



**ЗНАЕМ
ИГРАЕМ**

www.znaemigraem.ru

**Магазин настольных игр,
игрушек и подарков**



БЭНТ!

ЗА ТРИГОРШНО КУБИКОВ



Состав игры

- 5 кубиков
- 8 карт ролей: 1 шериф, 2 помощника шерифа, 3 бандита, 2 ренегата
- 16 карт персонажей (у каждого — уникальное свойство и число единиц здоровья)
- 8 карт-памяток
- 9 стрел
- Жетоны здоровья (патроны): 25 жетонов с 1 патроном, 15 — с 3 патронами
- Правила игры

Цель игры

Цель игрока зависит от того, какая роль ему досталась:

- Шериф должен вывести из игры всех бандитов и ренегатов.
- Помощник шерифа должен защитить шерифа любой ценой.
- Бандит должен вывести из игры шерифа.
- Ренегат должен остаться единственным выжившим.

Подготовка

1. Отберите карты **ролей** согласно числу игроков, а именно:
3 игрока: см. особые правила на обороте;
4 игрока: 1 шериф, 1 ренегат, 2 бандита;
5 игроков: 1 шериф, 1 ренегат, 2 бандита, 1 помощник шерифа;
6 игроков: 1 шериф, 1 ренегат, 3 бандита, 1 помощник шерифа;
7 игроков: 1 шериф, 1 ренегат, 3 бандита, 2 помощника шерифа;
8 игроков: 1 шериф, 2 ренегата, 3 бандита, 2 помощника шерифа.
Перетасуйте карты ролей и сдайте каждому игроку по одной карте лицевой стороной вниз.
2. Шериф **раскрывает себя**, перевернув карту роли лицевой стороной вверх. Прочие игроки смотрят, какие роли получили, но **не раскрывают** свои карты.
3. Перетасуйте карты **персонажей** и сдайте каждому игроку по одной карте **лицевой стороной вверх**. Получив карту, зачитайте вслух имя и свойство персонажа.
4. Каждый игрок берёт столько **патронов**, сколько указано на карте его персонажа. Шериф берёт **на 2 патрона сверх положенного**. Патроны показывают, сколько **единиц здоровья** есть у вашего персонажа, иными словами — сколько попаданий потребуется, чтобы **вывести вас из игры**. Лишние патроны сложите в резерв посередине стола.
5. Держите рядом с собой **карты-памятки** и обращайтесь к ним, если возникнут сомнения насчёт толкования символов на кубиках.
6. Положите **9 стрел** в резерв посередине стола.
7. Уберите лишние карты ролей и персонажей обратно в коробку — они вам не понадобятся.
8. Шериф берёт **5 кубиков** и начинает игру.

Ход игры

Право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы:

- Бросаете все 5 кубиков.
- Либо принимаете результаты броска, либо перебрасываете один или несколько кубиков (можно даже все), но не более 2 раз. Если вы перебрасываете кубики во второй раз, **можете** также перебросить любые кубики, которые решили не перебрасывать в первый раз. Вы **обязаны** принять результаты третьего броска.
- Получив нужные результаты на кубиках или исчерпав лимит перебросов, вы применяете выпавшие результаты.
- Ваш ход завершён, следующим ходит игрок слева от вас.

Важно: выпавший на кубике **динамит** **перебрасывать нельзя**.

Примечание: вы **обязаны немедленно** применить эффект каждой **стрелы**, выпавшей во время **исходного броска** или **переброса**.

Патроны и стрелы

Если текст свойства персонажа не говорит иного, то вы, получая единицу здоровья (патрон) или стрелу, берёте соответствующий жетон из резерва посередине стола. А если теряете единицу здоровья или сбрасываете стрелу — возвращаете жетон в резерв.

В любой момент игры вы можете поменять три жетона с одним патроном на один жетон с тремя патронами и наоборот.

Символы на кубиках

На каждом кубике изображено 6 разных символов — у каждого свой эффект. Вы должны применять результаты кубиков **строго в указанном ниже порядке**. Вы **не можете отказаться** от применения результата кубика: применить нужно все результаты!

1. Индейская стрела: применяется **немедленно после броска** (не в конце хода). За каждый результат берите 1 стрелу из резерва и кладите перед собой. Если у вас ещё остались перебрсы, **можете** перебросить кубики со стрелами. Если вы взяли последнюю стрелу из резерва, на игроков нападают индейцы: **каждый** игрок теряет по единице здоровья за **каждую** имеющуюся у него стрелу. После нападения игроки возвращают стрелы в резерв, а вы продолжаете ход.

