

# Правила настольной игры «Дайс Таун – Дополнение» (Dice Town Extension)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2-6 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

*Некогда крошечный Дайс Таун привлекает всё больше искателей приключений, ищущих золота и лёгких денег. Чтобы обеспечить этих сорвиголов всем необходимым, все магазины и аттракционы главной улицы предоставляют новые возможности.*

## Состав Игры

- 1 стакан для костей
- 5 покерных костей
- 11 карт Магазина
- 10 карт Ранчо (относятся к картам Участков Земли)
- 12 карт Реки
- 12 карт Бандитов
- 10 купюр по \$1
- 10 золотых Самородков
- 1 Индейский Кубик и 6 стикеров для него
- 6 карт Доктора Невезение
- 1 книга правила

## Цель Игры

Цель игры осталась прежней – вам необходимо стать самым влиятельным жителем Дайс Тауна, получая деньги, добывая золото, покупая товары, участки земли и ранчо.

## Подготовка к Игре

1. Смешайте новые карты Магазина с картами Магазина из базовой игры, перетасуйте сформированную колоду и положите её лицевой стороной вниз на стол.



*Карта «Сигнальный Дым» участвует в игре, только если вы используете Индейский Кубик (смотрите стр. 8).*

2. Смешайте карты Ранчо с картами Участков Земли из базовой игры, перетасуйте сформированную колоду и положите её лицевой стороной вниз на стол. Возьмите 3 карты и выложите их лицевой стороной вверх рядом с колодой.



3. Поместите 40 золотых Самородков на Прииск (30 из базовой игры и 10 из дополнения).



4. Перемешайте 12 карт Реки. Сформируйте из них колоду и положите её лицевой стороной вниз над Прииском.

5. Поместите 3 купюры по \$1 на Банк и 2 купюры по \$1 на Дилижанс.



6. Перемешайте карты Бандитов, сформируйте из них колоду и положите её лицевой стороной вверх над Салуном.

7. Возьмите 2 верхние карты из колоды Бандитов и положите их стороной «В розыске» вверх над офисом Шерифа.

8. Как и в базовой игре каждый игрок получает 1 стакан для костей, 5 покерных костей и 8 купюр по \$1.

9. Помимо этого, каждый игрок получает карту Доктора Невезение и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх.



10. Самый младший игрок получает карту со Значком Шерифа.

11. Если вы используете Индейский кубик (смотрите стр. 8), наклейте стикеры на стороны кубика и поместите его на Индейскую Деревню, расположенную между Ратушей и вагончиком Доктора Невезение.

#### Подготовка к игре вдвоём

Уберите из колоды карт Участков Земли/Ранчо 10 карт и, не смотря на их лицевую сторону, верните их в коробку.

Не используйте 10 золотых Самородков из дополнения и оставьте на Прииске только 30 Самородков.



#### Игровой процесс

Как и в базовой игре каждому игроку необходимо составить из своих пяти покерных костей хорошую комбинацию. Главное отличие игрового процесса заключается в том, что теперь **каждая локация игрового поля предоставляет не одно, а ДВА потенциальных действия, поэтому два игрока могут посетить одну и ту же локацию.**

Игрок, собравший лучшую комбинацию для одной из локаций, **может выбрать и совершить одно из предоставляемых этой локацией действий.** Второй игрок (оказавшийся на втором месте) может совершить оставшееся действие. В случае ничьи, как и в базовой игре, победителя определяет Шериф (смотрите подробности на стр. 4).

*Если только один игрок собрал необходимую для одной из локаций комбинацию, второе действие в этой локации никто не совершает.*

#### При игре вдвоём

Каждая локация всё ещё предоставляет два действия, но воспользоваться одним из них может только игрок, собравший лучшую соответствующую комбинацию. Оказавшийся на втором месте игрок не получает ничего.



### 1) Прииск

Игрок, набравший больше всех 9'ок , может выбрать одно из следующих действий.

Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству набранных 9'ок , предпринимает оставшееся действие.

#### Действие базовой игры:

Заняться разработкой золотой жилы и получить по 1 Самородку за каждую 9'ку  в своей покерной комбинации.

#### Действие дополнения:

Исследовать реку и взять одну карту Реки. Использовать её немедленно и убрать из игры.

Читайте описание карт Реки на стр. 6.



### 2) Банк

Игрок, набравший больше всех 10'ок , может выбрать одно из следующих действий.

Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству набранных 10'ок , предпринимает оставшееся действие.

#### Действие базовой игры:

Ограбить банк, забрав все находящиеся там денежные купюры.

#### Действие дополнения:

Напасть на Дилижанс и получить по одной купюре \$1 за каждую 10'ку  в своей покерной комбинации.

