

Правила настольной игры «Быки и ковбои» (Longhorn)

Автор: Бруно Катала (Bruno Cathala)

Перевод правил на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2 участников от 8 лет

1870 год. Техас, прерии, стада быков... Новая порода длиннорогих быков из Мексики Лонгхорн становится всё более популярной, но, увы, не только среди честных ковбоек-фермеров, но и среди воров всех видов и мастей...

В этой игре двое участников попробуют себя в роли самых опасных и знаменитых преступников – Игла Перкинса и Джесси Артист Бирда. Их цель очень проста – украсть как можно больше быков (а возможно – и несколько золотых самородков) или же избавиться от соперника, подстроив его арест шерифом!

Компоненты

- 9 тайлов локаций



На каждом тайле есть иконка, обозначающая количество быков в данной локации на момент начала игры, и место, куда можно поместить свои жетоны Действия.

- 19 жетонов Действия



- 2 жетона «Разыскивается» (Wanted) – по одному для каждого игрока



- 1 жетон преступника (одна сторона для Игла, другая для Джесси)



Одна/другая сторона

- 36 деревянных фигурок быков (по 9 каждого из 4 цветов)



Подготовка к игре

- Игроки распределяют между собой роли двух преступников и берут соответствующие жетоны «Разыскивается» (Wanted).
- Перемешайте 9 тайлов локаций и разложите их в случайном порядке в форме четырёхугольника 3x3 на столе.
- Перемешайте жетоны Действия. Возьмите 9 случайных жетонов и поместите их на соответствующие места на 9 выложенных тайлах локаций. Оставшиеся жетоны в игре не участвуют.
Важно: если среди открытых жетонов есть жетон Шерифа, его нужно поместить в локацию Nugget Hill. Если эта локация занята, поменяйте лежащий в ней жетон местами с жетоном Шерифа.
- Перемешайте фигурки быков и в случайном порядке разложите указанное число фигурок на каждом из тайлов локации (число быков на тайле указано в значке бычьей головы на нём).
- Первый игрок определяется подбрасыванием жетона преступника – чья сторона выпадет, тот и ходит первым. Его противник выбирает локацию – обязательно одну из тех, где находится 4 быка (Cherokee Spring, Dagger Flat, Maverick Junction, Red River Valley, Kid Cooper's Ranch), и помещает жетон преступника выпавшей стороной вверх в эту локацию.

Пример:



Теперь можно начать игру!

Ход игры

Жетон преступника показывает, чей сейчас ход.

В свой ход преступник должен:

1. Украсть быков
2. Передвинуть и перевернуть жетон преступника

1. Украсть быков

В локации, где находится жетон преступника, он крадёт всех быков одного (и только одного) цвета на свой выбор. Фигурки украденных быков игрок кладёт перед собой, формируя стадо, стоимость которого он подсчитывает в конце игры. Если после кражи в локации не осталось ни одного быка, то к данному игроку **ОБЯЗАТЕЛЬНО** применяется эффект жетона Действия, расположенного в этой локации.

Эффекты жетонов действия



ЗОЛОТЫЕ СЛИТКИ:

Жетон кладётся перед игроком и в конце игры приносит столько победных очков (\$), сколько на нём указано: от \$200 до \$500.



КЛЕЙМО:

Сбросьте этот жетон и заберите всех быков одного выбранного вами цвета из соседней по горизонтали или вертикали локации. Добавьте их к своему стаду. Если после этого эта новая локация тоже опустела, эффект её жетона Действий не активируется (просто уберите его в коробку).



ЭПИДЕМИЯ:

Сбросьте этот жетон. Уберите с поля всех быков одного любого цвета на ваш выбор. Все находящиеся в стадах быки этого цвета в конце игры не приносят победных очков.



ШЕРИФ:

Если вы берёте этот жетон, то шериф вас арестовывает, и вы немедленно проигрываете.



ПАНАЦЕЯ:

Даёт вам право дополнительного хода. Сбросьте этот жетон и передвиньте жетон преступника по обычным правилам, но не переворачивайте его: сейчас снова ваш ход.



ЗАСАДА:

Сбросьте этот жетон и украдите у противника либо один из его золотых слитков, либо двух быков одного цвета (на ваш выбор).



ГРЕМУЧАЯ ЗМЕЯ:

Вызывает панику в стаде! Сбросьте этот жетон, затем возьмите по одному быку каждого цвета из своего стада и расположите их в соседних по горизонтали или вертикали локациях (на ваше усмотрение; может получиться так, что вы положите всех быков в одну локацию).

2. Передвинуть и перевернуть жетон преступника

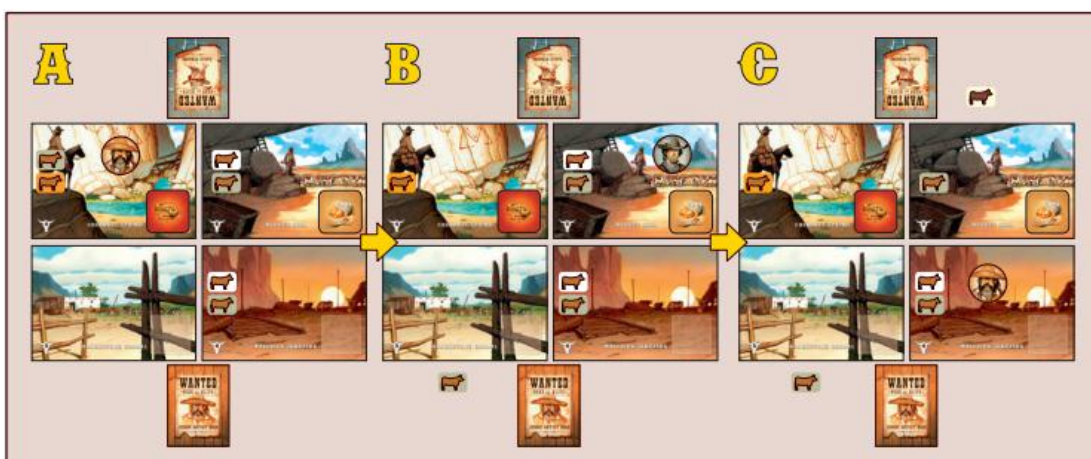
Игрок ДОЛЖЕН передвинуть жетон преступника в другую локацию на столько шагов, сколько быков он только что украл. Передвигать жетон можно по вертикали и по горизонтали, нельзя двигаться на шаг вперёд, а потом сразу на шаг назад между двумя локациями.

Когда жетон передвинут, он переворачивается: таким образом ход передаётся противнику. **Важно: если все локации, находящиеся на нужном расстоянии, уже опустели, игра заканчивается и происходит подсчёт очков. Если на нужном расстоянии осталась хотя бы одна локация с быками, игрок должен передвинуть жетон в эту локацию (или одну из таких локаций).**



В примере на картинке Игл Перкинс может выбрать: либо он крадёт белого быка и тем самым завершает игру (поскольку все локации на расстоянии одного шага уже опустели), либо он крадёт двух рыжих быков, и тогда его противник будет играть в локации Dagger Flat – единственной локации с быками на расстоянии двух шагов.

Особые характеристики опасных локаций: локации с рыжими жетонами Действия (Гремучая змея или Шериф) считаются опасными. Поэтому один и тот же игрок не должен два раза подряд играть в одной опасной локации (при условии, что существуют другие возможности).





















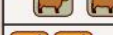



Пример: А- Игл Перкинс находится в локации Cherokee Spring. Он крадёт серого быка и вынуждает Джесси Артист Бирда играть Nugget Hill. В- Джесси Артист Бирд крадёт белого быка. Теперь ему нужно передвинуть жетон на 1 шаг. Но он не может вернуться назад в Cherokee Spring, потому что это опасная локация. С- Поэтому он вынуждает Игла Перкинса играть в локации Maverick Junction.

Конец игры

Игра заканчивается в трёх случаях:

1. Если один из преступников активирует жетон Шерифа (он немедленно проигрывает).
2. Если игроку удастся собрать 9 быков одного цвета (он немедленно побеждает в игре). (Важно: если один игрок одновременно выполнил условия 1 и 2, то действует условие 1 – он проигрывает.)
3. Если все локации, куда только что укравший быков игрок может переместить жетон (локации на расстоянии, равном числу украденных им быков), опустели. В таком случае игроки подсчитывают стоимость своего стада и прибавляют стоимость полученных ими золотых слитков. Побеждает тот, кто набрал больше победных очков!

Стоимость стада: за каждого быка в вашем стаде вы получаете \$100, умноженных на количество быков того же цвета, оставшихся на игровом поле.

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  | 1000\$ |  | 400\$ |
|  | 0\$ |  | 0\$ |
|  | 500\$ |  | 300\$ |
|  | 800\$ |  | 1200\$ |
|  | 300\$ |  | 600\$ |
| TOTAL | 2800\$ | TOTAL | 2500\$ |

В примере на картинке: каждый белый бык приносит вам \$200 (на поле остались два белых быка), чёрные быки не приносят победных очков (на поле не осталось чёрных быков), серые приносят по \$100 (на поле остался один серый бык), а каждый рыжий бык приносит \$400 (на поле осталось 4 рыжих быка).