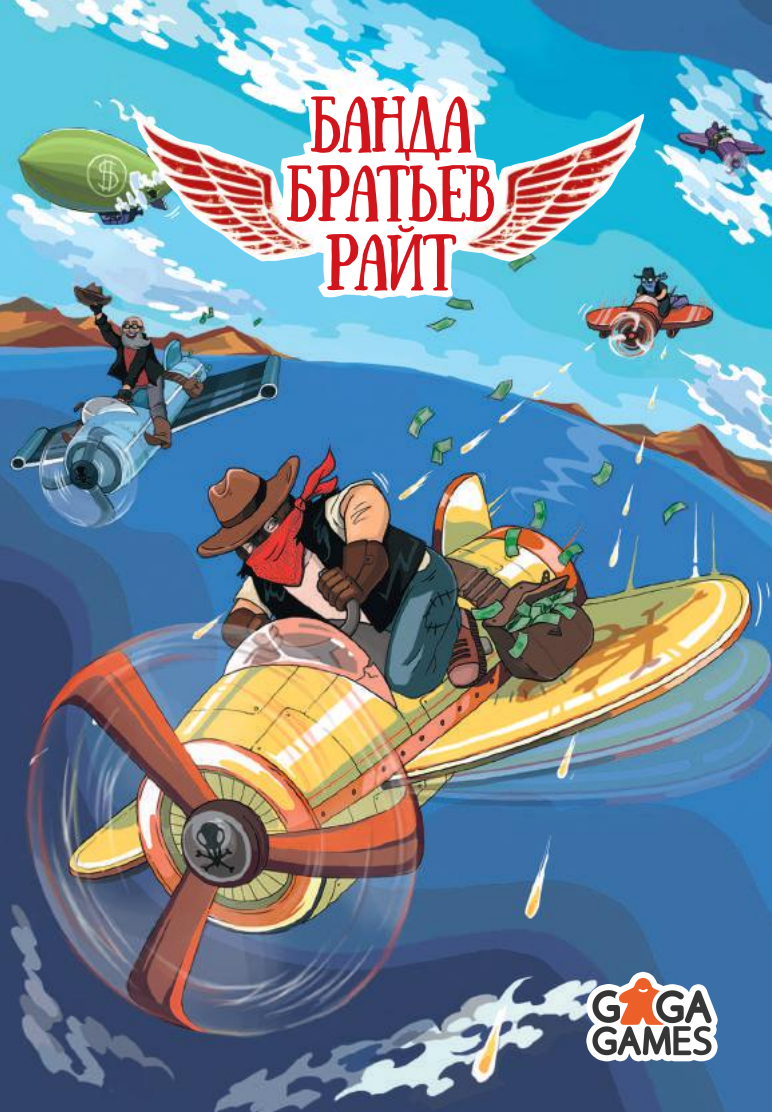


# БАНДА БРАТЪЕВ РАЙТ



**GIGA  
GAMES**

Вам предстоит провернуть непростое дельце — вместе с сомнительными напарниками ограбить банк-дирижабль. Времени у вас не так много, ведь шериф может объявиться в любой момент. К тому же вы бы с радостью перестреляли своих поделывников и забрали все деньги себе. К сожалению, так думаете не только вы.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 49 обычных карт — по 7 карт номиналом от 1 до 7
- 4 карты шерифа
- 16 особых карт:
  - 9 карт перестрелки:
    - 6 карт «джокер»
    - 3 карты «промах»
  - 7 карт событий:
    - 3 карты «подмена»
    - 2 карты «помощник»
    - 2 карты «индейцы»



## ХОД ИГРЫ

Во время ограбления вам нужно будет собрать как можно больше карт в стопку добычи. Однако стоит помнить, что доблестный шериф не спит и может прибыть в любой момент, а грабители не очень-то доверяют друг другу. Добыча будет расти, и, как только на столе появится вторая карта шерифа, любой из игроков сможет начать перестрелку, чтобы скрыться с частью награбленного.

Не пропустите этот момент, ведь последний останется ни с чем. Если никто не затеет предательства и игроки дождутся появления последней карты шерифа, начнется финальная перестрелка. В любом случае в конце раунда вас ждет обязательная пальба и дележ награбленного!

