

БЕНГ!

Настільна збройова сутичка для 4-7 гравців від 8 років та старше.

«Бенг!» - динамічна гра в стилі спагетті-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 і бере на себе роль шерифа, його помічника, бандита або ренегата.

СКЛАД ГРИ

- 9 ролей: шериф, 3 помічника, 3 бандита, 2 ренегата




- 16 персонажів


- 80 ігрових карт





ЦІЛЬ ГРИ

Мета гравця залежить від ролі:

 Шериф повинен вивести з гри всіх бандитів і ренегата, ім'ям закону і на благо суспільства.

 Бандити прагнуть позбутися від шерифа, але іноді не проти вполювати один одного заради нагороди.

 Помічники захищають шерифа будь-яку ціну: вони дали клятву служити закону і порядку.

 Ренегат хоче стати новим шерифом, для чого повинен залишитися єдиним, хто вижив.

ПІДГОТОВКА

Перед першою партією акуратно відокремте жетони патронів. Кожен гравець бере один з планшетів і кладе його перед собою: тут будуть лежати роль, персонаж, зброя та патрони.

Тепер відберіть карти ролейзгідно з кількістю гравців, а саме:

для 4 гравців - шериф, ренегат і 2 бандита;

для 5 гравців - шериф, ренегат, помічник і 2 бандита;

для 6 гравців - шериф, ренегат, помічник і 3 бандита;

для 7 гравців - шериф, ренегат, 2 помічника і 3 бандита.

Перетасуйте ролі і здайте кожному гравцю по одній карті обличчям вниз. **Шериф** розкриває себе (кладе свою карту на планшет горілиць). Інші гравці дивляться, які ролі отримали, але зберігають їх в таємниці від суперників.

Перетасуйте карти персонажів і здайте по одній горілиць кожному гравцю. Отримавши карту, зачитайте вголос ім'я і властивість персонажа. Візьміть стільки патронів, скільки вказано на вашій карті персонажа.

Шериф отримує один додаковий патрон: якщо його персонажу належить взяти три патрона, шериф бере чотири; отримавши персонажа з чотирма патронами, шериф починає гру з п'ятьма. Зал ішок планшетів, карт ролей і персонажів приберіть в коробку.

Перетасуйте **ігрові карти** і навмання здайте кожному стільки карт, скільки патронів у гравця на планшеті. Колоду з решти карт покладіть посеред столу. Поруч залиште місце для стопки скидання.

Спрощена гра: перш ніж здавати ігрові карти, приберіть з колоди всі карти з символом книги. Рекомендуємо скористатися таким варіантом, коли будете грати в «Бенг!» уперше.

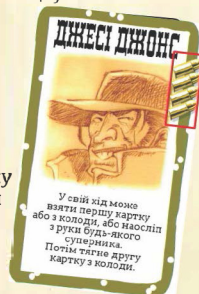


Персонажі

У кожного персонажа є особлива ігрова властивість, яка робить його унікальним. Патрони показують, скільки одиниць здоров'я є у вашого персонажа, іншими словами - скільки влучень потрібно, щоб вивести вас з гри. Крім того, патрони вказують скільки карт може залишитися у вас на руці в кінці ходу.

Приклад. Джесі Джонс з чотирма патронами має 4 одиниці здоров'я: гравець вибуває з гри після четвертого влучення. В кінці ходу він може залишити на руці до чотирьох карт.

Якщо в ході гри Джесі витратить одну одиницю здоров'я, то в кінці ходу зможе тримати на руці до трьох карт. Одна к не вар то впадати у відчай: у Джонса буде можливість відновити здоров'я!



ХІД 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

Візьміть на руку дві верхні карти з колоди. Якщо карти в колоді закінчилися, перетасуйте стопку скидання і зробіть нову колоду.

2. Розіграш

Можете зіграти будь-яке число карт в допомогу собі або на шкоду конкурентам. Як правило, ви граєте карти тільки в свій хід (за винятком карт «Промак!» і «Пиво»). Ви маєте право зіграти скільки завгодно карт (в тому числі не зіграти жодної), однак при цьому зобов'язані дотримуватися **трьох обмежень**:

- Не можна зіграти більше 1 карти «Бенг!» за хід.
(це правило не стосується інших карт з символом )
- У вас в грі не повинно бути декількох карт з однією і тією ж назвою (максимум по одній з кожної).
- У вас в грі може бути тільки 1 зброя (розігруючи нову карту зброї, скиньте раніше викладену).

