

## БАХ!

Игра для 4-7 игроков от 8 лет

Автор – *Emiliano Sciarra*

# BANG!

«Бах!» – игра в стиле спагетти-вестерн, в которой бандиты охотятся за шерифом. Простые жители помогают шерифу, а предатель преследует свои собственные цели! Каждый участник играет одну из этих ролей, представляя одного из известных персонажей Дикого Запада.

### Состав игры

– 103 карты трёх типов (различаются рубашкой):

- а) 7 ролевых карт: 1 шериф, 2 жителя, 3 бандита, 1 предатель,
  - б) 16 карт персонажей, с изображением патронов на рубашке карт,
  - в) 80 карт действий.
- 7 памяток для начинающих игроков.



### Цель игры

У каждого игрока имеется своя собственная цель:



– **шериф** должен уничтожить всех бандитов и предателя, чтобы сохранить мир и порядок,



– **бандиты** стремятся убить шерифа, но за вознаграждение не прочь прихлопнуть друг друга,



– **жители** поддерживают и защищают шерифа, и всячески помогают ему выполнить его задачу,



– **предатель** хочет стать новым шерифом, и для этому ему нужно остаться живым.

## Начало игры

Возьмите ролевые карты в зависимости от числа участников игры:

- 4 игрока: 1 шериф, 1 предатель, 2 бандита,
- 5 игроков: 1 шериф, 1 предатель, 2 бандита, 1 житель,
- 6 игроков: 1 шериф, 1 предатель, 3 бандита, 1 житель,
- 7 игроков: 1 шериф, 1 предатель, 3 бандита, 2 жителя.

Перемешайте ролевые карты и раздайте рубашкой вверх каждому игроку. Шериф раскрывает себя, переворачивая свою карту лицом вверх, а все остальные игроки сохраняют свои роли в секрете.

Перемешайте 16 карт персонажей и раздайте по одной каждому игроку. Каждый игрок открывает свою карту, называет имя своего персонажа и зачитывает его способность. Каждый игрок берёт ещё одну карту персонажа из числа оставшихся, кладёт её рубашкой (с изображёнными на ней патронами) вверх, и накрывает её своей картой персонажа так, чтобы остались видны столько патронов, сколько указано в описании персонажа. Во время всей игры видимые патроны показывают здоровье персонажа. Шериф начинает игру с одним дополнительным патроном.

Уберите оставшиеся ролевые карты и карты персонажей в коробку. Перемешайте 80 карт действий и раздайте каждому игроку столько карт, сколько патронов открыто у его персонажа. Оставшиеся карты кладутся в общую стопку в середину стола. Выдайте каждому игроку памятку.

## Персонажи

Каждый персонаж Дикого Запада обладает уникальными характеристиками. Патроны, изображенные рядом с его портретом, указывают на здоровье, с которым он начинает игру, то есть, сколько ран он может получить прежде, чем будет выведен из игры. Кроме того, эти же патроны указывают, сколько карт игрок может оставлять в руке в конце своего хода.

*Пример. У Джесси Джонса 4 очка жизни: он может получить 4 раны прежде, чем будет выведен из игры. Игрок, который играет этим персонажем, в конце своего хода может оставлять у себя в руке 4 карты. На картинке, однако, Джесси уже потерял одно очко жизни, как показывают патроны на рубашке карты под ним: ещё три раны и он выйдет из игры!*



## Игра

Игроки делают ходы по очереди, по часовой стрелке, начиная с шерифа. Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

### 1. Вытащить две карты

Игрок берёт две верхние карты колоды. Если колода истощилась, следует перемешать карты сноса и составить новую колоду.

### 2. Сыграть любое количество карт

Игрок может играть карты, чтобы помочь себе или сделать хуже тем игрокам, которых он должен уничтожить. Он не обязан играть карты во время этой фазы. Можно играть любое количество карт, но есть два ограничения:

- за один ход можно сыграть только одну карту «Бах!»,
- нельзя выкладывать перед собой две одинаковые карты.

Играя карту, просто выполняйте то, что показывают символы на ней: они подробно описаны ниже. Карты можно играть только в свой ход (за исключением карт «Пиво» и «Мимо!»).

Обычно эффект, указанный на карте, выполняется сразу же, после чего карта сбрасывается. Однако карты с голубой каёмкой, как оружие на картинке, имеют более длительный эффект и остаются лежать на столе перед вами. Эффект этих карт продолжается до тех пор, пока они не сыграют, будут удалены



каким-либо способом (например, картой «Кэт Баллу») или особым событием (например, карты «Тюрьма» или «Динамит»).