2. Динамит: **нельзя перебрасывать!** Если у вас выпало **3** или **больше**, ваш ход тут же завершается и вы теряете единицу здоровья. Результаты остальных кубиков применяются по обычным правилам.

3А. Попадание на расстоянии 1: выберите **соседа** слева или справа. Этот игрок теряет единицу здоровья.

3Б. Попадание на расстоянии 2: выберите игрока слева или справа, сидящего **через одного** от вас. Этот игрок теряет единицу здоровья. Если в игре осталось только 2 или 3 игрока, этот результат применяется как .

Важно: результаты и применяются в любом порядке. Выбирая соседей или игроков, сидящих через одного, **не учитывайте** выбывших из игры.

4. Пиво: выберите любого игрока (можно себя). Он восстанавливает единицу здоровья*. Вы **не можете** получить больше единиц здоровья, чем у вас было в начале партии. Если вы применяете эффект пива на игрока, у которого полный порядок со здоровьем, ничего не происходит.

5. «Гатлинг»: если выпадает три или больше , вы получаете «Гатлинг» и стреляете по всем игрокам: каждый игрок, **кроме вас**, теряет единицу здоровья. Также вы сбрасываете все свои стрелы.

Пример: у шерифа 6 единиц здоровья и 1 стрела. Он бросает кубики и получает: . Сначала он обязан взять 2 стрелы. Однако в резерве осталась всего 1 стрела, поэтому он берёт только её, и тут же нападают индейцы. Каждый игрок теряет по единице здоровья за каждую имеющуюся у него стрелу. Шериф теряет 2 единицы здоровья. Игроки сбрасывают жетоны стрел в резерв, после чего шериф получает жетон стрелы за второй свой результат (таким образом, в резерве их остаётся 8).

На текущий момент у Шерифа 4 единицы здоровья и 1 стрела. **перебрасывать нельзя**. Шериф решает оставить и перебросить . На этот раз выпадает: Шериф решает, что было бы неплохо пальнуть из «Гатлинга», поэтому оставляет , а затем перебрасывает и оставшийся с прошлого броска . Он получает: .

Шериф сделал два переброса, поэтому больше перебрасывать кубики он не может. Окончательные результаты его кубиков: . Он стреляет по игроку, сидящему через одного от него, а затем все игроки за исключением шерифа теряют по единице здоровья из-за «Гатлинга». Также шериф возвращает в общую стопку все свои жетоны стрел (т. е. один жетон). К концу хода у шерифа остаётся 4 единицы здоровья и 0 стрел.

Кончилось здоровье — персонаж погиб

Если ваш персонаж теряет последнюю единицу здоровья, вы выбываете из игры. Раскройте свою карту роли и сбросьте имеющиеся у вас жетоны стрел в резерв. Выбыв, вы не принимаете участия в дальнейшей игре. Однако если в игре побеждает команда ваших единомышленников, вы тоже побеждаете.

Конец игры

Игра **немедленно** завершается, если:

- А. Погиб шериф.** Если ренегат — **единственный выживший** персонаж, в игре побеждает он. В противном случае побеждают бандиты (даже если они уже выбыли из игры).
- Б. Погибли все бандиты и ренегаты.** Побеждает команда шерифа и его помощников.

Примечание. В игре на восьмерых каждый из двух ренегатов играет сам за себя и побеждает, только если оказывается последним выжившим. Если к концу игры в живых остаются шериф и два ренегата, а затем ренегаты убивают шерифа, то побеждают бандиты.

Пример: все бандиты погибли, но ренегат ещё жив — игра продолжается. Ренегату предстоит дать бой шерифу и его помощникам.

Пример: шериф погиб, однако все бандиты тоже погибли, в игре остались лишь один помощник шерифа и ренегат. Игра заканчивается, побеждают бандиты. Они достигли цели, пусть и ценой своих жизней.

Пример: все игроки погибают в один и тот же момент. Побеждают бандиты.

* — Это в киновестернах ковбои пьют пиво, текилу и виски, и им от этого хуже не становится. А в реальной жизни алкоголь не только не лечит ранения, но и опасен, особенно для лиц младше 18 лет.

Особые правила для игры втроём

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

- **помощник шерифа** должен вывести из игры ренегата;
- **ренегат** должен вывести из игры бандита;
- **бандит** должен вывести из игры помощника шерифа.

