёта очков жизни (25 жетонов с одной пулей и 15 жетонов с тремя пулями)
- Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок преследует свою цель, в зависимости от доставшейся ему карты роли:

Шериф: должен уничтожить всех Бандитов и Ренегата(ов).

Бандиты: должны уничтожить Шерифа.

Помощники: должны защищать Шерифа и помогать ему.

Ренегат: должен остаться последним выжившим.

ПОДГОТОВКА

1. Возьмите карты ролей по количеству игроков в приведённых ниже пропорциях:

3 игрока: см. специальные правила ниже.

4 игрока: 1 Шериф, 1 Ренегат, 2 Бандита;

5 игроков: 1 Шериф, 1 Ренегат, 2 Бандита, 1 Помощник;

6 игроков: 1 Шериф, 1 Ренегат, 3 Бандита, 1 Помощник;

7 игроков: 1 Шериф, 1 Ренегат, 3 Бандита, 2 Помощника;

8 игроков: 1 Шериф, 2 Ренегата, 3 Бандита, 2 Помощника;

Перемешайте роли и раздайте по одной каждому игроку лицом вниз.

2. Шериф играет в открытую и потому переворачивает карту роли лицом вверх. Остальные персонажи смотрят свои роли и держат их в секрете.

3. Перемешайте карты персонажей и раздайте по одной каждому игроку. Каждый игрок вслух зачитывает имя своего персонажа и его способности. У каждого персонажа есть особенности, делающие его уникальным.

4. Каждый игрок берёт столько пуль, сколько указано на карте его персонажа. Шериф получает две дополнительные пули. Количество пуль соответствует вашим очкам жизни, т.е. сколько ранений вы можете получить, прежде чем выйдете из игры. Неиспользуемые пули сложите по центру стола.

5. Держите под рукой памятку. Вы можете свериться с ней, если возникнут сомнения, как интерпретировать результат броска.

6. Девять жетонов стрел сложите в центре стола.

7. Оставшиеся карты ролей и персонажей верните в коробку.

8. Шериф берёт 5 кубиков и делает первый ход.

ИГРА

Ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы можете:

- Бросить все 5 кубиков.

- Затем вы можете решить сохранить результат, выпавший на некоторых кубиках, и перебросить остальные или перебросить все. Общее число перебросов – два. При втором перебросе вы можете перебросить кубики, которые не перебрасывали в первый раз. Вы должны принять результаты заключительного броска.

- Если вы довольны тем, что выпало на кубиках, или у вас закончились перебросы, разыгрываются эффекты от выпавших значений.

- Ход переходит к игроку слева от вас.

Внимание: Если на кубике выпал Динамит, то данный кубик не может быть переброшен (подробнее см. ниже).

Примечание: Если на кубике выпадает Стрела, последствия броска наступают немедленно, после каждого переброса (подробнее см. ниже).

ПУЛИ И СТРЕЛЫ

Если описание вашей способности на карте персонажа не говорят обратного, когда получаете очко жизни (Пулю) или Стрелу, возьмите их из общей кучки в центре стола. Потеряв Пулю или Стрелу, верните их в центр стола.

В любой момент игры вы можете обменять жетон с тремя пулями на три жетона с одной и наоборот.

КУБИКИ

На кубике может выпасть одно из шести значений, каждое из которых имеет характерный эффект. Вы должны разыграть эффекты от броска в приведённой ниже последовательности. Вы не можете игнорировать эффект значения, выпавшего на кубике, а должны разыграть их все!



1. Индейская стрела: Эффект от этого значения разыгрывается сразу же, как только выпадет, а не в конце хода. Возьмите жетон со стрелой за каждую стрелу, выпавшую на кубиках. После чего, если у вас ещё остались перебросы, вы можете перебросить кубик со стрелой. Если вы взяли последний жетон, то происходит нападение индейцев, и каждый игрок теряет по очку жизни за каждую стрелу, лежащую перед ним. После атаки все игроки сбрасывают накопленные жетоны со стрелами и вы продолжаете свой ход.



2. Динамит: Кубик с выпавшим динамитом не может быть переброшен! Если выбросите 3 или более динамитов, ваш ход тут же заканчивается и вы теряете одно очко жизни. Но, результаты бросков оставшихся кубиков по прежнему разыгрываются как обычно.



3. В яблочко «1»: Выберите игрока, сидящего рядом с вами по левую или правую руку. Он теряет очко жизни.



4. В яблочко «2»: Выберите игрока сидящего через одного человека слева или справа от вас. Он теряет очко жизни. Если в живых остались только три или два игрока, данный результат разыгрывается как .

Внимание: Результаты выпавших  и  разыгрываются **одновременно**. При подсчёте расстояния между игроками, выбывшие игроки не учитываются.



5. Пиво: Любой игрок по вашему выбору восстанавливает 1 очко жизни. Можете выбрать себя. У вас не может быть больше очков жизни, чем было в начале игры. Если вы выбираете игрока, у которого уже максимум очков жизни, результат пропадает.



6. Гатлинг: Выбросив три и более гатлингов, вы приводите в действие пулемёт Гатлинга и все другие игроки теряют по очку жизни. Также, вы сбрасываете все свои жетоны со стрелами.

Пример. У Шерифа 6 очков жизни и 1 стрела. Он выбросил . Сначала, он берёт два жетона стрелы. Но в центре стола остался только один, так что он берёт этот последний жетон и индейцы атакуют. Каждый игрок теряет по 1 очку жизни за каждую лежащую перед ним стрелу: Шериф теряет 2. Теперь, все жетоны стрел сбрасываются и Шериф берёт себе один за вторую выпавшую на кубиках стрелу (следовательно, в центре стола остаётся 8 свободных жетонов). Теперь у него только 4 очка жизни и 1 стрела.

