

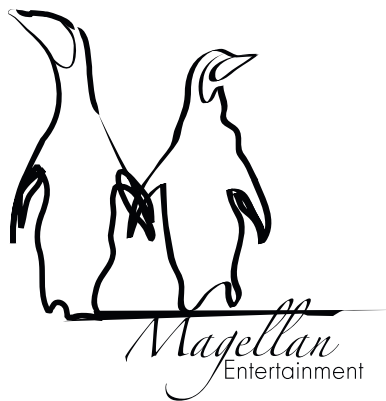


МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

Заработать несколько лишних долларов на Диком Западе не проблема, если у тебя горячая голова на плечах, твой проверенный кольт заряжен, а спину прикрывает верный напарник. Но что будет, когда вам перейдёт дорогу ещё одна банда отъявленных мерзавцев? Здесь и начинается история о жаркой прерии, алчности, крови и целом миллионе долларов, который достанется победителю...

СОСТАВ



Оружейная колода
62 карты



Денежная колода
34 карты



Ковбойская колода
12 карт



Жетоны залога
15 штук

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделитесь на 2 или на 3 команды. Крайне желательно, чтобы игроки одной команды не сидели рядом. В командах может быть разное количество людей, от одного до трех. Определите первого игрока.

Перемешайте каждую колоду. Раздайте игрокам по 6 карт из оружейной колоды и 1 карту из ковбойской колоды. Карта ковбоя лежит на столе возле владельца лицом вниз (она переворачивается, когда игрок решит идти на ограбление). Оставшиеся карты из этих колод положите в центр стола двумя стопками — по мере необходимости другие игроки будут добирать из них карты.

Карты денежной колоды выложите в центр стола рубашкой вверх, но не стопкой, а немного разбросав: у игроков должен быть доступ не только к верхней карте, а к любой из колоды.

Если карты в любой из колод закончатся, перетасуйте отбой и составьте новую колоду.

ХОД ИГРЫ

Цель

Заработать \$ 1.000.000. Для этого нужно хорошо вооружаться и совершать ограбления, попадая в перестрелки.

Игровой сценарий

Игра состоит из 2 фаз, сменяющих друг друга: «Вооружение» и «Ограбление».

Во время первой фазы все игроки по очереди добирают карты из оружейной колоды, пока один из них не решит «идти на дело». Тогда игроки по очереди либо пасуют, либо тоже идут грабить.

Во второй фазе могут участвовать только те игроки, которые согласились идти на ограбление. В этой фазе они могут стрелять друг в друга, вооружаться или сбегать. Сила выстрела ограничена числом на карте ковбоя, лишние патроны не учитываются. Победитель схватки забирает добычу, и игра возвращается к первой фазе.

Структура хода

Вооружение

Ход передаётся по часовой стрелке от первого игрока. В свой ход игрок может совершить одно из действий:

- Если у игрока есть ковбой и на руке 5 или менее карт, он может взять верхнюю карту из оружейной колоды.
- Если у игрока есть ковбой и на руке 6 карт, то он может сбросить 1 карту из руки и взять верхнюю карту из оружейной колоды. «Койота» можно сбросить только вместе с любой картой с патронами.
- Если у игрока есть ковбой, неважно с жетонами залога или без, то он может объявить, что идёт на ограбление. В таком случае переходите к следующему разделу правил «Ограбление».
- Если у игрока нет ковбоя, то он может взять 1 случайную карту из ковбойской колоды и тут же сбросить её или оставить. Если решил оставить, то кладёт её рубашкой вверх, а на карту сверху помещается 3 жетона залога (\$150.000).
- Если у игрока есть ковбой с залогом, он может убрать с него 1 жетон залога (\$50.000). После того, как убран последний жетон — ковбой может со следующего хода идти на ограбление без штрафов.

Ограбление

Ограбление разделяется на четыре этапа: «Вызов», «Нападение», «Перестрелка» и «Делёж добычи».

Вызов

Если у игрока есть ковбой и уверенность в своих силах, он переворачивает карту ковбоя лицом вверх и объявляет, что идёт грабить. Остальные игроки по очереди объявляют: они или также участвуют в ограблении (карта переворачивается лицом вверх), или отказываются от ограбления. Далее в ограблении участвуют только те игроки, которые решили принять в нём участие (перевернули карты своих ковбоев) — остальные не вступают в игру до окончания этой фазы.

Если у игрока ковбой с залогом (выложен взамен погибшего и с него ещё не сняты все жетоны залога), то он может пойти на ограбление, несмотря на «долги». Для этого необходимо снять жетоны залога и заплатить за них из своих личных карт, полученных за ограбление. Залог нужно погасить, как только у вас или в сбросе будут подходящие по номиналу для размена карты из денежной колоды. Жетоны должны быть обеспечены деньгами на руках (нельзя играть в долг). Внимание! За товарища по команде погашать залог нельзя!

Нападение

Начавший ограбление игрок достаёт одну любую карту денежной колоды и демонстрирует её остальным игрокам. Если ему повезло, это будут карты: «Дилижанс», «Почтовый вагон», «Золотой поезд» или даже «Форт-Нокс». Если не повезло — «Шериф», «Индейцы» или «Динамит».

Деньги. На картах с добычей указано количество охранников, которых нужно застрелить: по одному патрону на каждого охранника. У «Дилижанса» охраны нет. Для того, чтобы застрелить охрану, нужно сбросить с руки одну или несколько карт с патронами так, чтобы сумма патронов на них было равна или больше числа охранников.