Прежде чем переходить к Магазину не забудьте убрать в Банк купюры, находящиеся на Дилижансе.



### 3) Магазин

Игрок, набравший больше всех Валетов (J) , может выбрать одно из следующих действий.

Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству набранных Валетов (J) , предпринимает оставшееся действие.

#### Действие базовой игры:

Отправиться в Магазин и вытянуть количество карт из колоды, равное количеству Валетов (J)  в своей покерной комбинации, оставив одну себе и сбросив остальные. В первом раунде действие базовой игры производится дважды.

Это дополнение вводит в игру 12 новых карт, находящихся в колоде карт Магазина (13 вместе с картой «Сигнальный Дым»).

Читайте описание новых карт на стр. 7.

#### Действие дополнения:

Немедленно нанесите визит Доктору Невезение, выбрав лекарство исходя из своей покерной комбинации и сразу же примените его эффект.



**4) Салун**

Игрок, набравший больше всех **Дам (Q)** , может выбрать одно из следующих действий.

Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству набранных **Дам (Q)** , предпринимает оставшееся действие.

**Действие базовой игры:**

Завоевать благосклонность девушек салуна и воспользоваться их шармом, чтобы обокрасть одного любого противника. Украдите у соперника количество карт, равное количеству **Дам (Q)**  в своей покерной комбинации, оставив себе одну из них и вернув остальные.

**Действие дополнения:**

Наймите Бандита, взяв верхнюю карту из колоды карт Бандитов.

Читайте о картах Бандитов на стр. 5.

**5) Шериф**

Игрок, набравший больше всех **Королей (K)** , может выбрать одно из следующих действий.

Игрок, оказавшийся на втором месте по количеству набранных **Королей (K)** , предпринимает оставшееся действие.

**Действие базовой игры:**

Стать новым Шерифом и взять у предыдущего Шерифа карту со Значком Шерифа.

**Действие дополнения:**

Поймать Бандита.

Читайте о поимке Бандитов на стр. 5.

**Важная заметка про Шерифа:** Основной задачей Шерифа всё ещё является определение победителя в случае возникновения ничьи. Но теперь у него гораздо больше работы, потому что ему предстоит определять победителя и в случае нескольких претендентов на лучшую комбинацию для определённой локации. Если сразу у нескольких игроков лучшая комбинация, Шериф в первую очередь должен определить, кто из них займёт первое, а кто второе место. Если же несколько игроков претендуют на второе место, Шериф должен решить, кто предпримет оставшееся действие, а кто не получит ничего. Как и в базовой игре, исход дела может решить старая добрая взятка.

**6) Ратуша**

Игрок с лучшей покерной комбинацией выбирает одно из следующих действий.

Игрок, оказавшийся на втором месте по качеству комбинации, предпринимает оставшееся действие.

**Действие базовой игры:**

Поддержка Мэра позволяет игроку взять первую (самую нижнюю) карту Участка Земли, лежащую лицевой стороной вверх на игровом поле, а также получить по одной дополнительной карте Участка Земли за каждого **Туза (A)**  в своей покерной комбинации (но не более двух оставшихся лицевой стороной вверх карт).

**Действие дополнения:**

Обольстить жену Мэра и взять верхнюю карту Участка Земли из колоды. Среди карт Участков Земли теперь есть 10 карт Ранчо. Когда игрок получает карту Ранчо, он кладёт её **лицевой стороной вверх перед собой**.



Девушки из салуна не могут украсть эту карту (кроме как при помощи карты Виски, о чём читайте на стр. 7.).

В конце игры каждая карта Ранчо приносит количество победных очков, указанное на изображённой на ней таблице (подробности читайте на стр. 6).

## 7) Доктор Невезение

Как и в оригинальной игре, если игроку не удаётся ничего выиграть во время раунда, он может посетить Доктора Невезение. Этот визит проходит по правилам базовой игры.

### Карты Доктора Невезение:

Иногда бывает сложно вспомнить, выигрывал ли какой-то игрок что-то во время раунда или нет, особенно при игре вшестером.

В начале каждого раунда игроки должны повернуть свои карты Доктора Невезение лицевой стороной вверх (открытый вагончик).

Как только игрок что-то выигрывает (включая второе место), он должен повернуть свою карту Доктора Невезение лицевой стороной вниз (закрытый вагончик).



Таким образом, к концу раунда будет ясно, кто из игроков имеет право посетить Доктора Невезение.

## Бандиты

### Найм Бандита в Салуне

Когда игрок нанимает в Салуне Бандита, он кладёт перед собой его карту (эта карта не может быть украдена девушками из Салуна). На лицевой стороне каждой карты Бандита изображена пара покерных костей. Любой игрок с картой Бандита может **ПЕРЕД броском костей перевернуть ОДНУ или ДВЕ свои покерные кости, которые он собирался бросить**, стороной, изображённой на карте Бандита, вверх. Остальные покерные кости он бросает по обычным правилам.



