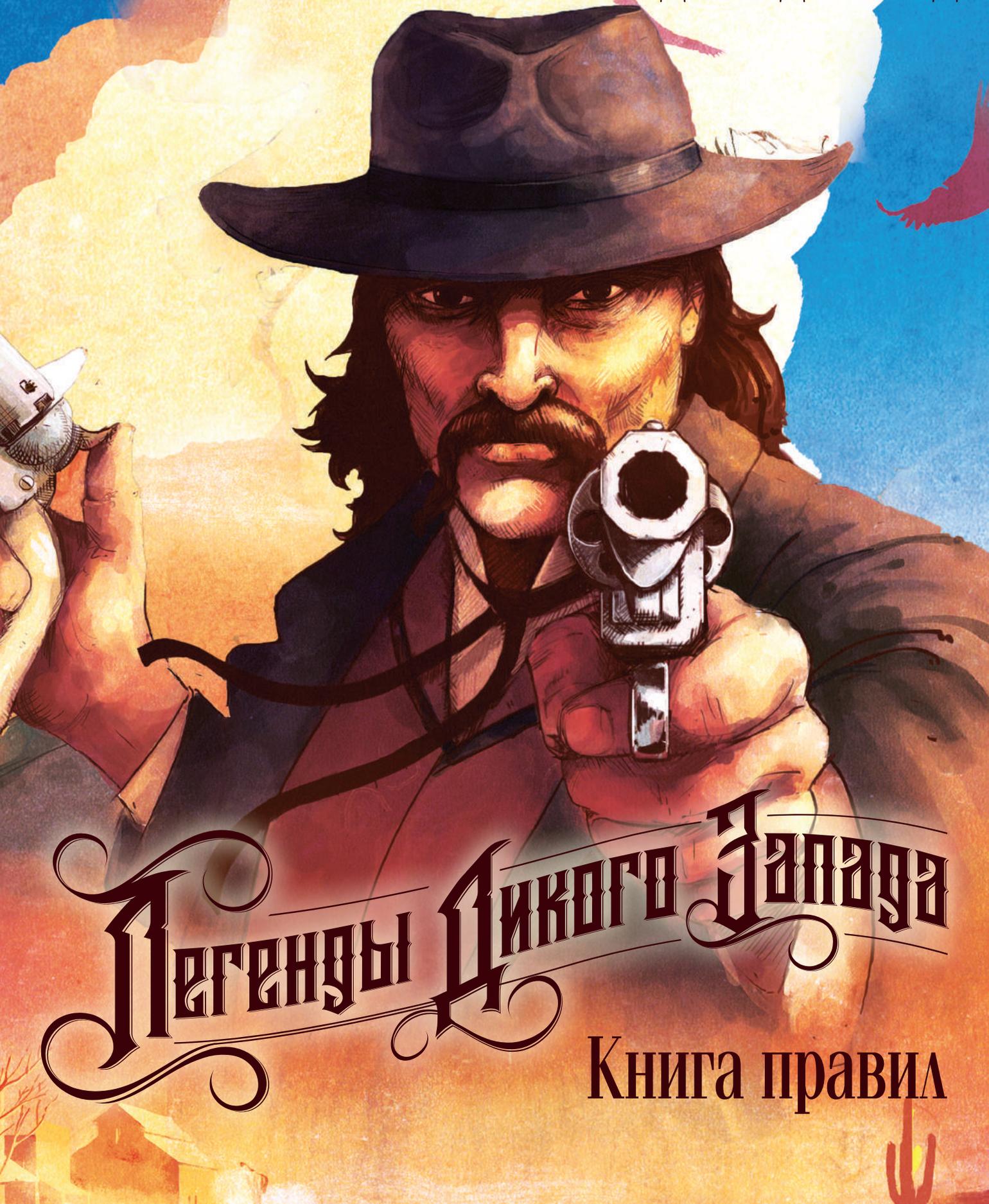


ДИЗАЙН
ЭРВЕ ЛЕМЕТР

ХУДОЖНИК
РОЛАНД МАКДОНАЛД



Легенды Дикого Запада

Книга правил

Предисловие от Эрве Леметра

Прежде всего, я хотел бы поблагодарить Kolossal Games и Matagot за то, что они поверили в мою игру и помогли мне воплотить её в реальность.

Большое спасибо Матье за неугасаемый энтузиазм. Я не забуду, что ты был искрой, с которой всё началось.

Спасибо Арно за то, что услышал Матье и поверил в меня. Без тебя этой игры бы не было.

Спасибо Трэвису за его трудолюбие, идеи и великолепную работу. И, разумеется, спасибо команде Kolossal Games: Кире, Эй Джею, Тангаю, Марку и Брайану за ваш профессионализм. Спасибо Роланду за его прекрасные иллюстрации.

Хочу выразить личную признательность Од, Нико, Алексу и Грегу. Вы — моё всё, без вас ничего бы не получилось.

Од, спасибо тебе за твоё терпение. Спасибо за участие в моих бесконечных обсуждениях игры.

Нико, спасибо за твою невероятную поддержку. Спасибо Алексу и Грегу за их идеи и помощь с зарождения проекта 12 лет назад. Спасибо всей моей семье.

Благодарю всех моих тестеров, особенно самых активных и кропотливых: Максим, Александру, Элоди, Сильвейн, Александр, Томаса, Жан-Марка, Саймона, Эм Пи, Романа, Жан-Батиста, Сирил, Антуана, Матье и Оливию, Ивана и Люси, Хосе, Фиф, Йохана и многих других, кого я забыл упомянуть.

Посвящаю эту игру Мати и Луне.

Дополнительные благодарности: Крис Эммерль, Кевин Эммерль, Жюстин Брюко, Девон Хармон, Дэвид Бауэр, Джейсон Фанк, Джером Новак, Дин Лигетт, Грэм Андерсон, Грант Родик, Шанэ Моррисс, наши друзья из Game's Inn, Family Time Games и Mr. B Games.

Авторы

- Дизайнер: Эрве Леметр
- Иллюстратор: Роланд МакДональд
- Графический дизайнер: Брайан Ли
- Помощник графического дизайнера: Крис Байер
- Ведущий разработчик: Трэвис Р. Чэнс
- Разработчик: Эй Джей Ламбет
- Разработчик: Арнод Шарпантье
- Скульптор фигурок: студия Pure Arts
- Производство: Зонку Ши Яо-Шарпантье
- Планирование кампании на Kickstarter: Трэвис Р. Чэнс и Кира Пивли
- Специалист по маркетингу и проектному менеджменту: Кира Пивли
- Социальные медиа и комьюнити-менеджмент: Марк Бёрк
- Поддержка в социальных медиа: Кэти Эйдли
- Редактор книги правил: Брэндан Парсонс
- Шрифты: Леннарт Вулферт
- Особая благодарность Matagot и Surfin' Meeple



1. ОБ ИГРЕ

«**Легенды Дикого Запада**» — приключенческая игра в жанре «песочницы». Игроки попробуют себя в ролях исторических фигур Дикого Запада. Соперничая за очки **Легенды**, кто-то станет отпетым преступником, грабящим банки и других игроков и угоняющим скот. Кто-то выберет путь закона, прославится, охотясь за бандитами и охраняя скот. Ясно одно — в истории останутся только легенды.

2. КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



6 двусторонних личных планшетов игроков



12 маркеров очков
12 маркеров сюжетов



2 кубика старателя



36 золотых самородков



6 жетонов ранений



1 маркер завершения игры



16 жетонов скота



18 жетонов легенд



1 жетон первого игрока



6 памяток игрока



12 карт персонажей



40 карт сюжетов



52 покерные карты



11 карт Человека в чёрном



48 карт целей (по 4 на персонажа)



54 карты денег (36 по \$10, 18 по \$20)



13 боевых карт



54 карты предметов: скакуны, оружие и пожитки

- Кроме того:
- 13 фигурок персонажей
 - 13 пластиковых колец – 6 в цветах игроков, 6 серых для Бандитов и одно коричневое для Шерифа
 - 1 Прилавок Магазиона

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр стола.

2. Положите карты денег в указанное место.

