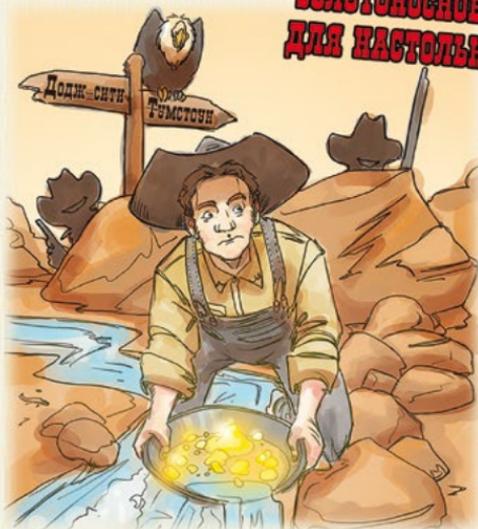


Игра Эмилиано Шарры

БЭНТ!

ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА



**ЗОЛОТОНОСНОЕ РАСШИРЕНИЕ
ДЛЯ НАСТОЛЬНОГО ВЕСТЕРНА!**

\$10,000

ПРАВИЛА ИГРЫ

Настало время золотой лихорадки! Поток золотых самородков станет наградой самому быстрому стрелку. Теперь вам доступно новое необычное снаряжение, которое поможет в перестрелке. Но опасайтесь призрачных стрелков... У них только одна цель: разделиться с вами! Сможете ли вы добраться до самого золотоносного ручья?

СОСТАВ ИГРЫ



- 24 карты снаряжения



- 8 карт персонажей
- Правила игры



- 1 карта роли «Призрачный ренегат» (используется только в варианте игры с призрачными стрелками)



- 30 золотых самородков

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

В начале игры перемешайте карты снаряжения и положите их отдельной стопкой рядом с колодой игровых карт. Раскройте 3 верхние карты снаряжения и выложите их в ряд. Сложите золотые самородки в резерв посередине стола. Игроки начинают без снаряжения и самородков.

Игра протекает по обычным правилам «Бэнг!» с небольшими изменениями.

Каждый раз, когда другой игрок по любой причине теряет из-за вас единицу здоровья (например, если вы сыграли «Бэнг!», «Индийцы!», «Дуэль» и т. п.), **берите один золотой самородок** из резерва (если самородки закончились, используйте что-то на замену). Если сразу несколько других игроков теряют из-за вас здоровье, берите один самородок за каждое ранение, полученное из-за вас. Полученные самородки держите перед собой, чтобы все могли видеть, сколько у вас золота.



Пример: в партии пять игроков. Саша сыграл «Гатлинг» (попадание по каждому другому игроку). Пётр сыграл «Мимо!», а Фёдор, Галя и Соня получили по ранению. Так как из-за Саши трое игроков получили по ранению, он берёт из резерва 3 самородка.

Во время 2-й фазы вашего хода вам доступны три **новых действия**:

1. КУПИТЬ ОДНУ ИЛИ НЕСКОЛЬКО КАРТ СНАРЯЖЕНИЯ



Вы можете купить любые раскрытые карты снаряжения. На каждой карте указано, сколько золотых самородков надо за неё заплатить (вернуть в резерв). Купив карту с коричневой рамкой, немедленно примените её эффект и сбросьте под низ стопки снаряжения лицевой стороной вверх. Купив карту с чёрной рамкой, положите её перед собой лицевой стороной вверх.

Пример: Саша заплатил 2 самородка, чтобы взять карту «Партнёр». Он сыграл её как карту «Красотка» и сбросил. Затем он заплатил ещё 2 самородка, чтобы взять карту «Подкова». Эту карту он кладёт перед собой, она пригодится ему во время проверки.

2. ЗАСТАВИТЬ ДРУГОГО ИГРОКА СБРОСИТЬ ОДНУ ИЛИ НЕСКОЛЬКО КАРТ СНАРЯЖЕНИЯ



Вы можете заставить другого игрока сбросить карту снаряжения, лежащую перед ним лицевой стороной вверх. Для этого заплатите (верните в резерв) стоимость этого снаряжения **плюс 1 золотой самородок**. Владелец снаряжения никак не может этому помешать. Сброшенная карта кладётся под низ стопки снаряжения лицевой стороной **вверх**.

Пример: Ваня заплатил 3 золотых самородка, чтобы заставить Сашу сбросить его «Подкову» (стоимость «Подковы» — 2 самородка — плюс 1 самородок). Затем он заплатил ещё 4 самородка, чтобы заставить Катю сбросить «Талисман удачи» (стоимость «Талисмана удачи» — 3 самородка — плюс 1 самородок).

3. ОБМЕНЯТЬ ОДНУ ИЛИ НЕСКОЛЬКО КАРТ «ПИВО» НА ЗОЛОТЫЕ САМОРОДКИ



Вы можете сыграть сколько угодно карт «Пиво» с руки, чтобы **взять один золотой самородок** из резерва за каждую сыгранную карту «Пиво». Само собой, вы при этом не восстанавливаете здоровье. Сыграть для получения самородков другие карты с похожим эффектом (например, «Салун») нельзя.

