

BANG!

FACE OFF

EMILIANO SCIARRA



ARIMA

BANG!™ FACE OFF

Игра на Диком Западе для ДВОИХ, автор Эмилиано Шарра

В пыльном городке готовится финальное противостояние выживших в предыдущей перестрелке. Только Шериф и Бандит все ещё стоят на ногах, но они могут заключить сделку с Ренегатом, который за плату может встать на сторону того или иного. Теперь правила игры изменились, честной игры больше нет, все стреляют яростно, и никто не уважает блюстителя закона. Кто кого одолеет?

Цель игры

Игроки управляют каждым своим персонажем, перемещаясь по игровому полю пытаясь убить другого. Третий персонаж нейтрален и будет управляться одним из игроков.

Игрок, совершивший два убийства, выигрывает.

Примечание: знание правил базовой игры БЭНГ! обязательны.

Компоненты

Базовая колода БЭНГ!

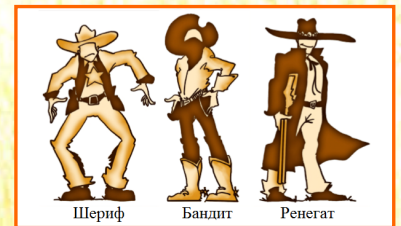


2 игровых поля: (на выбор перед каждой игрой)

16 жетонов золотых самородков



3 жетона персонажей (Шериф, Бандит, Ренегат)



Подготовка игры

Выберите поле, на котором вы хотите сыграть партию. Разделите синие карты от других и перетасуйте две колоды по отдельности, положив их на две противоположные стороны игрового поля.

Каждый игрок случайным образом выбирает одного персонажа и кладёт его лицом вверх перед собой. Для Ренегата также выбрать персонажа и положить карту рядом с полем. Все жизненные показатели персонажей выставить как в обычной игре БЭНГ!

Один игрок берёт на себя роль Шерифа, другой Бандита. Ренегат - нейтральный персонаж.

Положите золотой самородок на каждый квадрат с надписью "Золотой самородок" на игровом поле.

Каждый игрок берёт свой собственный жетон и кладёт на квадрат с изображением его ролей; то же самое для Ренегата.



Каждый игрок вытягивает из колоды столько коричневых карт, сколько единиц здоровья у персонажа.

- Начинает Шериф...

Игра

Как и в базовой игре БЭНГ!, игроки ходят по очереди: сначала Шериф, потом Бандит, а затем Ренегат.

Ход каждого игрока делится на следующие этапы:

1. переместить своего персонажа
2. либо **взять** 2 карты или **переместить** персонажа
3. розыгрыш карт со своей руки
4. сброс лишних карт

Фаза 1: перемещение персонажа

Обязательно переместите своего персонажа ровно на 2 квадрата, если не находитесь в тюрьме. Двигайтесь в четырёх направлениях, но не по диагонали. Передвигаться можно свободно, но с двумя ограничениями:

- (а) нельзя вернуться на квадрат, с которого был начат свой ход;
- (б) нельзя двигаться по квадрату, занятому другим персонажем, или если на нем изображена стена или камень.

Если во время движения персонаж пересекает или становится на квадрате с золотым самородком, этот жетон убирается с игрового поля, и за него можно в свой ход вытянуть синюю карту из колоды синих карт.

Фаза 2: взять 2 карты или двигаться снова

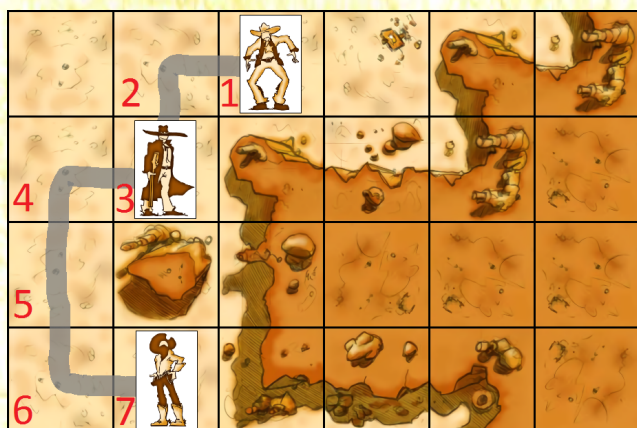
Тяните 2 карты из колоды коричневых карт.

