

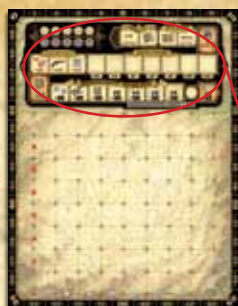
КСАВЬЕ ДЖОРДЖ

# ДИКИЙ, ДИКИЙ ЗАПАД

1858 год. В горах Невады нашли месторождения серебра, и тысячи людей отправились искать богатство. Так был основан новый город – Карсон-Сити. Игрокам предлагается обустроить этот город. Для строительства потребуется небольшой капитал и поддержка верных ковбоев. В игре нужно скупать прибыльные земельные участки и возводить на них здания. Каждое здание дает прибыль или какое-либо преимущество. Но не стоит забывать, что другие игроки могут заставить вас поделится своей прибылью. Вот тут-то вам и понадобятся ваши верные ковбои, которые всегда не прочь сойтись в дуэли с неприятелем. Самый удачливый и предприимчивый станет известным и влиятельным человеком в Карсон-Сити и победит в игре «Дикий-Дикий Запад».

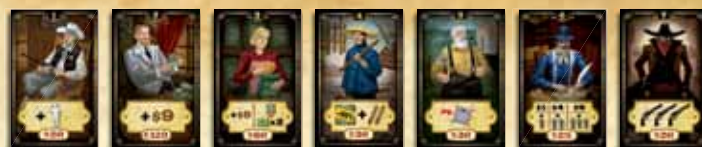
## СОСТАВ ИГРЫ

### Игровое поле



Именно здесь будет построен новый город – Карсон-Сити. Территория будущего города разделена на 64 участка.

Над картой города, в верхней части игрового поля, находятся символы игровых действий в том порядке, в котором игроки будут их выполнять во время хода.



7 карточек персонажей. Красные цифры на карточках обозначают максимальную сумму денег, которая может быть у игрока в конце хода, чтобы этот персонаж мог ему помочь. Каждый персонаж по-своему полезен игроку. Каждая карточка персонажа имеет две стороны – с желтой и красной надписью. В первых играх рекомендуем пользоваться желтой стороной карточек персонажей.



20 фишек домов



9 фишек гор



30 фишек зданий: 6 ранчо, 6 шахт, 4 аптеки, 4 банка, 3 салуна, 3 отеля, 2 церкви и 2 тюрьмы.



25 частей дорог



1 мешочек для фишек зданий



60 фишек «Собственность» (по 12 фишек каждого из 5 цветов). С помощью этих фишек игроки будут обозначать принадлежщие им участки земли.



Деньги: 30 монет по \$1, 20 монет по \$5, 22 монеты по \$10, 6 банкнот по \$20



51 фигурка ковбоя (по 10 фигурок каждого из 5 цветов и 1 белая, обозначающая шерифа), которые используются для обозначений действий, выбранных игроком.



10 жетонов (по 2 каждого из 5 цветов) для обозначения очередности хода и количества победных очков.



27 круглых фишек «Револьвер»



1 специальная фишка «Три ствола»



30 фишек «Дуэль» (используются только для варианта игры «Право сильного»)



1 круглая фишка «1858», которая используется для подсчета ходов



2 игровых кубика (красный и белый)

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На рисунке показан пример подготовки к игре для 3 участников.



В начале игры каждый игрок берет себе \$15, 1 фишку «Револьвер», 1 часть дороги, 12 фишек «Собственность» своего цвета и 3 фигурки ковбоя своего цвета. Все это теперь принадлежит игроку.



Остальные деньги кладутся рядом с игровым полем – это общий банк. Оставшиеся части дороги, фигурки ковбоев и фишки домов также размещаются рядом с игровым полем – они составляют общий резерв.

