

БЕНГ!®

Настільна перестрілка для 4–7 гравців від 8 років.

«Бенг!» — динамічна гра в стилі спагеті-вестернів: бандити полюють на шерифа, його помічники намагаються не допустити загибелі боса, а ренегат переслідує власні цілі. У «Бенг!» кожен гравець стає одним з легендарних героїв Дикого Заходу та бере на себе роль шерифа, його помічника, бандита або ренегата.

СКЛАД ГРИ

- 7 ролей: шериф, 2 помічники, 3 бандити, ренегат

- 16 персонажів



- 7 пам'яток



- 30 набоїв



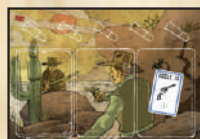
- 80 ігрових карт



- 7 планшетів



- Правила гри



МЕТА ГРИ

Мета гравця залежить від того, яка роль йому дісталася:



Шериф повинен вивести з гри всіх бандитів і ренегата в ім'я закону та на благо суспільства.



Бандити прагнуть усунути шерифа, але іноді не проти постріляти один в одного заради винагороди.



Помічники захищають шерифа будь-якою ціною: вони дали клятву служити закону та порядку.



Ренегат хоче стати новим шерифом: для цього він має залишитися єдиним, хто вижив.

ПІДГОТОВКА

Перед першою партією акуратно відокремте жетони набоїв.

Кожен гравець бере один із **планшетів** і кладе його перед собою: тут будуть лежати його роль, персонаж, зброя та набой.

Тепер підготуйте карти ролей відповідно до кількості гравців, а саме:

- для 4 гравців — шериф, ренегат і 2 бандити;
- для 5 гравців — шериф, ренегат, помічник і 2 бандити;
- для 6 гравців — шериф, ренегат, помічник і 3 бандити;
- для 7 гравців — шериф, ренегат, 2 помічники та 3 бандити.

Перемішайте ролі та роздайте кожному гравцеві по одній карті **долілиць**. **Шериф розкриває себе** (кладе свою карту на планшет горілиць). Інші гравці дивляться, яку роль отримали, але зберігають це в **таємниці** від суперників. Наприклад, помічник шерифа не може розкрити свою роль нікому, в тому числі й шерифу, навіть якщо він цього хоче.

Перемішайте карти **персонажів** і роздайте кожному гравцеві по одній карті **горілиць**. Отримавши карту, зачитайте вголос ім'я та властивість персонажа. Візьміть стільки **набоїв**, скільки вказано на вашій карті персонажа.

Шериф отримує на один набій більше належного: якщо його персонаж має взяти три набой, шериф бере чотири; отримавши персонажа з чотирма набоями, шериф починає гру з п'ятьма.

Приберіть до коробки планшети, карти ролей та персонажів, що залишилися без господаря.

Перемішайте **ігрові карти** та долілиць роздайте кожному стільки карт, скільки набоїв є у нього на планшеті. Колоду з рештою карт покладіть посередині столу. Поруч залиште місце для колоди скидання.

Спрощена гра: перш ніж роздавати карти, приберіть з колоди всі карти з символом книги. Рекомендуємо обрати саме такий варіант гри, коли будете грати в «Бенг!» вперше.



Персонажі

У кожного персонажа є особлива ігрова властивість, яка робить його унікальним. **Набой** показують, скільки **одиниць здоров'я** є у вашого персонажа, іншими словами — скільки влучень потрібно, щоб **вивести вас з гри**. Крім того, набой показують **обмеження руки** гравця — скільки карт може залишитись у вас на руці **наприкінці ходу**.

Приклад. Джессі Джеймс з чотирма набоями має 4 одиниці здоров'я: він вибуває з гри після четвертого влучення. Наприкінці ходу він має залишити на руці до чотирьох карт.