 нельзя перебросить и Шериф решает сохранить результат  и перебросить 
.

В этот раз ему выпадает . Он решает, что дать по всем очередь из гатлинга – хорошая идея, и перебрасывает  и сохранённый после первого броска . У него выпадает .

Перебросы у Шерифа закончились. Его окончательный результат . Теперь он должен выстрелить в игрока, сидящего через одного человека от него, а затем все игроки, кроме Шерифа, теряют очко жизни, а Шериф сбрасывает жетон стрелы. В конце хода у него 4 очка жизни и 0 стрел.

ИГРОК, ПОТЕРЯВШИЙ ВСЕ ОЧКИ ЖИЗНИ, ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ

Если у вас закончились очки жизни, вы выбываете из игры. Откройте свою роль другим игрокам и сбросьте жетоны стрел. Если вы выбыли, вы уже никак не влияете на игру. Но если ваша команда побеждает, вы побеждаете тоже!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра тут же прекращается, если:

- а) Убит Шериф: Если Ренегат единственный выживший, он считается победителем. В противном случае, победа присуждается Бандитам.
- б) Все Бандиты и Ренегаты убиты: победителями считаются Шериф и Помощники.

Примечание. В игре на 8 игроков каждый из 2-х Ренегатов играет сам за себя и побеждает только в том случае, если остаётся последним выжившим. Если в конце игры Шериф противостоит двум Ренегатам и погибает, то победа присуждается Бандитам!

Пример: Все бандиты перебиты, но Ренегат ещё в игре. В этом случае игра продолжается. Ренегат должен в одиночку победить Шерифа с Помощниками.

Пример: Шериф убит, но Бандиты к этому моменту тоже перебиты и в игре только Помощник и Ренегат. Победа присуждается Бандитам! Они добились своей цели ценой своих жизней!

Пример: Все игроки погибают одновременно. Победа присуждается Бандитам!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 3-Х ИГРОКОВ

Перемешайте три карты роли: Помощник, Бандит и Ренегат. Раздайте их игрокам, которые должны держать карту роли в открытую. Каждый игрок знает роли двух других. Цель каждого игрока зависит от роли:

- Помощник должен убить Ренегата;
- Ренегат должен убить Бандита%
- Бандит должен убить Помощника.

Игра проходит как обычно. Помощник ходит первым. В выигрываете, если ваша цель теряет последнее очко жизни благодаря вашим действиям (т.е. если вы Помощник, то должны лично уничтожить Ренегата). Если вашу цель добивает другой игрок, то оставшиеся сражаются друг с другом, пока не останется только один. К примеру, если Бандит убивает Ренегата, то победа Помощнику не засчитывается – теперь он должен убить Бандита, который, в свою очередь, должен уничтожить Помощника, что бы победить.

ПЕРСОНАЖИ



BART CASSIDY (8)

Когда теряешь очко жизни, можешь вместо этого взять стрелу (за исключением случаев, когда теряешь жизнь от Индейцев или Динамита).

Действие способности

распространяется только на ,



PAUL REGRET (9)

Не получаешь урон от гатлинга.



BLACK JACK (8)

Можешь перебрасывать . Но если выбросишь 3 и более  за раз, действуй по обычным правилам.



PEDRO RAMIREZ (8)

Потеряв очко жизни, можешь сбросить один свой жетон стрелы. Очко жизни всё равно теряется, вне зависимости, использовал ли ты эту способность.



CALAMITY JANET (8)

Можешь использовать  как  и наоборот.



ROSE DOOLAN (9)

Можешь использовать  и , что бы стрелять по игрокам, сидящим на 1 место дальше.

**EL GRINGO (7)**

Когда противник лишает тебя одного или более очков жизни, он должен взять стрелу.
На очки жизни, потерянные из-за Динамита и Индейцев, действие способности не распространяется.

**SID KETCHUM (8)**

В начале твоего хода, один игрок по твоему выбору получает очко жизни. Можешь выбрать себя.

**JESSE JONES (9)**

Когда у тебя 4 и меньше очков жизни, за применённое на себя  получаешь 2 очка.
К примеру, если у тебя 4 очка жизни, сыграв   получишь ещё 4 очка.

**SLAB THE KILLER (8)**

1 раз за ход, можешь использовать , что бы удвоить урон от  или . Урон наносится одному игроку и не может быть разделён на двоих. Выбранное для усиления урона  жизнь не восстанавливает.

**JOURDONNAIS (7)**

Во время нападения индейцев теряешь не более 1 очка жизни.

**SUZY LAFAYETTE (8)**

Если в конце хода ни на одном кубике нет значений  или , восстанови 2 очка жизни.

**KIT CARLSON (7)**

За каждый выброшенный  можешь сбросить жетон стрелы с любого игрока. Если выбросишь   , сбрасываешь все свои стрелы, плюс три стрелы с любого игрока(ов) (плюс, конечно, наносишь всем по 1 урону).

**VULTURE SAM (9)**

Каждый раз, когда выбывает другой игрок, получи 2 очка жизни.

**LUCKY DUKE (8)**

Можешь делать дополнительный переброс, т.е. в сумм у тебя три переброса.

**WILLY THE KID (8)**

Что бы активировать гатлинг, тебе нужно только два . Гатлинг можно активировать только один раз за ход, даже если ты выбросишь больше двух .

Идея игры: Michael Palm, Lukas Zach

Разработка: Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra

Рисунки: Riccardo Pieruccini

Цвет: Andrea Medri

Дизайн: Lucia Roscini

Редактирование английской версии правил: Roberto Corbelli, William Niebling

Перевод: Михаил Дикий (2013)