**1** По одной фишке «Ранчо» кладется на клетки «\$3» и «\$10» на средней линии символов в верхней части игрового поля.

**2** По одной фишке «Серебряный рудник» кладется на клетки «\$4» и «\$12» в этой же линии символов.

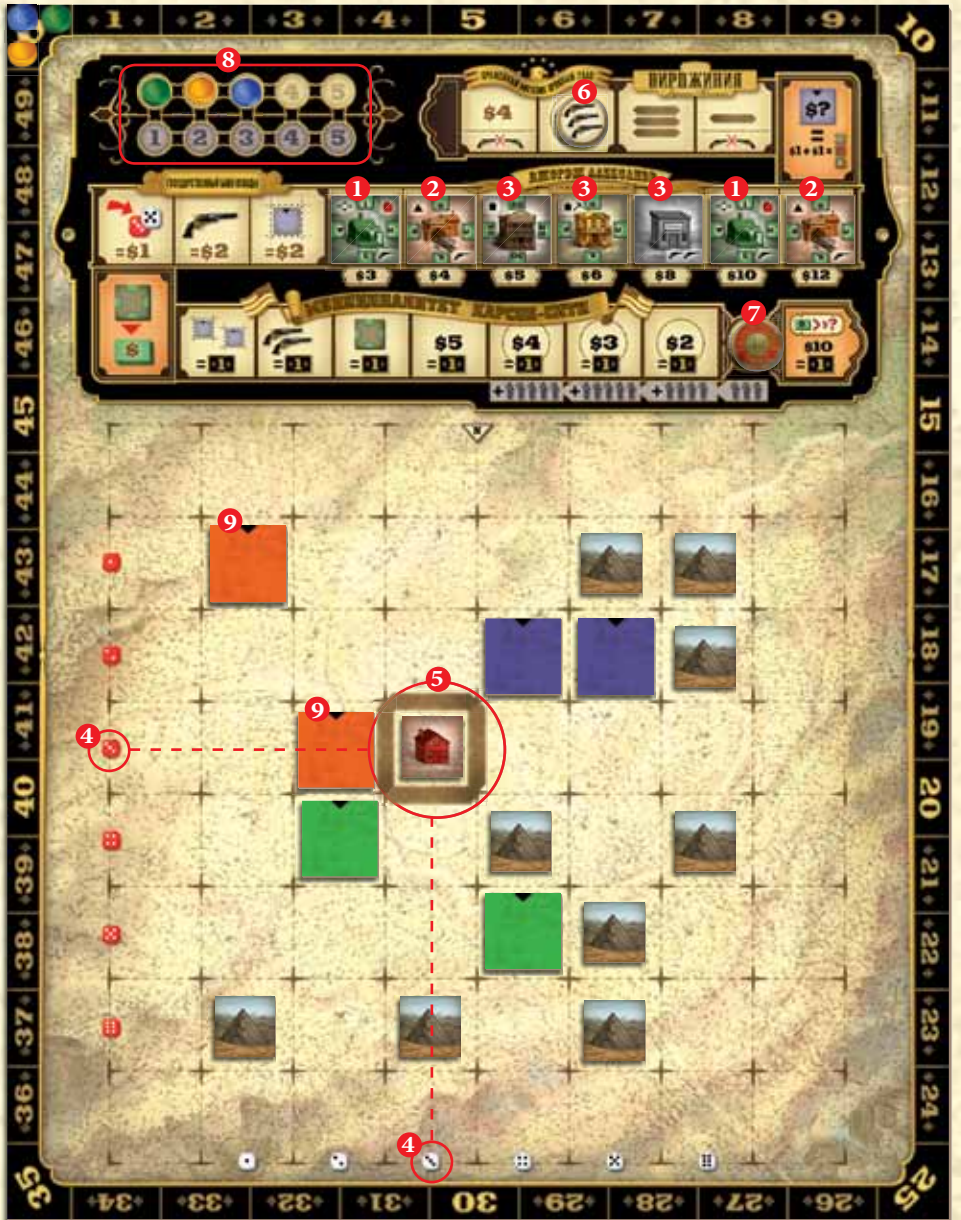
**3** Оставшиеся фишки зданий складываются в мешочек, перемешиваются, а затем 3 случайные фишки, которые вытащат игроки, кладутся на свободные клетки («\$5», «\$6» и «\$8»).

**4** Участок, который станет центром нового города, определяется с помощью броска кубиков. Этот участок будет находиться на пересечении вертикального ряда, номер которого выпадет на белом кубике, и горизонтального ряда, номер которого укажет красный кубик.

**5** Когда место для центра города выбрано, на указанный участок кладется фишка дома, а по границам этого участка – 4 части дороги. Во время игры каждая новая часть дороги должна примыкать к уже построенной.

Затем на игровом поле размещаются 9 фишек гор. Где будет находиться каждая из этих фишек, определяется так же с помощью кубиков, как было описано выше (см. определение центра города). Если участок, на который указали кубики, уже занят домом или горой, кубики надо бросить еще раз.

**6** Специальная фишка «Три ствола» кладется на соответствующую ей клетку действия (верхний ряд символов).



**7** Круглая фишка «1858» ставится на стартовую позицию.

**9** Каждый игрок с помощью фишек «Собственность» выбирает 2 участка на территории города, которые с самого начала игры будут ему принадлежать. Начинает первый игрок, затем другие игроки выкладывают свои фишки согласно очередности хода. Второй участок игроки выбирают в обратном порядке (т. е. начиная с последнего игрока согласно шкале очередности хода). Игрок может выбрать любой незанятый другим игроком участок, включая горы и центр Карсон-Сити (в этом случае фишка «Собственность» кладется под фишку горы или дома).

