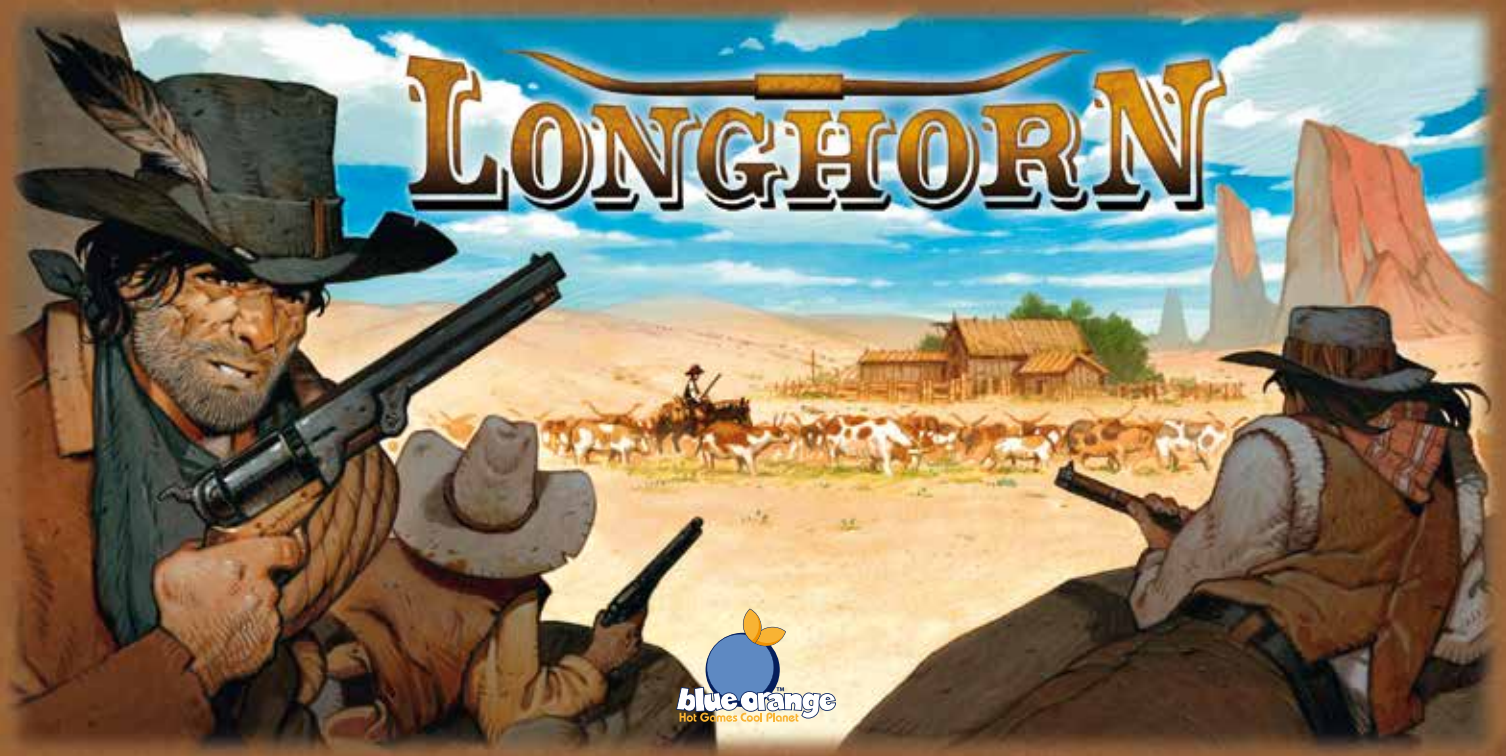


LONGHORN





1870 год. Где-то в Техасе...

Скотопромышленники всего штата разводят коров породы лонгхорн, завезённых сюда с севера Мексики. По сути, для них это стало единственным заработком. А там, где водятся деньги, всегда водятся и воры. Игроки берут на себя роли ответных скотокрадов: Игла Пёркинаса и Джесси Бёрда по прозвищу Ловкач.

Цель игры проста: красть скот (и по возможности золотые самородки). Посмотрим, кто из вас сумеет накопить больше денег к концу игры и не попасться шерифу...

СОСТАВ ИГРЫ

- 9 локаций.



В каждой локации указано, сколько коров размещается в ней в начале игры. Также в каждой локации имеется область для жетона действия.

- 19 жетонов действий.



- 2 жетона розыска (по 1 на игрока) и двусторонняя фишка скотокрада.