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

Ігрові карти бувають двох видів: разові (з коричневою рамкою) після застосування йдуть в скидання, а постійні (з синьою рамкою) залишаються в грі.

Розігруючи **разову** карту, скиньте її з руки в стопку скидання і 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 в грі, їх ефекти діють постійно, доки карта не буде скинута (наприклад, за допомогою «Кралі»)

або не покине гру іншим чином (наприклад, як «Динаміт»). Ви можете тримати в грі доскочу карт, але всі вони повинні бути різними.

3. Скидання

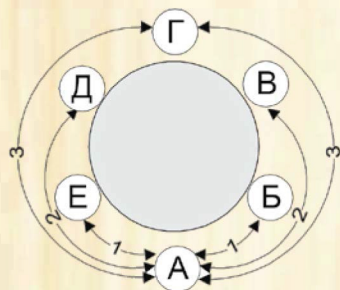
Якщо ви більше не хочете або не можете розігравати карти, фаза розіграшу завершена, і ви повинні скинути з руки надлишки карт. Нагадаємо, що **межа карт на руці** дорівнює числу патронів (одиниць здоров'я), що залишились до кінця ходу. Скиньте всі зайві карти і передайте хід наліво.



Відстань між гравцями

Відстань від одного гравця до іншого дорівнює числу проміжків між ними, рахуючи в найближчу сторону навколо столу (див. схему). Багато карт діють тільки на певній відстані. Наприклад, на початку гри зі зброї у вас є тільки кольот (намальований на вашому планшеті) з символом ①

тому ви можете дістати ціль - гравця або карту - тільки на відстані 1. Гравці, що вибули, не враховуються при визначенні відстані: якщо у когось персонаж гине, інші стають ближчими один до одного.



Загибель персонажа

Коли ваш персонаж втрачає о станню одиницю життя, він гине, і ви вибуваєте з гри, якщо тільки одразу не зіграєте карту «Пиво» (див. нижче). Вибувши з гри, розкрийте вашу карту ролі і скиньте всі свої карти з руки та з гри.

Штрафи та нагороди

- Якщо шериф вбиває помічника, шериф зобов'язаний скинути всі свої карти з руки та з гри.
- Будь-який гравець, який убив бандита, (навіть якщо він сам бандит) повинен добрати на руку три карти з колоди в якості нагороди.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується в одному з наступних випадків:

- Смерть шерифа.** Якщо за столом залишився в живих тільки ренегат, перемагає він, інакше - перемагають бандити.
- Сходження на престол Порядку.** Якщо вбиті всі бандити і ренегат, перемагають шериф та його помічники.

Приклад 1. *Всі бандити вбиті, але ренегат ще живий. Гра триває: тепер ренегату доведеться самотужки протистояти шерифу і його помічникам.*

Приклад 2. *Шериф убитий, але всі бандити знищені. У грі залишилися тільки ренегат і помічник шерифа. Партія завершується перемогою бандитів: вони домоглися свого, нехай і ціною власних життів!*

НОВА ПАРТІЯ

Якщо ви залишилися в живих у попередній партії, можете зберегти свого персонажа. Ті, хто вибув з гри, тягнуть нових. Карти з руки і з гри доведеться скинути і тим, і іншим.

Якщо хочете дати шанс зіграти шерифом кожному гравцю, в кожній новій партії передавайте його роль за годинниковою стрілкою, а решту з ролей розподіляйте випадковим чином.

Тепер, коли визнаєте правила, розберемо в деталях ігрові карти.

КАРТИ

Зброя

Ви починаєте гру з кольтом 45-го калібру. Він не представлений картою, а просто намальований на вашому планшеті. Кольт потрапляє в ціль тільки на відстані 1, тобто у вашого сусіда праворуч або ліворуч. Щоб потрапити в ціль з більшої відстані, вам треба розіграти більш досконалу зброю: покладіть її карту на планшет зверху кольта. Карту зброї можна відрізати по



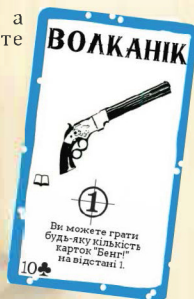
блакитній рамці без кульових отворів, чорно-білій ілюстрації та числу в прицілі, яке позначає максимальну дистанцію атаки. Зіграну зброю замінює кольт.

Вашу зброю в грі можуть вкрати (карткою «Паніка!») або скинути (за допомогою «Кралі»). А ось старий добрий кольт ви не втратите ні за яких обставин.

Ви можете тримати в грі тільки **одну зброю**: якщо хочете зіграти новий ствол, скиньте старий!

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

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



«Бенг!» та «Промах!»

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

- відстань до суперника, а також
- чи може ваша зброя **влучити** на такій відстані.

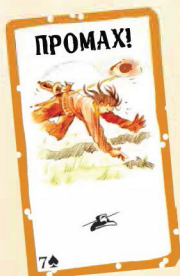
Приклад 1. Гравці сидять, як показано на схемі на попередній сторінці. Артем (А) хоче вистрілити

у Віктора (В), тобто зіграти проти нього карту «Бенг!».

Відстань між гравцями дорівнює 2, і Артему потрібен хороший ствол: «Скофілд», «Ремінгтон», «Вінчестер» або «Карабін», але вже точно не «Кольт» і не «Волканік». Однак у Артема в грі є «Приціл», що

скорочує відстань на 1, тому він може вистрілити в Віктора з будь-якої зброї. Будь у Віктора в грі «Мустанг» ефекти двох карт наклалися б одна на одну, і відстань залишилася б на колишньому рівні 2.

Приклад 2. Між Галиною (Г) на «Мустангу» і Артемом відстань 4: щоб підстрелити її, Артему буде потрібна серйозна зброя, яка змогла б переkritи цю відстань.



Якщо проти вас зіграна карта «Бенг!», ви можете одразу скасувати влучення, розігравши карту «Промак!» (Навіть не в свій хід!) в іншому випадку втрачте одиницю здоров'я - скиньте один патрон зі свого планшета на середину столу.

Втративши останній патрон, ви одразу вибуваєте з гри, якщо тільки негайно не зіграєте карту «Пиво» (див. нижче). Ви не можете запобігати влученню в інших гравців. Карта «Бенг!» йде в скидання, навіть якщо її ефект був скасований.

«Пиво»

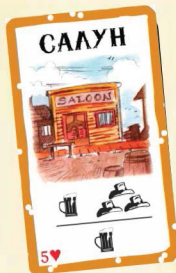
Ця карта відновлює одиницю здоров'я - поверніть один патрон на свій планшет.

Ви не можете отримати більше одиниць здоров'я, ніж у вас було на початку партії! Крім того, з картою «Пиво» не можна допомагати іншим гравцям. «Пиво» розігрується у два способи:

- в свій хід, як звичайна разова карта;
- у будь-який момент гри, відразу після того, як ваш персонаж втрачає останню одиницю здоров'я (будь-яке інше влучення, крім смертельного, не дозволяє розіграти «Пиво» в чужій хід).

«Пиво» не діє, якщо в грі залишилися тільки двоє; зіграти карту можна, але одиницю здоров'я ви не отримуєте.

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



«Салун»

У цій карті два ефекта, які спрацьовують одночасно. Перший ряд символів (патрон з плюсом і три капелюхи) означає, що кожен ваш суперник відновлює

по одиниці здоров'я, а другий (патрон з плюсом) дозволяє відновити здоров'я вам. Іншими словами, кожен гравець відновлює по одиниці здоров'я.

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

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



Промак (аналогічно карті «Промак!»): Скасовує ефект



Відновлює одиницю



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

Тягніть карту. Якщо ціль - зазначений гравець (див. сим воли праворуч), тягніть наосліп карту з його руки або заберіть одну з його карт в грі. Інакше тягніть верхню карту з колоди. У будь-якому випадку, взята карта йде вам на руку.



Ціль скидає карту. Ви вирішуєте, чи буде це випадкова карта з руки суперника або об рана вами карта у нього з гри.

СИМВЛИ НА КАРТКАХ

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

Такий ефект впливає на всіх інших гравців, крім того, хто зіграв карту, і незалежно від відстані.

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

Такий ефект може бути направлений на гравця на вказаній відстані або ближче. **Примітка:** «Приціл», «Мустанг» змінюють відстань між гравцями, а зброя - ні.

вами карта у нього в грі). Не забувайте, що «Приціл» і «Мустанг» змінюють відстань між гравцями, а зброя - ні.

«Диліжанс»
Візьміть на руку 2 карти з колоди.

«Уелс Фарго»
Візьміть на руку 3 карти з колоди.

