



ДАЙС ТАУН



ЛЮДОВИК МОБЛАН – БРУНО КАТАЛА

ДИКИЙ ЗАПАД



РАЗСКУЛВАЕТСЯ
ЖИЗНЬ ИЛИ МЕРТВЫМ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ДАЙС ТАУН

ЛЮДОВИК МЮБЛАН – БРУНО КАТАЛА

ДИКИЙ ЗАПАД

Некогда небольшое поселение Дайс Таун манил искателей приключений, обещая им много золота и легкой наживы. И теперь магазины и другие заведения на Мейн Стрит расширяют свои предложения.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы выигрываете игру, набрав больше всех Победных Очков (ПО), полученных за золото, доллары, снаряжение, землю и ранчо.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Перемешайте новые карты Магазина с картами Магазина из базовой игры и поместите колоду рубашкой вверх на игровое поле над Магазином. Добавьте к ним карту «Дымовые сигналы», если вы играете с расширением «Индейцы» (см. стр. 8).



2 Перемешайте карты Ранчо с картами Собственности из базовой игры и поместите колоду рубашкой вверх на игровое поле над Ратушей. Затем возьмите 3 верхние карты и поместите их лицевой стороной вверх.



Состав игры

- 1 чашка
- 5 покерных кубиков
- 11 карт Магазина
- 10 карт Ранчо
- 12 карт Реки
- 12 карт Бандитов
- 10 купюр по 1\$
- 10 золотых самородков
- 1 кубик Индейцев
- 6 карт Дока Бэдлака
- 1 правила

- 3 Поместите 40 золотых самородков на поле под Рудником (30 из базовой версии и 10 из этого дополнения).
- 4 Переместите 12 карт Реки и разместите их рубашкой вверх над Рудником.
- 5 Поместите 3 купюры по 1\$ над Банком и 2 купюры по 1\$ в Дилижанс.



- 6 Перемешайте карты Бандитов и поместите колоду над Салуном лицевой стороной вверх.
- 7 Переверните 2 верхние карты из колоды Бандитов и поместите их лицевой стороной вверх над офисом Шерифа.



- 8 Как в базовой игре, каждый игрок получает 1 чашку, 5 покерных кубиков и 8 купюр по 1\$.



- 9 Каждый игрок получает карту Дока Бэдлака и кладет напротив себя.
- 10 Самый младший игрок получает карту со значком Шерифа.

- 11 Если вы используете кубик Индейцев (см. стр. 8), поместите кубик в деревню Индейцев, между Ратушей и повозкой Дока Бэдлака.

КАК ИГРАТЬ

Составление покерной комбинации из 5 кубиков происходит также, как и в базовой игре. Игроки будут бросать свои кубики, чтобы собрать лучшую комбинацию из 5 кубиков. Различие возникает в фазе выполнения действий, потому что **в каждой локации теперь доступно ДВА возможных действия.**

В каждой локации игрок, у которого выпала лучшая комбинация для этой локации, сможет **выбрать одно из двух возможных действий и выполнить его.** Игрок, занявший второе место в этой локации, должен будет выполнить оставшееся действие. Как принято в Дайс Тауне, Шериф определит победителя в случае ничьей (подробнее на стр. 5).

Если только у одного игрока есть подходящая комбинация для той или иной локации, то второе действие не выполняется никем.

Подготовка для 2 игроков

Вытащите 10 случайных карт Собственности / Ранчо и, не глядя на них, уберите из игры.

Не используйте 10 дополнительных золотых самородков и оставьте только 30 самородков на Руднике.



Игра вдвоем

Право выбора одного из двух возможных действий в локации есть только у игрока с лучшей комбинацией. Второй остается ни с чем.



Рудник

Игрок, у которого больше всего «9» (🎲), может выбрать одно из следующих действий. Игрок, занявший второе место, выполняет оставшееся действие.

Действие базовой игры

Возьмите по золотому самородку с Рудника за каждую «9» (🎲) в вашей комбинации.