Однако вместо этого можно переместить своего персонажа за **каждую из этих двух карт** максимум на 2 квадрата (всегда соблюдая ограничения перемещений, описанных выше). Можно выбрать, что делать со своей второй картой уже после того, как вытяните свою первую карту (или после перемещения персонажа на 2 квадрата). Итак, в этой фазе можно переместить своего персонажа на 4, 2 или 0 квадратов, либо вытянуть 0, 1 или 2 карты соответственно.

Фаза 3: розыгрыш карт с руки

После перемещения можно играть карты с руки, как в обычной игре БЭНГ!

Однако в Face Off расстояние - это фактическое количество квадратов между вами и вашей целью, т. е. сколько квадратов ваш персонаж должен пройти, прежде чем достичь квадрата, где находится ваша цель (всегда избегая диагональных перемещений). Итак, два квадрата, соприкасающиеся углом, находятся на расстоянии 2.



Пример:

Ренегат в центре поля находится на расстоянии 2 от Шерифа (Ренегат должен пройти 2 квадрата, чтобы добраться до Шерифа).

Ренегат находится на расстоянии 4 от Бандита, поэтому ему нужно пройти 4 квадрата, чтобы добраться до него по кратчайшему маршруту, избегая скалы.

Шериф и преступник находятся на расстоянии 6 друг от друга.

В отличие от базовой игры, можно играть **сколько угодно карт БЭНГ! за ход**. Кроме того, **Шерифа можно посадить в тюрьму**, как и любого другого игрока.

Карты могут быть разыграны на другом игроке или на Ренегате. В этом случае Ренегат будет под контролем другого игроком, который может разыграть карты Ренегата, если это уместно (например, разыграть карту Мимо! если Ренегат является целью карты Бэнг! или карту Бэнг! если другой игрок сыграл карту Индейцы!). Или даже разыграть карту Пиво с руки Ренегата, чтобы избежать смерти Ренегат вне своей очереди.

Фаза 4: сброс лишних карт

Как и в обычной игре БЭНГ! если в конце вашего хода у вас больше карт, чем число оставшихся единиц здоровья, должны немедленно сбросить превышающие карт в соответствующую колоду(-ы) сброса.

Ход Ренегата

После того, как Шериф и Бандит отыграли свой ход, настал ход Ренегата. Чтобы узнать, кто будет ходить Ренегатом, оба игрока тайно выбирают одну из карт в своей руке и одновременно раскрывают её. Старшая карта (в порядке возрастания: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A, масть не имеет значения) сбрасывается, и тот, кто её разыграл, будет ходить Ренегатом, как будто это его персонаж. В случае ничьей обе карты сбрасываются, и Ренегат пропускает свой ход. Если у одного из игроков нет карт в руке, то Ренегатом ходит другой игрок, обязательно сбросив одну любую карту. Если ни у одного из игроков нет карт на руке, то Ренегат пропускает свой ход.

Игрок, который **не ходит** за Ренегата, забирает свою открытую карту обратно в руку и кладёт запасной же тон золотого самородка (если он есть) на любой свободный квадрат поля по своему выбору, при условии, что он будет находиться не ближе расстояния 3 от своего персонажа.

Ход Ренегата идентичен любому обычному ходу, должен переместиться на 2 квадрата в начале своего хода.

Игрок, который ходит за Ренегата может использовать только карты, принадлежащие Ренегату, и не может использовать карты, принадлежащие его собственному персонажу.