### 3. Сбросить лишние карты

Когда закончилась вторая фаза (вы больше не хотите или не можете играть карты), вы должны сбросить со своей руки карты, превышающие ваш лимит. Помните, что лимит руки игрока равен количеству видимых патронов на рубашке карты, лежащей под картой вашего персонажа. После этого наступает ход следующего по часовой стрелке игрока.

### *Уничтожение персонажа*

Когда персонаж теряет своё последнее очко жизни, он выходит из игры, если только немедленно не сыграет карту «Пиво» (см. ниже).

Когда персонаж выходит из игры, он открывает свою ролевую карту и сбрасывает все карты с руки и лежащие перед ним на столе.

### *Штрафы и награды*

Если **шериф** уничтожает **жителя**, он должен сбросить все карты с руки и лежащие перед ним на столе.

Любой игрок, уничтоживший **бандита**, должен взять из колоды 3 карты. *Исключение: гибель игрока от карты «Динамит» (в этом случае считается, что игрок погиб сам).*

## Конец игры

Игра заканчивается, когда наступает одно из условий:

- Шериф** убит. Если **предатель** – единственный выживший, он считается победителем. В противном случае победителями считаются **бандиты**.
- Все **бандиты** и **предатель** убиты. **Шериф** и **жители** победили.

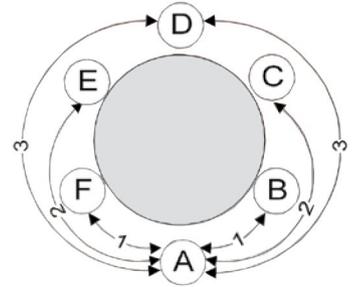
## Карты

### Расстояние между игроками

Расстоянием между игроками считается минимальное число ходов между ними, по часовой или против часовой стрелки (см. рисунок).

Расстояние очень важно, поскольку обычно игрок может указывать в качестве своих целей игры (игроков или карты) лишь те, которые находятся от него на расстоянии 1.

Когда персонаж уничтожен, при расчёте расстояния он больше не учитывается и поэтому некоторые игроки становятся ближе.



Две карты в игре могут влиять на расстояние между игроками:

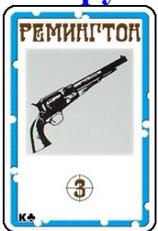
**«Мустанг».** Расстояние между другими игроками и тем, у кого есть мустанг, увеличивается на 1. Однако сам он по-прежнему видит других игроков на обычном расстоянии. На картинке выше, если у игрока А сыгран «Мустанг», игроки В и F видят его на расстоянии 2, С и Е на расстоянии 3, а D на расстоянии 4, тогда как сам игрок А продолжает видеть всех других игроков на обычном расстоянии.



**«Аппалуза».** Игрок, который ввёл в игру аппалузу, видит всех игроков на расстоянии, уменьшенном на 1. При этом все игроки видят его на обычном расстоянии. Расстояния меньше 1 считаются равными 1. На картинке, если у игрока А есть аппалуза, он будет видеть игроков В, С, Е и F на расстоянии 1, игрока D – на расстоянии 2, а сам игрок А будет виден всем другим игрокам на обычном расстоянии.



## Оружие



В начале игры все игроки могут ранить только своих соседей слева и справа, то есть находящихся от них на расстоянии 1. Считается, что у каждого игрока есть кольт 45-го калибра, хотя это оружие не представлено никакой картой.

Чтобы достать цель на большем расстоянии, игрок должен сыграть карту другого оружия. У всех карт оружия имеется синяя

каёмка, изображение оружия и число в прицеле, показывающее максимальную дистанцию поражения этого оружия. Такое оружие заменяет обычный кольт до тех пор, пока эта карта не будет убрана из игры (например, картой «Грабёж»). Вы можете иметь на столе только одну карту оружия: если вы играете карту с другим оружием, предыдущая сбрасывается.

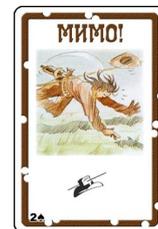
### «Бах!» и «Мимо!»