Якщо під час гри Джессі втратить одну одиницю здоров'я, наприкінці ходу він зможе тримати на руці до трьох карт. Однак не варто впадати у відчай: у Джессі буде можливість відновити здоров'я!



ПЕРЕБІГ ГРИ

Перший хід робить шериф, потім право ходу передається за годинниковою стрілкою. Кожен хід складається з трьох фаз:

1. Набір.
2. Розіграш.
3. Скидання.

1. Набір

Витягніть дві верхні карти з колоди. Якщо карти в колоді закінчилися, перемішайте колоду скидання і зробіть нову колоду.

2. Розіграш

Можете зіграти будь-яку кількість карт, щоб допомогти собі або зашкодити суперникам. Як правило, ви граєте карти тільки у свій хід (за винятком карт «Мимо!» та «Пиво»). Ви маєте право зіграти скільки завгодно карт (у тому числі не зіграти жодної), однак водночас ви зобов'язані дотримуватися **трьох обмежень**:

- Не можна зіграти більше 1 карти «Бенг!» **за 1 хід** (це правило не стосується інших карт з символом .
- У вас у грі не повинно бути карт з однаковою назвою (максимум по одній кожної).
- У вас у грі може бути тільки **1 зброя** (розігруючи нову карту зброї, скиньте ту, яка була викладена раніше).

Приклад. Якщо у вас у грі є «Бочка», ви не зможете розіграти другу: в цьому разі перед вами опиняться дві однакові карти.

Ігрові карти бувають двох видів: **разові** (з коричневою рамкою) після застосування відправляються до колоди скидання, а **постійні** (з синьою рамкою) залишаються у грі.

Розігруючи **разову карту**, скиньте її з руки до колоди скидання та застосуйте всі її ефекти (зазначені текстом або символами).

Розігруючи **постійну карту**, покладіть її горілиць перед собою («В'язницю» — перед іншим гравцем). Карти, що лежать перед вами, знаходяться у грі, їх ефекти діють постійно, доки карта не буде скинута (наприклад, за допомогою «Красуні») або не вийде з гри в інший спосіб (наприклад, як «Динаміт»). Ви можете тримати в грі скільки завгодно карт, але всі вони повинні бути різними.

Важливо: у цій фазі не можна скинути карту (разову або постійну), не застосувавши її ефекту. Скидати карти ви можете у фазі скидання, тільки якщо перевищено обмеження руки.

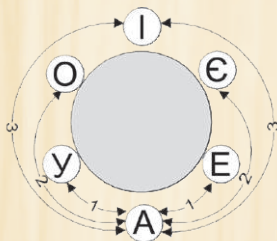


3. Скидання

Якщо ви більше не хочете або не можете розігравати карти, то фазу розіграшу завершено, і ви повинні скинути з руки зайві карти. **Обмеження руки** дорівнює числу набоїв (одиниць здоров'я), що залишилися у вас **наприкінці ходу**. Скиньте всі карти, що перевищують це обмеження, і передайте хід супернику ліворуч.

Відстань між гравцями

Відстань від одного гравця до іншого дорівнює **числу проміжків між ними**, рахуючи в найближчий бік навколо столу (див. схему). Багато карт діють лише на певній відстані. Наприклад, на початку гри зі зброї у вас є тільки кольт (зображений на вашому планшеті) з символом ①, тому ви можете влучити в ціль — гравця або карту — тільки **на відстані 1**. Гравці, які вибули з гри, не враховуються під час визначення відстані: якщо їх персонаж гине, інші гравці стають ближчими один до одного.



Загибель персонажа

Коли ваш персонаж **втрачає останню одиницю здоров'я**, ви одразу ж можете зіграти карту «Пиво» (див. нижче) та зберегти собі життя. Якщо у вас немає карти «Пиво», ваш персонаж гине, і ви **вибуваєте з гри**. Вибувши з гри, розкрийте вашу карту **ролі** та скиньте всі свої карти з руки та з гри.