После хода Ренегата его карты кладутся лицевой стороной вниз рядом с картой персонажа. Если Ренегат находится в тюрьме и не освобождается, игрок, который ходит за него может только сбросить карты до допустимого лимита, согласно оставшимся единицам здоровья, не делая ничего другого. Если Ренегат пропускает свой ход, он пропускает все фазы своего хода, поэтому тюрьма и динамит даже не проверяются и остаются, до следующего своего хода.

Выбывание персонажа

Когда персонаж теряет последнюю единицу здоровья и не разыгрывает карту Пиво, чтобы спасти свою жизнь, он выбывает. Его карта персонажа отдаётся другому игроку (даже если он ходил Ренегатом), и его карты сбрасываются в колоду(-ы) сброса.

В этот момент, если никто не собрал 2 убитых персонажа, игра продолжается. Выбывший игрок случайным образом берёт другого персонажа и заменяет убитого. Игрок сразу берёт столько карт, сколько единиц здоровья его нового персонажа. Ход игрока, убивающего другого продолжается.

Если игрок убит динамитом, он заменяет своего персонажа, но карту персонажа убитого персонажа никто не забирает.

В отличие от обычной игры БЭНГ! **никто не получит 3 карты за убийство Бандита.**

Закончилась колода

Как только любая колода заканчивается, стопка сброса соответствующей колоды перетасовывается и возвращается в игру. Помните, что колоды синих и коричневых карт должны всегда быть разделены.

Пояснения по картам персонажей

Кит Карсон: если в фазе 2 он берёт хотя бы одну карту, то сначала смотрит на три верхние карты из колоды, и выбирает какую из них взять.

Малыш Билли: теперь его способность “за каждую не взятую карту в фазе 1, может переместиться на 3 квадрата вместо 2”.

Бешеный Пёс: если он берёт хотя бы одну карту, показывает её: если это черва или бубна, берёт ещё одну карту (не показывая её). Может использовать эту способность только один раз за ход.

Пояснения по игровым картам

Индейцы!, Гатлинг, Салун: применяются как к другому игроку, так и к Ренегату, которым в этот момент ходит этот игрок.

Тюрьма: может быть сыграна и на Шерифа. Если персонаж не освободился из тюрьмы, он пропускает фазы 1, 2 и 3 своего хода, но все равно должен выполнить фазу 4 (сброс лишних карт).

Динамит: он действует по очереди Шериф - Бандит - Ренегат. Если Ренегат убит динамитом, то игрок, который ходил им, сбрасывает все карты, заменяет персонажа и карты. “Новый” Ренегат пропускает остальную часть хода.

Волканик: эта карта на самом деле бесполезна, так как нет никаких ограничений на количество карт БЭНГ!, которые вы можете использовать во время своего хода.

Магазин: после розыгрыша раскрывается 3 верхние карты из колоды. Игрок, сыгравший магазин выбирает одну из них по своему выбору, затем другой игрок выполняет то же самое. Последняя карта всегда достаётся Ренегату.

Как играть с дополнением High Noon (Ровно в полдень)

Если хотите сыграть с дополнением High Noon (Ровно в полдень), эти карты должны быть изменены:

Перестрелка: во время фазы 1 каждый игрок в свой ход может двигаться на 4 квадрата вместо 2.

Город-Призрак: эта карта не имеет смысла в игре Face Off, поэтому её нужно убрать до начала партии.

Жажда: во время фазы 2 каждый игрок в свой ход может выбрать лишь добор 1 карты, либо ход на 2 клетки.

Прибытие Поезда: во время фазы 2 каждый игрок в свой ход может выбрать трижды, добирать карту(-ы) или передвигаться.

Как играть с дополнением Dodge City (Великолепная восьмёрка)

Если хотите сыграть с дополнением Dodge City (Великолепная восьмёрка), перетасуйте о общую колоду зелёные карты вместе с коричневыми картами. Правила те же, кроме некоторых способностей персонажей:

Крошка Пит: во время фазы 1 своего хода, прежде чем переместиться, берёт одну карту из колоды с коричневыми и зелёными картами.

