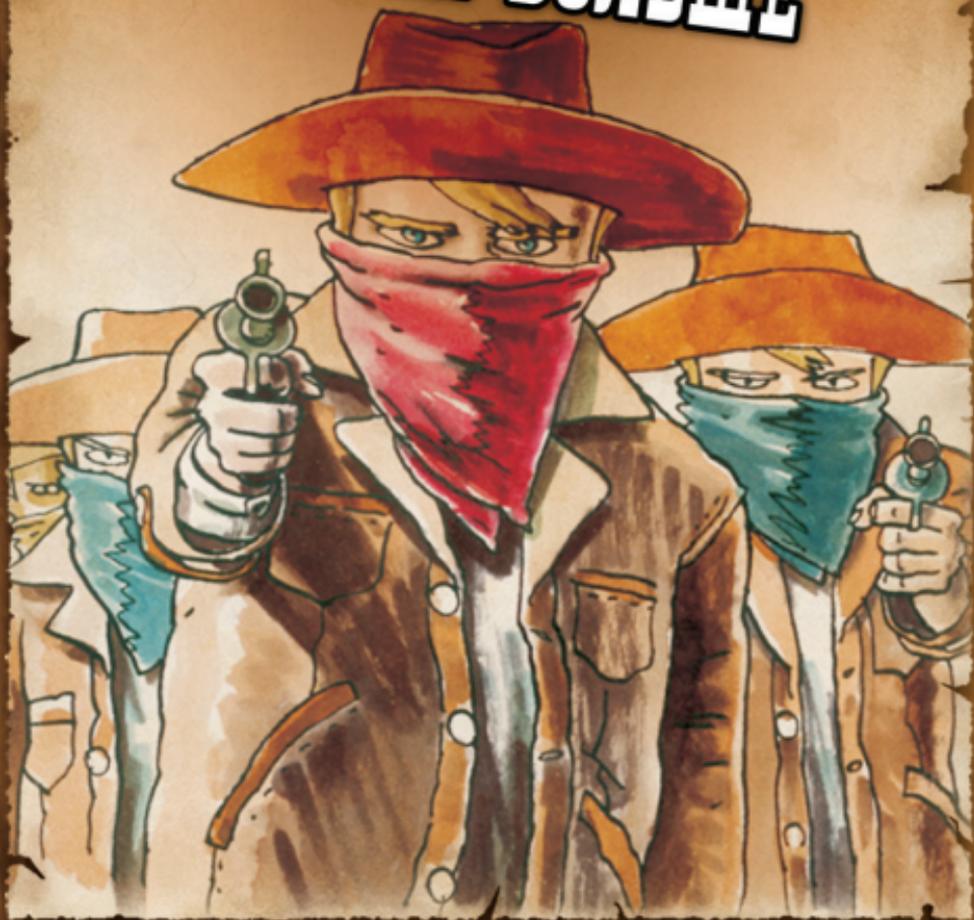


БЭНТ!

НА НЕСКОЛЬКО
КАРТОЧЕК БОЛЬШЕ



СОСТАВ НАБОРА

13 карт расширения «Ровно в полдень»
(с красной рамкой)



15 карт расширения «За пригоршню карт»
(с синей рамкой)



ОБЗОР РАСШИРЕНИЙ

Этот набор расширений привносит в «Бэнг!» случайные события — они воздействуют сразу на всех игроков и при этом могут быть как хорошими, так и плохими. Правила обоих расширений одинаковы — вы можете добавлять их в игру как по отдельности, так и вместе.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по обычным правилам «Бэнг!» с небольшими изменениями. Раскрыв свою карту роли, шериф решает, с каким расширением будет проходить игра (об игре сразу с двумя расширениями читайте правее), и убирает все карты неиспользуемого расширения в коробку. Затем откладывает в сторону карту **«Ровно в полдень»** или **«За пригоршню карт»** (в зависимости от выбранного расширения). Карты используемого расширения тщательно перемешайте и положите лицевой стороной вниз рядом с шерифом. Это колода событий. Сверху на колоду положите отложенную карту («Ровно в полдень» или «За пригоршню карт»), тоже лицевой стороной вниз. Затем переверните колоду **лицевой стороной вверх** (так отложенная карта окажется снизу колоды).

Перед своим **вторым** ходом шериф берёт верхнюю карту колоды событий, зачитывает текст с неё вслух, а затем выкладывает в центр игровой зоны. Эффект этой карты тут же вступает в силу и влияет на всех игроков.

Перед каждым своим следующим ходом шериф повторяет это действие: берёт новую карту события из колоды и кладёт в центр игровой зоны поверх предыдущих карт событий. В этот момент вступает в силу эффект новой карты, а эффект старой отменяется.