Если начавший ограбление игрок не сделает этого — его может спасти карта «Мустанг», иначе охрана убивает его ковбоя. И тогда почётное право разобраться с охраной переходит к следующему по часовой стрелке участвующему в ограблении игроку.

Если следующий игрок также не справился — то ход переходит дальше. Если никто не справился с охраной — карта не достаётся никому и остаётся лежать в отбое до появления шерифа. Если кто-то смог застрелить охрану — то переходите к фазе «Перестрелка».

Шериф. Если вы вытянули эту карту, значит, он застучал ковбоев на месте преступления. Каждый, кто вызвался на ограбление, должен заплатить в банк \$50.000 — залог за своего ковбоя. Если у ковбоя нет денег или у игрока нет желания за него платить, то ковбой отправится за решётку (игрок потеряет ковбоя так же, как и в перестрелке). «Мустанг» не спасает от длинных рук правосудия.

Внимание! Нельзя платить за других игроков! Если у игрока крупные купюры, то он может получить сдачу из сброса денежной колоды.

Важно! После расставания с шерифом все карты денежной колоды перетасовываются с отбоем (вышедшими ранее картами и шерифом) и выкладываются разбросанными заново.

Индейцы. Краснокожие — это одни проблемы и никакой прибыли. С ними следует расправиться, как и с охранниками — игрок должен выстрелить не меньше раз, чем число напавших индейцев, указанное на карте. Если начавший ограбление игрок не сделал этого и не сбежал (используя карту «Мустанг»), то его ковбой считается убитым, и вместо выбывшего игрока в бой с индейцами вступает следующий по часовой стрелке — до тех пор, пока кто-то в конце концов не застрелит индейцев или те не убьют всех ковбоев, вышедших на ограбление.

Динамит. Ловушка! Если открыта эта карта, погибают все ковбои, которые отправились на ограбление, и даже «Мустанг» их не спасет.

Если на динамите подорвались ковбой всех участвующих игроков, то вы можете договориться раздать всем новых ковбоев без залога и без возможности их заменить.

Перестрелка

После ограбления ковбои решают непростую задачу — кто станет владельцем заработанных денег, и, конечно, в переговоры быстро вступают кольты. Первым перестрелку начинает игрок, который справился с охраной, а если охраны не было — первый начавший грабить.

Во время перестрелки в свой ход игрок может выполнить одно из действий:

а) выстрелить в любого из ковбоев команды противника: игрок сбрасывает одну или более карт патронов, которые суммируются;

б) вооружиться, так же как и в фазе вооружения;

в) сбежать: вывести ковбоя из перестрелки (переверни карту ковбоя), Мустанг в этом случае ему не нужен.

Если игрок, к которому перешёл ход, берёт карту, выходит из ограбления или же его ковбоя убили, то ход переходит к следующему за ним по часовой стрелке игроку. Если игрок стреляет, то ход переходит к тому игроку, в которого стреляли, он должен сначала отбиться, а затем сделать ход.

Чтобы отбиться — надо сбросить карты с тем же или большим количеством патронов, чем в него стреляли. Если игрок не может или не хочет отбиться, то он может сыграть карту «Мустанг» и уйти из ограбления живым. Если игрок этого не сделает, то его ковбой считается убитым и уходит в отбой.

Внимание! Карты отбоя в фазе ограбления в колоду не возвращаются — это служит ограничением бесконечному перевооружению: если колода закончилась, перетасовать и использовать её можно будет только по окончании ограбления.

Делёж добычи

Когда в перестрелке остались только ковбои одной команды, добыча (денежная карта) достаётся тому из них, кто совершил последнее действие, прежде чем все противники погибли либо бежали. В дальнейшем эта карта лежит открытой возле игрока и все видят, кто из игроков сколько накопил.

После окончания ограбления, если игра не закончилась, начинается фаза вооружения. В ней первым действует следующий по часовой стрелке после совершившего последнее действие. Такими действиями считаются:

— получение добычи;

— открытие карты «Динамит» либо «Шериф»;

— успешно застреленные индейцы;

— гибель (или бегство на мустанге) последнего ковбоя в перестрелке с индейцами.

Окончание игры

Побеждает команда, первая набравшая в сумме \$1.000.000.

► ЧАСТНОСТИ

Ковбой. Без ковбоя невозможно победить, некому грабить и нельзя участвовать в перестрелке. Число на карте из ковбойской колоды указывает ограничение одновременно используемых патронов. Внимание! Ковбой не сможет стрелять или отбиваться большим количеством патронов, чем число на его карте.

Патроны. Патроны помогают ковбою стрелять во время перестрелок. При одном выстреле можно предъявлять несколько карточек с патронами — тогда они суммируются. Однако сила выстрела ограничена оружием ковбоя. Например, если ковбой «Пэт Гэррет: 7-зарядный карабин» использует 12 патронов (2 карточки по 6) — всё равно сила его выстрела будет 7, разница в патронах, равная 5, нигде не учитывается — эти патроны пропадают.

Мустанг. Используется только тогда, когда в ковбоя стреляют, а он не может или не хочет отбиться (охранники, индейцы, другие ковбои): ковбой при этом остаётся у игрока. Карта «Мустанг» после использования идёт в отбой. Чтобы выйти из перестрелки на своём ходу, «Мустанг» не нужен.

Кактус и койот. На первый взгляд, эти карты бесполезны, но не торопитесь с выводами — ведь противник не знает ваших карт и можно прикинуться вооружённым «под завязку». В отличие от кактуса, от койота вам так просто не избавиться: для этого придётся скинуть вместе с ним одну любую карту патронов.