Пэт Бреннан: может пропустить фазу 2. Сделав это, может сбросить любую карту из игры (не с руки) перед любым персонажем(как синюю так и зелёную карты).

Варианты игры

Если вы хотите повысить значимость Ренегата, играйте как обычно до 2 собранных карт персонажей, но один из них должен быть убит, когда ходите за Ренегата. В этом варианте, если вы убиваете второго персонажа, когда не ходите за Ренегата, убитый персонаж просто сбрасывается, а игра продолжается с новым персонажем.

Создание дополнительных карт

Как видите, карты составляются по модульным квадратам. Если хотите попробовать свои собственные карты, вырежьте квадраты из одной или нескольких карт и составьте из них карту, соответствующую вашим пожеланиям.

Благодарность: *Francesca De Falco, Eleonora Feoli, Mauro Pistola, Dario De Fazi and Alessandro Valle for their playtesting, and to Silvano Sorrentino and Sergio Roscini for their precious help and suggestions.*

BANG!™ FACE OFF

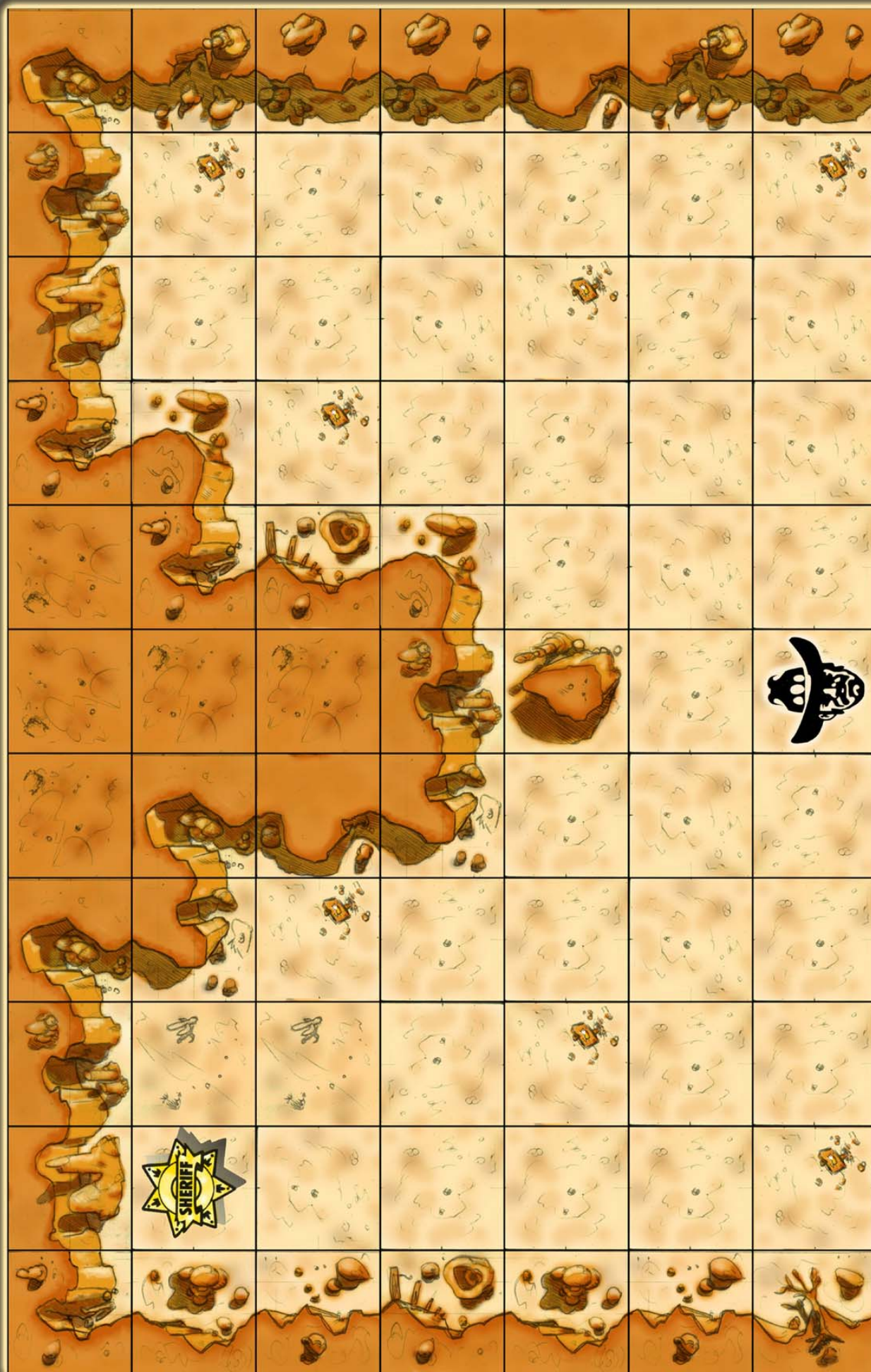


Game designer: Emiliano Sciarra
Illustrations: Eriadan (www.eriadan.com)
Art direction: Eriadan + ss

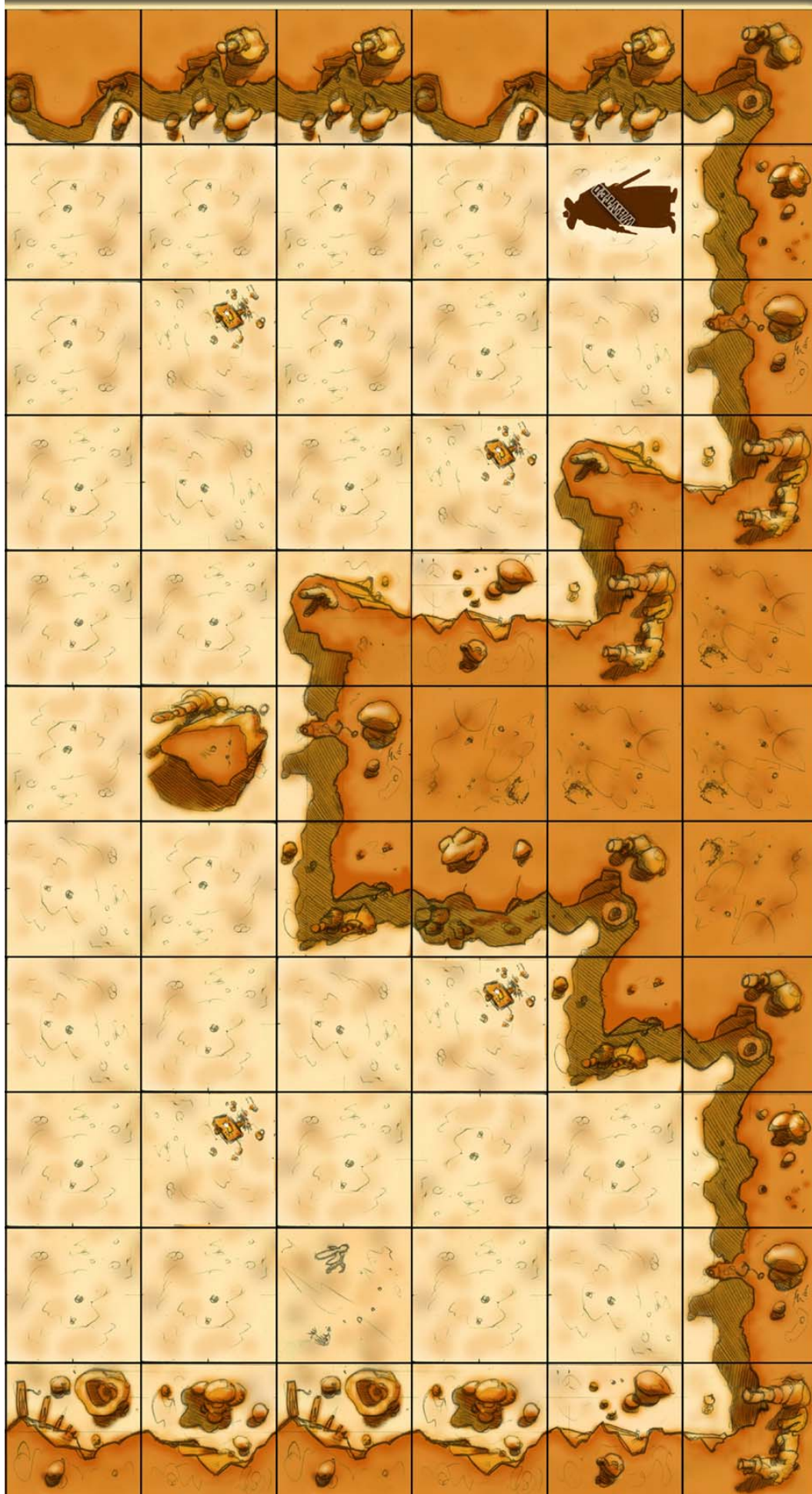
© Copyright 2005 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 – Perugia – Italy