В остальном игра ведётся по обычным правилам. Первым ходит помощник шерифа. Вы побеждаете, как только достигаете цели, сделав **решающее попадание по противнику** (т. е. как помощник шерифа вы обязаны **лично** убить ренегата). Если последний выстрел по вашей цели сделал другой игрок, партия переходит в дуэль. Например, если бандит застрелит ренегата, помощнику шерифа рано праздновать победу. Теперь бандит должен убить помощника шерифа, а помощник шерифа — бандита.



ПЕРСОНАЖИ



АНГЕЛЬСКИЕ ГЛАЗКИ (8)

Один раз в ход можете использовать , чтобы удвоить или .

Удвоенный кубик отнимает 2 единицы здоровья у одного выбранного вами игрока (двух разных игроков выбирать нельзя). Потраченное на удвоение пиво не восстанавливает здоровья.



БЕДОВАЯ ДЖЕЙН (8)

Можете использовать как и наоборот.



БЛЭК ДЖЕК (8)

Можете перебрасывать (если только их не три или больше!).

Если выпало 3 динамита или больше (при исходном броске или перебросе), следуйте обычным правилам (ваш ход заканчивается и т. д.).



БОЛЬШОЙ ЗМЕЙ (9)

Всякий раз, когда погибает другой игрок, вы получаете две единицы здоровья.



БУТЧ КЭССИДИ (8)

Можете брать стрелы вместо того, чтобы терять единицы здоровья (единица здоровья — одна стрела; исключения: динамит, индейцы).

Вы не можете использовать это свойство при нападении индейцев или взрыве динамита. Оно работает только при и стрельбе из «Гатлинга». Вы не можете использовать это свойство, если в резерве осталась последняя стрела.



ДЖЕССИ ДЖЕЙМС (9)

Если у вас четыре единицы здоровья или меньше, то вы восстанавливаете две единицы здоровья вместо одной, используя на себя.

К примеру, у вас 4 единицы здоровья. Вы используете 2 пива, и ваш показатель здоровья повышается до 8.



ЖУРДОННЭ (7)

Вы не можете потерять больше единицы здоровья при нападении индейцев.



КИТ КАРСОН (7)

За каждый свой можете сбросить одну стрелу у любого игрока.

Можно сбрасывать и свои стрелы. Если выпало 3 , вы сбрасываете все свои стрелы, а также 3 стрелы у любых игроков (игрока). Помимо этого, вы, конечно же, ещё и стреляете из «Гатлинга».



МАЛЫШ БИЛЛИ (8)

Вам достаточно , чтобы использовать «Гатлинг». Выстрелить из «Гатлинга» вы можете только один раз за ход, даже если выбросили больше одной пары .



ПОЛ РЕГРЕТ (9)

Вы не теряете единицы здоровья при стрельбе из «Гатлинга».



РОСС ЛОГАН (7)

Когда вы теряете одну или несколько единиц здоровья из-за другого игрока, этот игрок должен взять одну стрелу.

Единицы здоровья, потерянные из-за нападения индейцев или взрыва динамита, не учитываются.



СЧАСТЛИВЧИК ЛЮК (8)

Можете один раз дополнительно перебросить кубики. Всего за ход вы можете бросить кубики 4 раза.



СЮЗИ ЛАФАЙЕТ (8)

Если вы не выбросили на кубиках ни , ни , получите две единицы здоровья.

Это свойство действует в конце хода после всех перебросов (или отказа от перебросов).



ТОМ КЕТЧУМ (8)

В начале вашего хода любой игрок по вашему выбору получает единицу здоровья.

Можно выбрать себя.



ТУКО РАМИРЕС (8)

Всякий раз, когда вы теряете единицу здоровья, вы можете сбросить одну из своих стрел.

Используя это свойство, вы всё равно теряете единицу здоровья.



ХЛАДНОКРОВНАЯ РОЗИ (9)

Можете использовать и на игроков, сидящих на одно место дальше.

Применяя , вы можете попасть по игроку, сидящему рядом с вами или через одного от вас. А применяя — по игроку, находящемуся через одного или через двоих от вас.

Создатели игры

Идея игры: Михаэль Пальм, Лукас Цах

Развитие: Роберто Корбелли,

Серджо Рошини, Эмилиано Шарра

Художник: Риккардо Пьеручини

Колорист: Андреа Медри • Дизайнер: Лючия Рошини

Спасибо всем, кто тестировал игру: ваши предложения были бесценны. Особая благодарность Андреа Гамбелунге.

Разработчики хотели бы отдельно поблагодарить Алекса, Арне, Бабс, Филиппа, Себастьяна, Тилини и Тома.



BANG!® The Dice Game

Copyright © MMXIII

daVinci Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 06073 - Corciano - Italy

All rights reserved.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Александр Петрунин

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховей

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает

Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.