ПРАВИЛА

Дикий Запад — место, куда в своё время стекались сорвиголовы со всего мира. Ведь именно тут можно в момент разбогатеть или же потерять всё. Именно тут пара-тройка друзей, вооружённых лишь кольтами и хитростью, имеет все шансы взобраться на вершину мира. В этом месте ваша судьба находится только в ваших руках.

СОСТАВ ИГРЫ

Оружейная колода
72 карты

Денежная колода
38 карт

Ковбойская колода
12 карт

Жетоны розыска
36 штук

Жетоны денег
36 штук

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделитесь на 3 команды, желательно с одинаковым количеством участников. Игроки одной команды должны действовать сообща и всячески помогать друг другу, ведь выиграть или проиграть вам предстоит вместе. Постарайтесь сесть так, чтобы участники одной команды не сидели рядом.

СОВЕТ! В случае, когда количество игроков не делится на 3, команд может быть не только 3. Разбейтесь по командам согласно таблице ниже:

Количество игроков	2	3	4	5	6	7	8	9
Оптимальный вариант	1 – 1	1 – 1 – 1	1 – 1 – 1 – 1	2 – 2 – 1	2 – 2 – 2	3 – 2 – 2	3 – 3 – 2	3 – 3 – 3
Другие варианты			2 – 2			3 – 3 – 1		

Перетасуйте 12 карт ковбоев. Раздайте каждому игроку по 1 карте. Остальные положите в центр стола. Это колода ковбоев.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: если не получается поделиться поровну, команды с меньшим количеством участников имеют преимущество. Если игрокам этих команд нужно взять ковбоя, они берут по 2 карты и выбирают из них одну. Остальные карты отправляются под низ колоды ковбоев. Это правило действует на протяжении всей партии.

Ковбой — персонаж, которым вы управляете. Он будет отправляться на ограбления, участвовать в перестрелках и убегать от шерифа.

- **Главный параметр каждой такой карты — количество зарядов в оружии. Именно столько патронов суммарно ковбой может потратить при выстреле за один ход.**
- **За некоторых ковбоев назначена награда. Как только вы получите карту такого ковбоя, возьмите соответствующее количество жетонов «Разыскивается» (1 жетон = $ 50 000). Эти жетоны остаются с вами до тех пор, пока жив ковбой.**

Все игроки берут нужное количество жетонов «Разыскивается» (если награда за голову вашего ковбоя не назначена, вам не нужно брать жетоны). Затем каждый участник кладёт карту ковбоя возле себя рубашкой вверх.

Тщательно перемешайте карты вооружения и положите их возле колоды ковбоев. Это колода вооружения.

Раздайте каждому игроку по 4 карты из колоды вооружения. Это рука игрока. Каждый игрок может смотреть в свою руку в любой момент игры. Разыгрывать карты можно только с руки.

Раздайте каждому игроку ещё по 4 карты из колоды вооружения. Они должны лежать перед игроками рубашкой вверх. Это резерв. Запрещено смотреть, что находится в резерве.

Тщательно перемешайте карты ограбления и разложите их в центре стола рубашкой вверх. Они должны лежать кучей, чтобы можно было выбрать любую карту ограбления.

Найдите удобное место — и расположите там денежные жетоны и жетоны «Тюрьма»/«Разыскивается».

СБРОС

В игре используются карты трёх типов: карты ковбоев, вооружения и ограбления. После использования карты отправляются в соответствующую стопку сброса. Оставьте место возле каждой из колод.

Около колоды ковбоев вы будете класть павших персонажей. Когда колода закончится, перемешайте сброс и используйте его как новую колоду.

Рядом с колодой вооружения вы будете складывать использованные карты патронов, кактусы, койотов и карты действий. Когда колода вооружения закончится, хорошенько перетасуйте сброс и используйте его как новую колоду.

Около разбросанных карт ограбления вы будете складывать индейцев, взорвавшийся динамит, поезда, дилижансы и Форт-Ноксы, которые не удалось ограбить, а также прочие специальные карты. Эта стопка сброса замешивается обратно в кучу сразу после того, как грабитель разыграет свойство карты «Шериф».

ИГРА

Вся игра происходит в двух условных локациях: город и прерии. Все участники начинают игру в городе, где они вооружаются и готовятся к ограблению. Тут же находится и тюрьма, где игроки будут вербовать новых ковбоев. Когда начинается ограбление, участники покидают город и отправляются в прерии. Если вы отказались идти на дело, вы остаетесь в городе.

НАЧАЛО ХОДА

Первым ходит участник, который больше остальных похож на своего ковбоя. Если все похожи одинаково, то тот, кто последним смотрел вестерн.