Игра картами «Бах!» – основной способ уменьшения очков жизни у других игроков. Если вы собираетесь сыграть карту «Бах!» на какого-то игрока, то прежде всего определите:

- а) какое расстояние до этого игрока,
- б) способно ли ваше оружие стрелять на такое расстояние.

*Пример 1. С помощью картинки предположим, что игрок А хочет выстрелить в игрока С. Обычно игрок С находится на расстоянии 2 и игроку А нужно оружие, способное стрелять на это расстояние: «Скофилд», «Ремингтон», «Карабин» или «Винчестер», но не «Вулкан» или «Кольт». Но, если он сыграл аппалузу, то увидит игрока С на расстоянии 1 и сможет применить любое оружие. Но если у игрока С есть мустанг, то игрок А по-прежнему будет видеть игрока С на расстоянии 2.*



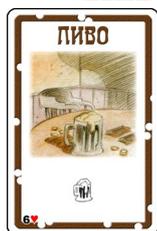
*Пример 2. Если у игрока D есть мустанг, игрок А увидит его на расстоянии 4. Чтобы выстрелить в него, игроку А требуется оружие, способное стрелять на такое расстояние.*

Если на игрока сыграна карта «Бах!», в ответ он может немедленно сыграть карту «Мимо!», чтобы предотвратить попадание. Если он этого не делает, то теряет 1 очко жизни (и отмечает эту потерю, сдвинув карту своего персонажа на один патрон). *Примечание: Игроки могут предотвращать попадание лишь тех выстрелов, которые направлены непосредственно на них!*

Если игрок потерял все очки жизни, он выбывает из игры, если немедленно не сыграет карту «Пиво!» (см. ниже). Игрок сбрасывает все свои карты в стопку сброса, самостоятельно выбирая их порядок.

Карта «Бах!» после игры сбрасывается, даже если она не сработала из-за карты «Мимо!».

### «Пиво»



Эта карта позволяет игроку набрать 1 очко жизни (открыв ещё один патрон под картой персонажа). Игрок не может набрать очков жизни больше, чем начальное количество персонажа! Карту «Пиво» нельзя играть на других игроков. Карта «Пиво» теряет свои свойства, если в игре остались только 2 игрока.

Карта «Пиво» может быть сыграна двумя способами:

- как обычно, во время своего хода,
- в чужой ход, но только если вы только что получили смертельную рану (и теряете последнее очко жизни), а не просто получили ранение.

*Пример. Игрок с 2 очками жизни получает 3 раны от динамита. Если он сыграет 2 пива, то останется в живых с 1 очком жизни (2-3+2).*

## Карту!



На некоторых картах в дополнение к действию отмечены масть и ранг, как в обычных игровых картах. Игрок, использующий такую карту, должен открыть верхнюю карту колоды и посмотреть на её карточное значение. Если оно совпадает с требуемым, значит действие играемой карты выполняется.

*Пример. Игрок А сыграл на игрока С карту «Бах!» Перед игроком С лежит карта «Бочка»: она действует как карта «Мимо!», если вытащена масть червы. Поэтому игрок С открывает верхнюю карту колоды: на ней указана 4 червей. «Бочка» сыграла и отменила действие карты «Бах!» Если бы повернутая карта была другой масти, игрок С мог бы ещё отменить карту «Бах!» картой «Мимо!»*

## Символы на картах

На каждой карте изображены один или несколько символов, которые обозначают её действие:



«Бах!»



«Мимо!»



Получить 1 очко жизни. Действует только на играющего.



Взять карту. Если указан любой игрок (см. соответствующий символ), то вы можете вытащить случайную карту из его руки или взять одну из лежащих перед ним. Если игрок не указан, взять верхнюю карту колоды. Во всех случаях взятая карта добавляется в вашу руку.



Сбросить карту. Вы можете сбросить случайную карту руки указанного игрока или выбрать и удалить одну из его карт на столе.



Применить эффект к любому игроку, не обращая внимания на расстояние до него.



Эффект применяется ко всем остальным игрокам, кроме играющего, не обращая внимания на расстояние до них.



Применить эффект к любому игроку, который находится на доступном расстоянии.



Применить эффект к любому игроку, который находится на указанном расстоянии или ближе. *Примечание: Мустанг и аппалуза могут изменять это расстояние, а оружие в игре – нет.*

*Примеры:*



«Дилижанс». Символы на карте указывают: «взять две карты» из колоды.