Когда в центре игровой зоны окажется карта «Ровно в полдень» или «За пригоршню карт», её эффект останется в силе до конца игры.

ИГРА С ДВУМЯ РАСШИРЕНИЯМИ

Вы можете составить колоду событий из карт обоих расширений. Для этого отложите в сторону карты «Ровно в полдень» и «За пригоршню карт». Остальные карты расширений замешайте вместе в одну колоду лицевой стороной вниз, а затем вытяните из неё 12 случайных карт (или больше, если хотите играть подольше). После этого случайным образом выберите одну из отложенных карт и положите сверху колоды событий, тоже лицевой стороной вниз. Затем колода переворачивается **лицевой стороной вверх** (так отложенная карта окажется снизу).

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

«В начале своего хода» в тексте карт означает, что эффект карты срабатывает перед всеми другими действиями игрока.



ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

Расширение «За пригоршню карт»



За пригоршню карт. Эффект этой карты не означает автоматической гибели персонажа. От «Пригоршни» можно защититься благодаря картам («Мимо!», «Бочка» и т. д.) или свойствам персонажей (например, Человека-без-имени).



Заброшенная шахта. Действие этой карты распространяется только на первую и третью фазы хода. Все карты, которые вы разыгрываете в фазе розыгрыша, уходят в стопку сброса, как обычно, а все карты, которые вы берёте в фазе розыгрыша (например, после эффекта карты «Магазин»), берутся из колоды.



Мертвец. Возвращаясь в игру с двумя картами на руке, игрок, как обычно, в начале своего хода берёт из колоды две карты.



Рикошет. Сброшенные карты «Бэнг!» не считаются разыгранными, поэтому на них не действует правило, запрещающее играть больше одной карты «Бэнг!» в ход.

От «Рикошета» можно защититься не только картой «Мимо!», но и эффектами  («Бочка», «Библия» и т. д.), а также благодаря свойствам персонажей (например, Человека-без-имени).



Русская рулетка. От «Русской рулетки» можно защититься не только картой «Мимо!», но и эффектами  («Бочка», «Библия» и т. д.), а также благодаря свойствам персонажей (например, Человек-без-имени).



Снайпер. «Сдвоенный» «Бэнг!» лишает соперника только единицы здоровья, но никак не двух. «Сдвоенный» «Бэнг!» не считается картой «Бэнг!», поэтому на него не действует правило, запрещающее играть больше одной карты «Бэнг!» в ход.

Расширение «Ровно в полдень»



Братья Далтоны. «Динамит» и «Тюрьма» — тоже синие карты, а значит, их тоже можно сбрасывать.



Город-призрак. Возвращаясь в игру в качестве призрака, вы можете применять свойство вашего персонажа (например, Туко может взять первую из трёх карт с верха

сброса, а не из колоды). В конце своего хода вы снова погибаете и сбрасываете все ваши карты (либо отдаёте их Большому Змею, если этот персонаж в игре).

ЖАЖДА



В фазе выбора своего хода игрок может на руку сразу взять 3 карты.

Жажда. Пока в игре «Жажда», Кит Карсон тянет 3 карты из колоды, одну из них оставляет на руке, а две остальные возвращает на верх колоды в том же порядке, в котором взял.

ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА



Во время фазы выбора своего хода игрок может сразу взять 3 карты из колоды и вернуть 2 карты наверх колоды в том же порядке, в котором взял.

Золотая лихорадка. Несмотря на то, что ход идёт против часовой стрелки, эффекты карт («Динамит», «Магазин») по-прежнему разыгрываются по часовой.

ПРЕПОДОБНЫЙ



Игроки не могут играть карты «Пиво».

Преподобный. Игроки не могут играть карты «Пиво», но могут разыгрывать карты с эффектом  (например, «Салун»).

ПРИБЫТИЕ ПОЕЗДА



В фазе выбора своего хода игрок может на руку сразу добавить карту.

Прибытие поезда. Пока в игре «Прибытие поезда», Кит Карсон тянет 3 карты из колоды и оставляет на руке все три.

ПРОПОВЕДЬ



В свой ход игрок не может играть карты «Мимо!».

Проповедь. Бедовая Джейн не может играть карты «Мимо!» как «Бэнг!», пока в игре «Проповедь».

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Эмилиано Шарра

Художники: Тони Читтадини, Эриеден

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство:

Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией:

Владимир Сергеев

Выпускающий редактор:

Александр Киселев

Переводчики: Александр Киселев,

Алексей Перерва

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru