

# Легенды Дикого Запада

ЭРВЕ ЛЕМЕТР  
РОЛАНД МАКДОНАЛЬД

## Всякая Всячина

### О ДОПОЛНЕНИИ:

Добро пожаловать в «Легенды Дикого Запада: Всякая Всячина»!

Это дополнение вводит в игру новых персонажей, сюжеты и многое другое.

- 6 карт персонажей
- 24 карты целей (по 4 на персонажа)
- 24 карты сюжетов
- 6 фигурок игроков
- 18 карт предметов: скакуны, оружие и пожитки
- 2 покерные карты
- 6 карт бандитов
- 1 листок стикеров
- 1 тканевый мешочек для жетонов легенд

Компоненты дополнения «Всякая Всячина» помечены символом



### ПОДГОТОВКА:

Играя с этим дополнением, следуйте обычным правилам подготовки к игре со следующими изменениями:

- Замешайте новых персонажей вместе с другими, как и прежде сдавая по два каждому игроку на выбор.
- Замешайте новые сюжетные карты с остальными в общую колоду.
- Поместите новые предметы на Прилавок Магазина.
- Замешайте новые покерные карты в покерную колоду.
- Положите все жетоны легенд в тканевый мешочек.

### КАРТЫ ДЖОКЕРОВ:

Две новые карты Джокеров немного отличаются от других покерных карт в игре. У Джокеров нет достоинства в схватке или покере. Джокер используется как копия другой карты в вашей руке, позволяя вам показать её и сохранить на потом. Джокер, оказавшийся в флопе покера или разыгранный дилером, считается за карту любой масти и достоинства.



## ВАРИАНТ ИГРЫ С КАРТАМИ БАНДИТОВ:

Для этого варианта игрокам придётся приклеить бандитские стикеры на фигурки бандитов или их кольца. У каждой из шести фигурок должен быть один стикер.



## ПОДГОТОВКА:

Замешайте 6 карт бандитов и поместите их рядом с боевой колодой. Игрок, входя в территорию с бандитом, обязан вскрыть верхнюю карту бандитской колоды. Затем нужно свериться с цифрой на стикере этого бандита. Она подскажет, какую часть текста бандитской карты необходимо отыграть.

На бандитских картах попадают четыре эффекта:

- Особые условия схватки
- Дополнительные награды
- Дополнительные штрафы
- Тематическая цитата, означающая, что ничего особого не происходит.

Зачитайте вслух нужный текст. Следуйте обычным правилам схватки с бандитом, учитывая эффекты бандитской карты. Игрок, завершивший карту сюжетов или спровоцировавший любой другой эффект, выводящий бандитов на поле, выбирает, какие бандиты появляются в каком Логове.

## Авторы

Дизайнер: Эрве Леметр

Иллюстратор: Роланд МакДональд

Графический дизайнер: Брайан «Бли» Ли

Помощник графического дизайнера:

Крис Байер

Ведущий разработчик: Трэвис Р. Чэнс

Разработчик: Эй Джей Ламбет

Разработчик: Арнод Шарпантье

Скульптор фигурок: студия Pure Arts

Производство: Зонку Ши Яо-Шарпантье

Особая благодарность Matagot и Surfin' Meeple

Планирование кампании на Kickstarter:

Трэвис Р. Чэнс и Кира Пивли

Специалист по маркетингу

и проектному менеджменту: Кира Пивли

Социальные медиа

и комьюнити-менеджмент: Марк Бёрк

Поддержка в социальных медиа:

Кэти Эйдли

Редактор книги правил: Брэндан Парсонс

Шрифты: Леннарт Вулферт