**8** В каком порядке будут ходить игроки во время первого хода, определяется с помощью жребия (броском кубика). Жетоны игроков ставятся на шкалу очередности хода, обозначая, кто после кого будет ходить. Оставшиеся у игроков жетоны ставятся на клетку «0» на шкале подсчета очков.

## ХОД ИГРЫ

Игра продолжается четыре хода. Каждый ход состоит из четырех фаз.

### 1 ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

★ Все карточки персонажей лежат в открытую рядом с игровым полем. Белая фигурка ковбоя должна находиться на карточке Шерифа. Каждый игрок, согласно очередности хода, выбирает одну из карточек и сразу выполняет действия, связанные с этим персонажем (см. стр. 7 «Персонажи»).

★ После того как все игроки выбрали себе персонажей, очередность хода меняется. Жетоны игроков переставляются на верхней части шкалы очередности хода согласно цифрам на выбранных карточках персонажей – от меньшей к большей. Т. е. дальше первым будет ходить игрок, у которого на выбранной карточке персонажа самая маленькая цифра.



Очередность хода меняется, когда выбраны карточки персонажей. В этом примере зеленый игрок выбрал Шерифа (1), оранжевый – Торговку (3), а синий – Наемника (7).

### 2 ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ СВОИХ КОВБОВ

Решив, что необходимо сделать в этот ход, игрок должен дать задание своему ковбою, т. е. поставить его фигурку на клетку действия (символы в верхней части игрового поля) или участок земли на игровом поле (исключение – игрок решает отказаться от выбора действия). Во время одного хода можно дать ковбою несколько заданий и/или занять несколько участков земли. На одну клетку обычно можно поставить только одного своего ковбоя, если только в описании клетки не оговорены другие условия. Также можно поставить ковбоя на клетку или участок земли, где уже находится ковбой другого игрока – такая ситуация приведет к дуэли. Игроки по очереди выбирают, что будут делать их ковбои в этот ход:

★ **Выбор действия.** Игрок ставит своего ковбоя на символ выбранного действия, расположенный в верхней части игрового поля (см. стр. 4 «Действия»).

★ **Выбор участка земли.** Игрок ставит своего ковбоя на участок земли, который он хочет купить. Нельзя выбирать участок, уже принадлежащий другому игроку, однако можно купить участок, на котором находится дом или гора.

★ **Атака или оборона здания.** Игрок ставит своего ковбоя на здание другого игрока, если он хочет его атаковать, или на свое здание, если он собирается защищаться от нападения.

★ **Отказаться от выбора действия.** Игрок передвигает свой жетон на шкале очередности хода на первую свободную позицию нижней части шкалы. В течение этого хода он больше не может отправлять своих ковбоев на задание.

Ни одно из предложенных действий не является обязательным. Однако игрок должен или выбрать одно из них, или объявить, что отказывается от выбора действия.

**Важно!** Игроки ставят на игровое поле по 1 ковбою по очереди. **Например:** в игре 2 участника; первым ходит зеленый, а вторым – оранжевый. Давать задания своим ковбоям игроки будут так: зеленый игрок ставит 1 своего ковбоя, затем оранжевый ставит 1 своего ковбоя, потом зеленый игрок ставит еще 1 своего ковбоя, а оранжевый игрок решает отказаться от дальнейшего выбора действий (хотя у него еще могут оставаться фигурки ковбоев) – его жетон передвигается на первую позицию на нижней части шкалы очередности хода, зеленый игрок ставит еще 1 своего ковбоя и тоже решает на этом остановиться.



Когда игрок решает отказаться от выбора следующего действия, он передвигает жетон на первую свободную позицию нижней шкалы очередности хода. В этом примере первым решил остановиться оранжевый игрок.

### 3 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ И ДУЭЛИ

★ После того как все игроки закончили расставлять своих ковбоев, одно за другим выполняются выбранные действия в той очередности, в которой изображены их символы в верхней части игрового поля (подробнее см. стр. 4: «Действия»). Как только действие выполнено, фигурка ковбоя снимается с игрового поля и возвращается в общий резерв.

★ Если несколько игроков поставили своих ковбоев на одну клетку действия или на один участок, то должна произойти дуэль (исключение – клетки «Жалованье» и «Дорога»). Каждый из участников дуэли бросает кубик, а затем прибавляет выпавшее значение к количеству фишек «Револьвер» и количеству фигурок ковбоев, которые находятся в его распоряжении, кроме тех, что стоят на игровом поле.

Победителем в дуэли становится игрок, у которого в результате получилось наибольшее число. Именно он и получает право выполнить действие, за которое велась дуэль. Его фигурка ковбоя убирается в общий резерв игры.

Проигравший выполнить действие, за которое он сражался, не может, но фигурку ковбоя он забирает себе и может использовать ее во время следующих ходов. Если в дуэли участвуют больше 2 игроков, все проигравшие забирают себе фигурки своих ковбоев.