**«Вода».** «Взять три карты» из колоды.



**«Гребёж».** «Взять карту» у «игрока на расстоянии 1». Мустанг и аппалуза могут изменять это расстояние, а оружие в игре – нет.

**«Кэт Баллу».** «Удалить карту» у «любого одного игрока».



**«Гатлинг».** «Бах!» на «всех других игроков». Игроки в ответ могут играть «Бочку» или «Мимо!». *Примечание: Хотя «Гатлинг» делает «Бах!» на всех других игроков, он не считается картой «Бах!», и при желании помимо карты «Гатлинг» можно сыграть ещё одну карту «Бах!»*

**«Салун».** Все игроки получают по 1 очку жизни. В отличие от карты «Пиво», карту «Салун» нельзя играть ни в чужой ход, ни при потере последнего очка жизни.



### Специальные карты



В игре имеется шесть видов специальных карт. Эти карты отмечены символом книги. Вот их подробное описание:



**«Динамит»:** Игрок, играющий эту карту, кладёт её перед собой лицом вверх, и карта остаётся лежать до следующего хода. Когда начинается следующий ход игрока (карта «Динамит» уже в игре), перед своей первой фазой хода он должен открыть верхнюю карту колоды: если на ней пиковая масть номиналом от 2 до 9, то динамит взрывается (уходит с поля)! Игрок немедленно теряет 3 очка жизни. Если на открытой карте указано другое, динамит переходит к следующему игроку, который в начале своего хода так же будет открывать верхнюю карту колоды. Карта «Динамит» передаётся от игрока к игроку до тех пор, пока не взорвётся или не будет удалена с игры. Если перед игроком одновременно лежат карты «Динамит» и «Тюрьма», то первым проверяется динамит. Если игрок получает ранения от динамита, то они не считаются вызванными каким-либо игроком, и никто за это не получает ни награды, ни наказания.

**«Дуэль»:** Игрок, играющий эту карту, выбирает другого игрока, который находится от него на любом расстоянии. Выбранный игрок может сбросить карту «Бах!». Если он это делает, то игрок, который играет карту «Дуэль», тоже может сбросить карту «Бах!», и так далее. Первый из них, который не смог сбросить карту «Бах!», теряет одно очко жизни, и дуэль на этом заканчивается. *Примечание. Карта «Дуэль» не считается картой «Бах!», поэтому: а) во время дуэли нельзя играть карты «Мимо!» или «Бочка», и б) в этот же ход можно играть ещё и картой «Бах!»* Если бандит сам вызывает другого игрока на дуэль и проигрывает её, то другой игрок не получает награду за уничтожение бандита.



**«Лавка»:** Игрок, играющий эту карту, открывает столько верхних карт колоды, сколько осталось игроков в игре. Начиная с него и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок берёт себе одну из открытых карт.

**«Индейцы!»:** Каждый игрок, исключая того, кто сыграл эту карту, может сбросить карту «Бах!» или потерять одно очко жизни. Играть карты «Мимо!» или «Бочка» нельзя.



**«Тюрьма»:** Эту карту играют на любого игрока, после чего он считается находящимся в тюрьме. В начале каждого своего хода этот игрок открывает верхнюю карту колоды: если на ней червовая масть, то он сбегает из тюрьмы, сбрасывает карту «Тюрьма» и продолжает свой ход, как обычно. В противном случае он сбрасывает карту «Тюрьма» и пропускает свой ход. На находящегося в тюрьме игрока можно играть карту «Бах!», в ответ на которую он может при необходимости играть «Мимо!» или «Пиво». Карту «Тюрьма» нельзя играть на шерифа.

**«Вулкан»:** Игрок, перед которым лежит эта карта, во время своего хода может играть любое количество карт «Бах!» Эти карты могут быть сыграны на одну или на несколько разных целей, но все они должны быть на расстоянии 1.



## Персонажи

**Барт Кассиди** (4 очка жизни): Всякий раз, когда он теряет очко жизни, он берёт из колоды карту. *Примечания. Если с помощью карты «Пиво» на руке ему удастся спасти потерю своего последнего очка жизни, он берёт карту из колоды. За потерю 3 очков жизни от динамита Барт берёт 3 карты.*

**Бедовая Жанет** (4 очка жизни): Она может использовать карту «Бах!» как карту «Мимо!» и наоборот. Если она играет карту «Мимо!» как карту «Бах!», то в этот ход она не может играть ещё одну карту «Бах!» (если только у неё нет в игре

карты «Вулкан»). *Примечание. Во время дуэлей Жанет также может играть карты «Мимо!» как карты «Бах!»*

**Везунчик Дюк** (4 очка жизни): Всякий раз, когда ему требуется открыть «Карту!», он открывает две и выбирает нужную.

**Джесси Джонс** (4 очка жизни): Во время фазы 1 своего хода он может вместо первой карты колоды взять случайную карту руки любого другого игрока. Затем он берёт вторую карту колоды.