Штрафи та винагороди

- Якщо **шериф вбиває помічника**, шериф зобов'язаний скинути всі свої карти з руки та з гри.
- **Будь-який гравець, який вбив бандита** (навіть якщо він сам бандит), повинен витягнути три карти з колоди в якості винагороди.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується в одному з наступних випадків:

- Смерть шерифа.** Якщо за столом залишився живим тільки ренегат, перемагає він, в іншому випадку перемагають бандити.
- Встановлення порядку.** Якщо всі бандити та ренегат загинули, перемагають шериф та його помічники.

Приклад 1. Всі бандити загинули, але ренегат ще живий. Гра триває: тепер ренегату доведеться самотужки протистояти шерифу та його поміщикам.

Приклад 2. Шериф загинув, але й усі бандити знищені. У грі залишилися тільки ренегат і помічник шерифа. Партія завершується перемогою бандитів: вони домоглися свого, нехай і ціною власного життя!

НОВА ПАРТІЯ

Якщо ви залишилися живим у попередній партії, можете зберегти свого персонажа. Ті, хто вибув з гри, тягнуть нових. Карти з руки та з гри доведеться скинути всім.

Якщо хочете, щоб кожен гравець мав шанс зіграти за шерифа, то в кожній новій партії передавайте його роль за годинниковою стрілкою, а решту ролей розподіляйте випадковим чином.

Тепер, коли ви знаєте правила, розглянемо детальніше ігрові карти.

КАРТИ

Зброя

Ви починаєте гру з **кольтом 45-го калібру**. Він не представлений картою, а просто зображений на вашому планшеті. Кольт влучає в ціль тільки **на відстані 1**, тобто у вашого сусіда праворуч або ліворуч.



Щоб влучити в ціль з більшої відстані, вам необхідно зіграти більш досконалу **зброю**: покладіть її карту на планшет поверх кольта. Карту зброї можна відрізнити за синьою рамкою без кульових отворів, чорно-білою ілюстрацією та цифрою в трицифрі, яка позначає максимальну **дистанцію атаки**. Зіграна зброя замінює кольт, доки її карта не вийде з гри. Вашу зброю в грі можуть, наприклад, викрасти (картою «Паніка!») або скинути (за допомогою «Красуні»). А ось старий добрий кольт ви не втратите за жодних обставин.

Ви можете тримати в грі лише **одну зброю**: якщо хочете зіграти нову, скиньте стару.

Важливо: зброя не змінює відстань між гравцями, а встановлює максимальну дистанцію, на якій ви можете влучити в суперника.

«**Волканік**» дає можливість за один хід зіграти скільки завгодно карт «Бенг!» проти однієї або декількох цілей на відстані 1.



«Бенг!» і «Мимо!»

Карти «Бенг!» — основний спосіб позбавити суперника одиниць здоров'я. Якщо ви хочете зіграти таку карту проти суперника, визначте:

а) відстань до нього, а також

б) чи може ваша зброя влучити в ціль на такій відстані.

Приклад 1. Гравці сидять так, як зображено на схемі на попередній сторінці. Артем (А) хоче вистрілити у Євгена (Є), тобто зіграти проти нього карту «Бенг!». Відстань між гравцями дорівнює 2, і Артему потрібна для цього відносно сильна зброя: «Скофілд», «Ремінгтон», «Вінчестер» або «Карабін», але точно не кольт і не «Волканік». Але в Артема в грі є «Приціль», який скорочує відстань на 1, тому він може вистрілити у Євгена з будь-якої зброї. Мав би Євген у грі «Мустанга», ефекти двох карт накладися б один на одного, і відстань залишилася б на попередньому рівні 2.

Приклад 2. Між Іриною (І) на «Мустангу» й Артемом (А) відстань 4: щоб вистрілити у неї, Артему потрібна серйозна зброя, яка змогла б подолати цю відстань.



