



Содержание

- 2 кубика Салуна (цвет этих кубиков немного отличается от цвета кубиков базовой игры, чтобы было проще их различать)



- 22 карты включают в себя
- * 8 карт персонажей



- * 9 карт особых ролей: 1 шериф, 3 помощника шерифа, 3 бандита, 2 ренегата

- * 1 особая карта роли - "Призрачный ренегат"

- * 1 карта призрака



- * 3 новые карты-памятки

- 7 жетонов призрака



- 1 жетон стрелы индейского вождя



- Жетоны здоровья (пули): 3 жетона с одной пулей, 1 жетон с тремя пулями



- Правила игры

Подготовка к игре

Старый Салун – дополнение для игры **Бэнг! За пригоршню кубиков**, включающее в себя 5 модулей.

Каждый модуль может быть добавлен к базовой игре самостоятельно или в сочетании с другими модулями для еще большего азарта!

Игра с дополнением идет по правилам **базовой игры**, за исключением следующих изменений:

Модуль 1- Крикун и Трус

Положите два новых кубика Салуна в центр стола.

Крикун или Трус . До начала своего хода вы **можете** выбрать один из этих кубиков (не оба), чтобы бросить его **вместо** одного из базовых кубиков. Вы все еще бросаете только пять кубиков.

Бросок кубика Салуна **не обязателен**. Но если вы выбрали один из этих кубиков, вы должны использовать его весь ваш ход. Вы можете выбирать разные кубики в каждый ход (не переброс).

На кубиках Салуна есть несколько новых символов:



Сломанная индейская стрела. Верните в резерв одну стрелу любого игрока (включая себя). Вы не можете выбрать стрелу индейского вождя (см. Модуль 2). Применяется сразу после применения результатов индейских стрел. Вы можете перебрасывать кубик со сломанной стрелой (так же, как и обычные стрелы).



Пуля. Вы немедленно теряете одну жизнь. Применяется сразу после применения результатов сломанных стрел. Вы можете перебрасывать кубик с пулей (так же, как и обычные стрелы).



Двойные символы. Применяются одновременно с совпадающими одиночными символами (они считаются как два одиночных символа). Каждый результат может быть применен независимо: например, вы можете использовать двойное Пиво, чтобы восстановить по одной жизни двум разным игрокам. Помните, что Гатлинг можно активировать только один раз за ход.



Когда вы используете эти кубики, порядок применения результатов становится следующим:

1. Индейские стрелы
2. Сломанная стрела
3. Пуля
4. Динамит
5. А) Одиночные и двойные попадания в игрока, сидящего слева или справа от вас
Б) Одиночные и двойные попадания в игрока, сидящего через одного слева или справа от вас
6. Пиво и двойное Пиво
7. Гатлинг и двойной Гатлинг

(Это отражено на новых картах-памятках)

Модуль 2 – Стрела индейского вождя



В начале игры добавьте жетон стрелы индейского вождя в резерв жетонов стрел. Стрела индейского вождя **равна** двум обычным стрелам

Если вы должны взять стрелу из резерва, вы можете взять стрелу индейского вождя **вместо одной** обычной стрелы – даже несмотря на то, что стрела индейского вождя равноценна двум обычным стрелам, ее получение считается только за **один** результат

Когда нападут индейцы, стрела индейского вождя заставит вас потерять две жизни вместо одной. Но, если у вас есть стрела индейского вождя **и при этом** вы – единственный игрок с **наибольшим числом стрел**, вы не теряете жизни во время атаки индейцев.

Пример: Мартин выкинул на кубике стрелу и взял последний жетон из запаса – начинается атака индейцев! Каждый игрок считает свои стрелы: у Мартина есть 2 стрелы; у Барбары – 4, считая стрелу индейского вождя как 2 обычные стрелы; у Уильяма – 1 стрела; и у Джека – 3 стрелы. У Барбары больше стрел, чем у любого другого игрока и есть стрела индейского вождя, поэтому она сбрасывает все свои стрелы и не теряет жизни!

