



БЭНТ!

ДУЭЛЬ

РЕНЕГАТЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ



Отряд безжалостных стрелков
показался на горизонте.
Кому хватит смелости
сразиться с ними?
Служителям закона?
Бандитам? Если
повезёт, может, у вас
получится заключить
с ними сделку!



Дополнение к игре «Бэнг! Дуэль» добавляет третью группу стрелков — ренегатов. Четыре новых режима игры позволяют им сражаться на стороне закона или бандитов, а также выступать как самостоятельный отряд, преследуя личные цели. Охладить пыл головорезов поможет оружие на новых картах ресурсов. Ещё никогда мексиканское противостояние не было таким захватывающим!

СОСТАВ ИГРЫ



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

★ 12 персонажей-ренегатов:
6 ренегатов — служителей
закона и 6 ренегатов-бандитов



★ 1 жетон атакующего персонажа —
ренегата (АП) с подставкой

★ 10 патронов
(жетонов здоровья)



★ Правила игры

Это дополнение добавляет в игру «Бэнг! Дуэль» **четыре новых режима игры**: три режима для двух игроков (два режима «Третий отряд» и режим «Подкрепление») и один режим для трёх игроков («Мексиканское противостояние»).

РЕЖИМЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

ТРЕТИЙ ОТРЯД

В этом режиме **все** игровые карты и карты персонажей из дополнения используются в качестве отряда **ренегатов**, играющих против бандитов или против служителей закона. Вы можете выбрать, как играть: ренегаты против служителей закона или ренегаты против бандитов.

Подготовка проходит аналогично базовой игре со следующими изменениями:





- ★ **Ренегаты против служителей закона:** играющий за служителей закона берёт **4 начальные карты** и ходит первым. Играющий за ренегатов берёт **5 начальных карт**.
- ★ **Ренегаты против бандитов:** играющий за бандитов берёт **5 начальных карт** и ходит первым. Играющий за ренегатов берёт **4 начальные карты**.

После этого игра продолжается по обычным правилам «Бэнг! Дуэль». Более детальную информацию о картах можно найти в разделе «Карты».



ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В этом режиме игровые карты и карты ренегатов из дополнения распределяются между двумя отрядами из базовой игры: служителями закона и бандитами. Служители закона и бандиты сражаются друг против друга, получив подкрепления в виде игровых карт и персонажей-ренегатов. Символ на рубашке карты или на лицевой стороне в левом верхнем углу показывает, к какому отряду относится карта:

-  Карта служителя закона (база)
-  Карта бандита (база)
-  Карта ренегата — служителя закона
-  Карта ренегата-бандита

Замешайте игровые карты ренегатов — служителей закона в колоду служителей закона, а игровые карты ренегатов-бандитов — в колоду бандитов. Карты персонажей также замешайте в соответствующие колоды.

После этого игра продолжается по обычным правилам «Бэнг! Дуэль».

РЕЖИМ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ


МЕКСИКАНСКОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

В этом режиме каждый отряд преследует собственную цель: служитель закона должен избавиться от ренегата, ренегат должен вывести из игры бандита, а бандиту нужно победить служителя закона.

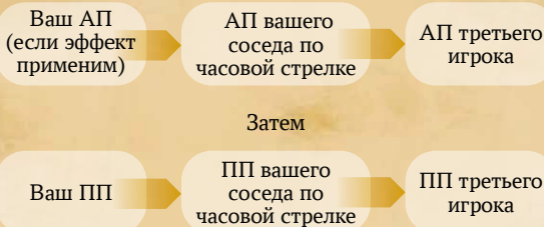


В распоряжении каждого игрока три персонажа, но одновременно игрок управляет только двумя персонажами: атакующим (АП) и прикрывающим (ПП). Если хотите, чтобы игра длилась дольше, можете по договорённости с соперниками брать больше персонажей. Когда последний персонаж одного из участников погибает, игра **немедленно** завершается и победителем становится тот игрок, чьей целью было избавиться от погибшего участника. Вы также можете атаковать игрока, который не является вашей целью (например, для защиты).

Играющий за бандитов берёт **4 начальные карты** и ходит первым. Играющий за служителей закона берёт **4 начальные карты** и ходит вторым. Играющий за ренегатов берёт **5 начальных карт** и ходит последним (мы рекомендуем вам расположиться в порядке хода по часовой стрелке).

Как и в базовой игре, сбрасываемые карты всегда кладутся в общую стопку сброса. Когда карты в личных колодах игроков закончатся, стопка сброса становится общей колодой. Карту с символом перезарядки  можно сбрасывать, чтобы взять новую карту из колоды, только если **хотя бы у одного** игрока остался всего один персонаж в игре.