3. Положите все карты предметов на Прилавок Магазина рядом с полем.

4. Сформируйте колоду покерных карт и положите её в указанное место.

5. Сброшенные покерные карты уходят в отдельную стопку сброса рядом с колодой, лицом вверх.

6. Поместите жетоны скота на территории Ранчо соответствующих цветов. Кладите жетоны рубашкой вверх, чтобы никто не видел их ценность.

7. Положите оба кубика старателя и запас золотых самородков в указанное место на поле.

8. Каждый игрок берёт по личному планшету и забирает все маркеры очков и сюжетов одного цвета. Для обычной игры используйте сторону планшета без мест под легендарные жетоны.

9. Игроки тянут по две карты персонажей, выбирают одну и возвращают вторую в коробку.

10. Каждый игрок выбирает себе фигурку и вставляет её в пластиковое кольцо своего цвета.

11. Каждый игрок получает стартовые предметы, деньги, покерные карты, очки Маршала или Преступника, обозначенные на обороте карты своего персонажа.

- Игроки, чьи персонажи начинают с очками Маршала или Преступника, кладут маркер очков на соответствующий трек.
- Разложите полученные предметы, скакунов и оружие по соответствующим местам на личных планшетах.
- Расставьте фигурки всех игроков по стартовым территориям, обозначенным на обороте карт их персонажей. Персонажей, начинающих игру в Магазине или Салуне, можно поставить на любую из трёх территорий, соседних с указанным Магазином или Салуном.

СТОП! Если вы впервые играете в «Легенды Дикого Запада», обратитесь к разделу «Ваша первая игра» в конце правил.



ВАЖНО:
Фигурки не привязаны к персонажам.
Игроки могут выбрать себе любую.

Билли Кид — один из величайших преступников эпохи Дикого Запада. Впервые арестован в 16 лет. Через два месяца Билли снова попался на краже и сбежал два дня спустя. В составе «Регуляторов», печально известных убийц скота из Аризоны, он ввязался в Войну Линкольна. Вновь угодив из-за этого за решётку, приговорённый к виселице по обвинению в убийстве шерифа, он опять сбежал из тюрьмы. Мировое судие наступило его через три месяца. Даже спустя десятки лет после смерти Билли по Дикому Западу ходили легенды, что он жив и здоров.

СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ:
Логово Бандитов А (любое из двух)

СТАРТОВЫЙ БОНУС:
2 ПОКЕРНЫЕ КАРТЫ, 1 РЕВОЛЬВЕР, 2 ОЧКА ПРЕСТУПНИКА
(вы НЕ ПОЛУЧАЕТЕ НАГРАДЫ ЗА НИХ)

12. Самый Разыскиваемый Преступник — игрок с наибольшим числом очков Преступника — берёт жетон первого игрока. Если на этот титул претендует несколько человек, или за столом нет персонажей-Преступников, выберите первого игрока любым другим способом. Мы очень рекомендуем посадить Преступников вместе, слева от первого игрока, иначе их слишком легко арестовать до первого хода. ВАЖНО: Первый игрок никогда не меняется в течение игры.



В данном примере Билли — Самый Разыскиваемый Преступник, поскольку он начинает игру с двумя очками Преступника.

13. Каждый игрок помещает жетон ранений на начало трека ранений своего планшета, помеченное прицелом.

14. Каждый игрок начинает с нулём очков Легенды, помещая один маркер очков на начало трека ОЛ.

15. Перетасуйте карты сюжетов и положите их в указанное место двумя примерно одинаковыми стопками, рубашкой вверх.

16. Все игроки кладут по два маркера сюжетов рядом с колодой карт сюжетов.

17. Назначьте одну из незанятых фигурок Шерифом, прикрепите к ней коричневое кольцо и поставьте в Офис Шерифа в Даркроке.

18. Выберите шесть незанятых фигурок на роль Бандитов. Прикрепите к ним серые кольца и расставьте по одной в каждое Логово Бандитов, где нет фигурки игрока.

19. Сформируйте колоду боевых карт и положите её в указанное место.

20. Раздайте всем игрокам памятки.



21. Если играете с картами Целей, во время подготовки к игре:
- Используйте ту сторону личных планшетов, где есть места для жетонов легенд над местом для карты персонажа.
 - Каждый игрок берёт 4 карты Целей своего персонажа, сбрасывает случайную и, не показывая её никому, возвращает в коробку. Оставшиеся карты Целей держатся в секрете от остальных игроков.
 - Положите все жетоны легенд рубашкой вверх на стол так, чтобы игроки могли до них дотянуться.

Полные правила карт Целей можно найти на странице 22.

ПЕРСОНАЖИ

Уникальные черты персонажей «*Легенд Дикого Запада*» задают их стиль игры. На картах персонажей описаны:

- **Стартовая локация** — место, где персонаж начинает игру.
- **Стартовое состояние персонажа:** предметы, деньги, покерные карты и очки Маршала/Преступника.
- **Уникальная Легендарная способность,** которую персонаж получает, набрав 5 очков Легенды.

Некоторые легендарные способности изменяют другие действия, а некоторые сами являются действиями. Уникальные черты персонажей подталкивают игрока к выбору стратегии, но ни к чему не обязывают. Персонаж, начавший с карьеры Маршала, может решить, что преступный путь ему ближе. А Преступнику ничего не мешает вступить в ряды Маршалов после ночи в тюремной камере.

Энни Оукли — стрелок из Америки, снискавшая славу своей меткостью на шоу Буффало Билла. На её выступления захаживали государственные деятели и знать — даже сама королева Англии. Оукли была убеждённой сторонницей службы женщин в вооружённых силах. Считается, что за свою карьеру она обучила владению винтовкой почти 15 000 женщин.

СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ:
МАГАЗИН ДАРКРОКА

СТАРТОВЫЙ БОНУС:
1 ПОКЕРНАЯ КАРТА, 1 ВИНТОВКА

5

**В НАЧАЛЕ СХВАТКИ С ИГРОКОМ
ВАШ ПРОТИВНИК ОБЯЗАН
СБРОСИТЬ 1 ПОКЕРНУЮ КАРТУ
ИЛИ ПОЛУЧИТЬ 1 РАНЕНИЕ.**

4. КАК ИГРАТЬ

Игроки соревнуются за звание Легенды Дикого Запада, зарабатывая очки Легенды.

Их можно получить за выдающиеся поступки: дуэли, перегон скота и выполнение заданий с сюжетных карт.

Перед игрой договоритесь о её длительности: короткая (до 15 ОЛ), средняя (до 20 ОЛ) или длинная (до 25 ОЛ). Поместите маркер завершения игры на выбранное место на треке очков Легенды. Когда любой игрок наберёт отмеченное число ОЛ, доиграйте текущий раунд по обычным правилам. Затем, начиная с первого игрока, каждый участник делает ещё по одному ходу, чтобы все отыграли равное количество ходов за игру. После этого приступайте к финальному подсчёту очков.



Короткая

Средняя

Длинная



ФАЗЫ ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

- **ФАЗА НАЧАЛА ХОДА**
- **ФАЗА ДЕЙСТВИЙ**
- **ФАЗА ОКОНЧАНИЯ ХОДА**

ФАЗА НАЧАЛА ХОДА

Во время этой фазы активный игрок выполняет следующие шаги:

- Отыгрывает эффекты, связанные с началом хода (если они есть).
- Выбирает одно: или получить \$20, или взять 2 покерные карты, или получить \$10 и 1 покерную карту.
- Выбирает активное оружие и активного скакуна на этот ход.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В свой ход игрок выбирает и выполняет три действия. Он имеет право выбрать и выполнить одно и то же действие несколько раз за ход, если не указано иного.

Действия, доступные игроку в его ход:

- А) **Переместиться**
- Б) **Выполнить действие с карты**
- В) **Схватиться с другим игроком**
(арестовать, вызвать на дуэль или ограбить)
- Г) **Использовать действие локации**

А. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

Одним действием ПЕРЕМЕЩЕНИЯ игрок двигается на число территорий, равное или меньшее своей скорости.