Все игроки ходят по очереди. В свой ход, если ваш ковбой не в тюрьме, вы можете выполнить одно действие на выбор:

- добрать карту из резерва;
- объявить о походе на дело;
- избавиться от койота;
- сыграть специальную карту;
- сказать «пас» и пропустить ход.

ВАЖНО! Пока у вас есть жетоны «Тюрьма», вам доступно лишь одно действие: убрать один такой жетон. Но в любой момент игры вы можете сбежать из тюрьмы, оказавшись в розыске. Для этого замените все жетоны «Тюрьма» на жетоны «Разыскивается» по курсу один к одному. Это делается вне хода, а значит вы сможете взять карту из резерва или пойти на дело.

ДОБРАТЬ КАРТУ ИЗ РЕЗЕРВА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: если в вашей руке 4 карты, перед тем как взять карту из резерва, нужно сбросить лишнюю карту с руки. Таким образом вы можете сбросить любую карту, кроме койота — его можно сбросить только с картой патронов. Нельзя сбрасывать карту, если у вас в руке меньше четырёх карт.

Если вы скидываете кактус, не отправляйте его в сброс, а положите возле себя изображением вверх — он может еще пригодиться в этом раунде.

ИЗБАВИТЬСЯ ОТ КОЙОТА

Чтобы прогнать назойливое животное, вашему ковбою придётся израсходовать хотя бы один патрон. Сбросьте карту койота и карту патронов, а затем возьмите карту из резерва.

За ход можно сбросить сразу несколько карт койотов. Для этого сбросьте столько же или больше патронов (на любом количестве карт), скольких койотов вы собираетесь прогнать.

ВАЖНО! Если у вас в руке все 4 карты — койоты, вы не можете их сбросить. Окружённый койотами ковбой не может от них избавиться и погибает, в новом раунде игрок берёт нового ковбоя.

СОВЕТ. Если окружённого койотами ковбоя убьёт другой ковбой, ковбои останутся в перестрелке, и с койотами будут разбираться другие. Иногда такой ход может ослабить соперников и поможет команде.

СЫГРАТЬ СПЕЦИАЛЬНУЮ КАРТУ С РУКИ

После использования специальной карты возьмите карту из резерва. Если в резерве нет карт, вы ничего не берёте.

СКАЗАТЬ «ПАС» И ПРОПУСТИТЬ ХОД

Если все игроки по кругу пасуют, происходит полная перераздача: сброс всех карт руки и резерва с добором 4 карт в руку и резерв.

ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ

После выполнения любого из вышеописанных действий вы передаёте ход следующему игроку. Это означает, что теперь выбрать и выполнить действие должен участник, сидящий слева от вас.

То же самое происходит и во время перестрелки в прерии. Но в этом случае право хода получает следующий по часовой стрелке живой ковбой, вышедший на дело. Погибшие и оставшиеся в городе/тюрьме не могут ходить.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: ковбой, объявивший, что собирается на дело, не передаёт ход. Именно он будет тянуть карту из колоды ограбления и ему первому предоставляется право разобраться с охраной, индейцами или сделать первый ход в перестрелке.

ПЕРЕДАЧА ХОДА ПРИ ВЫСТРЕЛЕ

Когда один ковбой стреляет в другого, действуют особые правила передачи хода. Ход переходит к тому, в кого стреляли. Если игрок погиб или сбежал, то право хода получает следующий после покинувшего перестрелку (из тех, кто участвует в перестрелке).

ХИТРОСТЬ. Если во время атаки вы убьёте ковбоя, который сидит справа, то будете ходить снова.

ВЫХОД НА ДЕЛО

Заявите, что собираетесь на дело или на серию ограблений. Ведь именно ради этого были все приготовления.

Когда участник решает пойти на дело, он переворачивает карту своего ковбоя лицом вверх и может положить возле своего ковбоя любое количество кактусов с руки и из своего сброса за этот раунд. Остальные игроки по очереди решают, будут ли участвовать в ограблении.

ВРЕМЕННЫЕ СОЮЗЫ

Объединяться могут и более двух команд. Объявить союз можно до того, как перевернётся первая карта колоды ограблений. Временный союз между командами действует до окончания раунда. Союзники обязуются:

- не стрелять друг в друга;
- поделить добычу поровну между командами.

Обязательно выберите главного. Союзники делят награбленное поровну, но иногда полученный приз не делится без остатка, поэтому договоритесь заранее, кто в этом случае возьмёт больше. Поскольку союз временный, не стрелять друг в друга — это не значит всячески помогать. Иногда удобно, чтобы союзников подстрелили другие, а вам потом досталось больше денег.