Одна сторона



Другая сторона

- 36 деревянных коров (по 9 каждого из 4 цветов).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Игроки решают, какими скотокрадами они будут играть, и кладут перед собой соответствующие жетоны розыска.
- Перемешайте 9 локаций и выложите их на столе в случайном порядке в виде квадрата 3×3 .
- Перемешайте жетоны действий. Возьмите 9 жетонов и выложите по 1 из них в каждую локацию: в предназначенные для них области. Если среди выложенных жетонов оказался шериф, переместите его на Золотой холм (*Nugget Hill*) и переместите жетон, занимавший Золотой холм, в бывшую локацию шерифа.
- Перемешайте всех коров и в случайном порядке поместите в каждую локацию столько коров, сколько указано.
- Подбросьте фишку скотокрада, как монетку, чтобы определить, кто начнёт игру: чей портрет выпал, тот и первый игрок. Второй игрок выбирает начальную локацию и кладёт в неё фишку скотокрада. В начальной локации всегда 4 коровы, таким образом, игрок может выбрать лишь Чероки-Спринг (*Cherokee Spring*), Кинжальное плато (*Dagger Flat*), перекрёсток Маверика (*Maverick Junction*), долину Красной реки (*Red River Valley*) или ранчо Кида Купера (*Kid Cooper's Ranch*).

Пример



Вы готовы начать игру. Вперёд!

СОСТАВ ИГРЫ

Фишка скотокрада показывает, чей сейчас ход. В свой ход игрок ОБЯЗАН:

1. Украсть скот.
2. Переместиться и перевернуть фишку скотокрада.

1. КРАЖА СКОТА

Игрок выбирает цвет и забирает всех коров этого цвета из своей локации. Украденные коровы помещаются перед ним — в его стадо. В конце игры

он получит за него деньги. Если после кражи в локации не остаётся коров, игрок обязан применить эффект локации, который определяется находящимся в ней жетоном действия.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ



ЗОЛОТЫЕ САМОРОДКИ.

Возьмите жетон и положите его перед собой. В конце игры он принесёт вам столько денег, сколько на нём указано (от 200 до 500 \$).



ЖЕЛЕЗНОЕ ТАВРО.

Сбросьте жетон и заберите всех коров того же цвета из одной локации, соседней с вашей по горизонтали или по вертикали. Эти коровы добавляются в ваше стадо. Если вы опустошили соседнюю локацию, то не применяйте её эффект, просто сбросьте её жетон.



ЭПИДЕМИЯ.

Сбросьте жетон. Выберите цвет и уберите из всех локаций всех оставшихся коров этого цвета. В конце игры коровы этого цвета не принесут денег.



ШЕРИФ.

Вас ловят и сажают в тюрьму, вы автоматически проигрываете.



ЧУДО-ЭЛИКСИР.

Это легендарное снадобье позволяет тут же сделать ещё один ход. Сбросьте жетон и переместите фишку скотокрада по обычным правилам (но не переворачивайте её). Вы снова ходите.



ЗАСАДА.

Сбросьте жетон и тут же украдите у соперника либо 1 случайный золотой самородок, либо 2 коров одного цвета.



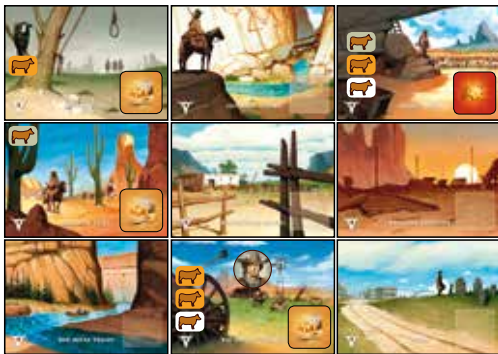
ГРЕМУЧАЯ ЗМЕЯ.

Ваше стадо пугается змеи. Сбросьте жетон, а затем возьмите по 1 корове каждого цвета из своего стада и поместите их в одну или несколько локаций, соседних с вашей по горизонтали или по вертикали.

2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ПЕРЕВОРОТ ФИШКИ СКОТОКРАДА

Игрок перемещает фишку скотокрада в другую локацию. Число локаций, которое проходит фишка, равно числу коров, которых игрок только что украл из своей локации. Перемещая фишку, игрок всегда перемещает её либо вертикально, либо горизонтально. Следующим перемещением фишка не может вернуться в ту же локацию, откуда она только что переместилась. После перемещения фишка скотокрада переворачивается, показывая, что наступает ход другого игрока.

