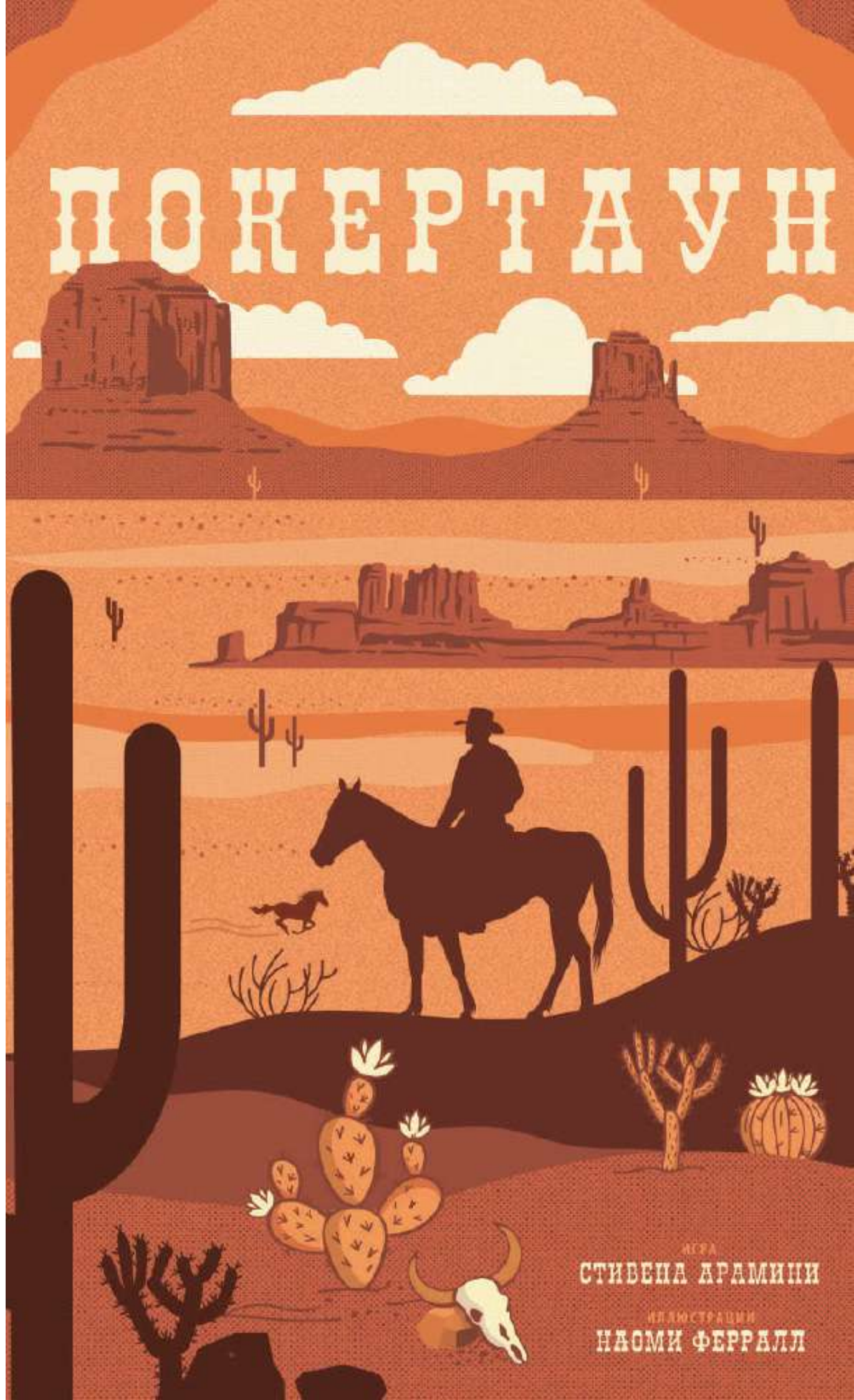


# ПОКЕРТАУН

ЛЕГА  
СТИВЕНА АРАМИНИ  
ИЛЛУСТРАЦИИ  
НАСМИ ФЕРРАЛЛ





# ПОКЕРТАУН

30–45 минут | 1–4 игрока | от 12 лет

Автор: Стивен Арамини | Иллюстрации: Наоми Ферралл

Дикий Запад... Край безграничных возможностей,  
где каждый может снискать богатство и славу.

Какой путь выберете вы — станете первопроходцем пустоши  
или основателем города, старателем или преступником?

## КОМПОНЕНТЫ

- 4 планшета со стираемой поверхностью
- 4 стираемых маркера
- 54 покерные карты и коробочка для них
- 14 карт персонажей
- 12 карт премий
- 4 карты ковботов

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берёт планшет и маркер.
- Уберите из покерной колоды обе карты джокеров и положите их в коробку.
- В начале игры у каждого игрока уже обведено центральное надгробие на кладбище.

### ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ:

- Уберите из игры карты ковботов и персонажей; их рекомендуется использовать, если вы уже ознакомились с обычным режимом игры.

### ОБЫЧНАЯ ИГРА (ОДИНОЧНАЯ)

- Перемешайте покерную колоду и поместите её над планшетом в области, помеченной словами «ОСНОВНАЯ КОЛОДА».
- В начале игры у вас 4 доллара и 2 самородка. Обведите соответствующие символы.
- Уберите из игры колоду премий.

### ОБЫЧНАЯ ИГРА (2–4 УЧАСТНИКА)

- Перемешайте покерную колоду и положите её в центр стола.
- В начале игры у каждого участника 4 доллара и 2 самородка. Обведите соответствующие символы.
- Перемешайте колоду премий, достаньте из неё 3 случайные карты и положите их в центр стола рядом с основной колодой стороной с 7 звёздами вверх. Уберите из игры остальные карты премий.

## ИНВЕНТАРЬ

Инвентарь находится в нижней части вашего планшета и нужен для отслеживания долларов, самородков, звёзд и уровня розыска. Когда один из этих показателей увеличивается, обводите первый соответствующий ещё не обведённый символ. Когда вы тратите или теряете что-либо, зачёркивайте обведённый символ. Если место закончилось, вы всё ещё можете увеличивать показатели: рисуйте и обводите символы за рамками.