Якщо проти вас зіграна карта «Бенг!», ви одразу ж можете скасувати влучення, зігравши карту «Мимо!» (навіть не у свій хід!). В іншому випадку **втратьте одиницю здоров'я** — скиньте один набій зі свого планшету на середину столу. Втративши останній набій, ви в цю ж мить вибуваєте з гри, тільки якщо негайно не зіграєте карту «Пиво» (див. нижче). Ви не можете скасувати влучення в інших гравців. Карта «Бенг!» відправляється до колоди скидання, навіть якщо її ефект був скасований.

«Пиво»

Ця карта **відновлює** одиницю здоров'я — поверніть один набій на свій планшет. **Ви не можете отримати більше одиниць здоров'я, ніж було у вас на початку партії!** Крім того, «Пивом» не можна допомагати іншим гравцям.

«Пиво» можна зіграти одним з двох способів:

- у свій хід, як звичайну разову карту;
- у будь-який момент гри одразу після того, як ваш персонаж втрачає **останню одиницю здоров'я** (будь-яке інше влучення, крім смертельного, не дозволяє зіграти «Пиво» в чужий хід).

«Пиво» **не діє**, якщо в грі залишилося **тільки двоє** гравців; зіграти карту «Пиво» можна, але одиницю здоров'я ви не отримаєте.

Приклад. Під час вибуху «Динаміту» ви втрачаєте 3 одиниці здоров'я з двох, що залишилися. Якщо зіграєте 2 карти «Пиво», залишитесь живим з одним набоем ($2 - 3 + 2 = 1$), а ось одне «Пиво» в такій ситуації не допоможе.



«Салун»

У цієї карти є два ефекти, які спрацьовують одночасно. Перший ряд символів (набій з плюсом та три капелюхи) означає, що кожен ваш суперник відновлює по одиниці здоров'я, а другий (набій з плюсом) дозволяє відновити здоров'я вам. Іншими словами, **кожен гравець відновлює по одиниці здоров'я**.

«Салун» не можна зіграти в чужий хід, навіть якщо ви отримали смертельне поранення: це вам не «Пиво»!

Ефект багатьох карт зображено символічно:



Влучення (аналогічно карті «Бенг!»): ціль втрачає одиницю здоров'я.



Скасування влучення (аналогічно карті «Мимо!»): скасовує ефект .



Відновлює одиницю здоров'я. Якщо не сказано іншого, діє тільки на того, хто зіграв таку карту.



Витягніть карту. Якщо цілком вибрано гравця (див. символи праворуч), тягніть **наосліп** карту з його **руки** або **заберіть** одну з його карт **у грі**. Інакше тягніть верхню карту з колоди. В будь-якому разі, ви берете цю карту **до руки**.



Ціль скидає карту. Ви вирішуєте, це буде **випадкова** карта з **руки** суперника або **ви обрана** вами карта в нього з **гри**.

НА КАРТАХ

символами. Ось що вони означають.



Такий ефект може бути спрямований на будь-якого гравця незалежно від відстані між вами.



Такий ефект впливає на всіх інших гравців, тобто на всіх, окрім того, хто зіграв цю карту, — і незалежно від відстані.



Такий ефект може бути спрямований на будь-якого гравця в межах максимальної дистанції вашої поточної зброї.



Такий ефект може бути спрямований на будь-якого гравця на вказаній відстані або ближче.

Примітка: «Приціл» та «Мустанг» змінюють відстань між гравцями, а зброя — ні.

«Диліжанс»

Витягніть 2 карти з колоди.

«Уеллс Фарго»

Витягніть 3 карти з колоди.



«Магазин»

Витягніть горілиць з колоди стільки карт, скільки гравців у цей час залишилося у грі. Починаючи з вас і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець забирає собі до руки одну з витягнутих карт.

«Паніка!»