Действие дополнения

Вытяните карту Реки и немедленно примените ее эффект, а затем удалите эту карту из игры.

Описание карт Реки см. на стр. 7.



Банк

Игрок, у которого больше всего «10» (🎲) в комбинации, может выбрать одно из следующих действий. Игрок, занявший второе место, выполняет оставшееся действие.

Действие базовой игры

Ограбьте Банк: возьмите все доллары, лежащие над Банком.

Действие дополнения

Нападите на Дилижанс: возьмите по 1\$ за каждую «10» (🎲) в вашей комбинации.



Перед тем как перейти к Магазину, не забудьте переместить купюры из Дилижанса в Банк.

Магазин

Игрок, у которого больше всего «J» (🎲), может выбрать одно из следующих действий. Игрок, занявший второе место, выполняет оставшееся действие.

Действие базовой игры

Возьмите столько карт Магазина, сколько «J» (🎲) в вашей комбинации. Выберите одну из карт и сбросьте остальные. В первом раунде действие базовой игры в Магазине совершается дважды.

Действие дополнения

Посетите Дока Бэдлака: возьмите карту Эликсира, открытую или из колоды карт Эликсира, и примените ее эффект.




Это дополнение добавляет 12 новых карт Магазина (13 с учетом карты «Дымовые сигналы»). См. описание на стр. 8.




САЛУН

Салун

Игрок, у которого больше всего «Q» () , может выбрать одно из следующих действий. Игрок, занявший второе место, выполняет оставшееся действие.

Действие базовой игры

Завоюйте благосклонность обольстительницы и используйте ее чары, чтобы обокрасть соперника: вытяните у одного из игроков столько карт с руки, сколько «Q» () в вашей комбинации, оставьте одну из них себе, а остальные верните сопернику.

Действие дополнения


Наймите бандита: возьмите верхнюю карту из колоды карт Бандитов.

См. стр. 6.



ШЕРИФ

Шериф

Игрок, у которого больше всего «K» () , может выбрать одно из следующих действий. Игрок, занявший второе место, выполняет оставшееся действие.

Действие базовой игры

Вы становитесь новым Шерифом: возьмите значок Шерифа.

Действие дополнения

Преследуйте бандита.

См. стр. 6.

Важное примечание

Шериф по-прежнему решает спорные ситуации и выбирает победителей. Так как двое игроков могут выполнять действия в каждой локации, полномочия Шерифа расширяются.

Когда несколько игроков претендуют на контроль одной локации, Шериф решает, кто занимает первое и второе места. Когда несколько игроков занимают второе место, Шериф решает, кто выполняет оставшееся действие, а кому не достается ничего. Старая добрая взятка поможет Шерифу определиться.




РАТУША

Ратуша

Игрок с лучшей покерной комбинацией может выбрать одно из следующих действий. Игрок, занявший второе место, выполняет оставшееся действие.

Действие базовой игры

Поддержка Мэра: возьмите первую снизу открытую карту Собственности и по одной дополнительной открытой карте Собственности за каждого своего туза () (максимально можно взять 3 открытые карты).

Действие дополнения

Соблазните жену Мэра: возьмите верхнюю карту из колоды карт Собственности.

В колоде карт Собственности теперь есть карты Ранчо. Когда игрок вытаскивает карту Ранчо, он размещает ее напротив себя лицом вверх. Соперники не могут украсть карты Ранчо (за исключением применения карты «Виски», см. стр. 8). В конце игры каждая карта Ранчо приносит ПО, как описано на стр. 7.





Док Бэдлак.

Как и в базовой игре, если игрок не совершил действий ни в одной из локации, он может посетить Дока Бэдлака.

Карты Дока Бэдлака

Не всегда легко запомнить, выиграл ли что-то игрок во время раунда, особенно при игре шестером.

В начале каждого раунда игроки должны повернуть свои карты Дока Бэдлака лицевой стороной вверх (с открытой тележкой).