## ПОКЕРНАЯ КОЛОДА

**ДЖОКЕРЫ** используются только в партиях с персонажем «Тёмная лошадка».

**ТУЗЫ** всегда имеют достоинство «1», кроме случаев, когда вы играете в покер: тогда туз может быть как младшей, так и старшей картой.

## ПРОСМОТР СТОПКИ СБРОСА

В любой момент игры вы можете изучить стопку сброса.


## ХОД ИГРЫ


В игре «Покертаун» вы пытаетесь набрать больше победных очков (ПО), чем ваши конкуренты, и стать легендой Дикого Запада. ПО обозначаются звёздами.


В одной партии 3 раунда, а в каждом раунде — 5 ходов. Каждый ход вы переворачиваете 3 карты из основной колоды (над планшетом в одиночной игре, в центре стола в игре с 2–4 участниками). Вы можете использовать эти карты любым образом; они определяют, какой регион вы посетите (масть), какое место в этом районе вы посетите (достоинство) и какая у вас карта для покера. После третьего раунда игра завершается, и все игроки подсчитывают свои звёзды.

Доллары и самородки — это ваши ресурсы, благодаря которым вы приобретаете предметы, подкупаете шерифа, меняете карты на своё усмотрение. Также вы можете попасть в розыск; этот показатель определяет, насколько вы отпетый преступник и как сильно вас хотят арестовать.


## ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ

 Фронтир

 Доллар

 Розыск

 Пустошь

 Молоток


 Розыск прекращён

 Шахта


 Звезда  
(ПО в ходе игры)


$\geq$  Больше или равно

 Город


 Серебряная звезда  
(ПО в конце игры)

$<$  Меньше

 Кладбище

 Самородок

 Карта  
(достоинством от туза до короля)

 Лоток старателя





## ФАЗЫ ИГРЫ

Каждый из 3 игровых раундов состоит из 6 фаз:

1. Перемешайте колоду.
2. Отложите карту шерифа.
3. Сделайте 5 ходов.
4. Игра в покер.
5. Работа и золотодобыча.
6. Попытка ареста.

После розыгрыша всех фаз раунд заканчивается. После третьего раунда игра завершается.



**КОМПОНЕНТЫ НА СТОЛЕ** (в игре с 2–4 участниками основная колода находится в центре стола вместе с картами премий и шерифа).



Столк  
сброса



Карта  
шерифа

### ФАЗА 1. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КОЛОДУ

В начале раунда соберите все карты для покера, перемешайте их и поместите над планшетом в области, помеченной словами «ОСНОВНАЯ КОЛОДА» (в одиночной игре), или в центре стола (в игре с 2–4 участниками).

### ФАЗА 2. ОТЛОЖИТЕ КАРТУ ШЕРИФА

Возьмите верхнюю карту из основной колоды и **не глядя** положите её лицевой стороной вниз справа от планшета (в одиночной игре) или ниже основной колоды (в игре с 2–4 участниками) — это карта шерифа. В шестой фазе шериф попытается арестовать каждого игрока, и эта карта определит результат его попытки.



## ФАЗА 3. СДЕЛАЙТЕ 5 ХОДОВ

Чтобы сделать ход, выложите 3 верхние карты из основной колоды рядом с ней в ряд лицевой стороной вверх.

**В одиночной игре** вы можете как угодно разложить эти карты над тремя обозначениями: «КАРТА МАСТИ», «КАРТА ДОСТОИНСТВА» и «КАРТА ДЛЯ ПОКЕРА». После этого выполните действия на планшете в соответствии с этими картами.

**В игре с 2–4 участниками** выложенные в ряд карты считаются общими. Каждый игрок использует эти карты, чтобы определить свою масть, достоинство и карту для покера. Вы не раскладываете эти карты, а просто сообщаете остальным участникам, как вы их используете. Все игроки принимают это решение одновременно и могут выбирать разные карты, определяющие масть, достоинство и карту для покера.

Карта масти (червы, пики, бубны, трефы) определяет регион, в котором вы будете выполнять действие: червы — ФРОНТИР, пики — ПУСТОШЬ, бубны — ШАХТА, трефы — ГОРОД. На этой карте имеет значение только её масть.

Карта достоинства (туз, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, валет, дама, король) определяет, какое место выбранного региона вы посетите. На этой карте имеет значение только её достоинство. **Посетив место, обведите его, чтобы отметить, что вы уже там были.** Каждое место можно посетить только один раз, но есть исключение: места в городе можно посещать более одного раза, даже если вы их уже обвели.

Карта для покера — это карта, с которой вы будете играть в покер в этом раунде. На этой карте имеют значение и масть, и достоинство. Запишите достоинство карты для покера в верхней пустой строке шаблона карты в крайней правой части планшета (первая колонка — первый раунд, вторая — второй, третья — третий) и обведите масть карты. После 5 ходов у вас будет 5 карт для игры в покер.

Если вам не нравятся карты, которые нужно использовать для масти и достоинства, вы можете не выбирать их и вместо этого выполнить действие на **кладбище** (см. раздел «КЛАДБИЩЕ»). При этом вы всё ещё должны выбрать карту для покера.

После того как все игроки сделали ход и поставили отметки на своих планшетах, уберите все 3 карты в стопку сброса. Затем перейдите к следующему ходу — и так до последнего, пятого хода.





## ФАЗА 4. ИГРА В ПОКЕР

В отличие от традиционного покера, в этой игре вы не делаете и не повышаете ставки, не можете пасовать и не выкладываете карты. Игроки просто сравнивают свои 5 карт для покера с таблицей покерных комбинаций под шаблонами карт и смотрят, что им удалось выиграть. Если у вас нет хотя бы пары, вы ничего не выигрываете. Помните, что в покере туз может быть как самой младшей, так и самой старшей картой!