Модуль 3 – Особые роли

Эти особые роли выбираются случайным образом в зависимости от количества игроков, с таким же распределением, как и роли в базовой игре. Для большей неизвестности вы можете замешать по типам карты обычных и особых ролей, прежде чем отбирать их для игры, то есть вы не будете знать, какие и сколько особых ролей используются в игре!

Вы **можете** использовать свойство вашей роли только один раз за игру. Раскройте свою роль в тот момент, который указан на карте (за исключением Шерифа, чья роль открыта с самого начала игры), и следуйте указаниям. После раскрытия карты ролей продолжают лежать на столе лицом вверх, что означает, что каждый будет знать, кем вы являетесь!

“МЕДВЕДЬ” – ШЕРИФ

Вы начинаете игру с тремя дополнительными жизнями вместо двух.

“ХОРОШИЙ” – ПОМОЩНИК ШЕРИФА

Раскройте эту карту в начале своего хода. Вы становитесь новым Шерифом, а старый Шериф становится Помощником.

Оба игрока сохраняют свое текущее количество жизней, но меняются картами ролей. Новый Шериф не получает дополнительные жетоны пуль (жизни) – максимум его жизней остается прежним, как у его персонажа. Старый Шериф теряет свой лимит дополнительных жизней (он становится таким же, как у его персонажа), но он не должен сбрасывать дополнительные жизни, когда происходит обмен ролями.

ДОК™- ПОМОЩНИК ШЕРИФА

Переверните один кубик по вашему выбору.

Вы можете использовать это свойство после вашего собственного броска или после броска другого игрока.

“СУДЬЯ”- ПОМОЩНИК ШЕРИФА

Раскройте эту карту немедленно после раскрытия роли другого игрока. Роль этого игрока не имеет эффекта и не может больше использоваться.

“ИГРОК”- БАНДИТ

Раскройте эту карту после последнего броска другого игрока. Этот игрок должен перебросить все свои кубики и принять новые результаты.

Игнорируйте все результаты вашего последнего броска. Вы также должны перебросить все кубики с *динамитом*.

“ПЛОХОЙ”- БАНДИТ

Раскройте эту карту, когда другой игрок собирается восстановить жизни. Этот игрок не восстанавливает эти жизни.

Если жизни восстанавливаются за выпавшие результаты *пива*, вы не можете их перебросить или восстановить жизни кому-то другому!

“ЗЛОЙ”- БАНДИТ

Раскройте эту карту в начале своего хода. Обменяйте двух любых игроков их стрелами.

Вы можете выбрать себя.

“ПРАВАЯ РУКА ДЬЯВОЛА”- РЕНЕГАТ

Раскройте эту карту в конце своего хода. Немедленно получите дополнительный ход.

“ЛЕВАЯ РУКА ДЬЯВОЛА”- РЕНЕГАТ

Раскройте эту карту, когда любой игрок собирается выбыть из игры. Этот игрок остается в игре с двумя дополнительными жизнями и может сбросить все свои стрелы.

Вы можете использовать свойство этой карты, даже когда вы сами собираетесь выбыть из игры.

Модуль 4 – Отряд новых персонажей

Замешайте карты новых персонажей с персонажами из базовой игры. Обратите внимание, что некоторые из этих персонажей применяются только в сочетании с другими модулями. Если вы не используете другие модули, не включайте в игру этих персонажей.



JOSE DELGADO (7)

Вы можете использовать кубик Крикуна без замены базового кубика (можете бросить сразу шесть кубиков). Если вы используете кубик Крикуна, вы можете бросить всего 6 кубиков, а если используете кубик Труса – 5. Вы не можете одновременно использовать кубики Крикуна и Труса.