МАГАЗИН



Розкрийте з колоди стільки карток, скільки гравців. Кожен по черзі вибирає 1 картку

Q♣

«Магазин»

Розкрийте з колоди стільки карт, скільки гравців на даний момент залишилося в грі. Починаючи з вас і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець забирає на руку одну з розкритих карт.

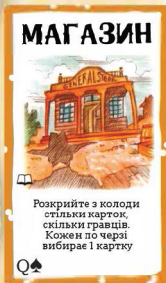
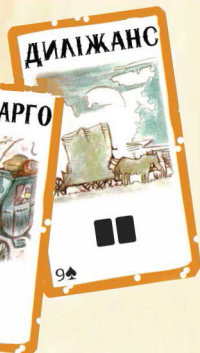
«Паніка!»

Заберіть собі на руку карту у гравця на відстані 1 (це може бути випадкова карта з руки або обрана



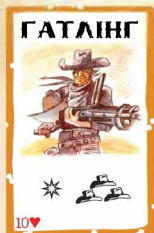
«Краля»

Примусьте будь-я кого гравця, незалежно від відстані, скинути карту. Ви самі вирішуєте, чи буде це випадкова карта з руки або обрана вами карта у грі.



«Гатлінг»

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



«Індіанці!»

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



«Дуель»

Викличте будь-якого гравця на поєдинок, незалежно від відстані. Гравець, якого ви викликали може скинути карту «Бенг!», нехай це і не його хід. Потім ви можете скинути «Бенг!», потім знову він.

Як тільки один з вас не зможе скинути «Бенг!», Дуель закінчиться поразкою цього гравця, і він втратить одиницю здоров'я.

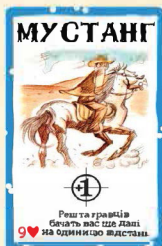
Карти «Промач!» та «Бочка» в дуелі не допомагають. «Дуель» не вважається картою «Бенг!», а скинуті в ході дуелі карти «Бенг!» не вважаються розіграними. Таким чином, на ці карти не діє правило, що забороняє грати більше однієї карти «Бенг!» за хід.



«Мустанг»

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

Приклад. Артем розіграв «Мустанг». Тепер Борис і Єгор бачать Артема на відстані 2, Віктор і Данила - на відстані 3, а Галина - на відстані 4. Для Артема всі суперники залишилися на колишніх відстанях.



«Приціл»

Доки ця карта у вас в 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 Бориса, Віктора, Данила та Єгора на відстані 1, і тільки Галина тримається на невеликій віддалі (відстань 2). Суперники бачать Артема зі звичайних відстаней.

Перевірка

На деяких картах («Бочка», «В'язниця», «Динаміт») перед описом ефекту вказана масть (а іноді і вартісність). Застосовуючи таку карту, ви повинні пройти перевірку - перевернути верхню карту колоди і

подитивися на її масть і вартісність (лівий нижній кут). Якщо вони збігаються із зазначеними на вашій карті, її ефект спрацює, у іншому випадку



нічого не відбувається. Карта, яку ви тягнули для перевірки, в будь-якому випадку скидається без ефекту. Іноді для успішної перевірки потрібно витягнути карту, вартісність якої лежить в певних межах (включаючи зазначені в умові значення). Нагадуємо, що вартісність карт йде від «двійки» до «туза»: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



«Бочка»

Щоразу, коли в вас влучають (картою «Бенг!» або з аналогічним ефектом), можете зробити перевірку:

- якщо витягли чирву, скасуйте влучення (аналогічно картці «Промак!»);
- якщо витягли іншу масть, нічого не відбувається.

Приклад. Суперник грає проти вас «Бенг!». У вас в грі є «Бочка», і ви вирішуєте нею скористатися. Ви відкриваєте верхню карту колоди і кладете її в скидання. Це четвірка чирва - удача! Влучення не зараховане.

Якби ви розкрили іншу масть, скасувати влучення за рахунок «Бочки» не вийшло б. В такому випадку ви могли б зіграти карту «Промак!» щоб всеодно 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 та скидає «В'язницю» і продовжує хід;
- витягнувши іншу масть, він також скидає «В'язницю», але пропускає весь свій хід.

Навіть за ґратами гравець може стати ціллю карти «Бенг!» або карти аналогічного ефекту. При цьому він зберігає право грати у відповідь карти («Промак!» і «Пиво»). «В'язницю» не можна зіграти на шерифа!