Ознакомьтесь с покерными комбинациями и примерами:

*Пример: первая комбинация — это две пары (дамы и восьмёрки).*

ПОКЕРНЫЕ КОМБИНАЦИИ (ОТ САМОЙ СИЛЬНОЙ К САМОЙ СЛАБОЙ)					
Флеш-рояль					
Стрит-флеш					
Каре					
Фулл-хаус					
Флеш					
Стрит					
Сет					
Две пары					
Пара					





## ФАЗА 5. РАБОТА И ЗОЛОТОДОБЫЧА

В этой фазе каждый игрок может получить и доллары, и самородки. Молотки и лотки старателя отмечаются в вашем инвентаре (в правой нижней части планшета).

В начале игры у вас нет этих инструментов; вам нужно их получить, чтобы добывать доллары и самородки. Получив молоток или лоток старателя, обведите его.

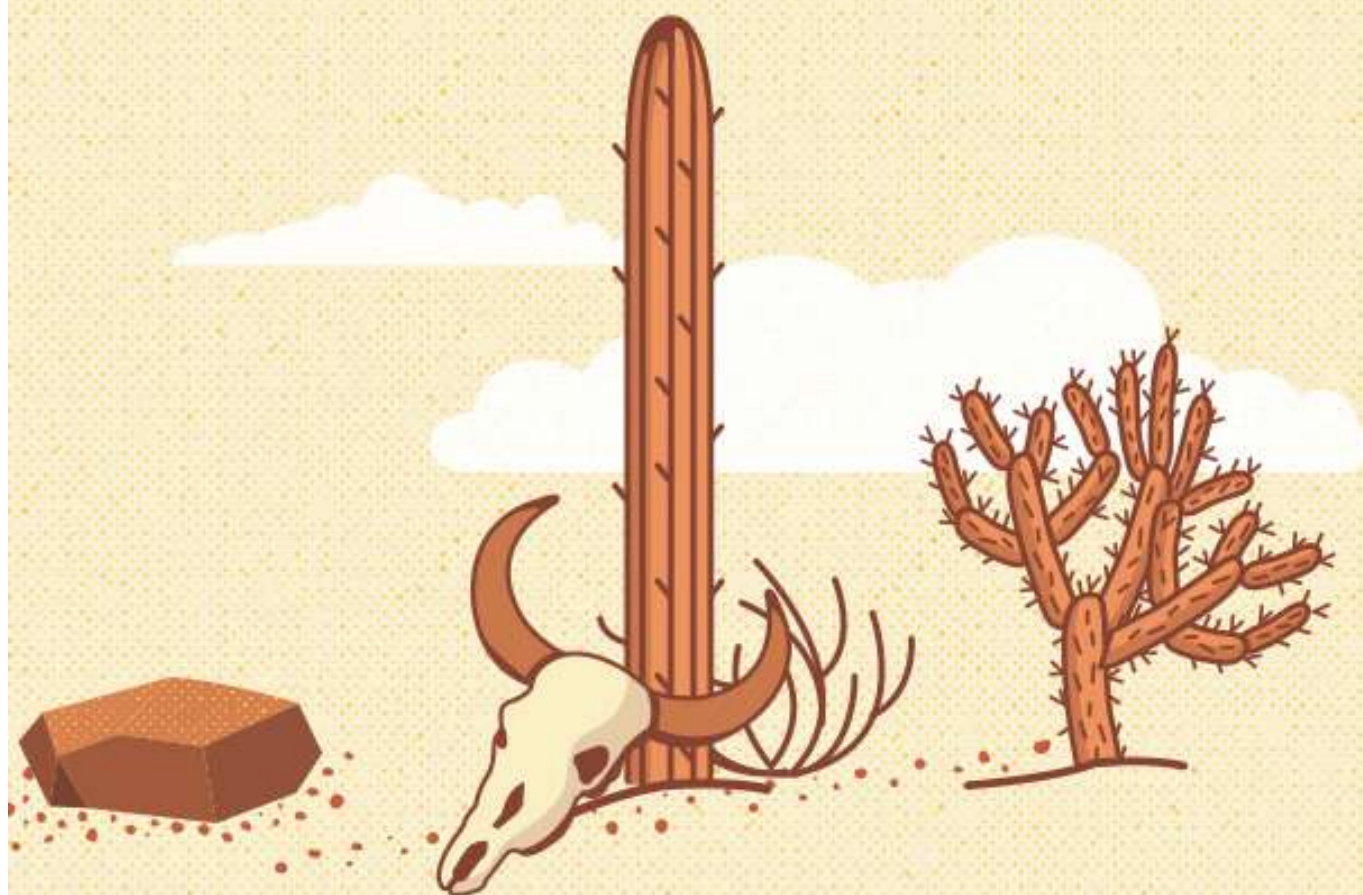
Инструменты остаются в вашем инвентаре до конца игры.

**Получите 1 самородок** за каждый обведённый лоток старателя в вашем инвентаре.

**Получите 2 доллара** за каждый обведённый молоток в вашем инвентаре.



*Пример: на начало пятой фазы у вас 1 обведённый лоток старателя и 3 обведённых молотка. Вы получаете 1 самородок и 6 долларов.*







## ФАЗА 6. ПОПЫТКА АРЕСТА

Наконец, шериф попытается арестовать игроков. Чем больше у вас обведённых символов розыска, тем выше вероятность вашего ареста. В начале фазы каждый игрок решает, будет ли он **подкупать шерифа**. Подкуп стоит 1 самородок за каждый обведённый символ розыска и гарантирует, что вас не арестуют в этом раунде. **При этом вы не зачёркиваете символы розыска.**

Если вы не хотите или не можете подкупить шерифа, определите, арестуют ли вас. Когда все игроки решат, подкупать шерифа или нет, переверните его карту. Если вы подкупили шерифа, эта карта не оказывает на вас эффекта. В ином случае сравните достоинство карты шерифа с количеством обведённых символов розыска на вашем планшете. Если достоинство карты шерифа **равно этому количеству или больше, вы избегаете ареста.**

Если же достоинство карты шерифа **меньше, чем это количество, вас арестовывают** и вы теряете либо доллары, либо звёзды:

Первый раунд: -10  или -  4  6

Третий раунд: -18  или -  8

На карте шерифа туз считается за 1, валет — за 11, дама — за 12, король — за 13.