Пример: у Дениса на руке 2 карты «Пиво». Одну из них он играет, чтобы восстановить единицу здоровья, а вторую — чтобы взять один золотой самородок из резерва.

В свой ход вы можете купить и/или заставить сбросить сколько угодно карт снаряжения, пока у вас хватает самородков. Вы можете выкладывать перед собой любые карты снаряжения с чёрной рамкой, но не забывайте: у вас в игре не должно быть двух или более раскрытых карт с одинаковым названием: это правило действует не только на карты с синей рамкой, но и на карты снаряжения.

Купив карту снаряжения, немедленно раскройте карту из стопки снаряжения и положите её на место купленной. Если после этого наверху стопки снаряжения лежит раскрытая карта, перемешайте карты снаряжения и положите их лицевой стороной вниз. Теперь это новая стопка.

Потраченные на покупку или сброс золотые самородки всегда возвращайте в резерв.

Карты снаряжения нельзя забрать или сбросить с помощью карт «Паника!», «Красотка» и прочих карт с похожим эффектом, включая свойства карт персонажей. Единственный способ сбросить карту снаряжения — заплатить её стоимость плюс один самородок.

Если вы выбыли из игры, сбросьте все ваши карты снаряжения. Свойства персонажей (вроде Большого Змея) не позволяют забирать карты снаряжения у убитых. Все сбрасываемые карты снаряжения всегда кладутся под низ стопки снаряжения **лицевой стороной вверх**.

ВАРИАНТ ИГРЫ: ПРИЗРАЧНЫЕ СТРЕЛКИ

В этом варианте вы никогда не выбываете из игры окончательно! С призрачными стрелками можно играть и без дополнения «Золотая лихорадка», но учтите, что только персонажи из «Золотой лихорадки» специально сбалансированы для этого варианта игры.

Если ваш персонаж теряет последнюю единицу здоровья, то вы только временно выбываете из игры. Выполните всё, что нужно сделать при гибели персонажа: сбросьте все карты с руки и из игры (включая снаряжение), раскройте вашу карту роли и проверьте условия окончания игры. Если вы были, к примеру, бандитом, то игрок, убивший вас, получает в награду 3 карты и т. д. **Вы не теряете ваши золотые самородки.**

Во время **каждого** вашего следующего хода (т. е. когда снова наступает ваша очередь ходить, как если бы вы оставались в игре), **вы временно входите в игру как призрачный стрелок**. В соответствии с вашей ролью вы становитесь призрачным помощником, призрачным бандитом или призрачным ренегатом.

У призрачного стрелка нет здоровья. В начале хода вы берёте 2 карты и делаете ход по обычным правилам. Во время вашего хода вы действуете так, как если бы ваш персонаж был жив. Вы можете применять свойство вашего персонажа, но не теряете и не получаете здоровья (просто игнорируйте этот эффект на любых картах). В конце вашего хода вы снова выбываете из игры и должны сбросить все карты с руки и из игры (включая карты снаряжения, купленные в течение хода).

Важно: когда призрачный стрелок выбывает из игры в конце хода, это не считается гибелью персонажа, так что эффекты, связанные с выбыванием, не срабатывают. Например, Большой Змей не получит сброшенные вами карты. Во время хода другого игрока вы во всех отношениях находитесь **вне игры**. Свойство вашего персонажа не действует, вы не учитываетесь при определении расстояния между игроками или при розыгрыше карт «Магазин», «Динамит» и других.

Вы не сбрасываете золотые самородки в конце хода и можете продолжать их накапливать. Во время вашего хода вы можете тратить самородки, чтобы покупать снаряжение или заставлять других игроков его сбросить. Учтите, что выложенное перед вами снаряжение с чёрной рамкой придётся сбросить в конце хода, так же как и прочие карты.

Важно: призрачные стрелки окончательно покидают игру, если в игре остались только шериф и ренегат.

ПРИЗРАЧНЫЙ РЕНЕГАТ



Для призрачного ренегата существует особое правило: в свой ход он играет **за слабейшую сторону**. Подсчитайте все раскрытые роли (то есть роли выбывших из игры персонажей и роль шерифа; призрачный ренегат не учитывает себя). После этого **призрачный ренегат присоединяется к той стороне, у которой больше раскрытых карт ролей. При равенстве карт ролей он присоединяется к бандитам.**

Как только ренегат убит и стал призраком, он берёт специальную карту роли «Призрачный ренегат» и кладёт её перед собой. **В начале каждого своего хода** он определяет, к какой стороне должен присоединиться, и кладёт карту роли соответствующей стороной вверх («Призрачный помощник» или «Призрачный бандит»). Теперь этот игрок будет побеждать вместе с выбранной стороной. До своего следующего хода призрачный ренегат не меняет сторону, даже если количество раскрытых ролей изменится. Призрачный ренегат никогда не возвращается к своей исходной роли обычного ренегата. Карта «Призрачный ренегат» никогда не учитывается при подсчёте раскрытых ролей для выбора команды.