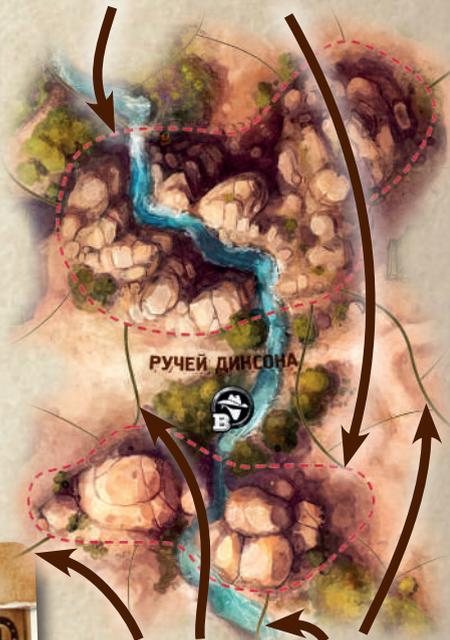
- Игрок без скакуна имеет скорость 2.
- Игрок на скакуне может пользоваться скоростью скакуна вместо своей.

Перемещаясь, игрок может передвинуть свою фигурку на любую территорию, соседнюю с текущей. Две территории плоскогорий в центре поля, обведённые красной пунктирной линией, не являются территориями для перемещения. Территории, соприкасающиеся углами, считаются соседними.

Некоторые способности, цели, предметы и карты проверяют, находится ли игрок в городе или за его пределами. Границы городов обведены толстыми коричневыми линиями, окружающими Даркрок и Ред Фоллз. Все территории за пределами этих линий считаются территориями вне города.

ВАЖНО: Вы ни при каких обстоятельствах не можете лишиться вашего оружия или скакунов. Нельзя иметь активным более одного оружия и одного скакуна одновременно. Вы выбираете их в начале своего хода или при их покупке.

Территории плоскогорий обведены красным пунктиром. Игроки не могут входить в них.



Толстые коричневые линии обозначают границы городов.

- ➔ Доступная для перемещения территория
- ➔ Обычное перемещение
- ➔ Перемещение на скакуне
- ⊘ Запрещённое перемещение



Б. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ С КАРТЫ

Покерные карты, предметы и карты некоторых персонажей, на которых есть текст с заголовком «Действие», можно использовать, чтобы получить уникальный эффект.

Разыгрывая Действие с карты, игрок делает следующее в указанном порядке:

- Кладёт выбранную карту на стол лицом вверх и читает текст вслух.
- Выполняет то, что предписано текстом Действия.
- Если Действием была покерная карта, она уходит в стопку сброса рядом с покерной колодой. Если это было Действие с карты персонажа или предмета, следуйте инструкции на самой карте.

В. СХВАТИТЬСЯ С ДРУГИМ ИГРОКОМ (АРЕСТ, ДУЭЛЬ, ОГРАБЛЕНИЕ)

Схватки проходят в 4 шага по порядку:

- **ОБЪЯВЛЕНИЕ**
- **ВСКРЫТИЕ КАРТ**
- **РЕАКЦИЯ**
- **НАГРАДА**

1. ОБЪЯВЛЕНИЕ: Игрок может начать схватку только с другим игроком, находящимся в той же территории. Тот, на кого напали, становится «целью».

Активный игрок должен объявить, какую схватку начинает: Арест, Дуэль или Ограбление.

Разные схватки предполагают разные награды.

Для попытки Ареста активный игрок должен иметь хотя бы одно очко Маршала, а цель — хотя бы одно очко Преступника.

Начиная с активного игрока, участники по очереди отыгрывают все эффекты «В начале схватки...».

Затем активный игрок выбирает 1 покерную карту с руки и кладёт её на стол рубашкой вверх. Эту карту он использует в схватке.

Теперь игрок-цель должен принять вызов или отказаться. Если он соглашается вступить в схватку, то, как и нападающий, выбирает 1 покерную карту с руки и кладёт её рубашкой вверх на стол. Цель использует эту карту в схватке. При отказе от схватки активный игрок автоматически побеждает. В таком случае сразу переходите к шагу 4 «Награда».

2. ВСКРЫТИЕ КАРТ: Оба игрока одновременно вскрывают выбранные карты и отыгрывают эффекты «Бонус» с карт персонажей, предметов, оружия и/или с покерных карт. Покерная карта активного игрока отыгрывается первой.

ВАЖНО: на некоторых покерных картах есть заголовки «Реакция» или «Бонус». Активация таких карт не требует траты действий.

ПРИМЕР БОЯ — ДУЭЛЬ

Энни находится в одной территории с Бассом Ривзом и решает использовать одно из своих трёх действий для схватки с ним.

ОБЪЯВЛЕНИЕ

- Энни вызывает Басса на Дуэль.
- Способность Энни заставляет противника сбросить покерную карту с руки в начале схватки или получить одну рану. Басс решает сбросить покерную карту.
- Басс отказывается отыгрывать эффекты «В начале схватки...».
- Энни выбирает покерную карту в своей руке и кладёт её на стол рубашкой вверх.
- Басс принимает вызов, выбирает покерную карту в своей руке и тоже кладёт её на стол рубашкой вверх.



ВСКРЫТИЕ КАРТ

- Энни и Басс одновременно вскрывают выбранные покерные карты.
- У Энни — Король, а у Басса — Дама. Улучшенный Дробовик Басса снижает достоинство покерной карты Энни на 1, до Дамы.
- Энни выигрывает ничью, потому что она активный игрок.

НАГРАДА

- Энни получает 2 ОП за победу в Дуэли.
- Басс получает 1 рану за поражение и тянет одну покерную карту.
- Энни не пыталась Арестовать или Ограбить Басса, поэтому с ним больше ничего не происходит.
- Энни больше не может схватиться с Бассом в текущий ход.

3. РЕАКЦИЯ: Теперь игроки могут применять Реакции с покерных карт в руке. Они разыгрывают их по очереди, по одной карте, начиная с активного игрока, пока оба не откажутся продолжать.

4. НАГРАДА: Участники схватки получают потери и награды, соответствующие выбранному типу схватки (Арест, Дуэль или Ограбление). Побеждает игрок с наибольшим достоинством покерной карты с учётом всех эффектов. Достоинство карты нельзя повысить старше туза или понизить младше 2. Активный игрок выигрывает ничьи. Вне зависимости от типа схватки проигравший всегда получает 1 ранение и берёт 1 покерную карту.

- **Арест** (только для игроков-Маршалов): победив, активный игрок получает 1 очко Маршала. Арестованный игрок получает 1 ранение, берёт 1 покерную карту, отправляется в Офис Шерифа вместе с Шерифом, теряет все свои очки Преступника, все жетоны скота, половину денег и золотых самородков, округляя вверх.
- **Дуэль:** победив, активный игрок получает 2 ОЛ.
- **Ограбление:** победив, активный игрок получает 1 очко Преступника. Он может забрать у побеждённого игрока либо половину его денег, либо половину золотых самородков, округляя вверх. Вдобавок, если у проигравшего есть жетоны скота, активный игрок может забрать один из них.

ВАЖНО: Если игрок-цель откажется от схватки, активный игрок всё равно обязан сбросить покерную карту, выбранную им при Объявлении.

Положите все сыгранные в схватке покерные карты в соответствующую стопку сброса. Игрок может схватиться с конкретным игроком только ЕДИНОЖДЫ за ход. Однако драться с разными игроками разрешается, пока хватает действий.

Достоинства карт

Победителя определяют достоинства покерных карт, выбранных в начале схватки. Среди карт с числовым достоинством побеждает большее значение. Карты старше 10 следуют привычному порядку: валет < дама < король < туз (J < Q < K < A).

Полный список достоинств карт:

2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < J < Q < K < A

Г. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ ЛОКАЦИИ

Большинство действий, доступных игрокам в их ход, связано с локациями. Чтобы использовать действия той или иной локации, игрок должен находиться на её территории. Чтобы использовать действие Магазина или Салуна, игрок должен находиться на одной из трёх соседних с ним территорий.

Список всех локаций и их уникальных свойств приведён ниже.