Когда целью одного эффекта одновременно оказываются оба игрока (например, сыгран «Гатлинг» или «Индейцы!»), эффект применяется и к третьему. Сначала эффект применяется ко всем АП, а затем ко всем ПП по часовой стрелке.



Разыгрывая «Магазин», выложите 2 карты из колоды каждого игрока (или 6 карт из общей колоды, если в игре осталась только она). Затем, начиная с того игрока, чей сейчас ход и далее по часовой стрелке, все игроки по очереди берут на руку эти карты по одной за раз, пока не разберут все карты. Иными словами, проведите 2 раунда выбора карт в порядке хода по часовой стрелке.

Когда вы играете карту, вы можете всегда выбрать, против какого игрока её использовать, **если только на карте не написано «соперник»** — в таком случае эффект карты можно применить **только к вашей цели**.

***Пример:** если у служителя закона есть в игре карта «Часы», то её эффект будет применяться только тогда, когда жетон АП перемещает ренегат, но не тогда, когда это делает бандит.*



Это правило применяется к следующим игровым картам:

- ★ «Часы»;
- ★ «Дуэль» (может быть применена только к вашей цели);
- ★ «Дерринджер» (☠ всегда срабатывает, но эффект применяется только к вашей цели);
- ★ «Картечица»;
- ★ «Рикошет»;
- ★ «Напарник»;
- ★ «Вождь индейцев»;
- ★ «Юнион Пасифик»;
- ★ «Удар»;
- ★ «Ответный огонь»
(действие карты всегда направлено на вашего соперника, даже если стрелял другой игрок).



И к следующим персонажам:

- ★ *Большой Джим;*
- ★ *Кид Керри;*
- ★ *Джанго;*
- ★ *Алан Пинкертон;*
- ★ *Пэт Гарретт;*
- ★ *Уайетт Эрп.*
- ★ *Том Хорн;*

Исключения из правила «соперника»: Одинокий рейнджер, Дикий Билл, Хик Аддамс и Доктор Шульц. «Соперником» для применения эффектов этих карт является любой другой игрок.

НОВЫЕ КАРТЫ


РЕСУРСЫ

Карты ресурсов (с зелёной рамкой) — это особый тип карт снаряжения, которые по обычным правилам можно сыграть только на своего ПП или на АП соперника.



Однако, в отличие от карт снаряжения с синей рамкой, карту ресурса **нельзя использовать в тот же ход, в котором она оказалась в игре.** Вам придётся подождать следующего хода, чтобы это сделать. **Используя карту ресурса, положите её в стопку сброса,** а затем примените её эффект(ы). У вас в игре может быть неограниченное количество карт ресурсов, в свой ход вы также можете использовать любое количество карт ресурсов, но у вас в игре не могут находиться два одинаковых ресурса. Пока ресурсы находятся у вас на руке, их эффекты не действуют.


Все игровые карты и способности персонажей, которые влияют на снаряжение (например, «Карабин»), также влияют и на карты ресурсов, однако карты, текст которых напрямую ссылается на ресурсы (например, «Крошка Лерой»), **не влияют** на снаряжение (карты с синей рамкой).

Примечание: ресурсы с символом  («Буффало», «Картечица», «Двустволка») можно сыграть против карт «Дуэль» или «Индейцы!» даже в том случае, если они были введены в игру в этот ход. Считается, что в этом случае карты ресурсов сбрасываются, а не используются.




Буффало. Можете выбрать целью ПП вашего соперника. Возьмите 1 карту из колоды. Целью карты «Буффало» можно выбрать ПП или АП соперника. Вы берёте карту немедленно, до того как соперник сыграет карту в ответ.




Виски. Откройте карту:  = ваш АП восстанавливает 2 единицы здоровья. Иначе он восстанавливает только единицу здоровья.




Винтовка Спенсера. Если попадание нанесено персонажу с 4 или более единицами здоровья, он теряет 2 единицы здоровья вместо 1. Чтобы отменить это попадание, потребуется всего одна . Вы можете разыграть карту «Спенсер» против персонажа, у которого меньше 4 единиц здоровья, но в таком случае он теряет всего единицу здоровья.



Вождь индейцев. Для каждого своего персонажа ваш соперник выбирает: сбросить 1 карту  или потерять единицу здоровья.



Двустволка. Если попадание отменено, то второй персонаж вашего соперника (если он есть) также становится целью. В этом случае для полной отмены эффектов этой карты сопернику потребуется одна  для АП и вторая для ПП.






