

Правила настольной игры

«Гангстеры: Большой куш (второе издание)»

More Ca\$h 'n More Guns (second edition)

Автор игры: Людовик Моблан (Ludovic Maublanc)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©

ОБЗОР

В дополнении «Гангстеры: Большой куш (второе издание)» к игре «Гангстеры (второе издание)» ловушка захлопывается, а напряжение растёт с новыми картами добычи, картами-сюрпризами и 4 новыми пистолетами!



КОМПОНЕНТЫ

A. Правила игры

B. 4 поролоновых пистолета

B1. 1 большой пистолет

B2. 1 маленький пистолет

B3. 2 парных пистолета

Перед своей первой игрой достаньте вкладыш из одного парного пистолета. Этот пистолет - фальшивка!

C. 1 тайл сейфа

D. 3 карты способностей

E. 16 карт-сюрпризов

F. 16 карт добычи

F1. 5 поддельных купюр по 10 000\$

F2. 5 поддельных купюр по 20 000\$

F3. 1 поддельная картина

F4. 1 карта с 2 поддельными алмазами

F5. 2 комбинации от сейфа

F6. 1 чемодан

F7. 1 ключ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит почти так же, как и в базовой игре.

- Каждый игрок берёт 1 поролоновый пистолет, 5 карт «Щёлк!», 3 карты «Бах!» и 1 фигурку персонажа, которую он ставит перед собой.
- Перемешайте карты добычи (**объедините карты добычи из базовой игры с картами добычи из этого дополнения**) и разделите их на 8 стопок (лицевой стороной вниз) по 8 карт в каждой.

+ Положите оставшиеся 16 карт добычи лицевой стороной вниз под тайл сейфа. Убедитесь, что сейф лежит стороной «Свободен» вверх.

- Положите карту Крёстного отца рядом с картами добычи.
- Неподалёку положите маркеры ран.
- Отдайте фигурку стола Крёстного отца самому старшему игроку: он ставит её перед своей фигуркой персонажа.

+ Перемешайте карты способностей (**объедините карты способностей из базовой игры с картами способностей из этого дополнения**) и раздайте каждому игроку по 2 карты лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает 1 из 2 карт и кладёт её лицевой стороной вверх перед фигуркой своего персонажа. Лишнюю карту игрок возвращает обратно в коробку. Затем игроки по очереди объясняют свои способности.

+ Перемешайте карты-сюрпризы и раздайте каждому игроку по 2 карты лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает 1 из 2 карт и держит её втайне от других игроков. Лишнюю карту игрок возвращает обратно в коробку.

ОБЗОР РАУНДА

Раунд проходит почти так же, как и в базовой игре (за исключением нескольких изменений).

Начало раунда

В начале раунда переверните 8 карт добычи лицевой стороной вверх и убедитесь, что карта нового Крёстного отца и тайл сейфа лежат стороной «Свободен» вверх.

Крёстный отец и сейф

Один раз во время дележа добычи Крёстный отец может вместо своей доли добычи взять две верхние карты добычи из сейфа. Крёстный отец выбирает 1 из этих 2 карт и оставляет её себе, а другую карту отдаёт своей правой руке (своему соседу справа). Затем он переворачивает тайл сейфа. Раунд продолжается как обычно.

Примечания:

**Карту всегда получает игрок справа от Крёстного отца, даже если он ранен или “залёг на дно”.*

**Если игрок справа от Крёстного отца мёртв, то карта переходит следующему игроку справа.*

**Сам сейф не является долей добычи.*

**Делёж добычи прекращается, как только один из игроков забрал последнюю долю добычи (карты добычи и новая карта Крёстного отца). Крёстный отец может не успеть залезть в сейф.*

**В сейф может залезть только Крёстный отец текущего раунда (а не игрок, забравший новую карту Крёстного отца).*

**После использования карт комбинаций от сейфа есть вероятность, что сейф опустеет до того, как наступит конец игры.*

**Если в сейфе осталась только одна карта, Крёстный отец может либо оставить её себе, либо отдать её своей правой руке.*

Крёстный отец и последний раунд

У владельца карты Крёстного отца в последнем раунде есть преимущество, поскольку Крёстный отец решает, считаются ли поддельные купюры в пользу добычи игроков или нет.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается так же, как и в базовой игре за исключением того, что последний Крёстный отец всей игры решает, засчитываются ли поддельные купюры в пользу добычи игроков или нет.

Новые карты добычи:

Новые карты добычи открывают новые способы заполучить как можно больше денег!

Примечание: "Фальшивки" (поддельные купюры и алмазы, поддельная картина) считаются обычной долей добычи. Способности, оказывающие эффект на доли добычи, применяются и к "фальшивкам".

- **Фальшивые купюры** по 10 000\$ и 20 000\$: Ценность поддельных купюр зависит от решения последнего Крёстного отца всей игры. Либо они ничего не стоят, либо они засчитываются в пользу добычи игроков в соответствии со своим номиналом. В последнем случае, засчитываются не только поддельные купюры у Крёстного отца, но и у всех остальных игроков.