Заберіть собі до руки карту гравця на відстані 1 (це може бути випадкова карта з руки або обрана вами карта з гри). Не забувайте, що «Приціл» і «Мустанг» змінюють відстань між гравцями, а зброя — ні.

«Красуня»

Змусьте будь-якого гравця скинути карту незалежно від відстані. Ви самі вирішуєте, це буде випадкова карта з руки чи обрана вами карта з гри.



«Гатлінг»

Кожен інший гравець отримує одне влучення незалежно від відстані. Незважаючи на символ, «Гатлінг» **не вважається картою «Бенг!»**, а тому на нього не діє правило, що забороняє грати більше однієї карти «Бенг!» за хід.



«Індіанці!»

Кожен інший гравець повинен або скинути з руки карту «Бенг!», або втратити одиницю здоров'я. Карти «Мимо!» та «Бочка» проти «Індіанців» не діють.



«Дуель»

Викаличте будь-якого гравця на поєдинок віч-на-віч незалежно від відстані. Гравець, якого викликали, скидає карту «Бенг!», навіть якщо це не його хід. Потім ви скидаєте карту «Бенг!», а потім знову він і так далі. Як тільки один з вас не зможе скинути «Бенг!», дуель закінчиться поразкою цього гравця, і він **втрапить одиницю здоров'я**. Карти «Мимо!» та «Бочка» в дуелі не діють. «Дуель» не рахується картою «Бенг!», а скинуті під час дуелі карти «Бенг!» не вважаються розіграними. Саме тому на ці карти не діє правило, яке забороняє грати більше однієї карти «Бенг!» за хід.

«Мустанг»

Поки ця карта у вас у грі, для всіх інших гравців відстань до вас збільшується на 1. Однак ви бачите інших гравців на звичайній відстані.

Приклад. Артем ввів у гру «Мустанга». Тепер Едуард та Уляна бачать Артема на відстані 2, Євген та Олег — на відстані 3, а Ірина — на відстані 4. Для Артема всі суперники залишилися на колишній відстані.



«Приціл»

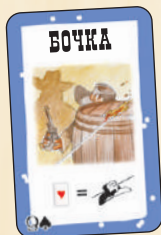
Поки ця карта у вас у грі, для вас відстань до всіх інших гравців зменшується на 1. Інші гравці бачать вас на звичайній відстані. «Приціл» не може скоротити відстань до нуля — відстань 1 і в прицілі залишається відстанню 1.

Приклад. Артем з «Прицілом» бачить Едуарда, Євгена, Олега й Уляну на відстані 1, і тільки Ірина тримається децю віддалено (відстань 2). Суперники бачать Артема на звичайній відстані.

Перевірка

На деяких картах («Бочка», «В'язниця», «Динаміт») перед описом ефекту вказана масть (а іноді ще й вартість). Розігруючи таку карту, ви повинні пройти перевірку — **витягнути горілиць верхню карту з колоди** та подивитися на її **масть та вартість** (лівий нижній кут). Якщо вони збігаються з зазначеними на карті, яка розігрується, її ефект спрацює, в іншому випадку нічого не відбувається. Карта, яку ви тягнули для перевірки, у будь-якому разі скидається без ефекту. Іноді для успішної перевірки потрібно витягнути карту, вартість якої знаходиться у певних межах (включно з вказаними в умовах значеннями). Нагадаємо, що в карт є вартість від «двійки» до «туза»: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.





«Бочка»

Кожен раз, коли у вас влучили (картою «Бенг!» або аналогічним ефектом), ви можете зробити перевірку:

- якщо витягли чирву, скасуйте влучення (аналогічно карті «Мимо!»);
- якщо витягли іншу масть, ефект «Бочки» не спрацює.

Приклад. Суперник грає проти вас «Бенг!». У вас у грі є «Бочка», і ви вирішуєте нею скористатися. Ви тягнете горілиць верхню карту з колоди та кладете її до колоди скидання. Це чирвова четвірка — вам пощастило! Влучення скасовується. Якби ви витягнули іншу масть, скасувати влучення за допомогою «Бочки» не вийшло б. У такому разі ви могли б зіграти карту «Мимо!», щоб все ж таки уникнути поранення.