Засада. Сбросьте 1 карту в игре у вашего АП и/или 1 карту в игре у любого АП. Вы можете применить «Засаду» тремя способами: сбросить 1 карту у вашего АП, сбросить 1 карту у любого АП (вашего в том числе) или сделать и то и другое (можно даже сбросить 2 карты в игре у вашего АП).





Карабин Шарпса. Игнорируйте способность персонажа, в которого целитесь, и все его карты снаряжения, находящиеся в игре. Например, не действует эффект карты «Шпоры» или способности Алана Пинкертон, Доктора Шульца, Одинокого Рейнджера, Кида Керри и т. д.



Картечница. Если не , то и АП, и ПП соперника теряют по единице здоровья.



Компаньон. Эту карту можно использовать или как , или как .



Лайтнинг. После розыгрыша этой карты можете сыграть ещё 1 карту «Бэнг!» (карту с красной рамкой). Необязательно играть две карты подряд: вы можете сыграть вторую карту в любой момент хода.





Ловкость. Возьмите 1 карту из колоды.



Лоток для промывки. Возьмите верхнюю карту из стопки сброса (и только потом сбросьте «Лоток для промывки»).







Напарник. Всякий раз, когда этот персонаж становится АП, АП вашего соперника становится целью . Соперник может сыграть любую карту с руки как .

Другими словами, эффект карты действует так же, как если бы АП вашего соперника стал целью «Дерринджера», но выстрел происходит автоматически. Попадание можно отменить по обычным правилам. Если у АП вашего соперника есть в игре и «Бочка», и «Часы», сначала действует эффект «Часов».



Прикрытие. Можете поменять местами 1 или 2 АП с их ПП (переместите жетоны). Вы сами выбираете порядок. Вы можете 2 раза менять местами АП и ПП одного и того же игрока.



Рикошет. Соперник может сбросить карту , затем вы и т. д. Сбрасывать карту  необязательно. АП того, кто первым не сбросит карту, теряет единицу здоровья. Вы не можете использовать карты с эффектом , которые не являются картами , за исключением карты «Шляпа». Вы можете использовать ресурсы, которые уже находятся в игре (но не на руке), например «Счастливый пенни». Вы не можете использовать «Бочку» или способности персонажей, например, Энни Оукли. Во время розыгрыша «Рикошета» никакие дополнительные эффекты карт, кроме промаха, не действуют.



Счастливый пенни. Возьмите 1 карту из колоды. Вы берёте карту немедленно. Поэтому, если вы используете «Счастливый пенни», чтобы отменить попадание «Града пуль», можете использовать только что взятую карту для отмены второго попадания, если её эффект позволяет сделать это.




Сведж. Возьмите 1 карту из колоды. Сначала вы берёте карту, а затем другой игрок может отреагировать на попадание.






Удар. Сбросьте 1 карту в игре у любого АП и/или 1 карту с руки любого игрока.


Вы можете применить «Удар» тремя способами: сбросить 1 карту у любого АП (вашего в том числе), сбросить 1 карту с руки любого игрока или сделать и то и другое.

Пример: если вы выполните оба действия против игрока, АП которого — Дикий Билл, то ваш АП становится целью двух .




Уитни. Это попадание можно  только с помощью карты . Эффект  на картах «Мимо!», «Бочка», а также способность Кида Керри и т. д. не действуют.




Уокер. Если , заберите эту карту обратно на руку.



Уловка. Если эта  отменила карту «Бэнг!», возьмите эту карту «Бэнг!» на руку. **Исключение:** «Уокер» — эта карта после отмены попадания немедленно возвращается на руку владельцу.



Шпоры. Если у вас нет карт на руке, этот персонаж не может стать целью . Он всё ещё может быть целью карт «Индейцы!», «Вождь индейцев», «Дуэль», «Рикшет» и т. д.






«Юнион Пасифик». Возьмите суммарно 2 карты из вашей колоды и/или колоды соперника. Если ваша колода и/или колода соперника закончилась, берите карты из общей колоды.




ПЕРСОНАЖИ

Ренегаты - служители закона



Гадалка. Можете сбросить 1 её снаряжение в игре (без ) как  или  (считается розыгрышем «Бэнг!»), затем возьмите 1 карту из колоды.

Этот эффект также позволяет вам сбросить карту ресурса в тот же ход, в котором она была введена в игру. Способность Гадалки не действует, если у неё в игре нет снаряжения. Вы не можете использовать снаряжение, которое всегда активно (с символом ). «Кольт» считается как один «Бэнг!», который вы можете сыграть за ход. Способность можно использовать против таких карт, как «Индейцы!», «Вождь индейцев» и т. д.