ВАЖНО! Награды за голову между союзниками не делятся.

ДОГОВОР

Договор — главная составляющая игры. Всегда помните, что справиться с серьёзной охраной, а потом ещё и отстоять право на добытое золото намного проще

с союзниками. Неопытные игроки легко могут разобраться даже с самыми сильными ковбоями, если будут действовать сообща. Но, помогая другим, не забывайте и о себе. Когда команда противников вот-вот победит и собирается на очень серьёзное дело, самое время пообещать им всяческую поддержку, а потом бросить их в прерии на растерзание койотам. В этой игре чаще побеждает не первоклассный стрелок, а тот, кто лучше разбирается в людях.

НАРУШЕНИЕ ДОГОВОРА

Иногда, когда на кону большой куш, бывает выгодно нарушить договор. Для этого игрок сообщает, что он нарушает договор, выкрикнув «предательство!». Если ограбление ещё не завершилось, предавать следует перед своим ходом. Если же после ограбления союзные игроки делят добычу, слово можно выкрикивать в любой момент, после чего к предателю переходит ход. Не обязательно стрелять сразу — можно сыграть специальную карту либо добрать карту в руку из резерва. Перестрелка начинается снова и продолжается для тех, кто не успел уехать в город. А на кону — деньги, которые не успели увезти в город.

Нарушившие союз игроки в следующем раунде отправляются в тюрьму, им добавляется по 3 красных жетона.

ВАЖНО! Если нарушившим союз игрокам полагаются деньги за ограбление или за голову убитых ковбоев, они получат их перед тем, как идти в тюрьму. В тюрьму отправляются нарушившие договор игроки и те, кто в этот момент был с ними на деле; их сокомандники, находящиеся в городе, в тюрьму не садятся.

Все игроки, участвующие в ограблении, переворачивают своих ковбоев изображением вверх и «отправляются в прерии». Остальные игроки остаются в городе и не могут вмешиваться в происходящее. Если у вас всё ещё есть жетоны «Тюрьма», но вы рвётесь получить свой кусок пирога, просто переверните все свои жетоны «Тюрьма» другой стороной — «Разыскивается». Вы должны понимать, на что идёте, ведь награда за вашу голову возрастает.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: все игроки, которые отказались идти на ограбление и не находятся в тюрьме, добирают по одной карте из резерва (если у игрока нет карт в резерве, он ничего не берёт). Участники, оставшиеся в тюрьме, сбрасывают по одному жетону тюрьмы (даже если после этого игрок оказывается на свободе, идти на ограбление уже поздно).

В ПРЕРИИ

Игрок, объявивший, что собирается на дело, берёт одну случайную карту из насыпи карт ограблений. Если там добыча («Дилижанс», «Почтовый вагон», «Золотой поезд» или «Форт-Нокс»), то у всех участников есть шанс немного обогатиться.

КАКТУСЫ

Чем больше у вас кактусов, тем лучше вы знаете прерии. Если вы вытянули карту ограбления, которая вас не устраивает, сбросьте один из кактусов, которые накопили во время подготовки, и тяните другую карту ограбления. Отменённую карту отправьте в сброс. Если новая карта тоже не по вкусу, можете повторить обмен, сбросив ещё один кактус. Если перед вами нет ни одного кактуса, поменять карту ограбления не получится. Также не получится отыграть карту «Кактус» обратно, если вновь вытянутая карта окажется ещё хуже.

ВАЖНО! «Шериф» — единственная карта, которую нельзя избежать при помощи кактуса.

Чтобы ограбление прошло удачно, нужно разобраться с охраной. В левом верхнем углу карты ограбления указано число. Это количество охранников. Игрок, объявивший о походе на дело, должен сбросить с руки одну или несколько карт патронов, из расчёта по одной пуле на охранника, можно больше. В расчёт идёт номинал, а не количество карт.

Если у игрока нет достаточного количества патронов, он может попросить помощи или сбежать использовав специальные карты. Если же и это не удалось, ковбой погибает. Все карты койотов из его руки выкладываются возле карты ограбления. Право разобраться с охраной переходит к следующему участнику ограбления. Но, помимо охраны, он должен ещё и застрелить койотов.