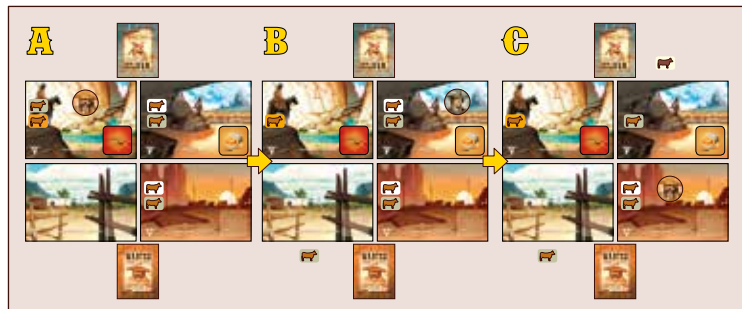
Если ни в одной локации, в которую могла бы переместиться фишка скотокрада, нет коров, игра заканчивается и игроки приступают к подсчёту денег. Однако если хотя бы в одной из потенциальных локаций есть коровы, игрок обязан переместить фишку в неё.



Пример. Игл Пёркинс может либо украсть 1 белую корову, что приведёт к окончанию игры, поскольку ни в одной из локаций на расстоянии 1 нет коров, либо украсть 2 рыжих коров, после чего Джесси Бёрд начнёт ход на Кинжальном плато (*Dagger Flat*), так как других локаций с коровами на расстоянии 2 нет.

Особое свойство опасных локаций (локации с оранжевыми жетонами действий (шериф, гремучая змея) называются опасными): нельзя делать так, чтобы один и тот же игрок начал второй ход подряд в опасной локации.

Пример. Игл Пёркинс находится в Чероки-Спринг (*Cherokee Spring*). Он крадёт серую корову, в результате Джесси Бёрд начинает ход на Золотом холме (*Nugget*)



Hill) (A). Джесси крадёт белую корову и теперь должен переместить фишку скотокрада в соседнюю локацию. Он не может вернуть фишку в Чероки-Спринг, поскольку это опасная локация (B). Джесси отправляет Игла на перекрёсток Маверика (*Maverick Junction*) (C).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из трёх случаев:

1. Игрок вынужден применить эффект шерифа: он тут же проигрывает.
2. Игрок собирает 9 коров одного цвета: он тут же выигрывает. Но, если одновременно выполняются пункты 1 и 2, то пункт 1 считается главнее.
3. Игроку некуда переместить фишку скотокрада: во всех локациях, куда её можно было бы переместить, не осталось коров. В этом случае игроки подсчитывают заработанные деньги за украденных коров и самородки. Скотокрад, заработавший наибольшую сумму, побеждает в игре. Принцип получения денег за коров: каждая корова в вашем стаде приносит по 100 \$ за каждую корову того же цвета, по-прежнему оставшуюся в локациях.

Пример. Каждая серая корова приносит игрокам по 100 \$ (так как в локациях осталась всего одна серая корова). Чёрные коровы не приносят денег (в локациях их не осталось). Каждая белая корова приносит по 200 \$ (в локациях их осталось 2), а каждая рыжая — по 400 \$ (их осталось 4).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Брюно Катала

Художник: Венсан Дютрэ

Перевод на русский язык и вёрстка:

Александр Петрунин (другие переводы:

<http://balury.livejournal.com/113935.html>)

LONGHORN

A game by Bruno Cathala. © 2000-2013. All rights reserved for all countries. Longhorn is a trademark of Blue Orange.

Un jeu de Bruno Cathala. © 2000-2013. Tous droits réservés pour tous pays. Longhorn est une marque déposée de la société Blue Orange.

Un juego de Bruno Cathala. © 2000-2013. Todos los derechos reservados para todos los países. Longhorn es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

Un gioco di Bruno Cathala. © 2000-2013. Tutti i diritti riservati per tutti i paesi. Longhorn è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

Ein Spiel von Bruno Cathala. © 2000-2013. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Longhorn ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

Een spel van Bruno Cathala. © 2000-2013. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Longhorn is een geregistreerd merk van de onderneming Blue Orange.

Um jogo de Bruno Cathala. © 2000-2013. Todos os direitos reservados para todos os países. Longhorn é uma marca registada da sociedade Blue Orange.

Игра Брюно Катала. © 2000—2013. Все права защищены во всех странах. «Longhorn» — товарный знак компании «Blue Orange».



www.blueorangegames.eu