TEQUILA JOE (7)

Вы можете использовать кубик Труса без замены базового кубика (можете бросить сразу шесть кубиков). Если вы используете кубик Труса, вы можете бросить всего 6 кубиков, а если используете кубик Крикуна – 5. Вы не можете одновременно использовать кубики Крикуна и Труса.



APACHE KID (9)

Если на кубике вы выбросили , можете забрать стрелу индейского вождя у другого игрока.



BILL NOFACE (9)

Применяйте результаты  только после вашего последнего броска. Ваш последний бросок не обязательно должен быть третьим по счету, вы можете остановиться раньше.



ELENA FUENTE (7)

Каждый раз, когда вы выбрасываете на кубиках одну или более , вы можете отдать одну из этих стрел игроку по вашему выбору.



VERA CUSTER (7)

Каждый раз, когда вы должны потерять жизни от выпавших  или , вы теряете на одну жизнь меньше. Например, если кто-то попадает в вас только одной , вы вообще не теряете жизни. Помните, что  считается как две обычных .



DOC HOLYDAY (8)

Каждый раз, когда вы используете три или более и/или , вы также восстанавливаете 2 жизни. Помните, что  считается как две обычных .



MOLLY STARK (8)

Каждый раз, когда другой игрок должен потерять одну или более жизней, вы можете потерять их вместо него.

Вы не можете потерять больше жизней, чем у вас есть.

Модуль 5 – Призрак (только при игре от пяти человек)

Первый выбывший игрок (если он не Шериф) становится Призраком.

Призрак кладет карту своей роли лицом вверх напротив себя и все еще может помочь своей команде одержать победу. Если вы были Ренегатом, возьмите специальную карту роли “Призрак-ренегат” и положите ее напротив себя соответствующей стороной вверх, объединяясь с другими игроками по следующим правилам:

Кол-во игроков	Призрак-ренегат становится
5	Бандитом
6	Помощником шерифа
7	Бандитом
8	Помощником шерифа

Возьмите карту Призрака и положите ее поверх карты своего персонажа: ваш персонаж теряет все свои способности, и вы не можете использовать способность вашей особой карты роли. Также возьмите **семь жетонов Призрака**.

В свой ход вы бросаете только **два базовых кубика** (вы не можете выбрать для броска кубики Салуна). Вы можете выполнить два переброса по обычным правилам. После броска выберите **одно** из двух выпавших значений и передайте соответствующий жетон Призрака одному из игроков по вашему выбору. Если на обоих кубиках выпало одинаковое значение, эффект удваивается: передайте этому игроку еще и жетон *умножение на 2*. Вы не можете применить двойной результат, если значения кубиков не совпадают.

В начале своего следующего хода игрок с жетоном Призрака должен перевернуть один из своих базовых кубиков той стороной, которая указана на соответствующем жетоне (или два кубика, если у него также есть жетон *умножение на 2*). Этот кубик не бросается во время первого броска (то есть игрок бросает только 4 кубика, или 3, если у него есть жетон *умножение на 2*), но его значение по-прежнему учитывается, как если бы оно было выброшено игроком самостоятельно. Если игрок хочет использовать кубик Салуна, он должен поменять его на один из базовых кубиков. Начиная со второго броска, кубик, “пораженный” Призраком, может быть переброшен (если это не *динамит*, который перебрасывать нельзя).

В конце хода этого игрока жетоны возвращаются Призраку обратно.

Призрак никогда не учитывается при подсчете расстояния дальности выстрела от *единиц* и *двоек*.

Пример: Джек становится Призраком-ренегатом в игре на 7 человек, поэтому он продолжает игру на стороне Бандитов. Он бросает 2 кубика, и выпадают *динамит* и *единица*. Он решает перебросить оба кубика, и в этот раз выпадают *стрела* и *пиво*. Джек оставляет *стрелу* и перебрасывает *пиво*: еще одна *стрела*! Он хочет применить данный результат к Шерифу, Барбаре: он передает ей жетоны