ПОМОЩЬ ПРИ ОГРАБЛЕНИИ

Вы можете попросить помощи у других участников ограбления. Игроки по желанию могут выложить в центр стола лицом вниз одну карту с руки. Перемешайте карты помощи, чтобы не было понятно кто чем помогал. Затем откройте их и отберите патроны. Теперь добавьте к ним столько патронов со своей руки, сколько нужно, чтобы можно было разобраться с охраной. Сумма добавленных патронов не должна превышать зарядность вашего оружия. Если среди карт помощи есть койоты, то они прибавляются к общей численности охранников и койотов в этом ограблении; отбиваться от них нужно за один ход с охраной. Остальные карты, которые оказались среди карт помощи, никак не учитываются, а просто отправляются в сброс.

ВАЖНО! Перед тем, как просить о помощи, определите, кого среди помогающих больше — друзей или врагов. Враги могут подкинуть койотов, а помощь нельзя взять избирательно.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: оказанная помощь могла спасти только вас — если вы покинули поле боя, следующий игрок может снова просить помощи, но старые карты помощи уже не использует.

ПЕРЕСТРЕЛКА

Игрок, покончивший с охраной, начинает перестрелку. В свой ход он может выполнить одно действие на выбор:

- выстрелить в неприятельского ковбоя;
- добрать карту;
- разобраться с койотом;
- сыграть специальную карту;
- покинуть перестрелку;
- пропустить ход.

Выстрел в неприятельского ковбоя. Сыграйте с руки любое количество карт пуль. Не забывайте, что общее число выстрелов не может превысить число зарядов оружия вашего ковбоя. Теперь ваша жертва должна попытаться отбиться. Игрок, в которого вы стреляли, должен разыграть столько же пуль или больше. Если он не может этого сделать, то погибает.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: нельзя стрелять в своего партнёра по команде.

Если у вас пятизарядный револьвер, вы не можете при выстреле сыграть более 5 пуль — как при нападении, так и при защите. Если разыграть семь пуль против ковбоя с шестизарядным кольтом, то отбиться только патронами — без помощи специальных карт — невозможно.

Когда ваша жертва отбивается, зарядность оружия также учитывается.

Эти же ограничения касаются охранников, индейцев и любых специальных карт. Вы не сможете разобраться с шестью охранниками или прогнать десять индейцев пятизарядным револьвером. Если вы встрянете в подобную передрягу, вас спасёт помощь от других игроков либо бегство на мустанге или повозке.

Добрать одну любую карту из резерва в руку. Помните, что у вас не может быть больше четырёх карт в руке.

Разобраться с койотами, сбросив карты этих животных с картами патронов (не менее 1 патрона на каждого койота).

Покинуть перестрелку. Вы просто заявляете, что вам всё осточертело и отправляетесь в безопасный город. В этом случае не нужно разыгрывать карту мустанга или другие специальные карты. Вы больше не участвуете в перестрелке.

Пропустить ход не выходя из перестрелки.

Если в живых остались только представители одной команды, они забирают себе карту добычи. Неважно, у кого из команды будет храниться награбленное. Это общие деньги.

Если представители разных команд договорились о разделе добычи и спасовали, то перестрелка тоже заканчивается. Делитесь, как договаривались. Карту ограбления можно «разменять» на денежные жетоны. В таком случае карта отправляется в соответствующий сброс и будет замешана в колоду с выходом шерифа.

ДЕЛЁЖ ДОБЫЧИ И ВОЗВРАЩЕНИЕ В ГОРОД

После окончания перестрелки игроки меняют карты колоды ограбления на денежные жетоны. И только после этого карточки ковбоев переворачиваются рубашкой вверх. Это означает, что ковбой благополучно вернулся в город. Такая процедура нужна в случае, если перестрелка возобновится. Это может случится, если:

- игрок из города ворвётся в прерию на мустанге (на повозке это могут быть несколько игроков);
- кто-либо из союзников решит нарушить договор.

Когда перестрелка возобновится, важно знать, кто остался в прерии (карта ковбоя не перевёрнута) и где добыча — отправилась в город с успевшим уйти ковбоем или осталась в прерии у того, кто не успел уйти.

СОВЕТ! После ограбления не затягивайте с дележом добычи. Уходите в город (переворачивайте карты ковбоев) одновременно.

СЕРИЯ ОГРАБЛЕНИЙ

Когда игрок собирается на дело, он может сказать, что проведёт несколько ограблений подряд и назвать точное количество ограблений: три — это максимум. Остальные участники ограбления должны знать, на что подписываются перед тем, как согласиться. В таком случае после завершения первой перестрелки игрок, который объявил, что собирается на дело, открывает новую карту из колоды ограблений. Если этот игрок погиб, новую карту открывает следующий живой участник ограбления. Он может использовать свои кактусы, чтобы выбрать другую карту ограбления вместо открытой. Ход закончится только тогда, когда будут разыграны все заявленные карты ограбления или все участники ограбления погибнут.