Территории, соседние с Магазинами



Г1. МАГАЗИН

Находясь на территории рядом с любым Магазином, игрок может потратить действие на покупку и/или улучшение любого количества карт предметов, пока у него хватает денег.

Несколько важных замечаний о предметах:

- Игрок может владеть не более чем одной копией предмета.
- Покупая скакуна или оружие, игроки могут тут же экипироваться ими, положив на соответствующие места на личном планшете.
- Скакуна или оружие можно улучшить, повторно оплатив его стоимость.



Г2. ИГРА В ПОКЕР

В соседних с Салуном территориях игрок может потратить действие и начать партию в покер, поставив на кон \$10 и взяв 1 покерную карту из колоды. Другие игроки в городе, где заявлена партия, могут присоединиться, поставив на кон \$10 и взяв 1 покерную карту. Им необязательно находиться в Салуне.

Если никто из игроков не присоединился к игре в покер, игрок справа от активного временно берёт на себя обязанности «дилера». Он откладывает свои покерные карты в сторону и берёт 4 новые из колоды, получая руку дилера. Салун всегда дополняет кон ставкой в \$50, независимо от числа игроков в партии. Ставки игроков и Салуна собирательно называются банком.

Когда участники внесли ставки и взяли карты, сдайте 3 покерные карты из колоды на стол лицом вверх —

эти карты образуют «флоп». Комбинируя 3 карты флопа и любые 2 карты своей руки, игроки пытаются составить лучшую покерную руку из 5 карт. Если у игрока не было карт, когда он делал ставку, он обязан использовать ту карту, которую получил после ставки. Таблица покерных комбинаций приведена ниже.

Игрок с лучшей комбинацией выигрывает весь банк. Активный игрок выигрывает ничью. Активный игрок, победив, получит 1 ОЛ. Проигравшие берут по одной покерной карте. Дилер за победу ничего не получает, а деньги банка уходят в запас. Все использованные в покерной партии карты уходят в сброс, включая флоп.

Если партия завершилась ничьей среди неактивных игроков, разделите банк поровну между ними, округляя вниз. Лишние деньги верните в общий запас.

ПОКЕРНЫЕ КОМБИНАЦИИ ОТ СТАРШЕЙ К МЛАДШЕЙ

Название	Пример	Описание
Роял-флеш	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	Карты от туза до 10 одной масти.
Пять одинаковых	K♠, K♣, K♦, K♥, 2♦	Четыре карты одного достоинства плюс покерная карта «Туз в рукаве».
Стрит-флеш	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Последовательность из пяти карт одной масти
Каре	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Четыре карты одного достоинства.
Фулл-хаус	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Три карты одного достоинства и пара других карт одного достоинства.
Флеш	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Пять карт одной масти.
Стрит	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Последовательность из пяти карт любых мастей.
Сет	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Три карты одного достоинства.
Две пары	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Две разных пары.
Пара	K♠, K♥, 8♣, 3♦, 10♠	Две карты одного достоинства.
Старшая карта	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Если у вас не собралась ни одна из комбинаций выше – вашей комбинацией считается старшая карта в вашей руке. В этом примере дама – старшая карта.

ПРИМЕР ИГРЫ В ПОКЕР

- Активный игрок начинает партию в покер в Салуне Даркрока. Он платит \$10 в качестве начальной ставки, а Салун ставит \$50, формируя банк. В Даркроке нет других игроков, поэтому игрок по правую руку от активного становится дилером.
- Дилер откладывает собственную руку покерных карт в сторону и берёт 4 покерные карты из колоды. Он вытянул «Туз в рукаве» (2♦), «Облава» (4♥), «Инстинкты» (9♠) и «Пуленепробиваемый» (J♣).
- Из колоды сдаётся флоп из трёх покерных карт: J♦, 3♣, 10♠.
- Дилер взакрытую кладёт перед собой карты «Пуленепробиваемый» (J♣) и «Туз в рукаве» (2♦), чей Бонус позволяет разыграть его как любую карту.
- Активный игрок разыгрывает карты «Леди Удача» (10♥) и «Золото дураков» (10♣) рубашкой вверх.
- Сыгранные карты вскрываются. Тройка валетов дилера бьёт тройку десятков активного игрока. Он проигрывает, но использует Бонус карты «Леди Удача» (10♥), получая \$30 и 1 покерную карту сверх той, что положена ему за проигрыш.
- \$60, составлявшие банк, возвращаются в запас.



Г3. ДОБЫЧА ЗОЛОТА

Находящийся в шахте игрок может потратить действие и заняться старательством.

Он бросает оба кубика старателя и получает

награды в зависимости от выпавших на гранях результатов:



Золотой самородок

Получите 1 золотой самородок.



Следы жилы

Получите \$10.



Золотая пыль

Получите \$10, киньте кубик снова, получая награду за новый бросок.



Галья

Ничего не получаете.

Игроки могут иметь при себе не более 4 золотых самородков.



Г4. ВНЕСЕНИЕ САМОРОДКОВ В БАНК

Находясь в Банке, игрок может потратить действие на продажу своих золотых самородков. Каждый самородок приносит

ему \$20 и 1 ОЛ. Проданные самородки верните в запас.

Игроки не могут иметь больше \$120. Любые деньги, заработанные сверх предела, уходят в общий запас.



Г5. НАЛЁТ

Находясь в Банке, игрок может потратить действие на попытку Налёта.

Охрана попытается помешать ему, завяжется перестрелка. Игрок не может инициировать Налёт на Банк больше раза в ход.

СХВАТКА С ОХРАНОЙ БАНКА

- Игрок справа от активного тянет 3 боевые карты за охрану.
- Отыграйте эффекты «В начале схватки...».
- Активный игрок выбирает 1 покерную карту с руки и кладёт её на стол рубашкой вверх. То же самое делает охранник.
- Выбранные карты вскрываются.
- Срабатывают эффекты способностей персонажа, предметов, оружия и сыгранной покерной карты игрока.
- Активный игрок может сыграть любое число Реакций.
- Срабатывают эффекты сыгранной боевой карты охраны.
- Карта с наибольшим достоинством выигрывает схватку. Охрана выигрывает ничью.
- Если активный игрок побеждает охрану, он получает \$80 и 3 очка Преступника.
- Если активный игрок проигрывает, он получает 1 очко Преступника, 1 ранение и тянет 1 покерную карту.
- Сыгранные покерные карты отправьте в сброс, а боевые карты охраны перетасуйте и положите под низ боевой колоды.

ПРИМЕР НАЛЁТА — СХВАТКА ИГРОКА С ОХРАНОЙ

Билли Кид находится в Банке Даркрока и тратит действие на Налёт.

- Охрана (игрок по правую руку от Билли) берёт 3 боевые карты (3, 7 и J) и кладёт одну на стол рубашкой вверх.
- Билли выбирает покерную карту и кладёт её на стол рубашкой вверх.



ВСКРЫТИЕ КАРТ

- Билли и охрана одновременно вскрывают выбранные карты.
- Охрана сыграла 3, заставляющую игрока получить 2 ранения.
- Билли сыграл червового валета, отменяющего эти ранения эффектом «Пуленепробиваемый».



НАГРАДА

У Билли старшая по достоинству карта, поэтому Налёт удался.

Билли получает 3 очка Преступника и \$80.





Г6. ЛЕЧЕНИЕ

В Офисе Доктора игрок может потратить действие и \$10, чтобы избавиться от всех своих ранений. Он тянет 1 покерную карту за каждое вылеченное таким способом ранение.



Г7. КУТЁЖ

В Кабаре игрок может потратить действие и любое количество денег, чтобы получить ОП. За каждые потраченные \$30 он получит 1 ОП.

Денег потрачено	ОП
\$30	1
\$60	2
\$90	3
\$120	4



Г8. ПРИОБРЕТЕНИЕ СКОТА

ПРИОБРЕТЕНИЕ: Находясь на территории Ранчо и не имея жетона скота, игрок может потратить действие и получить один случайный жетон скота с этого Ранчо. Жетоны скота хранятся на личном планшете игрока. Он имеет право смотреть на ценность своих жетонов скота в любой момент.

По умолчанию игрок не может иметь более 1 жетона скота.