Выиграв в какой-нибудь локации (включая второе место), игрок должен повернуть карту Дока Бэдлака рубашкой вверх (с закрытой тележкой).



Таким образом, в конце раунда только игроки с открытой картой посетят Дока Бэдлака.

БАНДИТЫ

Наймите Бандита в Салуне

Нанимая Бандита в Салуне, игрок размещает карту Бандита перед себя (другие игроки не могут украсть эту карту при помощи обольстительниц в Салуне).

Каждый Бандит связан с парой покерных кубиков, как изображено на карте Бандита.



ПЕРЕД броском кубиков, игрок, нанявший Бандита, может поставить **ОДИН** или **ДВА кубика**, которые он собирается бросать, выбрав грани в соответствии с изображением на карте Бандита.

Пример: игроку осталось бросить еще 3 кубика, чтобы составить свою покерную комбинацию. У него есть карта Бандита с изображением «J» (♠) на кубиках, что позволяет ему перевернуть 2 своих кубика гранью «J» (♠) вверх. Оставшийся кубик игрок бросает, как обычно.

Применив карту Бандита, ее нужно перевернуть стороной «Разыскивается» вверх и поместить над офисом Шерифа.

Примечание:

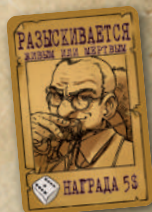
- У одного игрока может быть несколько карт Бандитов.
- Применение карты Бандита игроком для завершения своей покерной комбинации, не означает окончания фазы составления комбинации. Другие игроки бросают кубики, как обычно. Следующий бросок у игроков будет уже последним.

Преследуйте Бандита

Каждый Бандит, карта которого расположена над офисом Шерифа, стороной «Разыскивается» вверх (имеет изображение кубика), может быть пойман.

Чтобы поймать бандитов, игрок бросает кубики со значением «K» (♠) из своей комбинации. Он может поймать по одному бандиту за каждый совпавший с картой Бандита символ.

Затем он возвращает свою покерную комбинацию в прежнее состояние.





КОНЕЦ РАУНДА

По окончании раунда каждый игрок берет свои кубики и чашку, чтобы начать новый раунд. Игра заканчивается после окончания раунда, когда заканчиваются золотые самородки или все карты Собственности присвоены. И в таком случае игроки переходят к подсчету победных очков (ПО).

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

- Победные очки (ПО) считаются также, как и в базовой игре:
- 1 ПО за каждый золотой самородок.
- 1 ПО за каждые 2\$, не забудьте добавить награду за пойманных Бандитов (не использованные нанятые в Салуне Бандиты очков не приносят).
- 5 ПО игроку, со значком Шерифа в конце игры.
- Карты Магазина, на которых обозначены ПО, приносят столько ПО, сколько указано на карте.
- Карты Собственности приносят столько ПО, сколько указано на карте.
- **Ранчо:** ценность карт Ранчо определяется количеством Ранчо, принадлежащих игроку. Первое Ранчо приносит 1 ПО, второе – 2 ПО, третье – 3 ПО и так далее. Если у игрока 4 Ранчо, он набирает за них 10 ПО (1+2+3+4=10).

Это может быть неожиданно, но игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем.

Пример: разыскиваются 3 Бандита. На картах двух изображены «9» (🎲), у одного – «К» (🎲). Игрок с тремя «К» (🎲) в комбинации решает поймать их. Он бросает 3 свои кубика с «К» (🎲), и выпадает «9» (🎲) – «Q» (🎲) – «Q» (🎲). Его «9» (🎲) позволяет поймать одного Бандита с «9» (🎲). Кубики с «Q» (🎲) не играют никакой роли, поскольку среди карт Бандитов нет карт с «Q» (🎲).

Игрок кладет карты пойманных Бандитов напротив себя стороной «Разыскивается», они не могут быть украдены и не могут изменить покерную комбинацию. Но они принесут игроку доллары в конце игры.