На этом текущий раунд заканчивается.

Участник, который объявил, что собирается на дело, может вытянуть не добычу, а шерифа, индейцев или, к примеру, динамит. У каждой такой карты есть свои уникальные условия, после выполнения которых нужно тянуть следующую карту ограбления или закончить текущий раунд (если все участники ограбления погибли или вы уже отыграли объявленное количество ограблений). Выполнение условий такой карты засчитывается как выполненное ограбление в серии ограблений (если в описании карты не указано обратного). Условия коротко описаны на картах. Полное описание можно найти в конце этих правил.

НАГРАДА ЗА ГОЛОВУ

Если за голову вашего ковбоя назначена награда, вы изначально получаете определённое количество жетонов «Разыскивается». Их число нельзя уменьшить, а вот увеличить можно. Например, попавшись шерифу или убежав из тюрьмы. Когда вы убиваете ковбоя, находящегося в розыске, за каждый его жетон «Разыскивается» вы получаете по одному жетону $ 50 000. Но тут есть нюанс. Чтобы забрать награду, вам нужно дожить до конца текущего раунда. Если вы погибните, золота вам не видать. Игрок, убивший вашего ковбоя, получит награду только за вашу голову.

Можно за раз получить награды за несколько голов. Достаточно убить несколько ковбоев и остаться в живых. Но нельзя получить награду за голову ковбоя, которого вы не убивали.

Заработанные таким образом деньги идут на общий счёт команды.

СМЕРТЬ КОВБОЯ

Если вашего ковбоя убили, вы сбрасываете его карту в соответствующую стопку сброса. Отложите всех койотов с руки. Тот, к кому переходит ход, должен разделаться с этими койотами. Не сможет — будет съеден этими самыми койотами, и право разделаться с ними перейдет следующему, пока их, наконец, кто-нибудь не пристрелит или пока не закончится раунд.

Если вы погибли от рук охранников или индейцев, койоты с вашей руки прибавляются к общей численности неприятелей. Следующему игроку придётся несладко. Если вы погибли от руки шерифа, от взрыва динамита или другой напасти, койоты с руки отправляются в сброс. Сбросьте все свои жетоны «Разыскивается» в соответствующую кучу. Сбросьте оставшиеся карты с руки.

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Когда все перестрелки закончены, а награбленное поделено, каждый игрок должен отправить в сброс все кактусы, которые остались лежать перед ним и пополнить свой резерв из колоды вооружений. В резерве должно быть 4 карты. Не забывайте, эти карты закрытые и смотреть их нельзя.

Если у вас нет ковбоя, вы обязаны взять одну карту из колоды ковбоев. Возьмите в руку две карты из колоды вооружения. Возьмите 3 жетона «Тюрьма» и необходимое количество жетонов «Разыскивается», если за вашего нового ковбоя назначена награда. Помните, если в вашей команде меньше участников, чем хотя бы в одной другой, вы можете взять две карты ковбоев и выбрать себе одну.

После того как все пополнят резервы и возьмут ковбоев, начинайте новый раунд. Помните, кто в прошлом раунде объявил, что собирается на дело? Теперь ходит игрок, сидящий слева от него.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает команда, которая наберёт $ 1 000 000.

Обратите внимание, что игра может закончиться и посреди раунда. Можно убить ковбоя ради награды за голову и сбежать в город, не дожидаясь окончания перестрелки. Если после такого трюка на счету вашей команды появилась победная сумма, смело празднуйте победу. Никому уже не важно, чем закончится ограбление.

Также в результате договорённостей может оказаться, что в конце раунда несколько команд заработали по миллиону. Тогда победителями становятся те, у кого больше денег. Если же суммы одинаковые, то у самых богатых команд ничья.

ОПИСАНИЕ КАРТ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ ОГРАБЛЕНИЯ

ШЕРИФ. При ограблении всегда есть риск нарваться на слугу закона. Это чревато для ковбоев, за чью голову назначена высокая награда, ведь они — особо опасные преступники.

Если у ковбоя жетонов «Разыскивается» на $ 250 000 и больше, шериф не будет церемониться с ним и застрелит на месте.

Те участники ограбления, у которых уже есть хотя бы один жетон «Разыскивается», добавляют ещё по одному на карту ковбоя.

Те, у кого таких жетонов нет и те, кто не пошёл на ограбление, получают поощрение: они сбрасывают ненужные карты с руки и добирают до 4 карт из колоды.

Тем ковбоям, которые находились в тюрьме, шериф объявляет амнистию и выпускает из тюрьмы (игроки сбрасывают жетоны «Тюрьма»).

После того как вы выполнили все условия карты «Шериф» — замешайте карты из колоды сброса обратно в колоду ограбления.

ИНДЕЙЦЫ. Порядочный апачи всегда рад скальпу убитого ковбоя.

На карте указано количество краснокожих. Именно столько (или больше) пуль должен сыграть с руки ковбой, чтобы не стать их жертвой. Если вам противостоит 10 индейцев, а в вашем оружии максимум 5 пуль — ковбой погибает. В случае вашей смерти койоты с вашей руки прибавляются к индейцам. Возможность сразиться с краснокожими переходит к сидящему слева участнику ограбления. Действие карты заканчивается, когда кому-то удалось застрелить индейцев или если все участники ограбления погибли.

Встречи с индейцами можно избежать, если использовать карту «Кактус».

ДИНАМИТ. Осторожно, ловушка!

Все вышедшие «на дело» ковбои погибают. Мустанг или повозка недостаточно быстры и маневренны, чтобы спасти от динамита.

Некоторых ковбоев может вдохновить идея завести игроков другой команды в ловушку. Несмотря на наличие карты «Кактус», взорваться самому и утащить за собой других может быть выгодно для победы команды.

БОЛОТО. Неизведанные топи опасны для жизни, а все вышедшие на ограбление команды вступают в перестрелку. Из болота нельзя сбежать в свой ход, не получится выбраться и на мустанге или повозке. Игроки не могут пасовать. Ковбоям доступно только два действия: выстрелить в противника или добрать карту из резерва. Если игрок не может выстрелить или взять карту из резерва, он погибает. Перестрелка закончится, когда в живых останется один ковбой или игроки одной команды.

Болото можно обойти при помощи кактуса.

САЛУН. Помните, что не стоит ввязываться в перестрелку после разминки в салуне! Карта «Салун» не считается «выходом на дело» — это прелюдия, поэтому откройте ещё одну карту из колоды ограбления. После выхода из салуна каждый ковбой имеет право использовать только одну карту патронов за ход — неважно стреляет он или отбивается.

Ко всем пулям, полученным в качестве помощи, вы можете добавить лишь одну карту с руки. Чтобы разобраться с охранниками или индейцами, используйте сумму номиналов карт пуль. Не забывайте, что ваше оружие имеет ограниченное количество зарядов.

Кактусом нельзя сбросить карту «Салун» и взять другую. Карта «Салун» не учитывается как разыгранное ограбление в серии ограблений. Действие карты распространяется до конца раунда, то есть, на все следующие карты ограбления, если их будет несколько в этом раунде.

ТОРНАДО. Беспощадная стихия уносит всё. Ковбои, которые находятся в прерии, отправляют все карты с руки в сброс.

Вы можете обойти район, где разбушевалось стихийное бедствие, используя карту «Кактус».

СЕЗОН ОХОТЫ. Вместо ограбления вы оказались среди охотников на бешеных койотов. Ковбои могут застрелить своих койотов (из карт на руках) и получить по $ 50 000 за каждого койота.

ПОМОЩНИК ШЕРИФА. Такой же слуга закона, как и шериф. И также опасен для ковбоев с наградой за голову $ 250 000 и больше. Помощник шерифа убивает всех особо опасных преступников.

Те участники ограбления, у которых уже есть хотя бы один жетон «Разыскивается», добавляют ещё по одному на карту ковбоя. Те, у кого таких жетонов нет и те, кто не ввязался в тёмные делишки — получают поощрение. Они сбрасывают ненужные карты с руки и добирают до 4 карт из колоды. Для ковбоев, которые сидят в тюрьме и не добирают карты в руку, другое поощрение: помощник шерифа выпускает их из тюрьмы.

В отличие от шерифа, вы можете избежать встречи с его помощником, использовав кактус. В таком случае карта «Помощник шерифа» не играется: никто из матёрых ковбоев не погибает, не меняет карты и не выходит из тюрьмы.

Обратите внимание: в отличие от карты «Шериф», карта «Помощник шерифа» НЕ затасовывает сброс.

КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ ВООРУЖЕНИЯ

В левом верхнем углу карт колоды вооружения, за исключением карт патронов, даётся знак, где эта карта разыгрывается:

В городе.

В прериях.

И в городе, и в прериях.

КАРТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО РАЗЫГРАТЬ ТОЛЬКО НАХОДЯСЬ В ГОРОДЕ

КРАСОТКА. Расположите красотку рядом с любым чужим ковбоем, который не находится в тюрьме. Что ж, им предстоит приятно провести время. Очарованный ковбой не может действовать. Красотка уходит в сброс, как только раунд будет окончен.

СИНЕМАТОГРАФ. Напугайте ковбоев реалистичностью фильма «Прибытие поезда». Все ковбои, за исключением сыгравшего карту, обязаны выстрелить в воздух, то есть, отправить в сброс одну карту патронов. Сидящие в тюрьме и те, у кого нет пуль, ничего не сбрасывают. Сыгравший карту «Синематограф» ходит ещё раз.

ДУЭЛЬ. Сыграв эту карту, выберите себе противника для дуэли. Возьмите карту из резерва, как после любой разыгранной специальной карты.

Первым стреляет игрок, которого вы назначили целью. Особенность дуэли в том, что оба игрока стреляют из 6-зарядных пистолетов, неважно какое оружие у них есть. На дуэли нельзя использовать специальные карты, нельзя сбежать на мустанге. В остальном правила дуэли ничем не отличаются от обычной перестрелки, в которой участвуют лишь двое: можно стрелять, можно добирать карты.

Если оба игрока пропустили ход, дуэль заканчивается. Ходит уигрок, следующий по очереди, после игрока сыгравшего дуэль.

Если один из ковбоев погиб, другой получает награду за его голову.

После дуэли начинается новый раунд.

КАРТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО РАЗЫГРАТЬ ТОЛЬКО ВО ВРЕМЯ ПЕРЕСТРЕЛКИ

МУСТАНГ. Вместо того, чтобы отбиваться от выстрелов, оседлайте верного коня и скройтесь в безопасном городе. Мустанг спасает от выстрелов охранников, индейцев и ковбоев. Игрок, использовавший эту карту, больше не находится в прерии. Он обязан отправить карту «Мустанг» и все другие карты с руки в сброс, а койотов выложить на стол (с ними должен разобраться следующий по очереди живой участник ограбления). После этого игрок добирает две карты из резерва, если в резерве есть карты.

Использовать карту «Мустанг» можно только если по вам стреляют индейцы, охранники или другие ковбои.

Мустанг не спасает от шерифа и динамита. Также он бесполезен во время дуэли.

ПОВОЗКА. Спасительна как мустанг, но позволяет забрать с собой сколько угодно ковбоев, желающих скрыться. Нельзя усаживать в повозку ковбоев против их воли.

Повозку, так же как и мустанга, можно использовать только если по вам стреляют охранники, индейцы или другие ковбои. Но при этом вы можете забрать с собой в город сколько угодно друзей. Все сбежавшие выкладывают койотов с руки на стол. Со всеми этими койотами должен разобраться следующий после сыгравшего повозку живой и не сбежавший участник ограбления. Если все ковбои решили покинуть прерии, то койоты отправляются в сброс.

Также все участники «большого драпа» на повозке должны сбросить все карты с руки и добрать по две карты из колоды.

Предприимчивые игроки могут подзаработать извозом, спасая ковбоев чужой команды от пуль. После побега ход переходит к игроку, продолжающему участвовать в ограблении и сидящему слева от сыгравшего повозку.

Повозка не спасает от шерифа и динамита, не действует во время дуэли.

> ХИТРОСТЬ. Мустанг и повозка могут переместить вас не только из прерии в город, но и в обратном направлении. Находясь в городе вы можете сыграть карту мустанга или повозки, чтобы ворваться в перестрелку. Проверните этот фокус после того, как один из ковбоев выстрелил в другого. Вы играете карту мустанга или повозки и вступаетесь за потерпевшего. Вам нужно отбить атаку, направленную на другого ковбоя, после чего начнется ваш ход в перестрелке.
>
> ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Трюк сработает только во время стрельбы. Если в прериях в живых остались лишь участники одной команды или нескольких команд, которые договорились не стрелять друг в друга, то у вас вряд ли получится ворваться на пирушку и испортить все планы.

ПЛАСТИНА. Надёжная металлическая пластина, спрятанная под одеждой, помогает отбиться от самой крупной карты пуль. От остальных выстрелов, если они есть, предстоит отбиваться обычными методами.

КАРТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО РАЗЫГРАТЬ В ЛЮБОМ РЕГИОНЕ ДИКОГО ЗАПАДА

КАКТУС. У кого больше карт кактусов, тот лучше знает прерии. Если во время подготовки к ограблению вы скидываете кактус (когда берёте карту из резерва, а на руках их и так 4, перезаряжаетесь или по другим причинам сбрасываете карту), не отправляйте его в стопку сброса, а положите возле себя. Если вы будете тянуть карту из денежной колоды, и она вам не понравится, вы сможете скинуть карту кактуса и отправить эту карту в сброс, а вместо неё вытянуть другую. Чем больше кактусов, тем больше попыток. В счёт идут только кактусы, накопленные в городе. Если вы сбрасываете кактус, находясь в прериях, он просто попадает в сброс.