**Жордонне** (4 очка жизни): Считается, что у него в игре постоянно есть «Бочка». Он может посмотреть «Карту!», когда на него играется «Бах!», если выпали черви, считается промах. Если у него есть в игре настоящая карта «Бочка», он может попытаться счастья повторно, прежде, чем играть карту «Мимо!».

**Зараза Пол** (3 очка жизни): Считается, что у него в игре постоянно есть «Мустанг», и все другие игроки должны добавлять 1 к расстоянию до него. Если у него есть в игре настоящая карта «Мустанг», то она увеличивает расстояние ещё на 1.

**Кастет** (4 очка жизни): Игроки, пытающиеся отменить его карты «Бах!», должны использовать 2 карты «Мимо!» Эффект «Бочки», если удачен, считается как 1 «Мимо!» *Примечание. Чтобы нейтрализовать карту «Гатлинг», сыгранную Кастетом, требуется только одна карта «Мимо!» (карта «Гатлинг» не считается картой «Бах!»).*

**Кит Карлсон** (4 очка жизни): Во время 1-й фазы своего хода он может посмотреть верхние 3 карты колоды: он выбирает 2 себе, а третью оставляет на верху колоды.

**Малыш Вилли** (4 очка жизни): В свой ход он может играть любое количество карт «Бах!»

**Педро Рамирез** (4 очка жизни): Во время 1-й фазы своего хода он может выбрать: брать первую карту с верха стопки сброса или с верха колоды. Затем он берёт вторую карту с колоды.

**Роза Дулан** (4 очка жизни): Считается, что у неё в игре постоянно есть «Аппалуза», поэтому она видит всех игроков на расстоянии на 1 меньше. Если у неё есть в игре настоящая карта «Аппалуза», то она уменьшает расстояние ещё на 1.

**Сид Кечам** (4 очка жизни): В любое время он может сбросить 2 карты с руки, чтобы получить 1 очко жизни. Если есть возможность, он может использовать эту возможность более одного раза. Но в любом случае он не может иметь очков больше начального количества.

**Стервятник Сэм** (4 очка жизни): Когда игру покидает какой-либо персонаж, Сэм забирает себе все его карты руки и находящиеся в игре. *Примечание. Если Сэм играет шерифа и убивает жителя, он, забрав все карты покинувшего игру игрока, сбрасывает их вместе со всеми своими картами.*

**Сьюзи Лафайет** (4 очка жизни): Когда у неё нет карт в руке, она берёт карту с верха колоды. *Примечание. Если Сьюзи играет карту «Дуэль», которая у неё последняя карта руки, она не берёт новую карту до тех пор, пока не закончится дуэль. Если Сьюзи отнимает очко жизни у Эль Гринго своей последней картой руки, она берёт карту из колоды. Затем Эль Гринго вытаскивает эту карту у Сьюзи. Теперь Сьюзи, вновь оставшись без карт в руке, вытаскивает из колоды новую карту.*

**Чёрный Джек** (4 очка жизни): Во время первой фазы его хода он должен открыть вторую вытащенную карту: если она червовой или бубновой масти, он берёт ещё одну карту (не показывая её).

**Эль Гринго** (3 очка жизни): Всякий раз, когда он теряет очко жизни из-за карты, сыгранной на него другим игроком, он вытаскивает случайную карту руки этого игрока, если у того ещё есть карты. *Примечания. Повреждения, вызванные динамитом, не считаются вызванными каким-либо игроком. Если Эль Гринго сыграл карту «Дуэль» и проиграл поединок, он не вытаскивает у другого игрока карту, поскольку карта «Дуэль» была сыграна самим Гринго.*

### Официальная система начисления очков на турнирах

В конце каждой игры каждый игрок получает количество денег, показанное в таблице. При этом не имеет значения, кто именно вывел из игры конкретного персонажа.