Если результат дуэли у нескольких игроков оказался одинаковым, то побеждает игрок, который первым прекратил расставлять своих ковбоев на игровом поле (см. положение его жетона на нижней части шкалы очередности хода).

Сила ковбоя во время дуэли =



### 4 ОКОНЧАНИЕ ХОДА

После того как все действия были выполнены, ход заканчивается, и происходит следующее:

★ Фишка «1858», которая используется для подсчета ходов, передвигается на 1 клетку вперед (влево), что делает невозможным воспользоваться этой клеткой «Покупка победных очков» во время следующих ходов.

★ Каждый игрок получает новые фигурки ковбоев своего цвета из общего резерва. В конце 1 хода игроки получают по 4 ковбоя, а в конце 2 и 3 ходов – по 5 ковбоев. Максимальное количество ковбоев, которое может быть у игрока, – 10.

★ Если количество денег у игрока превышает максимальную сумму, которая указана на карточке выбранного в этот ход персонажа (красная цифра на карточке персонажа), то деньги необходимо срочно потратить. Деньги сдаются в общий банк, при этом за каждые \$10 игрок получает 1 победное очко. Можно сдать в банк и больше денег, но только за каждые \$10 полагается 1 очко.

★ Фишки зданий, которые не были куплены в этот ход, поочередно перемещаются по своей линейке символов влево, на клетки с более низкими ценами. На каждую освободившуюся при этом клетку необходимо положить новую фишку здания, взяв ее из мешочка.

★ Игроки отдают свои карточки персонажей и снова раскладывают их в ряд около игрового поля. Белая фигурка ковбоя-шерифа опять ставится на карточку Шерифа.

★ Специальная фишка «Три ствола» возвращается на свою клетку.



Деньги, превышающие максимальную сумму, должны быть потрачены: игрок получает по 1 победному очку за каждые \$10.



Ограничение по деньгам: количество долларов, обозначенное красными цифрами на карточке персонажа, – это максимальное количество денег, в сохранности которых игрок может быть уверен. В конце хода все деньги сверх этой суммы должны быть возвращены в банк.

## ДЕЙСТВИЯ

Игрок всегда может отказаться выполнить действие, которое он выбрал (например, если он понимает, что у него не хватает для этого денег), даже если он победил на дуэли и получил на него право. Однако его ковбой в этом случае все равно возвращается в общий резерв. Действия всегда выполняются в том порядке, в каком расположены их символы в верхней части игрового поля, начиная с «Жалование».



### ЖАЛОВАНИЕ

На этой клетке не может быть дуэлей. Игрок может поставить на нее несколько своих ковбоев. За каждого своего ковбоя на этой клетке игрок получает \$4.



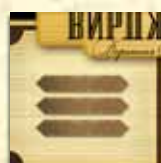
### ПАТРОНЫ

Игрок, выигравший право на это действие, получает специальную фишку «Три ствола» на весь этот ход. В конце хода фишка возвращается на свое место на игровом поле.



### ДОРОГА

На этой клетке не может быть дуэлей. Игрок может поставить сюда несколько своих ковбоев. За каждого своего ковбоя он получает по 1 части дороги.



### ДОРОГИ

Игрок, выигравший право на это действие, получает 3 части дороги в свое распоряжение. Части дороги, находящиеся у игрока, можно сразу использовать для строительства – их можно положить на игровое поле в любой момент в течение игры. Новые части дороги обязательно должны примыкать к уже лежащим на игровом поле.



### ПОКУПКА УЧАСТКОВ ЗЕМЛИ

Для того чтобы купить свободный участок земли в городе, игрок сначала должен поставить на него фигурку своего ковбоя (именно на свободный участок на игровом поле, а не на символ покупки участков!). Участки, уже принадлежащие другим игрокам (на них лежат уже фишки «Собственность»), перекупить нельзя, однако можно приобрести участок, на котором находится дом или гора. Цена участка = \$1 за землю + по \$1 за каждое здание, гору или дом, расположенные на этом участке или на соседних клетках (в том числе – диагональных). Участок может стоить минимум \$1 и максимум \$10. Игрок должен заплатить стоимость участка в общий банк, а затем положить на участок свою фишку «Собственность» (фигурка ковбоя возвращается в общий резерв). Находящиеся на купленном участке дом или гора кладутся сверху фишки «Собственность».



Оранжевый игрок покупает участок. Он обойдется ему в \$6 (\$1 за землю + \$2 за дома + \$2 за салуны + \$1 за гору).



Если за право купить этот участок должно состояться несколько дуэлей, игрок, который первым закончил расстановку ковбоев на игровом поле в этот ход, решает, в каком порядке эти дуэли будут проходить.