- **2 поддельных алмаза:** карта поддельных алмазов ничего не стоит, но считается как 2 обычных алмаза при определении, кому из игроков достанется бонусная алмазная карта.

- **Поддельная картина:** В конце игры владелец поддельной картины может заплатить 20 000\$, чтобы она считалась как обычная картина. В противном случае эта карта сбрасывается.
- **Ключ и чемодан:** В конце игры карта ключа и карта чемодана приносят по 25 000\$ каждая, если оба владельца этих карт всё ещё живы.

Примечание: Если умирает владелец карты ключа, карта чемодана ничего не стоит, и наоборот. Если один и тот же игрок владеет и картой ключа, и картой чемодана, он получает 50 000\$!

- **Комбинация от сейфа:** Когда вы берёте карту комбинации от сейфа, немедленно сбросьте её, а затем возьмите долю добычи из сейфа на ваш выбор. Будьте осторожны! Не меняйте порядок карт в сейфе и не переворачивайте тайл сейфа!

Примечания:

*Вы можете использовать карту комбинации от сейфа, даже если Крёстный отец уже успел залезть в сейф.

*Если вы — Крёстный отец, залезли в сейф и взяли карту комбинации от сейфа, сразу же используйте её. В этом случае вы можете взять из сейфа карту добычи на свой выбор.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Большой пистолет



Возьмите большой пистолет и верните свой пистолет обратно в коробку. Когда вы разыгрываете карту «Бах!», вы наносите сразу 2 раны вашему противнику (если у него не было ран в начале раунда). Если противник уже был ранен, вы наносите ему только 1 рану.

Пример: У Томаса есть большой пистолет. Томас и Макс целятся в Антона, у которого нет ни одной раны. В ходе фазы «Смелость» Томас, Макс и Антон кричат «Давай!» (они не опрокидывают свои фигурки персонажей). Каждый игрок открывает свою карту пули. Перед Томасом была карта «Бах!» Так как у Антона не было ни одной раны в

начале раунда, Томас наносит 2 раны Антону. Перед Максом также была карта «Бах!» Антон получает ещё одну (третью) рану и выбывает из игры.

Зверь



Вы не опрокидываете фигурку своего персонажа, когда получаете рану, поэтому вы всё ещё принимаете участие в дележе добычи в текущем раунде!

Примечание: Если вы сами “залегли на дно”, вы не участвуете в дележе добычи.

Парные пистолеты



Возьмите парные пистолеты и верните свой пистолет обратно в коробку. У вас теперь целых 2 пистолета, но один из них - фальшивка! В каждом раунде вы можете целиться сразу в 2 разных игроков, но только ранить противника вы можете только при помощи настоящего пистолета.

Примечание: Настоящий пистолет — пистолет со вкладышем. Вы можете менять пистолеты местами в каждом раунде, чтобы обмануть своих соперников.

Пояснение способностей из базовой игры:

- **Неуловимый:** Как только вы опрокинули свою фигурку персонажа, возьмите купюру в 10 000\$ (настоящую или поддельную).
- **Диктатор:** “Фальшивки” (поддельные купюры и алмазы, поддельная картина) считаются обычными долями добычи. Если Диктатор запрещает игроку брать чемодан, то этот игрок также не может взять ключ.
- **Торговец:** Игрок не может обменять свою долю добычи на карту добычи из сейфа.
- **Везунчик:** Если у игрока ещё нет ран, то выстрел из большого пистолета его не ранит.
- **Жадина:** Если у Крёстного отца есть способность «Жадина», он не может залезть в сейф дважды в течение одного раунда.

КАРТЫ-СЮРПРИЗЫ

Карты-сюрпризы обладают мгновенным эффектом: их можно использовать лишь один раз за игру, а затем сразу сбросить. Вы можете сыграть карту-сюрприз в любой момент игры (если на ней не указано обратное).

Скорая помощь



Вы можете вылечить одну из своих ран. Все остальные игроки могут по очереди предложить вам свою долю добычи лицевой стороной вверх, чтобы вы вылечили одну из их ран. Вы можете принять предложение или отказаться.

Примечание: Вы не можете разыграть эту карту, если вы только что умерли.

Удар исподтишка



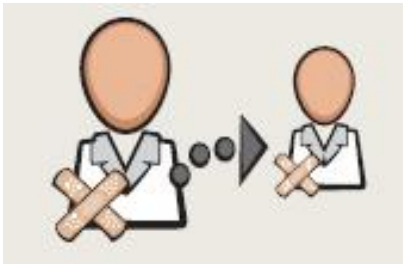
Опрокинув свою фигурку персонажа, вы всё ещё можете разыграть свою карту «Бах!»