\ Исход партии Роль \	Победа шери́фа	Победа бандитов	Победа предателя
<b>Шериф</b>	\$1500 x # бандитов	–	\$100 x # игроков
<b>Житель жив</b>	\$1000 x # бандитов	–	–
<b>Житель убит</b>	\$700 x # бандитов	–	–
<b>Бандит жив</b>	–	\$1000 x # бандитов	–
<b>Бандит убит</b>	–	\$800 x # бандитов	–
<b>Предатель жив</b>	–	\$300 x # игроков	\$1500 x # игроков
<b>убит в конце</b>	\$400 x # игроков	–	–

*Дополнительный штраф:* Если житель убил шерифа, житель получает штраф –\$5000.

*Пример 1.* В конце игры с 5 игроками победил шериф, и ещё 1 житель остался жив. Поскольку в начале игры было 2 бандита, шериф получает \$3000, а житель \$2000. Бандиты и предатель ничего не получают.

*Пример 2.* В конце игры с 7 игроками победили бандиты (1 бандит был убит), и ещё остался жив предатель. Поскольку в начале игры было 3 бандита, живые бандиты получают по \$3000, а убитый \$2400. Предатель не выиграл, но остался жив, поэтому он получает \$2100. Шериф и жители ничего не получают.

Играется число игр, равное числу игроков, причём роль шерифа передаётся по кругу так, чтобы каждый сыграл им один раз. Остальные роли распределяются случайно.

## **Варианты**

**Без пощады.** Используется для предотвращения чересчур осторожной игры. В конце хода шериф может возвращать в руку карту «Бах!», сыгранную им во время хода.

**Опыт.** Используется одна из систем подсчёта очков. Перед началом новой игры вы можете выбрать сохранить на следующую игру одну или несколько карт, лежавших перед вами в конце игры. За каждую карту, которую вы хотите сохранить, вы платите \$500. Все сохранённые карты вы берёте в руку, и при раздаче начальных карт они учитываются. Вы не можете сохранить карт больше, чем ваше начальное количество очков жизни, и не можете потратить на них больше, чем имеющееся у вас количество очков.

**Найм.** Турнирный вариант для опытных игроков. Используется одна из систем подсчёта очков, но все игроки начинают с \$1000. Вместо случайной раздачи персонажей игрокам, случайно откройте столько карт персонажей, сколько участвует игроков. Игрок, сидящий справа от шерифа, выбирает один из персонажей и начинает аукцион за право взять его. Начальная ставка – не менее \$100. Игроки не могут предлагать за персонаж больше денег, чем имеют в наличии. Когда персонаж нанят, записывается сумма, уплаченная за него. Аукцион продолжает следующий против часовой стрелки игрок, у которого ещё нет персонажа. В следующей игре, если игрок остался жив и хочет сохранить свой персонаж на новую игру, он должен заплатить за него ту же сумму, которая была уплачена за персонаж при его найме.

**Премии.** Используется одна из систем подсчёта очков. Когда игрок уничтожает бандита, вместо вытаскивания 3 карт из колоды он получает премию \$1000.

## **Правила для 8 игроков**

Чтобы смог играть восьмой игрок, к ролевым картам добавляется ещё одна карта – второй предатель.

В начале игры раздайте все ролевые карты, как обычно. Каждый из двух предателей играет сам за себя, и выигрывает, только если в конце игры он остаётся единственным выжившим игроком. Например, если в конце игры остались шериф и два предателя, и шериф погибает раньше, то выигрывают бандиты!

## **Правила для 3 игроков**

Возьмите 3 ролевые карты – жителя, бандита и предателя. Случайно раздайте их игрокам, но поместите на столе лицом вверх. Все игроки знают роли друг друга.

Цель каждого игрока определяется его ролью:

- житель должен убить предателя,
- предатель должен убить бандита,
- бандит должен убить жителя.

Игра проходит как обычно, первым начинает житель.

Игрок побеждает, если выполняет свою цель и при этом лично наносит последний удар по своей цели (например, житель должен лично убить предателя).

Если последний удар наносит другой игрок, тогда цель обоих оставшихся в игре игроков – остаться единственным выжившим игроком.

Однако, любой игрок, который лично убил другого (независимо от своей роли), в качестве награды сразу же берёт из колоды 3 карты.

Поскольку в игре нет шерифа, карту тюрьмы можно играть на любого игрока.

Карта пива также теряет свои свойства, когда в игре остаются только два игрока.