Если у вас не хватает долларов, вы не теряете их, но теряете звёзды. Если ваш уровень розыска — **14 или больше**, вы всегда теряете звёзды (но всё ещё можете подкупать шерифа). Если у вас меньше обведённых звёзд, чем нужно, вы теряете все имеющиеся звёзды. По окончании фазы сбросьте карту шерифа.



*Пример: идёт первый раунд, и ваш уровень розыска — 8. Если карта шерифа — восьмёрка или старше, то вы в безопасности. Чтобы подкупить шерифа, нужно 8 самородков. Вы не хотите тратить столько самородков и соглашаетесь рискнуть. Карта шерифа оказывается шестёркой. Вас арестовывают, и вы теряете либо доллары, либо звёзды.*



# РЕГИОНЫ НА ПЛАНШЕТЕ

## ФРОНТИР

В этом регионе вы прокладываете путь в ещё не изведанные земли. Чем дальше вы двигаете фронтир, тем больше наград получаете. Начало фронта — в крайней левой части планшета.

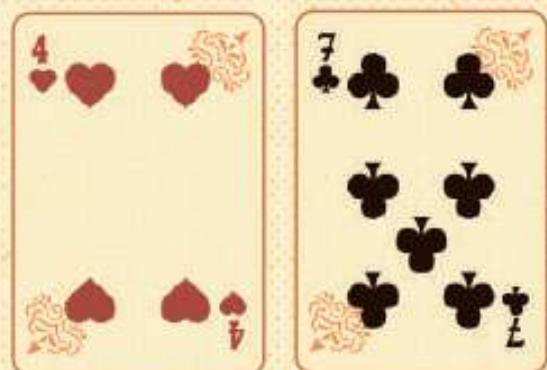
Чтобы попасть на фронтир, вы должны выбрать **червы** в качестве масти.

Чтобы продвинуть фронтир вперёд, ваша карта достоинства должна быть равна (или старше) карте, указанной на следующем этапе фронта. При этом вы можете пропустить этап или остановиться на этапе.

За каждый пропущенный этап зачёркивайте награду этого этапа и переходите к следующему (слева направо). Вы можете пропускать сколько угодно этапов, пока ваша карта достоинства равна (или старше) картам, указанным на этих этапах. Пропустив этап, вы теряете возможность получить его награду, поскольку вы не можете идти назад.

Если вы хотите получить награду, обведите её; после этого вы не можете идти дальше (пока не выполните ещё одно действие на фронтире). Это называется **остановкой**.

Если на этапе, где вы остановились, есть символ розыска, после получения награды повысьте свой уровень розыска. На фронтире случается всякое!



*Пример: вы выбрали следующую масть и достоинство: червы и семёрку. Вы можете продвинуть фронтир до седьмого этапа, но решаете остановиться на третьем. Награда этого этапа — действие на кладбище и 1 звезда. Поскольку первые два этапа вы пропустили, зачеркните их награды.*



## ПУСТОШЬ

Здесь вы можете украсть курицу или быка, ограбить дилижанс или даже поезд. Чтобы попасть в пустошь, вы должны выбрать **пики** в качестве масти. Чтобы попытаться совершить ограбление, **обведите выбранную цель**, соответствующую вашей карте достоинства, — курицу, быка, дилижанс или поезд. Если эта цель уже обведена, вы **НЕ** можете выбрать её. Обратите внимание: целей достоинством 1 (туз) не бывает.

Затем раскройте верхнюю карту из основной колоды — это **карта ограбления**.

Если достоинство карты ограбления равно (или больше) достоинству выбранной вами цели, ограбление успешно. Получите награды (доллары, звёзды) и штрафы (розыск), указанные под целью ограбления.

Если достоинство карты ограбления меньше достоинства выбранной вами цели, ограбление завершается провалом. Вы получаете все штрафы (розыск), только половину звёзд и не получаете доллары. Не забудьте обвести цель!

Как только вы обводите три цели в одном ряду, вы получаете бонусное действие, указанное справа (см. раздел «**БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**»). **Вы получаете это действие, даже если не все ваши ограбления были успешны.**

После этого сбросьте карту ограбления.

В игре с 2–4 участниками, если несколько игроков совершают ограбление в один ход, каждый игрок раскрывает карту ограбления по отдельности.



*Пример: вы выбрали следующую масть и достоинство: пики и девятку. Это позволяет вам попытаться ограбить дилижанс с девяткой возле него. Вы обводите эту цель и 3 символа розыска. Затем вы раскрываете карту ограбления — это двойка, что младше девятки, а значит, ограбление завершается провалом. Вы не получаете доллары и получаете только половину звёзд — в данном случае 3.*



## ШАХТА

Эти горы хранят в себе золото, и вы попытаетесь найти всё до последнего самородка! Чтобы попасть в шахту, вы должны выбрать **бубны** в качестве масти. Для спуска в шахту обведите одну из двух самых верхних камер в зависимости от карты достоинства: от туза до семёрки — камеру слева, от восьмёрки до короля — камеру справа.

Как только вы обвели камеру, сразу получите все обозначенные награды.

В следующий ход вы можете спуститься глубже, двигаясь по стрелкам вправо или влево, при условии, что ваша карта достоинства входит в интервал, указанный над этими камерами. Новые камеры можно открывать, **только двигаясь вниз от входа в шахту ИЛИ от уже открытых камер**. Вы не можете открыть новую камеру, двигаясь вверх из нижней камеры. Если вы не можете попасть ни в одну камеру, поскольку этого вам не позволяет карта достоинства, то в этот ход вы не можете спуститься в шахту.

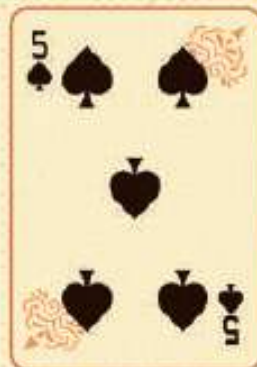
Все камеры на третьем и четвёртом уровне накладывают штраф в виде розыска. Шерифу не нравится, когда вы долго там копаетесь!

## СЕРЕБРЯНЫЕ ЗВЁЗДЫ

Камеры на самых нижних уровнях приносят вам серебряные звёзды. Они дают такое же количество очков, как обычные, но подсчитываются только в конце игры. Количество серебряных звёзд зависит от условий, указанных в камере.