«Динаміт»

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

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



Гравці передають карту по колу, доки «Динаміт» не вибухне.

Його можна відібрати «Панікою» або скинути за рахунок «Кралі». Якщо у вас в грі і «Динаміт», і «В'язниця», першим перевіряйте «Динаміт». Ніхто з гравців не вважається причиною збитку, нанесеного вибухом «Динаміту».



ПЕРСОНАЖІ

У дужках після імені зазначено базове здоров'я персонажа.



Янгольські Оченята (4) вимагає 2 карти «Промак!» для скасування своїх влучень. Успішно застосована «Бочка» вважається за одну карту "Промак!".

Бідова Джейн (4) може грати карти «Бенг!» замість карти «Промак!»



і навпаки. Застосувавши «Промак!» замість «Бенг!», вона не може в той же хід зіграти звичайний «Бенг!», якщо тільки вона не має «Волканік».



Скажений Пес (4) в фазі набору свого ходу повинен показати другу отриману карту:

якщо це чирва або бубна - тягне ще одну карту (не демонструючи її).

Зміюка Сем (4) щоразу, коли когось із суперників вбили, забирає на руку всі картки з руки загиблого і у нього з гри.



Бутч Кесіді (4) щоразу, коли втрачає одиницю здоров'я, негайно тягне на руку карту з колоди.

Лакі Дюк (4) щоразу, коли робить перевірку, відкриває 2 верхні карти з колоди і вибирає одну з них. Потім обидві картки й йдуть в скидання.



Джанго (3) щоразу, коли втрачає одиницю здоров'я через зіграну суперником карту, наосліп тягне карту з руки цього суперника (по одній

за кожен втрачену одиницю). Якщо у суперника немає карт на руці, Джанго не тягне нічого. За шкоду від «Динаміту» ніхто з гравців не відповідає.



Джесі Джонс (4) в фазі набору свого ходу може взяти першу карту або з колоди, або наосліп з руки будь-якого суперника.

Потім тягне другу карту з колоди.

Кіт Карсон (4) в фазі набору свого ходу тягне з колоди 3 карти, залишає на руці дві з них, а третю повертає наверх колоди обличчям вниз.



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

Невловимий Джо (3) не спішується зі свого мустанга: суперники завжди бачать його на відстані на 1 більше



звичайного. Якщо у нього в грі є ще й карта «Мустанг», всі відстані до Джо збільшуються в сумі на 2.



С'юзі Лафайет (4) тяг не карту з колоди, як тільки залишається без карт на руці.

Сід Кетчум (4) може в будь-який момент гри - скинути 2 карти з руки, щоб одразу відновити одиницю здоров'я.



Том вправі застосувати цю властивість кілька разів поспіль. Не можна отримати більше здоров'я, ніж було на початку партії.



Туко (4) в фазі набору свого ходу може взяти першу карту або з колоди, або згори стопки скидання. Потім тягне другу карту з колоди.

Роуз Дулан

(4) користується власним прицілом: завжди бачить суперників на відстані на 1 менше звичайного. Якщо у неї в грі є ще й карта






«Приціл», всі відстані для Роуз скорочуються в сумі на 2.

Без імені (4)

всюди ходить зі своєю бочкою: може скасувати націлене в нього влучення, якщо витягне чирву. Якщо у нього в грі є картка «Бочка», він отримує два шанси скасувати влучення (а потім може ще й «Промак!» зіграти).



ВАЖЛИВІ ПРАВИЛА

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

НА ВСЯКИЙ ВИПАДОК

У «Бенг!» можна грати без планшетів і жетонів. Стежити за рівнем здоров'я допоможуть сорочки решти карт персонажів. Підкладіть таку карту під свого персонажа, як показано на малюнку. Видимі патрони - це ваше поточне здоров'я. Втрачаючи і отримуючи одиниці здоров'я, просто зсувайте карту.

Джесі Джонс з 2 одиницями здоров'я



БЕНГ!

Дякую всім, хто тестував «Бенг!», за їх слушні пропозиції та безцінний внесок у створення гри. Автор окремо і особливо дякує членів шахового клубу «Луїджі Валентіні» за постійну підтримку і ентузіазм.

Ідея гри: Еміліано Шарра

Розвиток: Роберто Корбелла і Доменіко Ді Джорджіо

Художник: Алекс П'єранджеліні

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