Сдать жетоны скота можно двумя способами:

ПЕРЕГОН СКОТА: Игрок, закончивший перемещение на Железнодорожной Станции, не теряя действий, сдаёт свои жетоны скота. За каждый он получает 1 очко Маршала и награду, обозначенную на жетоне. Сданные жетоны скота замешиваются в стопку на своём Ранчо. *Напоминаем, что Преступники не могут получить очки Маршала!*



УГОН СКОТА: Игрок, закончивший перемещение на Ранчо и имеющий при себе жетоны скота отличного от этого Ранчо цвета, не теряя действий, сдаёт их. За каждый он получает 1 очко Преступника и награду, обозначенную на жетоне. Сданные жетоны скота замешиваются в стопку на своём Ранчо.



Г9. ПОДРАБОТКА

В ЛЮБОЙ локации игрок может потратить действие, чтобы получить \$10.



ФАЗА ОКОНЧАНИЯ ХОДА

В конце своего хода игрок последовательно выполняет следующие шаги:

- Отыгрывает карты сюжетов, на которых накоплено нужное число маркеров сюжетов.
- Сбрасывает покерные карты до предела в 5 карт, уменьшая предел на одну карту за каждое своё ранение.
- Получает ОЛ согласно ряду на треке Преступника, где лежит его маркер.
- Если активный игрок набрал нужный порог ОЛ, приступайте к завершению игры. Доиграйте текущий раунд как обычно. Затем каждый игрок делает один последний ход, начиная с первого.
- Следующий по часовой стрелке игрок становится активным игроком и начинает свой ход.

ПРИМЕР ОКОНЧАНИЯ ХОДА



В игре участвуют 5 человек. На первой карте сюжета 3 маркера, на второй — 2. Игроки забирают свои маркеры сюжета с первой карты и отыгрывают её. В данном примере, жёлтый, синий и красный игроки получают награды за участие в этой карте сюжета.



В конце своего хода у Билли в руке 6 покерных карт. У него 2 ранения, поэтому размер его руки снижен с 5 до 3 карт. Билли сбрасывает 3 карты, чтобы уложиться в предел.



Билли играет красным. Его маркер находится на второй клетке трека Преступника. Он получает 1 очко Легенды за то, что находится в первом ряду трека.



5. КАРТЫ СЮЖЕТОВ

Карты сюжетов погружают игроков в атмосферу **Легенд Дикого Запада**. В свой ход, выполнив условие карты сюжета, игрок может поучаствовать в сюжете, выложив на неё один из своих маркеров сюжета. Условия написаны на обороте каждой карты сюжета. Карта сюжета отыгрывается, если в конце хода на ней хватает маркеров сюжета.

Нужное количество маркеров зависит от числа игроков:

- 2-4 игрока — 2 маркера
- 5-6 игроков — 3 маркера

Игрок может разместить на картах сюжета не более 1 маркера сюжета за ход. Если условия на обеих картах сюжета совпадают, игрок должен выбрать одну карту для размещения маркера. Игрокам нельзя участвовать в сюжетах в чужой ход. Если оба сюжетных маркера игрока уже лежат на картах сюжета, а он получает возможность поместить ещё один, то вместо этого может переместить один из своих маркеров с другой карты.

Игрок, поместивший маркер на последнее свободное место на карте сюжета, в конце своего хода последовательно выполняет следующие шаги:

- Читает текст карты вслух.
- Выдаёт указанные на карте награды всем участвовавшим в сюжете игрокам.
- Игроки, положившие больше 1 маркера на карту, получают награду только один раз.
- Ставит фигурки Бандитов на все Логова, указанные на карте. Бандиты не могут появиться на территории, где в данный момент есть игрок, Шериф или другой Бандит.
- Если Шериф активен, игрок, отыгрывающий сюжетную карту, перемещает Шерифа на указанную дистанцию (от 0 до 6 территорий). Наткнувшись на игрока-Преступника, Шериф прервёт движение и попытается его Арестовать.



← **Условие:** если игрок выполняет условие в свой ход, он может поместить один свой маркер сюжета на свободное место на карте.

← **Количество игроков:** от числа игроков зависит, сколько маркеров сюжета им нужно поместить на карту, чтобы её отыграть.



← **Название**

← **Художественный текст**

← **Награда**

← **Новые Бандиты:** поставьте фигурки Бандитов на эти территории.

← **Движение Шерифа:** активный игрок перемещает Шерифа на 3.



ПРИМЕР РОЗЫГРЫША КАРТЫ СЮЖЕТА

В игре участвуют 5 человек. Красный игрок только что разместил третий сюжетный маркер на первой карте сюжета и отыграет её в конце хода.

Все маркеры сюжета с неё возвращаются владельцам. Карта отыгрывается.

В данном примере жёлтый, синий и красный игроки участвовали в сюжете.



КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

Мсть — это призвание. Как скотоводство или уборка салунов. У каждого есть враги, и даже самый праведный человек готов пролить кровь ради стоящего дела.

Игроки, участвовавшие в этом сюжете, получают либо \$30, либо 1 ранение и \$50.

Новые Бандиты

Игрок, завершивший этот сюжет, перемещает Шерифа на 3 территории.

В данном примере второй Бандит не выставляется на поле, потому что в его Логове уже есть Бандит.

Третий Бандит не выставляется на поле, потому что в его Логове стоит игрок.



Красный игрок должен переместить Шерифа на 3 территории. Однако красный игрок — Преступник и не хочет иметь под боком Шерифа. Он решает отодвинуть его на 3 территории вверх и вправо, чтобы тот оказался на противоположном краю поля.

6. ОЧКИ МАРШАЛА/ПРЕСТУПНИКА

Трек Легенды отслеживает легендарную славу игроков, а треки Маршалов и Преступников оценивают их репутацию как хранителей порядка или разбойников.

У игрока никогда не может быть одновременно очков Маршала и Преступника. Преступники не могут получить очки Маршала. Однако Маршал может стать Преступником, если представится хорошая возможность. Тогда его очки Маршала немедленно сгорают.



ОЧКИ МАРШАЛА

Игроки, поддерживающие порядок, вознаграждаются очками Маршала. Их можно заработать за:

- **Победу над Бандитом:** 1 очко Маршала.
- **Перегон скота на Железнодорожную Станцию:** 1 очко Маршала.
- **Арест игрока-Преступника:** 1 очко Маршала.
- **Эффект покерной карты «Живая легенда»:** 1 очко Маршала.
- **Награды на картах сюжетов:** согласно тексту карты.

За каждое полученное очко Маршала игрок передвигает свой маркер на одну клетку по треку Маршала, получая награды за все пройденные клетки, включая ту, на которой остановился. Если игрок, чей маркер достиг конца трека Маршала (девятой клетки), зарабатывает очки Маршала, вместо каждого из них он получает 1 ОЛ.

Игрок-Маршал может стать Преступником, совершив действие, приносящее очки Преступника. Такой игрок убирает свой маркер с трека Маршала и кладёт его на трек Преступника. Маркер при смене трека всегда попадает на начало трека, независимо от того, где он был на старом треке.

В конце игры игроки-Маршалы получают ОЛ в соответствии с тем, в каком ряду Маршала, находится их маркер.

ОЧКИ ПРЕСТУПНИКА

Игроки получают очки Преступника за свои разбойничьи похождения. Их можно заработать за:

- **Налёт:** 1 очко Преступника за провальную попытку, \$80 и 3 очка за успешную.
- **Ограбление игрока:** 1 очко Преступника.
- **Угон скота:** 1 очко Преступника.
- **Эффект покерной карты «Живая легенда»:** 1 очко Преступника.
- **Награды на картах сюжетов:** согласно тексту карты.

За каждое полученное очко Преступника игрок двигает свой маркер на треке Преступника и получает награды за все пройденные клетки, включая ту, на которой остановился. Если игрок, чей маркер достиг конца трека Преступника (девятой клетки) зарабатывает очки Преступника, вместо них он получает ОЛ.