Государственный переворот



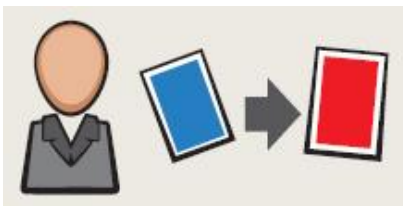
Прежде чем Крёстный отец воспользуется своей привилегией (прикажет другому игроку сменить цель), присвойте себе титул Крёстного отца.

Шальная пуля

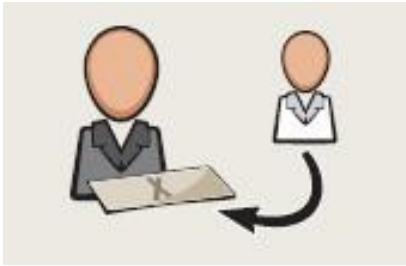


Когда вы наносите другому игроку рану при помощи карты «Бах!», вы также раните следующему игроку слева от вашей цели (если только он не “залёг на дно”).

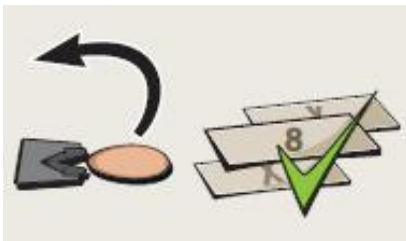
Пустой щелчок



Откройте свою карту пули и разыграйте карту «Щёлк!» как «Бах!»

Отдай это мне!

Когда другой игрок выбирает долю добычи, вы можете забрать её себе или оставить её игроку.

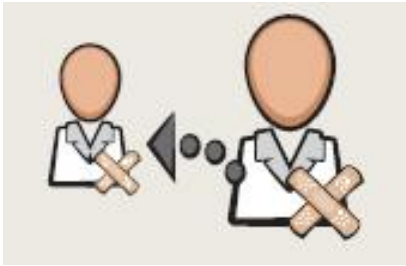
Я вернусь!

В начале дележа добычи поставьте обратно фигурку своего персонажа (раненного или просто “залёгшего на дно”), чтобы принять участие в дележе.

Имитатор

Когда игрок выбывает из игры, заберите себе его карту способности.

Волшебная пуля



Когда вы раните другого игрока при помощи карты «Бах!», вы также раните следующего игрока справа от вашей цели (если только он не “залёг на дно”).

Манипуляция



В ходе дележа добычи вы сами распределяете карты добычи между игроками. Вы также решаете, может ли Крёстный отец залезть в сейф или нет.

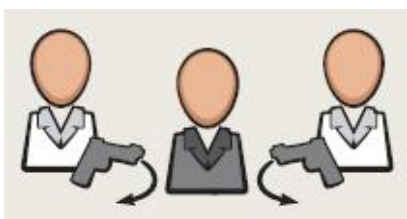
Примечание: Если вы позволили Крёстному отцу залезть в сейф, он может выбрать карту добычи, а не тянуть её вслепую.

Вторичное использование



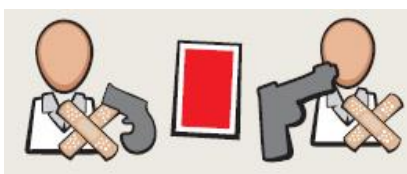
После того как игрок использовал свою карту-сюрприз, возьмите её себе. Вы можете её использовать, начиная со следующего раунда.

Соблазнение



После того как Крёстный отец воспользовался своей привилегией (приказал другому игроку сменить цель), прикажите всем прицелившимся в вас игрокам, наставить пистолеты на других игроков на ваш выбор.

Маленький пистолет



В начале раунда возьмите маленький пистолет в свободную руку. Затем вы должны прицелиться в двух разных игроков. Примените свою карту «Бах!» к обоим пистолетами.

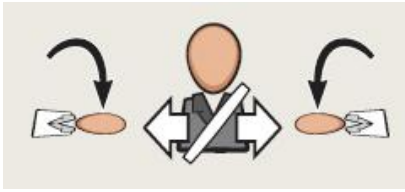
Однако, как только вы ранили другого игрока из маленького пистолета, верните его обратно в коробку.

Дымовая шашка



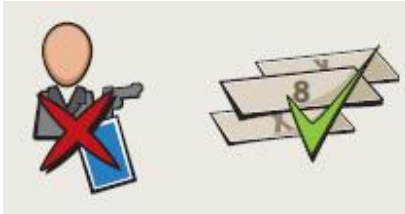
В любой момент до начала дележа добычи перемешайте все карты добычи этого раунда лицевой стороной вниз. Далее делёж добычи проходит как обычно.

Получай!



Как только все игроки открыли свои карты пуль и применили их эффекты, опрокиньте фигурку персонажа игрока рядом с вами, не нанося ему рану: он не принимает участие в дележе добычи в этом раунде.

Кредо неприкасаемого



В начале раунда сбросьте карту «Щёлк!», чтобы не участвовать грабеже. Вы возвращаетесь к игре в начале дележа добычи.

**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр
для взрослых и детей!**