Картёжница Алисия. В фазе набора вместо 2 карт из колоды можете взять 1 карту снаряжения у любого АП. Эта способность активируется, заменяя фазу набора вашего хода.



Кокетка Делу. Раз в ход можете использовать 1 из её ресурсов в том же ходу, в котором он был введён в игру.



Маршал. Когда Маршал вступает в игру, возьмите суммарно 3 карты из любых колод по вашему выбору. Если этот персонаж является одним из двух ваших начальных персонажей, возьмите 3 карты вдобавок к начальным картам у вас на руке. Каждую карту вы можете взять либо из своей колоды, либо из колоды другого игрока **после** того, как посмотрели каждую предыдущую взятую вами карту. Вы также можете взять карты из общей колоды, если она есть.



Хик Аддамс. Когда любой другой игрок сбрасывает карту у вас с руки или карту в игре у Хика, возьмите 1 карту из колоды.

Каждый раз, когда другой игрок заставляет вас сбросить карту с руки или карту в игре у Хика Аддамса, вы берёте одну карту. Вы не берёте карту, если сами сбрасываете карту ресурса в ответ на эффект других карт (например, играя «Счастливым пенни» против «Гатлинга»).



Чарли Бассет. Раз в ход после того, как вы использовали ресурс, возьмите 1 карту из колоды.

Ренегаты-бандиты



Большой Джим. Всякий раз, когда ваш АП меняется местами с его ПП, можете также поменять местами АП соперника с его ПП.



Голландец Гарри. Когда берёте карту, можете посмотреть верхнюю карту колоды и либо взять её, либо сбросить.

Если вы решили сбросить карту, вместо неё возьмите следующую карту. Её вы обязаны взять на руку. Эта способность **всегда** активна, даже если вы должны брать карты после применения эффектов карт «Фургон», «Юнион Пасифик» и т. д. Если вы используете способность в фазе набора, вы по-прежнему берёте 2 карты по обычным правилам.

Например, если вам нужно взять 3 карты, вы смотрите верхнюю карту колоды. Если она вам нравится, вы можете взять её на руку. Затем вы берёте вторую карту. Если она вам не нравится, вы можете сбросить её и взять следующую карту, которую обязаны оставить на руке. Затем вы берёте третью карту, решаете, взять её на руку или сбросить, и т. д.



Здоровяк Стив. В конце вашего хода у вас на руке может быть 6 карт или меньше. У вас может быть 6 карт на руке независимо от того, сколько у вас суммарно осталось жетонов здоровья.



Кинг Фишер. Всякий раз, когда любой персонаж впервые за ход получает ресурс (вводит его в игру), берите 1 карту из колоды.



Крошка Лерой. Раз в ход, если вы используете 1 из её ресурсов, можете сбросить 1 карту с руки, чтобы ещё раз применить эффект этого ресурса.

Если вы второй раз в ход применяете эффект «Лотка для промывки», возьмите 2 верхние карты из стопки сброса перед тем, как сбросить свои карты (то есть не «Лоток для промывки» и не карту, которую вы сбрасываете вместе с ним).



Эль Чинди. Если у вас есть хотя бы 1 карта на руке, Эль Чинди игнорирует эффекты карт действий, сыгранных другими игроками. Он **не** игнорирует карты «Бэнг!», эффекты карт ресурсов или атаки Энни Оукли. Если Эль Чинди является ПП, он должен отреагировать, если его АП (но не АП другого игрока) играет карты «Индейцы!» или «Гатлинг». Он игнорирует эффекты карт «Вода», «Прикрытие», ☀ «Ответного огня» и т. д. Если он проигрывает сыгранную им «Дуэль», то он теряет единицу здоровья.



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Идея игры: Эмилиано Шарра

Развитие: Роберто Корбелли, Сержио 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 Фаци, Аннализа Шарра, Гайя Корцани, Давид Порелло, Флавия Мекони, Энцо Шарра, Клара Рамушелло, Клаудия Колантони, Массимилиано Розати, Аларичо Олива и Федерико Марини), 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: Джанлука Маццоле, Сержио Камби, Мелания Габриелли, Гусман, Лиза Дрованди и Мария Страно), Мартина Блацко и Энрико Гандольфо.

Особая благодарность Мартино Кьяккьера и Андресу Ж. Войку.

BANG! Game idea, development, the BANG! name and logo, and the dV GIOCHI name and logo are all Copyright ©, and Trademarks or Registered Trademarks of daVinci Editrice S.r.l. All Rights Reserved. BANG! game design by Emiliano Sciarra.

© daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna,
24 06132 Perugia – Italy

www.dvgiochi.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

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.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