*Пример: вы выбрали следующую масть и достоинство: бубны и пятёрку. Это позволяет вам спуститься в самую верхнюю камеру слева. Её награда — 1 молоток и 1 самородок (отметьте их в инвентаре). Впоследствии вы сможете спуститься в шахту глубже, двигаясь по стрелкам из левой, уже обведённой камеры.*





## ГОРОД

Можно быть первопроходцем — а можно основать город и получать деньги с первопроходцев! Чтобы попасть в город, вы должны выбрать **трефы** в качестве масти. Ваша карта достоинства определяет, какое здание вы посетите.

Выбрав здание, обведите его и сразу примените его эффект (указан внутри здания), а также получите бонус — звёзды или дополнительное действие (указаны над зданием). Вы можете применить эффект и бонус в любом порядке (применив бонус, зачеркните его символ). **Впоследствии вы сможете снова посетить это здание, но уже НЕ получите его бонус.**

Каждый раз, когда вы покупаете или получаете предмет в городе, обведите символ этого предмета в соответствующем регионе, чтобы не забыть, что вы обладаете им и можете использовать каждый раз при посещении этого региона.

**А** **Похоронное бюро** — подружитесь с гробовщиком и одолжите у него лопату, чтобы покопаться на кладбище. Когда вы посещаете бюро впервые, получите самую верхнюю награду — эффект, позволяющий вам не повышать уровень розыска при посещении кладбища. Первое посещение бюро также даёт бонусное действие в шахте (бубны). Посетив бюро снова, вы получите лопату, которая даёт вам 1 звезду каждый раз, когда вы обводите надгробие на кладбище.

**2** **Банк** — инвестируйте в будущее процветание. Заплатите 4 доллара и примите решение: **ВЛОЖИТЬСЯ В КРАСНОЕ** или **ВЛОЖИТЬСЯ В ЧЁРНОЕ**. В начале каждого следующего раунда проверяйте три выложенные в ряд карты. Если вы вложились в красное и все три карты — красных мастей (червы и бубны) или если вы вложились в чёрное и все три карты — чёрных мастей (пики и трефы), то вы получаете количество звёзд, равное номеру текущего раунда. За одно посещение банка вы можете вложиться только в один цвет. Если вы хотите вложиться в другой цвет, вы можете снова посетить банк и заплатить 4 доллара. Первое посещение банка также даёт 1 звезду.

**3** **Укрытие** — если ваш уровень розыска зашкаливает, здесь вы можете залечь на дно. Посетив укрытие, зачеркните до 4 символов розыска на своём планшете. Первое посещение укрытия также даёт 1 звезду.

**4** **Конюшня** — оседлайте рабочую лошадку или выносливого скакуна. За одно посещение вы можете купить только одну лошадь, а за всю игру — всего двух лошадей: тяжеловоза (стоит 3 доллара, даёт 1 молоток и 1 звезду) и скакуна (стоит 4 доллара, увеличивает на 6 достоинство карты для продвижения фронта). Вы можете владеть обеими лошадьми и пользоваться их способностями. Первое посещение конюшни также даёт бонусное действие на кладбище (надгробие).



**5 Магазин** — здесь можно купить всё, что нужно для жизни на Диком Западе. За одно посещение вы можете купить только один предмет. Каждый предмет можно купить только один раз.

- Лоток старателя и 1 звезда (стоит 3 доллара) — получите лоток старателя и 1 звезду.
- Кирка и 1 звезда (стоит 2 доллара) — получите кирку и 1 звезду. Кирка позволяет увеличивать или уменьшать на 2 достоинство карты для открытия новых камер в шахте.
- Бандана (стоит 1 доллар) — получите бандану. С банданой вы получаете на 1 уровень розыска меньше, когда совершаете ограбления в пустоши.

Первое посещение магазина даёт бонусное действие на фронтире (червы).



*Пример: вы выбрали следующую масть и достоинство: трефы и пятёрку. Это позволяет вам посетить магазин (обведите символ магазина). Вы решаете купить бандану — потратьте 1 доллар и обведите её символ в пустоши. Поскольку это было ваше первое посещение, вы получаете бонусное действие на фронтире (после его выполнения зачеркните символ червы).*

**6 Церковь** — исповедь облегчает душу... и отводит подозрения. В церкви вы можете потратить до 8 долларов, чтобы зачеркнуть столько же символов розыска (по 1 символу розыска за 1 потраченный доллар). Первое посещение церкви также даёт 1 звезду.

**7 Гостиница** — станьте местной знаменитостью! Каждое посещение гостиницы стоит 2 доллара и позволяет обвести крайнюю левую, ещё не обведённую серебряную звезду. В конце игры вы получаете очки только за последнюю обведённую звезду. Первое посещение гостиницы также даёт бонусное действие в пустоши (пики).

**8 Земельная контора** — здесь вы можете приобрести землю. Посетив контору, выберите один из трёх земельных участков, заплатите указанную на нём цену и нарисуйте соответствующую форму в сетке размером 3 на 3. Нельзя рисовать поверх уже нарисованных форм, при этом вы можете поворачивать и переворачивать форму. Если вы не можете нарисовать форму, то не можете приобрести этот земельный участок. Получите звёзды за каждую занятую этим участком клетку. Первое посещение конторы также даёт бонусное действие на кладбище (надгробие). При каждом посещении вы можете выбирать любую из трёх форм. Заполните все 9 клеток и получите награду в 7 звёзд!



## ГОРОД (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

**9 Арсенал** — здесь вы можете купить оружие. Посетив арсенал впервые, вы можете купить револьвер (стоит 3 доллара), который позволяет увеличивать на 2 достоинство карты ограбления в пустоши. Также первое посещение арсенала даёт бонусное действие на фронтире (червы). Если у вас уже есть револьвер, вы можете посетить арсенал во второй раз и купить винтовку (стоит 4 доллара), которая позволяет увеличивать на 4 достоинство карты ограбления в пустоши. При этом бонус револьвера перестаёт действовать.