## СТРОИТЕЛЬСТВО

В верхней части игрового поля расположены 7 клеток (средний ряд символов), внизу которых обозначена цена постройки здания, фишка которого находится на этой клетке. Когда игрок решает построить здание или забрать его фишку себе, он должен заплатить указанную на клетке цену в банк. Затем игрок кладет фишку здания на участок, который ему принадлежит, при этом участок должен соответствовать 2 условиям (исключение – ранчо и серебряные рудники):

1 – К участку, где будет находиться новое здание, должна быть проложена дорога. Хотя бы одна дорога должна подходить к одному из углов участка или примыкать к его стороне. Если рядом с участком нет дороги, игрок может построить ее, используя части дорог из тех, что есть у него в запасе.

2 – Одновременно со строительством любого здания игрок должен построить дом для новых поселенцев, которые приедут в растущий город. За строительство дома для поселенцев платить не надо. Дом нужно разместить на любом свободном участке (без гор и зданий), но при этом к нему должна быть подведена дорога.

Игрок может построить дом на участке, который уже ему принадлежит, но может поставить дом на участке другого игрока (если тот согласен) или на любом свободном участке. После этого принадлежность участка не изменяется, а свободный участок остается свободным (любой игрок сможет в дальнейшем купить его).

**Важно!** Если игрок не хочет или не может построить здание сразу же после его покупки (например, если у него нет подходящего участка для постройки или нет частей дороги, чтобы подвести их к новому зданию или к дому, который также необходимо построить), он может положить его фишку перед собой и построить позже. Здания, купленные игроком, можно построить во время своего хода, после того как все сделали покупки зданий, запланированные на этот ход. Если несколько игроков хотят построить ранее купленные здания, они делают это в соответствии с очередностью хода, обозначенной их маркерами. У игроков может быть любое количество купленных фишек зданий.



В начале игры только к 9 участкам подходят дороги: центр города и 8 соседних с ним участков.

**Важно!** Нельзя строить здание или дом на горе.



## ДОХОД ОТ УЧАСТКОВ

Игрок, выигравший право на это действие, получает по \$2 за каждый участок, который находится в его владении.



## ДОХОД ОТ АЗАРТНЫХ ИГР

Игрок, получивший право на это действие, бросает два кубика и получает сумму денег, равную сумме выпавших на них значений. Например, на кубиках выпало «3» и «5», что принесет игроку \$8.



## ДОХОД ОТ КОВБОВ

Игрок, выигравший право на это действие, получает по \$2 за каждого ковбоя и за каждую фишку «Револьвер», которые находятся у него в запасе.



## ДОХОД ОТ ЗДАНИЙ / АТАКА ЗДАНИЙ

Каждое здание приносит доход своему владельцу. Сколько именно денег получит игрок, зависит от здания и домов в окрестностях (см. стр. 6, «Здания»). Для получения дохода от зданий не нужно ставить ковбоев на соответствующий символ действия – игроки каждый ход получают свои деньги.

Игрок может атаковать здание, принадлежащее другому игроку. Для этого он должен поставить своего ковбоя на выбранное для атаки здание. Но владелец здания может отправить своего ковбоя для защиты здания. В этом случае происходит дуэль.

Атака на здание считается успешной, если здание никто не защищал или если нападающий выиграл дуэль.

После успешной атаки нападающий забирает себе половину дохода этого здания (при делении итоговая сумма округляется в меньшую сторону). Если владелец здания отправлял своего ковбоя на защиту здания, то после поражения он забирает его себе, а нападающий ковбой убирается в общий резерв.

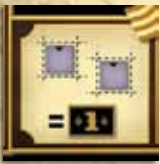
**Например:** было успешно атаковано здание, приносящее своему владельцу доход \$25. Владелец здания получает \$13, а нападающий – \$12.

Если дуэль выигрывает ковбой-защитник, атака признается неудачной. Игрок, атаковавший здание, забирает себе своего ковбоя, а владелец здания получает обычный доход от своего здания и возвращает своего ковбоя в общий резерв.

**Важно!** Дом, который пока никому не принадлежит, повышает доходы всех соседних зданий, кто бы ни был их владельцем. Однако если дом находится на участке, принадлежащем игроку, он повысит доход только от зданий этого игрока. Это же правило относится к горам и рудникам.



Салун оранжевого игрока приносит \$15, так как рядом с ним 3 дома; в то же время салун синего игрока даст только \$10, так как один из домов рядом с салуном стоит на участке, принадлежащем оранжевому игроку, поэтому на доход от зданий других игроков не влияет.



### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА УЧАСТКИ

Игрок, выигравший право на это действие, получает по 1 победному очку за каждые 2 участка, которые находятся в его собственности (при этом участки могут не граничить друг с другом). Его жетон на шкале победных очков сразу передвигается вперед.



### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ЗДАНИЯ

Игрок, выигравший право на это действие, получает по 1 победному очку за каждое здание, которое находится на участках в его собственности (горы и дома победных очков не дают). Его жетон на шкале победных очков сразу передвигается вперед.



### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА КОВБОЕВ

Игрок, выигравший право на это действие, получает по 1 победному очку за каждые 2 ковбоев и 2 фишки «Револьвер», которые находятся на столе перед ним. Его маркер на шкале победных очков сразу передвигается вперед.



### ПОКУПКА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игрок, выигравший право на это действие, может купить любое количество победных очков по указанной на клетке цене, т. е. по \$2, \$3, \$4 или \$5 за 1 победное очко. В течение игры этих клеток становится все меньше, поскольку фишка «1858» каждый ход сдвигается на 1 клетку влево.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается с окончанием четвертого хода. Каждый игрок, дополнительно к победным очкам, заработанным во время игры, получает:

2 победных очка за каждое здание, дом и гору, которые находятся на участках, принадлежащих игроку (т. е. на этих участках лежит его фишка «Собственность»). Купленные, но нестроенные здания, а также свободные, незастроенные участки очков не приносят. 1 победное очко за каждые \$6, которые есть у игрока.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество победных очков (его жетон на шкале победных очков находится дальше всех). Если несколько игроков набрали одинаковое количество победных очков, то победителем объявляется игрок, который первым отказался от выбора следующего действия во время последнего хода.



## ЗДАНИЯ

Текущий доход от здания (8 возможных значений)

Источник дохода



Здание также считается домом

+1 фишка «Револьвер»



Здание не может приносить доход больший, чем указано на его фишке

Фишка «Здание» кладется сверху фишки «Собственность» так, чтобы черная стрелка на фишке «Собственность» указывала на текущий доход от этого здания



### ОТЕЛЬ

**Условия строительства:** к участку для отеля должна быть проложена дорога. Игрок должен также построить дом.  
**Доход:** \$6

**Особые правила:** отель считается как 2 дома при подсчете дохода аптеки, банка и салуна.



### ТЮРЬМА

**Условия строительства:** к участку для тюрьмы должна быть проложена дорога. Игрок должен также построить дом.  
**Доход:** нет

**Особые правила:** тюрьма приносит владельцу 2 дополнительные фишки «Револьвер». Игрок, который построил тюрьму, берет эти фишки из общего резерва и кладет перед собой. Тюрьму нельзя атаковать.



### РАНЧО

**Условия строительства:** нет специальных ограничений.  
**Доход:** \$1 за каждый соседний незастроенный участок, при этом не имеет значения, кто является владельцем этих участков. Минимальный доход – \$1 (если все участки вокруг ранчо окажутся застроенными). Несколько ранчо могут приносить доход, получая его с одних и тех же незастроенных участков.

**Особые правила:** ранчо приносит владельцу 1 дополнительную фишку «Револьвер». Игрок, который построил ранчо, берет эту фишку из общего резерва и кладет перед собой. Ранчо считается домом при подсчете дохода от аптеки, банка и салуна.



### ЦЕРКОВЬ

**Условия строительства:** к участку для церкви должна быть проложена дорога. Игрок должен также построить дом.  
**Доход:** нет

**Особые правила:** церковь считается домом при подсчете дохода от аптеки, банка и салуна. Церковь защищает все соседние дома, принадлежащие игроку, от нападения других игроков. Здания, которые соседствуют с церковью, нельзя атаковать. Если церковь построена около здания, которое кто-то собирался атаковать, то нападение отменяется. Игрок, планировавший атаку, забирает своего ковбоя себе. Саму церковь также нельзя атаковать.



### АПТЕКА

**Условия строительства:** к участку для аптеки должна быть проложена дорога. Игрок должен также построить дом.

**Доход:** \$3 за каждый соседний дом, принадлежащий игроку или пока остающийся ничьим, а также за каждое ранчо, принадлежащее игроку. Ранчо не обязательно должно граничить с аптекой.

**Особые правила:** нет

**Например:** у игрока есть аптека, а по соседству находятся 3 дома и ранчо этого же игрока. В итоге игрок получает \$15, при этом ранчо надо посчитать 2 раза: первый раз как соседний дом, второй раз – как собственное ранчо.



### СЕРЕБРЯНЫЙ РУДНИК

**Условия строительства:** нет специальных ограничений.

**Доход:** \$3 за каждую соседнюю гору. Несколько рудников могут приносить доход, получая его от одной и той же горы. Если гора становится собственностью одного из игроков, то рудники других игроков больше не приносят с нее доход.

**Особые правила:** серебряный рудник приносит владельцу 1 дополнительную фишку «Револьвер». Игрок, который построил рудник, берет эту фишку из общего резерва и кладет перед собой.