Игроки-Преступники получают ОЛ за положение на треке Преступника каждый ход. 1 ОЛ за первый ряд, 2 ОЛ — за второй, 3 ОЛ — за третий. В конце игры игрок с наибольшим числом очков Преступника — Самый Разыскиваемый Преступник — получает 3 ОЛ (если нет ничьей). Все остальные Преступники получают по 1 ОЛ.

ПРИМЕР ПРОДВИЖЕНИЯ ПО ТРЕКУ МАРШАЛА

Игрок получил 2 очка Маршала и передвинул свой маркер с первой клетки на третью. Игрок получает \$20 и 2 ОЛ.



ВАЖНО: только игроки без очков Преступника могут получить очки Маршала.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ ПО ТРЕКУ ПРЕСТУПНИКА

В этом примере игрок получил 1 очко Преступника. Он тут же берёт 1 покерную карту за то, что достиг 6-й клетки. В конце своего хода игрок получит 2 ОЛ за то, что его маркер находится на 2-м ряду трека.



БАНДИТЫ И ШЕРИФ

У Бандитов и Шерифа, в отличие от охраны банка, есть собственные фигурки. Всех вместе их можно называть «неигровыми персонажами». Различия между Бандитами и Шерифом описаны ниже.

ИГРОК ПРОТИВ БАНДИТОВ: В прериях разбойничают три разные банды, и у каждой есть по два Логова за пределами города. Бандиты появляются на карте только при отыгрыше карт сюжетов и при расстановке Бандитов в начале игры. Когда карта сюжета предписывает поставить Бандита на поле, ставьте его в нужном Логове, только если там нет других Бандитов, игроков или Шерифа.

При входе на территорию с Бандитом перемещение игрока тут же заканчивается. Начинается схватка с Бандитом.

СХВАТКА С БАНДИТОМ

- Игрок справа от активного берёт 2 боевые карты за Бандита.
- Отыгрываются эффекты «В начале схватки...».
- Активный игрок выбирает 1 покерную карту в своей руке и кладёт её на стол рубашкой вверх.
- Игрок справа выбирает и кладёт на стол рубашкой вверх одну из боевых карт Бандита.
- Игроки вскрывают карты.
- Срабатывают способности персонажа, предметов, оружия и сыгранной покерной карты игрока.
- Активный игрок может сыграть сколько угодно Реакций.
- Срабатывают эффекты сыгранной боевой карты Бандита.
- Карта с наибольшим достоинством выигрывает схватку. Бандит выигрывает ничью.
- Победив Бандита, игрок выбирает в награду себе либо 1 ОЛ, либо 1 очко Маршала. Игроки-Преступники не могут получить очко Маршала и обязаны выбрать 1 ОЛ.
- Проиграв, активный игрок получает 1 рану и берёт 1 покерную карту.
- Уберите фигурку Бандита с поля вне зависимости от исхода схватки.
- Уберите сыгранные покерные карты в сброс, а обе боевые карты Бандита замешайте под низ колоды боевых карт.

ПРИМЕР СХВАТКИ С БАНДИТОМ

- Энни входит на территорию с Бандитом. Её движение немедленно прерывается, и она теряет остаток скорости. Начинается схватка.



- Энни выбирает 1 покерную карту из своей руки и выкладывает её рубашкой вверх.

- Игрок по правую руку от Энни берёт 2 боевые карты за Бандита, выбирает 1 и выкладывает её рубашкой вверх.

- Игроки вскрывают карты.

- Срабатывают Бонусы от способностей персонажа, предметов, оружия и сыгранной покерной карты.

- Энни выбрала крестовую десятку, но текст карты никак не влияет на схватку. Бандит выбрал валета — карту большего достоинства.

- Теперь Энни может сыграть любое число Реакций с руки. Она видит, что карта Бандита старше её карты всего на 1 ранг. Энни играет карту «Руки вверх», снижающую достоинство карты противника на 2 ранга.

- Достоинство Валета понижено до девятки, и Энни выигрывает схватку.

- Срабатывает эффект сыгранной боевой карты, принося Энни \$10.

- Энни победила Бандита и перед ней стоит выбор между 1 очком легенды и 1 очком Маршала. Если бы Энни была Преступником, она не могла бы получить очко Маршала, но могла бы получить 1 ОЛ.



- Фигурка Бандита убирается с поля независимо от исхода схватки.

- Сыгранные Энни покерные карты уходят в сброс, а боевые карты, взятые игроком справа от неё, замешиваются под низ своей колоды.



ИГРОК ПРОТИВ ШЕРИФА: Шериф начинает игру в Офисе Шерифа в Даркроке. Он активен только пока хотя бы один игрок имеет маркер на треке Преступника, о чём напоминает первая клетка этого трека. Пока Шериф активен, он двигается согласно отыгрышу сюжетных карт и эффекту покерной карты «Облава».

Если Шериф входит на территорию, где есть игроки-Преступники, все они немедленно сбрасывают по 1 покерной карте с руки. Если Шериф зашёл на территорию с несколькими игроками-Преступниками, подвинувший туда Шерифа игрок решает, кого Шериф попытается Арестовать.

ПОПЫТКА АРЕСТА ШЕРИФОМ

- Срабатывают эффекты «В начале схватки...».
- Игрок-Преступник либо выбирает 1 покерную карту с руки и кладёт её на стол рубашкой вверх, либо сдаётся и его арестовывают.
- Игрок справа от него берёт 4 боевые карты за Шерифа, выбирает одну и кладёт её на стол рубашкой вверх.
- Игроки вскрывают карты.
- Срабатывают Бонусы способностей персонажа, предметов, оружия и сыгранной покерной карты игрока.
- Игрок может сыграть сколько угодно Реакций.
- Срабатывают эффекты сыгранной боевой карты Шерифа.
- Карта с наибольшим достоинством выигрывает схватку. Шериф выигрывает ничьи.
- Сбросьте сыгранные покерные карты, а все боевые карты Шерифа замешайте под низ колоды боевых карт.

Если Шериф побеждает, игрок Арестован. Он получает 1 рану, берёт 1 покерную карту и вместе с Шерифом отправляется в Офис Шерифа. Арестованный игрок теряет все очки Преступника, все жетоны скота, половину денег и золотых самородков (округляя вверх).

Если побеждает игрок, он избегает ареста. Шериф возвращается в свой Офис. Игрок не получает никаких дополнительных наград.

ВАЖНО: игрок-Преступник не может войти на территорию с Шерифом. Однако он может стать Преступником, находясь на территории с Шерифом. Шериф попытается Арестовать игрока, только входя на территорию, где тот находится.

СПОСОБЫ ПЕРЕМЕСТИТЬ ШЕРИФА

ТРЕК ПРЕСТУПНИКА

-1-	-2-	-3-	10Л
ШЕРИФ АКТИВЕН	ВОЗЬМИТЕ ПОКЕРНУЮ КАРТУ		

ШЕРИФ АКТИВЕН

Шериф будет перемещаться, только если на треке Преступника есть маркер хотя бы одного игрока. Если игроков-Преступников нет, Шериф не может перемещаться.

КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

*Месть — это призвание.
Как скотоводство или уборка салунов.
У каждого есть враги, и даже самый
праведный человек готов пролить кровь
ради стоящего дела.*

Игроки, участвовавшие в этом сюжете, получают либо \$30, либо 1 ранение и \$50.

Новые
Бандиты



Игрок, завершивший этот сюжет, перемещает Шерифа на 3 территории.

Последний шаг в тексте
карты сюжета.

4



ОБЛАВА



ДЕЙСТВИЕ

ПЕРЕМЕСТИТЕ ШЕРИФА НА 3 ТЕРРИТОРИИ.
ЕСЛИ ВЫ МАРШАЛ ИЛИ ПРЕСТУПНИК,
ПОЛУЧИТЕ 1 ОЛ.

Действие покерной карты «Облава».

7. КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Карты предметов — ценное подспорье игрокам в их похождениях. Некоторые предметы можно улучшить. Улучшенные предметы ещё полезнее и приносят ОЛ в конце игры. Игрок не может иметь более одной копии предмета. Существует 3 разновидности карт предметов:

Скакуны ускоряют игроков, делая их перемещения по полю эффективнее. Игрок может владеть несколькими скакунами, но пользоваться — только одним. Он может сменить активного скакуна в начале своего хода или купив нового. Скакунов можно улучшить, повторно оплатив их стоимость в Магазине.