СПИСОК КАРТ РЕКИ



Золото!
Вы нашли 2 золотых самородка! (возьмите с Рудника)



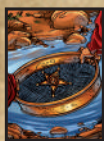
Золото!
Вы нашли 3 золотых самородка! (возьмите с Рудника)



Золото!
Вы нашли 4 золотых самородка! (возьмите с Рудника)



Золото!
Вы нашли 5 золотых самородков! (возьмите с Рудника)



Звездный значок
Немедленно возьмите значок Шерифа. Теперь вы Шериф.



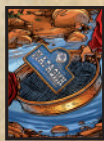
Кошелек
Вы нашли 2\$! (возьмите из Банка)



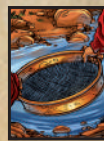
Кошелек
Вы нашли 3\$! (возьмите из Банка)



Открытие
Возьмите 3 карты Реки. Выберите одну, а две другие верните в колоду в порядке по вашему усмотрению.

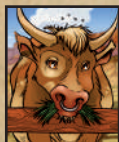


Купон
Возьмите одну карту Магазина из стопки сброса.



Пусто
Вы ничего не получаете!

СПИСОК НОВЫХ КАРТ МАГАЗИНА



Скот

Сыграйте эту карту в конце игры.

Эта карта приносит 7 ПО.



Подарок

Сыграйте эту карту немедленно.

Игрок по вашему выбору должен отдать вам одну из его карт Магазина.



Винчестер

Сыграйте эту карту в конце игры.

Эта карта приносит 6 ПО.



Два ствола

Сыграйте эту карту, когда пытаетесь поймать Бандитов.

После вашего первого броска кубиков, вы можете бросить их по вашему выбору еще раз.



Мул

Сыграйте эту карту в конце игры.

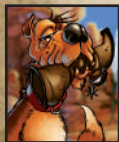
Эта карта приносит 1 ПО за каждую вашу карту Магазина (включая эту).



Жулик

Сыграйте эту карту немедленно.

Каждый игрок отдает вам 2\$.



Пес

Сыграйте эту карту в конце игры.

Эта карта приносит 2 ПО за каждого Бандита, которого вы поймали.



Виски

Сыграйте эту карту, когда крадете у соперника в Салуне.

Украдите карту Ранчо у этого игрока вместо карты из руки.



Страховка

Сыграйте эту карту, когда другой игрок крадет у вас в Салуне.

Вытяните из колоды карту того же типа, что и украденная карта.



Отчаянный

Сыграйте эту карту, когда нанимаете Бандита в Салуне.

Вместо верхнего в калде Бандита вы можете выбрать любого другого Бандита, затем перемишайте колоду.

ДОПОЛНЕНИЕ: ИНДЕЙЦЫ

Компоненты: 1 покерный кубик Индейцев, карта «Дымовые сигналы».

Подготовка к игре: поместите кубик в деревню Индейцев (см. стр. 3). Замешайте карту «Дымовые сигналы» в колоду карт Магазина.

Победитель в Ратуше может отдать одну из своих карт Собственности Индейцам. Если он решает оставить ее себе, игрок, занявший второе место в Ратуше, может это сделать.

Игрок помещает ОДНУ из карт Собственности в коробку и берет кубик Индейцев.

В следующий ход, перед выполнением действий в Руднике, этот игрок должен бросить кубик Индейцев и немедленно применить эффект этого кубика.

В конце хода, если игрок, который выиграл карты Собственности, не отдает одну из них Индейцам, кубик возвращается в деревню Индейцев.



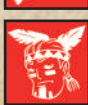
Благословение Шамана

Поверните один из ваших кубиков гранью по вашему выбору.



Ловушка

Соперник должен повернуть один из кубиков по вашему выбору.



Телохранитель

В течение этого раунда у вас не могут ничего украсть.



Тропа войны

Поместите кубик Индейцев на одну из локаций. Здесь выполняется только одно действие.



Дымовые сигналы

Сыграйте эту карту в конце раунда, после Дока Бэдлака
Возьмите кубик Индейцев из деревни либо у другого игрока.