### БАНК

**Условия строительства:** к участку для банка должна быть проложена дорога. Игрок должен также построить дом.

**Доход:** \$3 за каждый соседний дом, принадлежащий игроку или пока остающийся ничьим, а также за каждый серебряный рудник, принадлежащий игроку. Рудник не обязательно должен граничить с банком.

**Особые правила:** нет

**Например:** игрок, владеющий банком, получает \$12, потому что у него есть 1 дом и 1 отель (приравнивается к 2 домам) по соседству с этим банком, и кроме того, он владеет серебряным рудником.



### САЛУН

**Условия строительства:** к участку для салуна должна быть проложена дорога. Игрок должен также построить дом.

**Доход:** \$5 за каждый соседний дом.

**Особые правила:** нет



### ДОМ

**Условия строительства:** к участку для дома должна быть проложена дорога.

**Доход:** нет  
**Особые правила:** дома не покупаются. Они появляются в городе, когда строятся любые другие здания.

## ПЕРСОНАЖИ

Каждая карточка персонажа имеет 2 стороны – желтую и красную. Помощь персонажей игроку в зависимости от того, какой вариант карточки используется, будет разной. Первые игры рекомендуется играть с желтыми карточками. В дальнейшем игроки могут выбирать перед началом игры, какая сторона (красная или желтая) карточки персонажа будет использоваться. В одной игре можно играть как персонажами с красной стороной, так и персонажами с желтой, однако во время игры переворачивать карточки уже нельзя.



### ШЕРИФ

Игрок, заручившийся помощью шерифа, сразу берет себе фигурку белого ковбоя. Это дает ему возможность выбрать одно действие, не опасаясь, что на него нападут, ведь никто не может вызвать шерифа на дуэль. Однако белый ковбой не может атаковать здание или вызвать сам кого-то на дуэль (фигурку белого ковбоя

можно ставить только на свободные клетки действий или участки земли).

**Ограничение по деньгам:** \$20.

Игрок не может атаковать здания или вступать в дуэли (разрешается только защищать свои здания), но за каждую проигранную дуэль он получает 3 победных очка.

**Ограничение по деньгам:** \$20.



### БАНКИР

Игрок сразу получает из банка \$9.

**Ограничение по деньгам:** \$120 (самая большая сумма из возможных)

Перед окончанием хода игрок может купить 3, 5 или 7 победных очков за \$3, \$12 или \$25 соответственно.

**Ограничение по деньгам:** \$60.



### НАЕМНИК

Во время этого хода игрок получает 3 дополнительных револьвера – изображенные на карточке персонажа револьверы учитываются при подсчетах, когда это необходимо.

**Ограничение по деньгам:** \$20.

Во время этого хода игрок получает 2 дополнительных револьвера.

**Ограничение по деньгам:** \$30.



### КИТАЙСКИЙ РАБОЧИЙ-КУЛИ

Игрок сразу получаете из общего запаса 2 части дороги, а также цена постройки каждого здания снижается в 2 раза (итоговая сумма округляется в большую сторону).

**Ограничение по деньгам:** \$30.

Игрок может заплатить \$5 и взять одну из доступных фишек зданий. Он может построить его сразу или

положить перед собой. Оставшиеся на игровом поле фишки зданий сразу же передвигаются на клетки с более низкими ценами, а из мешочка достается новая фишка здание, которая кладется на освободившееся место.

**Ограничение по деньгам:** \$30.



### ПОСЕЛЕНЕЦ

Игрок может сразу же положить свою фишку «Собственность» на любой участок, у которого еще нет владельца.

**Ограничение по деньгам:** \$30.

Игрок получает или сразу \$8, или в конце хода по \$1 за каждую гору, которой он владеет.

**Ограничение по деньгам:** \$20.



### ОФИЦЕР

Игрок может, заплатив деньги, взять дополнительные фигурки ковбоев из общего резерва:

За \$1 – 1 ковбой;

За \$4 – 2 ковбоя;

За \$9 – 3 ковбоя.

**Ограничение по деньгам:** \$25.

Игрок может получить дополнительные фишки «Револьвер»: за \$3 – 1 фишка, за \$9 – 2 фишки. Эти фишки сохраняются у игрока до конца игры.

**Ограничение по деньгам:** \$20.



## ТОРГОВКА

Торговка дает игроку две возможности (надо выбрать только одну!):

- Удвоить доход от одного типа зданий (например, от всех банков игрока) во время получения дохода от зданий. Если здание с двойным доходом будет атаковано, то и владелец, и нападающий получают с него доход в обычном размере, так как поделят удвоенный доход поровну. Например: у игрока есть здание, которое приносит ему \$15. Торговка помогает увеличить доход вдвое, но это здание было успешно атаковано. И владелец здания, и атакующий игрок получают по \$15.
- Получить \$8 сразу же, как была взята карточка, или во время получения дохода от зданий. **Ограничение по деньгам: \$60.**

Игрок получает или сразу \$8, или в конце хода по 1 победному очку за каждый дом, которым он владеет (ранчо, отели и церкви не учитываются). **Ограничение по деньгам: \$60.**

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### ВАРИАНТ «ПРАВО СИЛЬНОГО»



Этот вариант правил сводит к минимуму элемент случайности во время дуэлей, потому что кубики заменяются на фишки «Дуэль».