Правила для 2 игроков отличаются от правил для 3–5 игроков. Отличия перечислены в соответствующем разделе правил на стр. 9.

## ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

1. Сложите все карты, кроме карт шерифа, в одну колоду.
2. Перетасуйте колоду, затем раздайте по 6 карт каждому участнику игры.
3. Добавьте карты шерифа в колоду (их лучше класть не рядом, а в разные места колоды), перетасуйте ее и положите в центр стола.

## РАУНД

Каждый раунд состоит из нескольких ходов игроков. В зависимости от того, как быстро шериф доберется до банка или сдадут нервы у ваших подельников, раунд закончится раньше или позже. Поэтому держите свой револьвер заряженным и будьте готовы достать его в любой момент.

- Первым ходит самый опытный игрок (или старший из присутствующих). Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке.
- В свой ход вы должны сделать одно из следующих четырех действий:
  - Сбросить карты в стопку добычи.
  - Разыграть карту события.

– Начать перестрелку. Это действие станет доступным после того, как из колоды будет вытянута вторая карта шерифа.

– Пропустить ход.

- Помимо этого, каждый игрок в любой момент хода (своего или чужого) **может** зарядить револьвер.
- В конце хода вы должны добрать до 6 карт. Помните, что **во время** добора карты в револьвере также считаются частью руки игрока.

**Важно!** Чтобы избежать спорных ситуаций, рекомендуем вам в конце каждого своего хода говорить: «Ход!» — или каким-то другим образом обозначать, что ваш ход окончен.

## СБРОС КАРТ В СТОПКУ ДОБЫЧИ

Не забывайте, что вы затеяли это дельце ради наживы! Сбрасывая карты в стопку добычи, вы набиваете мешки деньгами в надежде покинуть с ними дирижабль до того, как нагрянет шериф. Чем больше денег будет в стопке добычи в конце раунда, тем больше получит каждый из игроков!

В свой ход вы можете сбросить одну или несколько карт с руки лицом вверх в стопку добычи. Вы должны выбрать один из трех возможных вариантов, если решили сбросить карты:

- сбросить 1 любую карту (обычную или особую);
- сбросить любое количество одинаковых карт (обычных или особых);
- сбросить любое количество обычных карт, если значение на одной из них равняется сумме остальных. Например: Бутч сбрасывает 3, 4 и 7,

4 так как  $3 + 4 = 7$ .

**Важно!** При сбросе особых карт их эффекты не срабатывают.

## РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СОБЫТИЯ


Ограбление банка — дело рискованное! Может произойти что-то непредвиденное, что помешает вашим планам или, наоборот, будет вам на руку. А еще, говорят, в окрестностях видели индейцев...

Карты событий отмечены символом . К ним относятся: «индейцы», «подмена» и «помощник».

В свой ход вы можете разыграть одну карту события. Выполните то, что написано на карте, и сбросьте ее в стопку добычи (кроме карты «помощник»).

## ЗАРЯДИТЬ РЕВОЛЬВЕР

Поскольку вы не доверяете своим подельникам, всегда лучше держать револьвер заряженным, ведь никто не может гарантировать, что у кого-то не сдадут нервы и он не начнет палить по бывшим напарникам.

В течение любого (даже не своего) хода вы можете зарядить свой револьвер. Для этого вы должны положить любое количество карт с руки с иконкой  рядом с собой рубашкой вверх. Теперь считается, что эти карты находятся в револьвере. Их нельзя будет позже вернуть в руку. Вы в любой момент можете посмотреть, какие карты у вас в револьвере, но вы не должны показывать их другим игрокам.

Карты в револьвере считаются частью руки игрока во время добора до 6 карт.

Пример: на конец хода у Джесси в руке 1 карта и 3 карты в револьвере, это значит, что она берет только 2 карты.

## ДОБОР КАРТ

В конце хода все игроки добирают до 6 карт, начиная с игрока, чей ход сейчас идет. Помните о картах в револьвере!

Если во время добора карт наверху колоды оказалась карта шерифа, то положите ее рядом с колодой и возьмите новую карту. Складывайте карты шерифов рядом с колодой в ряд — так, чтобы всем было видно, сколько таких карт уже вышло из колоды. Карта шерифа не может быть взята в руку игрока.