**10 Агентство поручителей** — поручителям нужна ваша помощь, чтобы ловить преступников, сбежавших после внесения залога. Посетив агентство, обведите один из трёх символов преступников в верхней части планшета — валета, даму или короля. В начале каждого хода проверяйте, выложена ли на столе карта с таким же достоинством. Если выложена, то вы получаете награду по вашему выбору: 4 доллара, 2 самородка или возможность зачеркнуть 2 символа розыска. Вы можете посещать агентство сколько угодно раз, но можете искать только одного преступника одновременно. Если выложено несколько карт с выбранным преступником, то вы получаете по 1 награде за каждую такую карту. Первое посещение агентства также даёт 1 звезду.

**3 Офис шерифа** — говорят, держите друзей близко, а врагов ещё ближе. Посетив офис, вы можете посмотреть карту шерифа. Затем выберите: получить 1 звезду или зачеркнуть 2 символа розыска. Первое посещение офиса также даёт бонусное действие в шахте (бубны).

**Q Салун** — хорошенько отдохните после честного (или не очень) труда. Посетив салун, вы можете до 8 раз потратить 2 доллара, чтобы получить 1 звезду (т. е. максимум 8 звёзд за одно посещение). Первое посещение салуна также даёт 1 звезду.

**К Союз золотоискателей** — этим леди и джентльменам нравится, когда вы приносите им самородки. Посетив союз, вы можете до 8 раз потратить 1 самородок, чтобы получить 1 звезду (т. е. максимум 8 звёзд за одно посещение). Первое посещение союза также даёт бонусное действие в пустоши (пики).





## КЛАДБИЩЕ

Что для одного надгробие, для другого — клад. На кладбище самые беспринципные оскверняют и грабят могилы. Посещая кладбище, игнорируйте свои карты масти и достоинства. Обведите любое ещё не обведённое надгробие и сразу обведите 1 символ розыска на своём планшете (шериф не любит разорителей). Избежать розыска можно, только если вы ранее посетили похоронное бюро.

Затем проверьте, получите ли вы единоразовую награду, указанную между надгробиями. Вы получаете её, только если обведены оба соседних надгробия. Если это условие выполняется, получите награду и зачеркните её. Иногда при этом можно получить сразу две награды. Если у вас есть лопата, не забудьте получить 1 звезду (лопату можно получить при втором посещении похоронного бюро).



*Пример: в предыдущий ход вы обвели центральное нижнее надгробие. В текущий ход вы обводите правое нижнее надгробие, что даёт вам бонусное действие в городе и 1 уровень розыска. В следующий ход, если вы обведёте правое центральное надгробие, то получите сразу две награды: 2 самородка и 8 долларов!*









## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Многие места в игре позволяют вам выполнить бонусные действия. Это бесплатные действия, которые считаются частью вашего хода. Выполняя бонусное действие, вы игнорируете требования к достоинству, поскольку можете выбрать ЛЮБОЕ достоинство, чтобы получить соответствующую награду и уровень розыска. Если при выполнении бонусного действия вы получаете ещё одно бонусное действие, выполните и его — можно создать цепочку бонусных действий!

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ИХ СИМВОЛЫ:

-  **Фронтир (бонус)** — остановитесь на ЛЮБОМ этапе и получите его награды. Не забудьте зачеркнуть все пропущенные этапы.
-  **Пустошь (бонус)** — выберите ЛЮБУЮ ещё не обведённую цель ограбления. Обведите её и раскройте карту ограбления по обычным правилам.
-  **Шахта (бонус)** — откройте ЛЮБУЮ камеру, соединённую с уже открытыми камерами (т. е. вы игнорируете только требование к достоинству карты). Обведите её и получите награду по обычным правилам.
-  **Город (бонус)** — посетите ЛЮБОЕ здание в городе, независимо от того, обведено оно у вас или нет. Если здание не было обведено, обведите его и примените соответствующий эффект по обычным правилам.
-  **Кладбище (бонус)** — обведите ЛЮБОЕ надгробие на кладбище и получите награду по обычным правилам (если можете). Если вы не посещали похоронное бюро, получите 1 уровень розыска.





## ИЗМЕНЕНИЕ МАСТИ И ДОСТОИНСТВА

В любой ход вы можете потратить 2 самородка, чтобы поменять **масть** своей карты масти. Эффект банка применяется до изменения масти (т. е. вы не можете поменять масть, чтобы активировать этот эффект). В партии с ковботом РАЗРЕШАЕТСЯ менять масть, чтобы активировать (или не активировать) его способность при совпадении мастей (см. раздел «ОДИНОЧНАЯ ИГРА ПРОТИВ КОВБОТА»).



Также в любой ход вы можете потратить самородки, чтобы поменять **достоинство** своей карты достоинства. За каждое изменение вы платите 1 самородок. Например, за 3 самородка можно превратить девятку (9) либо в шестёрку (6), либо в даму (12). Вы можете потратить сколько угодно самородков на изменение достоинства. Эффект агентства поручителей применяется до изменения достоинства (т. е. вы не можете поменять достоинство, чтобы карта на столе совпала с преступником). Вы не можете превратить туза в короля за 1 самородок (и наоборот).



**Вы не можете тратить самородки, чтобы менять достоинство и масть карты шерифа, карты ограбления и своей карты для покера.**





## КАРТЫ ПРЕМИЙ (2-4 УЧАСТНИКА)

Каждая из трёх карт премий — цель, которую игроки пытаются выполнить раньше других. Первый игрок (или игроки, поскольку ходы делаются одновременно), который выполняет условия на карте премии, получает 7 звёзд, обозначая это на своём планшете.



В конце хода, когда это произошло, переверните соответствующую карту премии стороной с 4 звёздами вверх. Игроки, которые выполнят эту цель позже, получают только 4 звезды. Игрок может получить звёзды за каждую отдельную карту премии только один раз.

## ПЕРСОНАЖИ ДИКОГО ЗАПАДА

Вы можете начать игру либо с одинаковыми стартовыми ресурсами, либо со случайными персонажами. Каждый персонаж обладает уникальной способностью и своим набором стартовых ресурсов. Используя способность персонажа, подложите его карту под свой планшет так, чтобы использованная способность не была видна. Достоинство карты персонажа (верхний левый угол) нужно только для увеличения случайности в одиночной игре (см. раздел «ОДИНОЧНАЯ ИГРА. СЛУЧАЙНАЯ ПОДГОТОВКА»).



## ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ

Если вы хотите собирать более мощные покерные комбинации, попробуйте этот вариант. В начале каждого раунда, после того как вы отложите карту шерифа, вытягивайте ещё две карты и кладите их рядом со своим планшетом (в игре с 2–4 участниками каждый получает 2 отдельные карты). Эти карты считаются частью вашей руки карт для покера. Держите эти карты лицевой стороной вниз (сами вы можете их изучать). В фазе «Игра в покер» раскройте эти две карты, и вы можете выбрать 5 лучших карт из 7 доступных. Сыграв в покер, сбросьте эти карты.

Если вы хотите испытать настоящий азарт, введите следующее правило: только игрок с наилучшей комбинацией получает награду из таблицы. При ничьей побеждает игрок со старшей картой (сначала сравниваются карты в самой комбинации). В редком случае полного равенства по комбинации и достоинству карт разделите награду из таблицы поровну.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после третьего раунда. Каждый игрок получает:

- 1 ПО за каждые 4 доллара в своём инвентаре (с округлением вниз);
- 1 ПО за каждые 2 самородка в своём инвентаре (с округлением вниз);
- соответствующее количество ПО за серебряные звёзды (в шахте и гостинице);
- 1 ПО за каждую звезду в своём инвентаре.

Сложите все ПО и запишите свой результат. В одиночной игре посмотрите последнюю страницу правил. Объедините два слова и получите своё прозвище на Диком Западе! В игре с 2–4 участниками побеждает игрок, набравший больше всех ПО.

Если у нескольких игроков одинаковое количество ПО, побеждает претендент, у которого наименьший уровень розыска. Если всё ещё ничья, то побеждает тот, у кого больше самородков. Если и в этом случае ничья, побеждает тот, у кого больше долларов. Если все три показателя одинаковые, претенденты делят победу.

**Перед тем как убрать компоненты в коробку, протрите свой планшет тряпочкой или ластиком на конце маркера, иначе чернила засохнут и качество планшета ухудшится.**

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА ПРОТИВ КОВБОТА

Вы сыграли несколько обычных одиночных игр и поставили свои первые рекорды? Попробуйте бросить вызов ковботу — автоматическому противнику. Для этого во время подготовки к игре выберите одного из четырёх ковботов (любого или случайного) и положите его карту слева от основной колоды. Затем выберите уровень сложности: НИЗКИЙ, СРЕДНИЙ или ВЫСОКИЙ.



**БЕДОВАЯ ДЖЕЙН**  
— КОВБОТ —  
СПОСОБНОСТЬ

Если в этот ход вы получите звезду, Джейн крадёт карту.

СПОСОБНОСТЬ АКТИВИРУЕТСЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ СРЕДИ ВЫЛОЖЕННЫХ КАРТ ЕСТЬ ♥!

ФРОНТИР	4X	_____
ПУСТОШЬ	3X	_____
ГОРОД	2X	_____
ШАХТА	1X	_____

за каждую украденную карту

★ ПЕРСОНАЖ    ★ КОЛДЕМ    ИТОГО



**УАЙЕТТ ЭРП**  
— КОВБОТ —  
СПОСОБНОСТЬ

Если в этот ход вы получили бенуоковое действие, Уайетт крадёт карту.

СПОСОБНОСТЬ АКТИВИРУЕТСЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ СРЕДИ ВЫЛОЖЕННЫХ КАРТ ЕСТЬ ♣!

ГОРОД	4X	_____
ШАХТА	3X	_____
ФРОНТИР	2X	_____
ПУСТОШЬ	1X	_____

за каждую украденную карту

★ ПЕРСОНАЖ    ★ КОЛДЕМ    ИТОГО

Если в ваш ход **хотя бы 1 из выложенных карт совпадает по масти с картой ковбота, применяется его способность.** Ковбот может украсть карту из основной колоды: уберите не глядя верхнюю карту из основной колоды и положите её под карту ковбота. В конце игры эти карты принесут ковботу ПО. Если среди выложенных карт нет карт той же масти, что и у ковбота, его способность НЕ применяется. Ковбот не может украсть больше одной карты за ход. Вы не можете игнорировать награду места, чтобы предотвратить кражу карты.



В конце игры подсчитайте свои ПО по обычным правилам. Затем подсчитайте ПО ковбота, руководствуясь указаниями на его карте и инструкцией ниже:

- Каждая украденная карта приносит ковботу 1 ПО на НИЗКОМ уровне сложности, 2 ПО — на СРЕДНЕМ, 3 ПО — на ВЫСОКОМ.
- Каждый не обведённый вами этап фронта приносит ПО в соответствии с указанным на карте ковбота **множителем фронта**.
- Каждая не обведённая вами цель ограбления в пустоши приносит ПО в соответствии с указанным на карте ковбота **множителем пустоши**.
- Каждая не обведённая вами камера в шахте приносит ПО в соответствии с указанным на карте ковбота **множителем шахты**.
- Каждое не обведённое вами здание в городе приносит ПО в соответствии с указанным на карте ковбота **множителем города**.
- Подсчитайте все четыре региона (4X, 3X, 2X, 1X) на ВЫСОКОМ уровне сложности.
- Подсчитайте только три верхних региона (4X, 3X, 2X) на НОРМАЛЬНОМ уровне сложности.
- Подсчитайте только два верхних региона (4X, 3X) на НИЗКОМ уровне сложности.
- Ковбот получает 5 очков, если вы играли с картой персонажа.
- Ковбот получает 5 очков, если вы играли по правилам техасского холдема.

Если после этого у вас больше ПО, чем у ковбота, — вы победили. Если у вас столько же ПО или меньше — вы проиграли.

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА. СЛУЧАЙНАЯ ПОДГОТОВКА

Нравится случайность? В таком случае, если вы играете против ковбота и используете персонажа, перед выбором карты персонажа вытяните карту из колоды. Мать — это ваш противник, а достоинство — это ваш персонаж!