Во время подготовки к игре:



Если в игре участвуют 2 игрока, каждый берет себе по 6 фишек «Дуэль», пронумерованных от 0 до 5, и по \$15.



Если участвуют 3-5 игроков, то сначала каждый игрок берет себе по 6 фишек «Дуэль» (от 0 до 5), затем все фишки складываются вместе и перемешиваются, после этого игроки снова берут себе по 6 фишек, но теперь уже никто не знает, какие именно фишки достались игрокам. Доставшиеся фишки не надо показывать друг другу.

Каждый игрок объявляет, сколько в итоге очков он получил, сложив значения на доставшихся ему фишках «Дуэль». Общая сумма очков всех игроков должна быть 45 (если играет 3 игрока), 60 (для 4 игроков) или 75 (для 5 игроков). Первоначальная сумма денег, которую получает каждый игрок, определяется следующим образом: \$30 минус очки, которые игроку принесли его фишки «Дуэль».

Как проводить дуэли: игрок, которому предстоит дуэль, не бросает кубик, а выкладывает в открытую 1 свою фишку «Дуэль». Очки, которые приносит игроку фишка «Дуэль», прибавляются к количеству фишек «Револьвер» и количеству ковбоев, которые есть у игрока. После дуэли фишки откладываются в отдельную стопку. Когда у игрока не остается ни одной фишки «Дуэль», он берет 3 новые (не зная, какие именно ему достанутся) из стопки уже разыгранных фишек.

### ВАРИАНТ «КИТ КАРСОН»



Это более сложный вариант игры хорошо подходит для опытных игроков. Время игры уменьшается, потому что все игроки выставляют своих ковбоев на игровое поле одновременно.

Выбор действий, которые ковбои игрока будут выполнять во время хода, происходит так:

Как только первый игрок поставил на игровое поле своего первого ковбоя, все игроки могут одновременно ставить своих ковбоев на выбранные действия или участки. Любой игрок может передвинуть своего ковбоя и поставить его на другое действие или участок. Когда игрок решает, что он завершил расстановку ковбоев, он ставит свой маркер на первую свободную позицию нижней шкалы очередности ходов. С этого момента и до конца хода ему нельзя больше ставить на игровое поле своих ковбоев или переставлять их.

Правила честной игры при расстановке ковбоев:

- Можно ставить фигурки ковбоев на игровое поле только одной рукой;
- Игроки должны стараться аккуратно ставить свои фигурки ковбоев, не задевая фигурки и фишки других игроков, не двигая само игровое поле;
- Не стоит замирать в нерешительности над игровым полем с фигуркой в руке, чтобы не мешать другим игрокам.

В конце игры, кроме обычного подсчета очков, каждый игрок получает также по 1 победному очку за каждого игрока, который в последнем ходе позже него закончил расставлять своих ковбоев, т. е. жетон этого игрока стоит после маркера игрока, получающего очки, на шкале очередности хода.

Автор: Ксавье Жорж

Оформление: Александр Рош  
www.alexandre-roche.com

Редактор: Арно Квиспель  
www.qwggames.nl

## БЛАГОДАРНОСТИ

QWG благодарит: Райна Локата – Фрэнка Квиспиля – Жерона Холландера – Люка Ван Локерена – Альберта Го – Леони Калжува – Анке Хана – Карстена Ньюмана – Джулию Хаммес и тестеров.

Автор игры выносит благодарности всем тестерам, в особенности Винсенту Барбо, Алисе Блаховой, Мишею Детинну, Мигелю Себастьяну Сантамарии, Фани Кайрону, Фредерику Жиллю, Этину Гоегинку, Жан-Францу Лемину, Алексис Кейаертс, Николасу Сейнлету, Тиерри Симону, Эммануэль Симонису, Ауеде Тэфнину, Жан-Винсенту Валкенбергу, Фредерику Веролемансу, Тиерри Зампарути, и всем членам клуба «In Ludo Veritas». Особые благодарности: Лауренту д'Ари, Паскалю Кадоту, Марку Дэйву, Патрику Фатрэ, Филиппу Кейаертс и Арноду Петайну за их неоценимую помощь и конструктивную критику.

Автор посвящает эту игру Жан-Францу Вустфелду, который был необыкновенным игроком.



8681