## ПЕРЕСТРЕЛКА

В колоде присутствуют карты шерифа, обозначающие его приближение. Чем их больше на столе, тем ближе шериф к банку и тем более накаленной становится атмосфера. Ведь в любой момент кто-то из подельников может сорваться и попытаться захватить награбленное!

Если рядом с колодой выложены две или три карты шерифа, любой игрок в свой ход может начать перестрелку. Чтобы начать перестрелку, он должен положить руку поверх стопки добычи.

Остальные игроки должны успеть положить руку сверху. Игрок, который сделал это последним, не участвует в дележе награбленного. После перестрелки сразу же наступает дележ награбленного.

**Примечание:** чтобы избежать спорных ситуаций, во время игры держите одну руку на картах револьвера (или просто на столе, если у вас еще нет карт в револьвере).

После начала перестрелки накрывайте стопку добычи именно этой рукой.

**Важно!** После того как игрок положил руку на стопку добычи, он уже не может заряжать револьвер.

## ПРИБЫТИЕ ШЕРИФА

Возможно, вы настолько увлеклись грабежом, что четвертая карта шерифа появилась совершенно неожиданно. Быстрее хватайте револьвер и начинайте палить по своим подельникам, это ваш последний шанс их всех облапошить!

Как только наверху колоды оказывается четвертая карта шерифа (обычно это происходит во время добора карт), перестрелка начинается автоматически. Быстрее кладите руку на стопку добычи!

## ДЕЛЕЖ ДОБЫЧИ

Здесь есть один закон: самый меткий и быстрый получает больше всех!

Из-за чего бы ни произошла перестрелка (из-за выхода четвертой карты шерифа или по инициативе одного из игроков), за ней неминуемо следует самая долгожданная часть — дележ!

Игроки вскрывают свои карты револьвера. Тот, у кого в револьвере собрано наибольшее количество карт одинакового номинала, побеждает в раунде (например, четыре двойки выигрывают у трех семерок). Если таких игроков двое или больше, то побеждает тот, у кого карты более высокого номинала (например, три пятерки побеждают три четверки).

Победитель берет все карты, лежащие в стопке добычи, отсчитывает половину (округляя вверх) и оставляет себе.

Оставшиеся карты он передает игроку, занявшему второе место. Второй игрок также оставляет половину из полученных карт (округляя вверх) и передает оставшиеся занявшему третье место и так далее. Последний игрок оставляет себе половину из полученных карт (округляя вверх) и сбрасывает оставшиеся.

Не забывайте, что тот игрок, который положил свою руку последним на стопку добычи во время перестрелки, в дележе не участвует. Он не получает ничего — независимо от того, какие карты зарядил в револьвер!

В редких случаях, если у двух или более игроков оказалось одинаковое количество карт с наивысшим номиналом, из соперников побеждает тот, чья рука оказалась на стопке добычи раньше (находилась ниже) во время перестрелки.

Пример: Джесси, Билли и Бутч участвуют в дележе добычи. Несмотря на то что у Роберта 7, 7, 7, он не участвует в дележе, так как был самым медленным (его рука последняя на стопке добычи). У Джесси и Билли по 6, 6, 6. У Бутча 7, 7. Джесси был первый, кто положил руку на стопку добычи во время дуэли (его рука в самом низу), поэтому он выигрывает у Билли при равных значениях карт.

В стопке добычи находятся 23 карты. Джесси отсчитывает от них 12 (половина от 23, округляя вверх) и передает оставшиеся 11 Билли, который занял второе место в перестрелке. Билли оставляет себе 6 карт (половина от 11, округляя вверх) и передает остаток Бутчу. Наконец, получив 5 карт, Бутч оставляет себе 3 из них (снова округляя вверх). Последние 2 карты не достаются никому.



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

Все игроки подсчитывают полученные карты и записывают их количество — это победные очки. Номинал карт или их тип роли не играет. Одна карта — одно победное очко. Не забудьте сбросить все карты из револьвера и с руки. Они не сохраняются на следующий раунд. После этого начинается новый раунд. Первым игроком становится тот, кто не участвовал в дележе награбленного.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. По истечении 6-го раунда игрок, набравший больше всего победных очков, провозглашается победителем. При желании количество раундов можно увеличить, договоритесь об этом с игроками до начала партии.

## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Расслабляться будет некогда, ведь ошибка может стоить вам преимущества во время дележа награбленного.

Во время подготовки к раунду, перед раздачей карт игрокам, отложите 3 верхние карты (не смотрите на их лицевую сторону) с колоды рубашкой вверх. Они называются бонусными картами.

Правила игры остаются прежними, за исключением того, что одно из доступных действий, «перестрелка», заменяется на действие «дуэль».

## ДУЭЛЬ

После выхода второй карты шерифа игрок **может** объявить дуэль. Для этого он должен в начале своего хода сказать: «Дуэль!»

После того как была объявлена дуэль, оба игрока берут по 1 карте с верха колоды взакрытую. Затем они одновременно вскрывают эти карты. Возможны два варианта:

- **Вот оно! Самое время действовать!** Игрок, начавший дуэль, взял карту с наибольшим номиналом (особые карты равны 0). В этом случае оба игрока должны успеть накрыть своей рукой стопку добычи. Первый сделавший это получает бонусные карты и добавляет их в свой револьвер. Перейдите к дележу добычи.
- Игрок, начавший дуэль, взял карту с меньшим или равным карте соперника номиналом. В этом случае дуэль отменяется и раунд продолжается дальше. Передайте ход другому игроку. Однако если у кого-то сдали нервы и он накрыл своей рукой стопку добычи, то его соперник получает бонусные карты и начинается дележ добычи.

**Примечание:** если игрок должен взять карту шерифа, он кладет ее рядом с колодой и берет новую карту.

**Важно!** Если наверху колоды оказывается четвертая карта шерифа (обычно это происходит во время добора карт), дуэль начинается автоматически.

Как можно быстрее накройте стопку добычи рукой! В этом случае не берите по 1 карте с верха колоды. Первый накрывший стопку рукой по-прежнему получает бонусные карты и добавляет их в свой револьвер.

Победитель при дележе определяется так же, как и в базовых правилах: сравниваются комбинации одинаковых карт в револьвере игроков,

в случае ничьей побеждает тот, кто первым положил руку на стопку добычи во время дуэли. Все карты из стопки добычи достаются победителю. Проигравший не получает ничего.

## ОСОБЫЕ КАРТЫ

**Карты перестрелки** вы можете заряжать в револьвер вместе с обычными картами:

**Джокер** — скопируйте любую карту с номиналом в вашем револьвере во время дележа награбленного.

- Если у владельца джокеров нет карт с номиналом, то джокеры не учитываются во время дележа добычи.
- Значение джокера можно переназначать в любой момент дележа. Это может быть важно, если ваши соперники разыграли карту промах. Если у игрока отменили все карты, кроме джокеров, то они «аннулируются», их число не учитывается при дележе.

**Промак** — во время дележа добычи отмените одну любую карту с наивысшим номиналом.

- Вы можете выбрать любую карту с наивысшим номиналом, но вам придется отменить свою карту, если номинал ваших карт окажется самым высоким.
- Нельзя применить на джокера.

**Карты событий** вы можете разыгрывать в свой ход в качестве одного из доступных действий:

**Подмена** — возьмите с руки любого игрока две случайные карты, затем верните ему две любые карты с руки. Никто не может заряжать револьвер, пока эффект этой карты не завершен.

- Можно вернуть те же карты (или одну из них с какой-то еще), что вы взяли у игрока.

**Индейцы** — все ваши соперники кладут под низ колоды одну случайную карту из своего револьвера и берут с верха колоды одну карту в руку. Никто не может заряжать револьвер, пока эффект этой карты не завершен.

- Если игрок должен взять карту шерифа, он кладет ее рядом с колодой и берет новую карту.

**Помощник** — выложите эту карту перед собой. В течение этого раунда у вас в руке может быть на одну карту больше.

- Выложенная карта помощника не считается частью руки и не учитывается при доборе карт.

Издание подготовлено GaGa Games.

Автор: Игорь Виденков

Иллюстратор-дизайнер: Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

Автор выражает особую благодарность Евгению Гоману, Михаилу Базылевичу и Всеволоду Чернову за отличные идеи, благодаря которым игра стала логичней и интересней.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 — правообладатель игры.

Все права защищены.