В конце раунда все кактусы, лежащие перед игроками, отправляются в сброс.

> ВНИМАНИЕ! Единственная карта денежной колоды, которую нельзя отменить картой «Кактус» — это «Шериф».

ПЕРЕЗАРЯДКА. Сыграв эту карту, возьмите из резерва любое количество карт. Сбросьте все лишние карты из руки, оставив лишь 4.

КОНОКРАДЫ. Опасно оставлять коня без присмотра, зная, что рядом могут быть конокрады. Сыграйте эту карту, как только кто-то разыграл или сбросил карту «Мустанг». Заберите мустанга себе в руку, а конокрадов отправьте в колоду сброса. Действие карты «Конокрады» не считается ходом. Ковбой, у которого украли мустанга, может продолжить свой ход и разыграть ещё одну карту.

> ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Использовать конокрадов можно находясь в любой локации, даже в разных локациях с играющим мустанга.

КАРТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО РАЗЫГРАТЬ ТОЛЬКО В ПРЕРИИ

ЗАГОВОРЁННЫЙ. Сыграйте — вместо того, чтобы отбиваться от выпущенных в вас пуль. Заговор помогает от выстрелов ковбоев, индейцев, охраны. Также работает во время дуэли.

Если сыграли, когда в вас стреляет другой игрок, ваш ковбой не погибает. Поскольку ход переходит к вам, можете выбирать — оставаться в перестрелке или уходить. Если сыграли эту карту во время разборок с индейцами или охраной, просто передайте ход следующему живому участнику ограбления, но из прерии ковбой не уходит. После использования карта отправляется в сброс, поэтому если никто не сможет разобраться с охраной или индейцами — разбираться с ними снова придётся вам.

DESPERADO. Отчаяние толкает на безумные поступки. Узнайте, каково быть ковбоем-смертником!

Выберите любого противника и взорвитесь вместе с ним. Оба ковбоя погибают. Противник имеет возможность остановить камикадзе, если выстрелит столько пуль, сколько зарядов в револьвере сыгравшего карту. В таком случае погибает только ковбой-смертник. Ход переходит к игроку, участвующему в перестрелке и сидящему по левую руку от отчаянного.

ЗОМБИ. Сыграйте эту карту сразу после того, как погиб любой чужой ковбой в прерии. Он оживает и становится практически бессмертным до конца раунда.

Когда ковбой погибает, он должен сбросить карты с руки, но игрок-зомби карт не теряет и перехватывает ход. Карты пуль не наносят ему никакого вреда. В свой ход оживший мертвец имеет право совершать любые действия, доступные обычному ковбою, но не может уйти в город. Зомби погибает, как только ожививший его ковбой будет застрелен или сбежит из перестрелки.

Деньги за голову зомби получит ковбой, ставший причиной его первой смерти, если сможет выбраться из передряги. Естественно, мертвяк не может получить награду за чью-либо голову. Зомби не обязан подчиняться приказам оживившего его ковбоя, поэтому предпочтительнее оживлять ковбоя своей команды.

ШАМАН. Сыграв эту карту, игрок может завладеть разумом и телом любого чужого ковбоя. Он берёт в руки карты одного из противников и делает за него ход: стреляет в любого ковбоя (максимум 1 картой патронов), сбрасывает 1 карту и, не добирая карты из колоды, сбегает в город или пропускает ход. Неиспользованные карты возвращаются к законному владельцу, а карта шамана отправляется в сброс.
Если в результате манипуляций один из ковбоев был убит, то награду получит игрок, подвергшийся воздействию шамана. Нельзя получить награду за голову ковбоя из своей команды. Ход переходит к игроку, который сидит слева от игрока, сыгравшего карту шамана.

Автор: Александр Ушан.
Правила: Ольга Иванченко, Михаил Клейменов.
Художники: Анастасия Киселёва, Евгений Киселёв.
Дизайн: Павел Талпа.
Редактор: Родион Явелов.
Корректор: Алина Бабынюк.
Тестировщики: Артём Бердышев, Иван Панченко, Александр Алиев.
Автор выражает благодарность Одесской лиге настольных игр за тестирование игры.
Издательство: Dead Project.
Дикий, дикий Восток, Одесса — Москва, 2017.