## ДОСТИЖЕНИЯ (ОДИНОЧНАЯ ИГРА)

Сколько вы сможете выполнить?


ОБВЕДИТЕ НЕ МЕНЕЕ 6 МЕСТ В КАЖДОМ РЕГИОНЕ

НА КОНЕЦ ИГРЫ У ВАС НЕ МЕНЕЕ 7  И  (СУММАРНО)

НА КОНЕЦ ИГРЫ У ВАС НЕТ 

ПОЛУЧИТЕ ВСЕ  В ШАХТЕ


ОБВЕДИТЕ ВСЕ  НА ФРОНТИРЕ

ПОЛУЧИТЕ ВСЕ БОНУСНЫЕ  В ГОРОДЕ

ОБВЕДИТЕ ХОТЯ БЫ ПО 1 ИЗ ЭТИХ СИМВОЛОВ:    

ОБВЕДИТЕ ВСЕ 8 КРАЙНИХ  НА КЛАДБИЩЕ

СОБЕРИТЕ ФЛЕШ-РОЯЛЬ, СТРИТ-ФЛЕШ ИЛИ КАРЕ

НА КОНЕЦ ИГРЫ У ВАС НЕТ 

НА КОНЕЦ ИГРЫ У ВАС НЕ МЕНЕЕ 30  И 15 

ЗА ОДНУ ИГРУ СОБЕРИТЕ 3 ВЫИГРЫШНЫЕ ПОКЕРНЫЕ КОМБИНАЦИИ СТАРШЕ ПАРЫ

НА КОНЕЦ ИГРЫ У ВАС НЕ БОЛЕЕ 5  И ВАС НИ РАЗУ НЕ АРЕСТОВАЛИ

ПОБЕДИТЕ ВСЕХ 4 КОВБОТОВ НА НОРМАЛЬНОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ

ПОБЕДИТЕ ЛЮБОГО 1 КОВБОТА НА ВЫСОКОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ

НЕ ПОЗВОЛЬТЕ КОВБОТУ УКРАСТЬ БОЛЬШЕ 1 КАРТЫ

НА КОНЕЦ ИГРЫ У ВАС НЕ МЕНЕЕ 20 

НАБЕРИТЕ НЕ МЕНЕЕ 24 

ОБВЕДИТЕ ВСЕ МЕСТА В ОДНОМ РЕГИОНЕ

ЗАВЕРШИТЕ ИГРУ С ПРОЗВИЩЕМ «ЛЕГЕНДАРНЫЙ»



## БЛАГОДАРНОСТИ

Выражаю особую благодарность Риду Эмброузу за помощь в редактировании правил. Также благодарю Такера Смидса за то, что всегда терпеливо отвечал на мои многочисленные вопросы, и Майкла Рафтополуса за непрерывное руководство. Благодарю Рида Эмброуза, Стефана Баркова, Кэти Барнетт, Аарона Брэдли, Челси Батлер, Марка Кэри и Orangetree Productions, Джеффа Картера, Марсела Клакстона, Марка Дейнти, Дэнни Дивайна, Шери Дрефке, Чада Элкинса, Эндрю Фишера, Джесс Фишер, Майка Фота, Тима Фауэрс, Тома Франко, Андреаса Гисберта, Армонда Глопа, Мартина Гонсалвеса, Кару Хэмилтон, Фрэнка Харви, Тома Хита, Бобби Хилла, Айэна Ховарда, Маттейса Хейзера, Тхина Хуу, Эрика Израэля, Майкла Келли, Дэна Летцринга, Мэри Латц, Энди Мэтьюза, Майка Мэя, Рэндалла Макализа, Гэвина Макгрудди, Вики Маккинли, Лиама Меррика, Мэтта Миллера, Рори Малдуна, Томаса Дорфа Нильсена, Кевина Нго, NL Gaming, Джонни Пака, Ирвина Паярилло, Коллина и Синди Пасториус, Энн Мари Пелиш, Яна Перрина, М. Дж. Петри, Энтони Филлипс, Тони Пинча, Дебору Э. Пул, Алекса Рэдклиффа, Майкла Рафтополуса, Карла Рахенкампа, Мэтта Робертса, Сару Шах, Логана Смидса, Такера Смидса, Густафо Спаки, Бенни Сперлинга, Джейсона Тагмайра, Серхио Васкеса, Тина Вахтарича, Натана Уодделла, Аманду Уэдден-Гриббл, Пола С. Вайнтрауба, Аарона Уиндерлиха, Джона Вуда, Эрика Юрко, Терезу, маму, папу и всех остальных, кто помог воплотить «Покертаун» в жизнь.

**Интересный факт:** изображение на карте короля — это легендарный Панчо Вилья, прадедушка нашей художницы Наоми Ферралл! Ей хотелось включить его в игру в знак уважения и любви к своему печально известному предку.



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция благодарит Татьяну Олейник, Даниила Яковенко, Дениса Карпенко, Андрея Черепанова, Владимира Сахно, Виктора Кубарева, Даниила Евдокимова, Георгия Куракина за помощь в подготовке игры к изданию.



# ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

## ВАШ РЕЗУЛЬТАТ

	ОБЫЧНАЯ ИГРА	ПЕРСОНАЖ ИЛИ ХОЛДЕМ	И ПЕРСОНАЖ, И ХОЛДЕМ
НЕОБСТРЕЛЯННЫЙ	Менее 50	Менее 55	Менее 60
ПОТРЕПАННЫЙ	50–59	55–64	60–69
РЕШИТЕЛЬНЫЙ	60–69	65–74	70–79
МЕТКИЙ	70–79	75–84	80–89
ЛЕГЕНДАРНЫЙ	80+	85+	90+

## УРОВЕНЬ РОЗЫСКА

ЗАКОННИК	0–3	СОРВИГОЛОВА	10–13
ПОСЕЛЕНЕЦ	4–6	ПРЕСТУПНИК	14+
КОВБОЙ	7–9		

СОЕДИНИТЕ ДВА СЛОВА –  
ИМЕННО ТАК  
ВАС БУДУТ НАЗЫВАТЬ  
НА ДИКОМ ЗАПАДЕ!







LAVKA  
GAMES