«В'язниця»

Зіграйте цю карту на будь-якого гравця незалежно від відстані. Він потрапив за ґрати! Перебуваючи у в'язниці, гравець на початку свого ходу (до фази набору) робить перевірку:



- витягнувши чирву, він звільняється — скидає «В'язницю» та продовжує хід;
- витягнувши іншу масть, він також скидає «В'язницю», але пропускає весь свій хід.

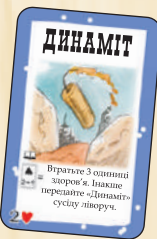
Навіть за ґратами гравець може стати цілком карти «Бенг!» або аналогічного ефекту. Водночас він зберігає право грати карти у відповідь («Мимо!» та «Пиво»).

«В'язницю» неможливо зіграти на шерифа!

«Динаміт»

Зіграйте цю карту на стіл перед собою. На початку свого наступного ходу (вже з «Динамітом» у грі) перед фазою набору ви повинні зробити перевірку:

- якщо витягли піку від двійки до дев'ятки включно, «Динаміт» вибухає: скиньте його карту та втрачте три одиниці здоров'я;
- якщо витягли іншу карту, передайте «Динаміт» сусіду ліворуч: на початку свого ходу він робитиме таку саму перевірку.



Гравці передають карту по колу, доки «Динаміт» не вибухне. Його можна відібрати «Панікою» або скинути за допомогою «Красуні». Якщо у вас у грі є і «Динаміт», і «В'язниця», спершу перевіряйте «Динаміт». Жоден з гравців не вважається причиною шкоди, яку спричинив вибух «Динаміту».

ПЕРСОНАЖІ

В дужках після імені зазначено початкове здоров'я персонажа.



Ангельські Оченята (4) вимагає 2 карти «Мимо!» для скасування своїх влучень. Успішно зіграна «Бочка» рахується за карту «Мимо!».

Бутч Кессіді (4) кожен раз, коли втрачає одиницю здоров'я, негайно тягне карту з колоди.



Великий Змій (4) кожен раз, коли хтось із суперників гине, він забирає до руки всі карти з руки та з гри загиблого.



Джанго (3) кожен раз, коли втрачає одиницю здоров'я через карту, що зіграна суперником, наосліп тягне карту з руки цього суперника (по одній карті за кожну втрачену одиницю здоров'я). Якщо у суперника немає карт на руці, Джанго не тягне нічого. За шкоду від «Динаміту» ніхто з гравців не відповідає.



Джессі Джеймс (4) у фазі набору у свій хід може витягнути першу карту з колоди або ж наосліп з руки будь-якого суперника. Потім тягне другу карту з колоди.



Кім Карсон (4) у фазі набору у свій хід тягне з колоди 3 карти, дві з яких залишає на руці, а третю кладе поверх колоди долілиць.



Людина-без-Імені (4) всюди ходить зі своєю бочкою: може скасувати влучення, що націлене на нього,



якщо витягне чирву. Якщо в нього в грі є карта «Бочка», він отримує два шанси скасувати влучення (а потім може зіграти ще й карту «Мимо!»).



Малюк Біллі (4) у свій хід може зіграти скільки завгодно карт «Бенг!».

Невловимий Джо (3) не злазить зі свого мустанга: суперники завжди бачать його на відстані на 1 більше ніж зазвичай. Якщо він має в грі ще й карту «Мустанг», то всі відстані до Джо збільшуються в сумі на 2.



Скажений Пес (4) у фазі набору у свій хід повинен показати карту, яку витягнув другою: якщо це чирва або бубна, тягне ще одну карту (не показуючи її).