Оружие даёт игрокам различные преимущества в схватках. Игрок может носить много оружия, но пользоваться — только одним. Он может сменить активное оружие в начале своего хода или купив новое. Оружие можно улучшить, повторно оплатив его стоимость в Магазине.

Стоимость → 30\$

Улучшение → +10\$

Скорость движения → 3 → 4

Очки Легенды → 1 ОЛ

Уникальное имя улучшения → РЖАВКА

Особые способности → Вы можете иметь при себе 4 лишних золотых самородка. Внося в банк 4 или больше самородков, получите 10Л.

Стоимость → 30\$

Улучшение → +10\$

Очки Легенды → 1 ОЛ

Уникальное имя улучшения → ХЛОПУШКА

Особые способности → После вскрытия карт в схватке снизьте достоинство карты оппонента на 1. Если вы победили, возьмите 1 покерную карту.

Пожитки предлагают игрокам ассортимент способностей, поддерживающих различные стили игры, к примеру, старательство или игру в покер. Такие предметы нельзя улучшить. Игрок может владеть максимум тремя уникальными пожитками. Нельзя приобретать новые, если для них нет места на планшете. Освободить место можно, только использовав расходимые предметы вроде «Виски» или «Провианта». Сброшенные предметы отправляются назад на прилавок Магазина.



ВАЖНО: игроки не могут владеть несколькими копиями одного предмета.

8. ПОКЕРНЫЕ КАРТЫ

У покерных карт в «Легендах Дикого Запада» много применений. Они предлагают уникальные Действия, Бонусы и Реакции. Их достоинства определяют победителя в схватках, и, конечно, ими играют в покер в Салуне.

На всех покерных картах есть Действие, Бонус или Реакция.

Максимальный размер руки — 5 покерных карт. Лишние карты игрок сбрасывает только в конце своего хода. Каждое ранение снижает размер руки на 1 карту, о чём напоминает трек ранений на планшете игрока.

Сыгранные покерные карты уходят в стопку сброса рядом с покерной колодой.

Когда игрок должен взять покерную карту из колоды, а она пуста, сформируйте новую, перемешав сброс и положив его на место покерной колоды. Игрок доберёт свои карты из неё.

Реакцию можно сыграть с руки, когда выполнено условие текста карты-Реакции.

- На розыгрыш Реакции не тратится действие. Реакции можно использовать даже в ход другого игрока.
- Игрок не может сыграть больше одной Реакции на одно действие. Схватка — особый случай. В схватке можно играть несколько Реакций, но не более одной копии каждой.



Бонусы дают игрокам преимущества в строго определённых обстоятельствах, например, в схватке или покере.

- Эффект Бонуса действует, только если карта вскрыта и только в условиях, описанных в тексте.
- Бонусный эффект не требует траты действий и сработает в чужой ход.



Действия дают игрокам доступ к сильным, уникальным действиям.

- Использование Действия требует траты одного действия в ход владельца карты.
- Покерная карта, чьё Действие было использовано, сбрасывается после полного отыгрыша эффекта.



9. РАНЕНИЯ

Ранения воплощают собой суровые напасти Дикого Запада. Каждое ранение игрока влияет на него следующим образом:

1. Максимальный размер руки снижается на 1 карту за каждое ранение игрока. Лишние покерные карты игрок сбрасывает в конце своего хода.
2. Игроки теряют 1 очко Легенды за каждое своё ранение в конце игры.

Игрок не может иметь больше трёх ранений одновременно. Игнорируйте ранения, полученные сверх этого предела.

Избавиться от ранений можно следующими способами:

- Оплатить \$10 в Офисе Доктора и избавиться от всех ранений, взяв покерную карту за каждое вылеченное доктором ранение.
- Использовать покерную карту «Пуленепробиваемый» в схватке.
- Купить предмет «Виски».
- Использовать Действие предмета «Провиант».



ВАЖНО: игрок получает 1 ранение, проигрывая любую схватку.

10. ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Процедура завершения игры запускается, когда любой игрок достигает или превосходит порог очков Легенды, оговоренный в начале игры:

- **Короткая игра: 15 ОЛ**
- **Средняя игра: 20 ОЛ**
- **Длинная игра: 25 ОЛ**

Маркер завершения игры на треке очков Легенды напоминает о длительности партии. Игроки доигрывают текущий раунд. Затем они отыгрывают ещё один полный раунд. В итоге каждый игрок должен сделать одинаковое количество ходов за игру. Закончив завершающий раунд, приступайте к финальному подсчёту очков.

Финальный подсчёт очков игрока происходит так:

- Начислите очки Легенды за улучшенных скаунов и оружие в распоряжении игрока. ОЛ указаны в левом верхнем углу карты улучшенного предмета.

- За каждые 60\$ начислите их владельцу 1 ОЛ без округлений.
- Вычтите 1 ОЛ за каждое ранение.
- Самый Разыскиваемый Преступник получает 3 очка Легенды. Остальные игроки-Преступники получают 1 очко легенды. В случае ничьей претенденты получают по 1 очку, как все прочие Преступники.
- Игроки-Маршалы получают ОЛ за ряд на треке Маршала, где находится их маркер.
- Если вы играли в вариант с Целями, вскройте жетоны легенд и получите ОЛ за них.

Игрок с наибольшим количеством очков Легенды побеждает. В ничьей побеждает игрок с наибольшим числом очков Маршала или Преступника. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, имеющий больше золотых самородков. Если ничья всё ещё сохраняется, побеждает игрок с меньшим числом ранений. Если ничья и тогда не разрешилась, претенденты делят победу.

ПРИМЕР ПОСЛЕДНЕГО ХОДА И ЗАВЕРШЕНИЯ ИГРЫ

В короткой игре (до 15 ОЛ) синий игрок, набрав 15 ОЛ, запускает завершение игры. Он доигрывает свой ход, затем фиолетовый игрок делает один ход. Жетон первого игрока у сидящего слева от фиолетового игрока, поэтому

ход фиолетового завершает раунд. Начиная с красного игрока и продолжая по часовой стрелке, все участники делают по одному ходу. Как только фиолетовый игрок закончит свой ход, игра завершается.



11. ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ИГРА НА ДВОИХ

Для игры на двоих используйте колоду Человека в чёрном, состоящую из 10 карт Действий и 1 особой карты-подсказки. Игровой процесс не меняется — игроки по-прежнему соперничают за очки Легенды. Однако Человек в чёрном тоже претендует на победу!

Подробности правил игры с Человеком в чёрном описаны на особой карте-подсказке с правилами для Человека в чёрном.



ИГРА С КАРТАМИ ЦЕЛЕЙ

Карты Целей дают игрокам новые задачи. За их выполнение они получают жетоны легенды. Игра с Целями требует дополнительной подготовки стола перед партией:

1. Используйте сторону личных планшетов игроков с местами для жетонов легенд.
2. Каждый игрок берёт 4 карты Целей, связанных с его персонажем. Вслепую выберите одну из них и верните в коробку, никому не показывая. Эта Цель не участвует в игре. Посмотрите на оставшиеся у вас карты Целей, но не показывайте их другим игрокам.
3. Положите все жетоны легенд рубашкой вверх на стол в досягаемости всех игроков.



Выполнение Цели

Достигнув условий, описанных в тексте карты Цели, игрок может засчитать её выполненной, вскрыв карту и огласив текст. Он берёт из запаса по жетону легенд за каждую выполненную им Цель. В этот момент у него может быть больше жетонов, чем выполненных Целей. Игрок выбирает и оставляет себе по жетону за каждую выполненную Цель, а остальные взакрывает и замешивает в общий запас. Выполнение Цели не трогает действий. В свой ход игроки могут выполнить несколько Целей.



Среди 18 жетонов легенд есть:

- 6 номиналом в 1 ОЛ.
- 9 номиналом в 2 ОЛ.
- 3 номиналом в 3 ОЛ.