For questions, comments or suggestions: www.davincigames.com - info@davincigames.com

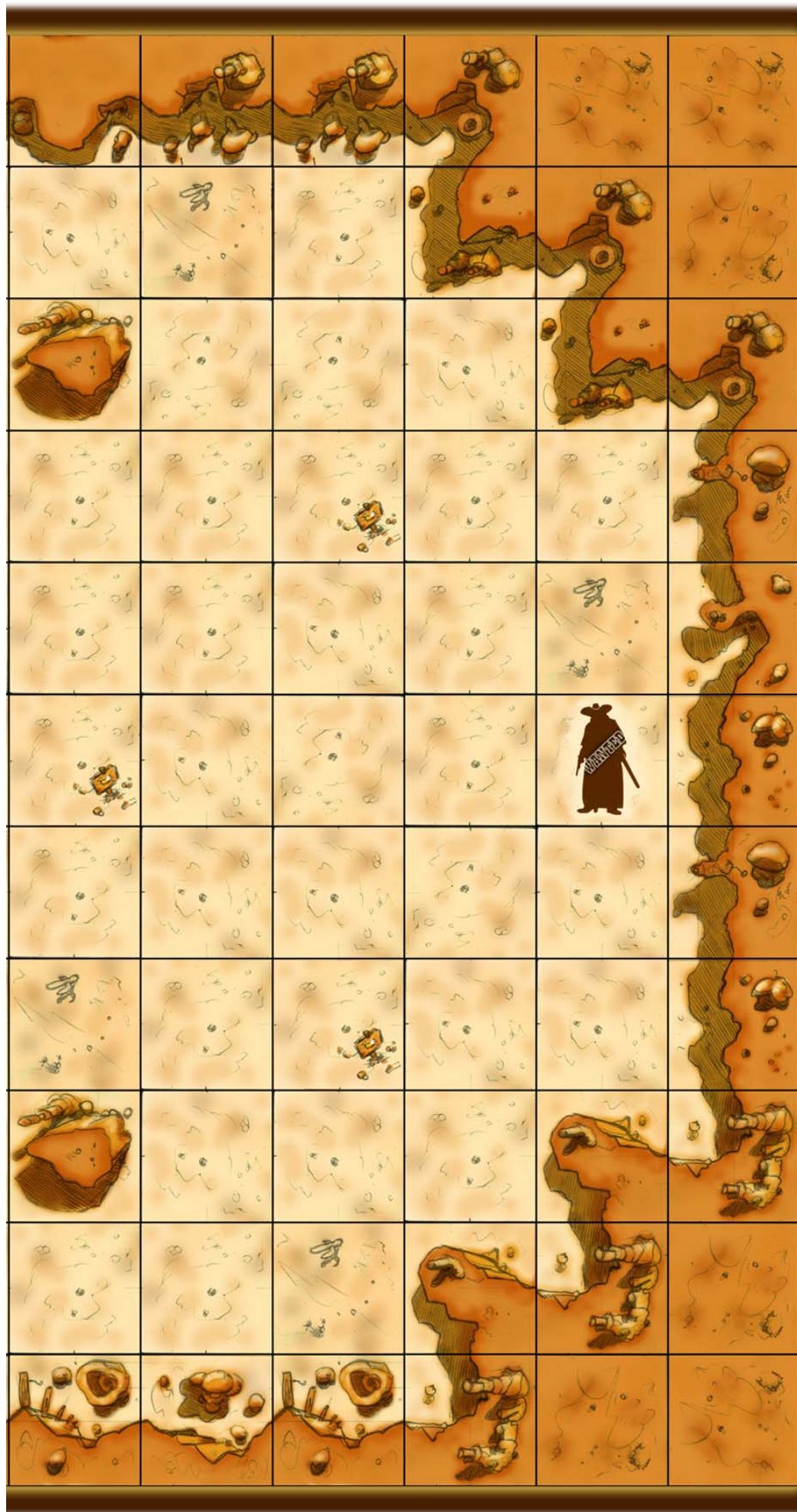


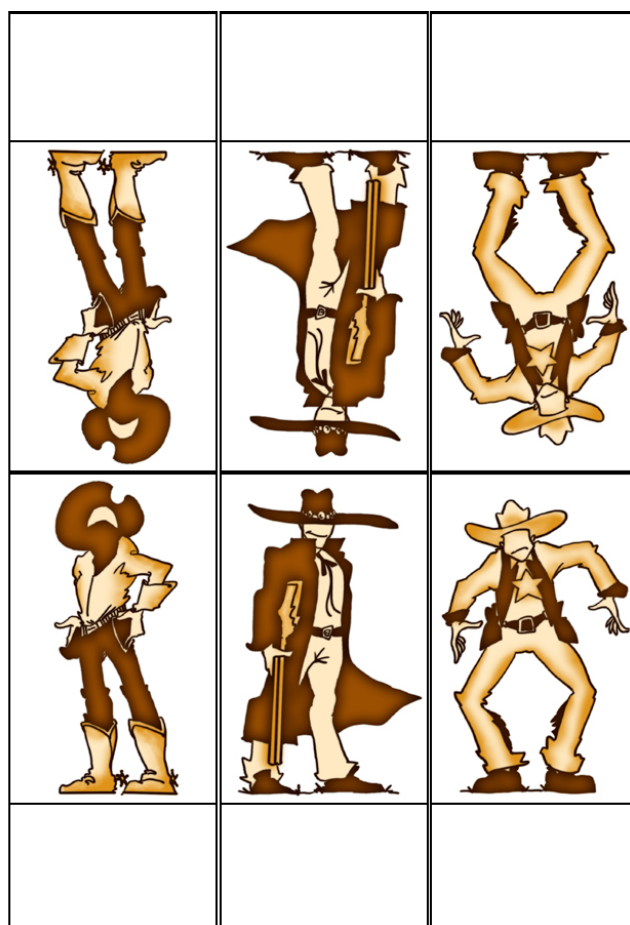
Распечатайте,
вырежьте и
соедините две
части карты
"Каньон смерти".





Распечатайте,
вырежьте и
соедините две
части карты
"Перестрелка в
загоне".





Распечатайте, вырежьте 3 фигурки и 16 жетонов золотых самородков. Сложите прямоугольники с персонажами пополам, загните основания наружу. Зафиксируйте с помощью клея или булавки чтобы фигурки стояли без труда.