Спритна Джейн (4) може грати карти «Бенг!» замість карт «Мимо!» та навпаки. Застосувавши «Мимо!» замість «Бенг!», вона не може в той же хід зіграти звичайний «Бенг!», якщо тільки в неї немає «Волканіка».



Сюзі Лафает (4) тягне карту з колоди, як тільки залишається без карт на руці.

Том Кетчум (4) може в будь-який момент гри скинути 2 карти з руки для того, щоб одразу відновити одиницю здоров'я. Том має право використовувати цю властивість кілька разів підряд. Не можна отримати більше здоров'я, ніж було на початку партії.





Туко (4) у фазі набору у свій хід першу карту може витягнути з колоди або з верху колоди скидання. Потім тягне другу карту з колоди.

Холоднокровна Розі (4) користується власним прицілом: завжди бачить суперників на відстані на 1



менше ніж зазвичай. Якщо у неї в грі є карта «Приціл», всі відстані для Розі скорочуються в сумі на 2.



Щасливчик Люк (4) кожен раз, коли робить перевірку, тягне 2 верхні карти з колоди та вибирає одну з них. Потім обидві карти відправляються до колоди скидання.

ВАЖЛИВІ ПРАВИЛА

- Будь-яку карту з ефектом «Мимо!»  можна зіграти для скасування будь-якої карти з ефектом «Бенг!» .
- За один хід можна зіграти тільки одну карту «Бенг!», а також скільки завгодно інших карт з символом .
- У вас у грі не може бути двох однакових карт.
- У вас у грі може бути лише одна зброя. Якщо у вас немає жодної зброї, ви користуєтеся кольтом.
- Зброя не змінює відстань між гравцями. Число на карті зброї — це максимальна дистанція, на якій ви можете влучити в ціль (наприклад, картою «Бенг!»).
- «Пиво» не діє, якщо у грі залишилося тільки двоє гравців.
- Втративши останню одиницю здоров'я, ви можете зіграти «Пиво», але не «Садун».

ПРО ВСЯК ВИПАДОК

У «Бенг!» можна грати без планшетів та жетонів. Стежити за рівнем здоров'я допоможуть звороти карт персонажів, які не використовуються. Підкладіть таку карту під свого персонажа так, як зазначено на малюнку. Набої, які видно, — це ваше наявне здоров'я. Втрачаючи та отримуючи одиниці здоров'я, просто зсувайте карту.

Джессі Джеймс з 3 одиницями здоров'я



БЕНГ!®

Дякую всім, хто тестував «Бенг!», за їх слушні пропозиції та безцінний внесок у створення гри. Автор окремо та особливо вдячний членам шахового клубу «Луїджі Валентіні» (Чівітавекк'я) за постійну підтримку та ентузіазм.

Творці гри

Ідея гри: Еміліано Шара

Розвиток гри: Роберто Корбеллі та Доменіко ді Джорджіо

Художники: Алекс П'єранджеліні, Стефано де Фаці, Альберто Бонтемпі,
Тоні Читтадіні

Дизайнер: Стефано де Фаці

© 2012 daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

I-06073 - Corciano (PG) - Italy

BANG!, dV GIOCHI and the dV GIOCHI logo

are registered trademarks of daVinci Editrice S.r.l.

All rights reserved.

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com

Українське видання: ТОВ «Мір Хоббі»

Загальне керівництво: Михайло Акулов

Керівництво виробництвом: Іван Попов

Головний редактор: Валентин Матюша

Випускаючий редактор: Анастасія Єгорова

Редактор: Марія Отрошенко

Перекладач: Олексій Тарасов

Старший дизайнер-верстальник: Іван Суховій

Дизайнер-верстальник: Дар'я Великар

Директор з розвитку бізнесу: Сергій Тягунов

Директор видавничого департаменту: Олександр Кисельов

Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишіть на newgame@hobbyworld.ru
Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.

Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені.

Версія правил 1.0.

hobbyworld.ua