В конце игры жетоны легенд приносят ОЛ своим владельцам. невыполненные Цели не имеют негативных последствий. Игроки могут выполнить максимум 3 Цели за игру.



12. ПОЯСНЕНИЯ ПРАВИЛ

- Игроки-Маршалы могут стать Преступниками, но игроки-Преступники не могут стать Маршалами. Арестованный Преступник теряет все очки Преступника и может стать Маршалом.
- Бандиты покидают игру после схватки с игроком вне зависимости от её исхода.
- Нельзя разыгрывать более одной карты «Репутация» за ход. Неважно, сколько очков Маршала или Преступника получает игрок.
- Все игроки-Преступники на территории, куда перемещается Шериф, обязаны немедленно сбросить одну покерную карту. Только потом Шериф пытается произвести Арест.
- Игроки-Преступники не могут войти на территорию, где находится Шериф.
- Если игрок перестал пользоваться Мулом как активным скакуном и имеет более 4 самородков, он обязан вернуть лишние в общий запас.
- Во время игры в покер дилер, как и игрок, имеет право использовать карту «Туз в рукаве».
- Используя Действие покерной карты «Инстинкты», игрок не получает эффект Бонуса этой карты, несмотря на то, что «сбросил» карту, сыграв её.
- Самым Разыскиваемым Преступником считается игрок, у которого больше всего очков Преступника.
- Не путайте «территорию» с «локацией». Локации — это территории с иконками, перечисленные на странице 12 в разделе «Подработка». Территории без этих иконок не считаются локациями. Магазины и Салуны — особые локации, занимающие несколько территорий.
- Нельзя использовать в качестве Реакции больше одной копии карты-Реакции в течение одной схватки.
- Карта «Туз в рукаве» на флопе считается за 2.

СОВЕТЫ И СТРАТЕГИИ

ОРУЖИЕ: покупка и улучшение оружия дают веское преимущество в схватках. Дикий Запад опасен и неприветлив. Любой козырь в рукаве может выручить в трудную минуту. Улучшенные версии скакунов и оружия ещё и приносят ОЛ в конце игры.

ПОКЕРНЫЕ КАРТЫ жизненно важны в «Легендах Дикого Запада». Берегите лучшие карты для схваток. Бонусы «Туза в рукаве» и «Леди Удачи» помогут выиграть в покер. Бонусы и Реакции на картах вроде «Перестрелка» и «Руки вверх!» ослабят сыгранный против вас туз. Старайтесь не лезть в заведомо проигрышную драку.

ДОБЫЧА ЗОЛОТА: победить можно, не выбирая одну из сторон закона и не гоняясь за очками Маршала или Преступника. Добыча золота — профессия, лишённая моральных дилемм. Она приносит деньги на приобретение скакунов и оружия, которые не раз вам пригодятся. Доход от самородков можно спустить на Кутёж в Кабаре, приносящий ещё больше очков! Улучшенные «Мул» и «Карта Шахтёра» поддержат вашу стратегию.

ЗОЛОТО И ДЕНЬГИ: хранить при себе крупные суммы и самородки — плохая идея, особенно для Преступников. Их легко потерять, оказавшись целью Ареста или Ограбления. Используйте покерные карты «Спринт» и «По сёдлам», чтобы избежать опасности. Помните, в конце игры каждые \$60 приносят 1 очко Легенды!

ПУТЬ ПРАВОСУДИЯ: игроки-Маршалы рискуют меньше игроков-Преступников, но очки Маршала не так-то просто заработать. Для достижения заветной 3-й, 6-й или 9-й клетки на треке Маршала надо потрудиться. Если среди игроков нет Преступников, придётся перегонять скот и сражаться с Бандитами — желательнее быстрее остальных игроков. В отличие от Преступников, вы можете бегать по полю, не волнуясь о Шерифе. Денежные награды с трека Маршала профинансируют улучшение ваших скакунов и оружия. Подлавливайте замешкавшихся рядом с Шерифом игроков-Преступников картой «Облава».

ПУТЬ РАЗБОЯ: вы выбрали непростой, но увлекательный путь. Жизнь преступника — это жизнь в бегах. Настоятельно рекомендуем обзавестись скакуном до получения очков Преступника. Скорость поможет вам избежать Шерифа и игроков-Маршалов. Поначалу быть Преступником не так опасно, потому что игроки всё ещё продумывают свои стратегии. В игре на 5 или 6 человек будьте осторожны — карты сюжетов будут выполняться чаще. Значит, и Шериф будет двигаться чаще. Придержите покерные карты высокого достоинства в руке, особенно «Первый выстрел», чтобы повысить свои шансы против Шерифа. Преступник без карт — лёгкая добыча. Грабёж других игроков и налёты на банк — хорошие источники очков Преступника. Вносите золотые самородки в Банк и тратьте деньги, чтобы меньше потерять при Аресте. Помните, при должной сноровке Арест — лишь временное неудобство. Главное для преступника — видеть возможности и вовремя ими пользоваться!



ВАША ПЕРВАЯ ИГРА В «ЛЕГЕНДЫ ДИКОГО ЗАПАДА»

Готовясь к игре, следуйте инструкциям на страницах 4-5 книги правил, но с некоторыми исключениями:

- Верните следующие предметы в коробку: «Виски», «Десятигаллоновка», «Карта Шахтёра».
- Верните все жетоны скота в коробку. В первой игре вы не сможете покупать и перегонять скот.
- Каждый игрок выбирает одного из следующих персонажей: Энни Оукли, Басса Ривза, Билли Кида или Кровавого Ножа (если играете вчетвером).
- Перемешайте и положите на стол в одну (в отличие от стандартных двух) стопку следующие карты сюжетов:
 - Дикий-дикий Запад
 - Живым или мёртвым
 - Пинкертоны
 - Местный сброд
 - Фортуна улыбается смелым
 - Жестокие пустоши
 - Кровавые деньги
 - Ровно в полдень
 - Приложи подорожник
 - Длань закона
 - Племена плоскогорья
 - Дарёный конь
 - Призрачная шахта
 - Продавец змеиного масла
 - Вдова
 - Сверкающие и опрятные
 - Проповедник
 - Инструменты нашего ремесла
 - Шериф Даркрока
 - Трудные времена
- Верните карты Целей персонажей в коробку.
- Билли Киду достанется жетон первого игрока, так как у него больше всех очков Преступника.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Первый игрок, набравший хотя бы 15 очков Легенды, запустит завершение игры. Игроки продолжают ходить по очереди, пока ход не дойдёт до человека с жетоном Первого Игрока. Начиная с него каждый участник, двигаясь по часовой стрелке, делает последний ход. Затем все подсчитывают результаты, учитывая своё положение на треках Маршалов и Преступников и улучшенных скакунов с оружием.

ПАМЯТКА

ХОД ИГРОКА

- НАЧАЛО ХОДА
- ФАЗА ДЕЙСТВИЙ
- КОНЕЦ ХОДА

Начало хода: до фазы действий игрок обязан выбрать одно из трёх:

- Взять 2 покерные карты.
- Получить \$10 и взять 1 покерную карту.
- Получить \$20.

Фаза действий: у игрока есть 3 действия. Их можно тратить на:

- Перемещение (стр. 7).
- Действие с карты (стр. 8).
- Схватку с другим игроком (стр. 8).
- Использование локации (стр. 9-12).

Конец хода: потратив все свои действия, игрок делает следующее:

- Отыгрывает все карты сюжетов, на которых лежит нужное число маркеров (стр. 13-14).
- Сбрасывает лишние карты до максимального размера руки: 5 карт минус 1 карта за каждое ранение.
- Получает очки Легенды за положение своего маркера на треке Преступника (стр. 13-14).
- Если кто-то достиг порога очков Легенды, оговоренного в начале партии, начинайте завершение игры. Закончите текущий раунд. Затем каждый игрок, начиная с первого игрока, делает ещё один ход.
- Следующий по часовой стрелке игрок становится активным игроком и начинает свой ход.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

- Бандиты (стр. 17)
- Шериф (стр. 18)
- Персонажи (стр. 6)
- Карты сюжетов (стр. 14)
- Покерные карты и их свойства (стр. 20)