Пример: Борис-ренегат пал первым в партии. Единственная раскрытая карта роли (кроме карты Бориса) — роль шерифа, так что призрачный ренегат встаёт на сторону закона как призрачный помощник. Вскоре погибает один из бандитов. В начале своего следующего хода Борис становится призрачным бандитом (поскольку в данный момент по раскрытым ролям равенство). Если следующим будет убит помощник (раскрытыми станут роли шерифа, одного помощника и одного бандита, то есть на стороне законников больше раскрытых ролей), то Борис в свой следующий ход снова станет призрачным помощником.

Примечания:

- «Динамит» всегда передаётся следующему участнику, находящемуся в игре (призрачные стрелки игнорируются).
- Когда вы выбываете из игры в роли призрачного стрелка, всё ваше **снаряжение** сбрасывается (и Большой Змей его не забирает).
- Когда призрачный стрелок заканчивает ход, все его карты сбрасываются, но свойства персонажей, связанные с выбыванием игроков (например, Большого Змея из базовой игры или Грега Гроровщика и Херба Хантера из дополнения «Великолепная восьмёрка»), не сбрасываются.



КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



Бутылка. Эта карта **не считается** картой «Паника!», «Пиво» или «Бэнг!» несмотря на то, что имеет тот же эффект. На неё не действует правило, запрещающее играть больше одной карты «Бэнг!» в ход.



Лоток для промывки. Чтобы не обсчитаться, сколько раз вы применяли эффект этой карты за ход, кладите потраченные золотые самородки на неё, а в конце хода возвращайте их в резерв.



Партнёр. Эта карта **не считается** картой «Магазин», «Дуэль» или «Красотка» несмотря на то, что имеет тот же эффект.



Подкова. Сделав проверку, сбросьте все раскрытые для проверки карты.



Разыскивается. 2 карты и золотой самородок даются в награду в дополнение к любым другим эффектам. Например, за убийство разыскиваемого бандита вы получите $3 + 2 = 5$ карт и 1 золотой самородок. А если шериф убьёт разыскиваемого помощника, награду он получит до того, как потеряет все свои карты. Самородки он не теряет.



Ром. Пример. При проверке вы раскрыли , а значит, вы восстанавливаете 3 единицы здоровья. Сделав проверку, сбросьте все раскрытые для проверки карты.



Рюкзак. Можно использовать даже в чужой ход, если персонаж теряет последнюю единицу здоровья.



Сапоги. Свойство не применяется, когда вы теряете последнюю единицу здоровья.



Талисман удачи. Берите золотые самородки из резерва, а не у игрока, ранившего вас. Свойство не применяется, когда вы теряете последнюю единицу здоровья.



Трубка мира. Свойство не применяется во время «Дуэли».

ПЕРСОНАЖИ



Датч Уилл (4) должен сбросить одну из двух взятых карт на свой выбор.



Джеки Мурьета (4) может сыграть сколько угодно дополнительных эффектов «Бэнг!», пока у него хватает золотых самородков на оплату. Карты для этого разыгрывать не нужно.



Джош Макклауд (4) может применить это свойство только в свой ход. Если он взял снаряжение с чёрной рамкой, а у него уже есть такая же карта, то он немедленно её сбрасывает.



Дон Белл (4) в конце своего дополнительного хода не делает проверку и не может получить ещё один дополнительный ход.



Красотка Лузина (4) может купить сколько угодно карт снаряжения, но только одна карта за ход будет стоить на 1 самородок меньше. Если она применяет своё свойство при покупке снаряжения стоимостью в 1 золотой самородок, то эта карта достаётся ей бесплатно.



Мадам Юто (4): неважно, сыграно ли «Пиво» для восстановления здоровья или для получения золотого самородка. Свойство действует независимо от того, кто именно играет карту «Пиво»: она сама или другой игрок. Свойство не действует, если играется другая карта с похожим эффектом (например, «Виски» или «Бутылка», сыгранная как «Пиво»).



Рэдди Снейк (4): чтобы не обсчитаться, сколько раз вы применяли свойство персонажа за ход, кладите потраченные золотые самородки на карту Рэдди Снейка, а в конце хода возвращайте их в резерв.



Сямеон Пикос (4) всегда берёт золотые самородки из резерва, а не у ранившего его игрока.

Спасибо всем, кто тестировал игру, всем игровым сообществам и игрокам, за их ценные предложения.

Автор выражает отдельную благодарность Валерио Фрау, Дарио де Фази, Флавии Мекони, Алессіо Квальо, Клаудии Колантони, Элеоноре Феоли, Франческо Бардуччи, Кристиану Бароцини; незаменимому Паоло Кардуччи и его группе Масерата (Франческо Томбеси, Мишель Морреси и Пьеранджело Д'аннунцио), Луке Били и его группе Farabang, Мартину «Королю-личу» Блазко, Акосу Хаджи, Гектору Гальвесу и Фабьену Фриссу.

Автор игры: Эмилиано Шарра

Развитие: Роберто Корбелли, Серджио Рошини

Художник: eridan

BANG!® Gold Rush™ Copyright © MMXI daVinci

Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 I-06073 Corciano (PG) Italy

All rights reserved

www.dvgiochi.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.