**Пример:** У игрока осталось 3 покерные кости, которые он собирается бросить, чтобы завершить покерную комбинацию из 5-ти костей. У него есть одна карта Бандита с двумя символами **Валета (J)** и он использует её, чтобы перевернуть две из трёх костей стороной **Валета (J)** вверх. Затем он бросает свою последнюю кость.

После одного использования карта Бандита переворачивается стороной «В розыске» вверх и кладётся над офисом Шерифа.

### Заметка:

- Один игрок может нанять несколько Бандитов.
- Если игрок, использующий карту Бандита, потратил последние оставшиеся кости, этот ход не считается последним. Остальные игроки продолжают бросать покерные кости по обычным правилам. Но следующий круг бросков будет последним.

### Ловля бандитов

Каждый Бандит, находящийся над офисом Шерифа стороной «В розыске» вверх, может быть пойман. На стороне «В розыске» каждой карты Бандита есть изображение одной кости. Чтобы поймать Бандита, игрок бросает все



кости своей покерной комбинации, на которых выпало изображение **Короля (К)**. Игрок ловит по одному Бандиту за каждый выпавший символ, совпадающий с символом на карте Бандита. **Затем он возвращает использованные для этого кости в исходное состояние (Королями вверх) в свою комбинацию.**

**Пример:** В бегах находятся трое Бандитов. У двух на картах **9'ки**, а у одного **Король (К)**. Один игрок с тремя **Королями (К)** решает их поймать. Он бросает эти три кости и получает **9'ку / Даму (Д)**. Его **9'ка** позволяет ему поймать одного из двух Бандитов с **9'ками**, но его **Дамы (Д)** не подходят, потому что ни один из Бандитов в бегах не имеет на стороне «В розыске» изображение **Дамы (Д)**.



### Конец раунда

Когда раунд завершается, каждый игрок берёт свои покерные кости и стаканы для костей и начинает новый раунд. Игра завершается в конце раунда, в котором заканчиваются все золотые Самородки или карты Участков Земли. После этого происходит подсчёт очков.

### Конец игры и подсчёт очков победы

Победные Очки (ПО) подсчитываются как в базовой игре:

+1 ПО за каждый золотой Самородок

+1 ПО за каждые \$2 (не забудьте прибавить стоимость пойманных вами Бандитов; Бандиты, нанятые в Салуне, но которые не были использованы, не приносят ни денег, ни очков)

+5 ПО, если в момент завершения игры вы являетесь Шерифом

Карты, приобретённые в Магазине (с цифровыми значениями), приносят указанное на них количество ПО.

Карты Участков Земли приносят указанное на них количество ПО.

- **Ранчо:** Количество ПО, которые приносят карты Ранчо, определяется количеством карт Ранчо, имеющимся у игрока. Одна карта Ранчо приносит 1 очко, вторая 2 очка, третья 3 очка и т.д. То есть игрок, у которого к концу игры есть 4 карты Ранчо, получит за них 10 ПО (1+2+3+4=10). Это отражено в таблице на всех картах Ранчо.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

### Список карт реки



**Золото!**  
Вы нашли 2 Самородка!  
(Взять с Прииска).



**Золото!**  
Вы нашли 3 Самородка!  
(Взять с Прииска).



**Золото!**  
Вы нашли 4 Самородка!  
(Взять с Прииска).



**Золото!**  
Вы нашли 5 Самородков!  
(Взять с Прииска).

**Значок Шерифа**

Немедленно возьмите карту со Значком Шерифа. Теперь вы Шериф.

**Кошелёк**

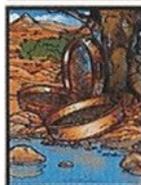
Вы нашли \$3!  
(Взять из Банка).

**Купон**

Выберите из стопки сброса одну карту Участка Земли и возьмите её себе.

**Кошелёк**

Вы нашли \$2!  
(Взять из Банка).

**Находка**

Возьмите 3 карты Реки. Выберите одну и верните 2 оставшиеся на верх колоды в выбранном вами порядке.

**Ничего**

Вы ничего не нашли!

**Список новых карт магазина****Корова**

*Используйте эту карту в конце игры.*

Эта карта приносит 7 ПО.

**Винчестер**

*Используйте эту карту в конце игры.*

Эта карта приносит 6 ПО.

**Мул**

*Используйте эту карту в конце игры.*

Эта карта приносит по 1 ПО за каждую имеющуюся у вас карту Магазина (включая эту).

**Пёс**

*Используйте эту карту в конце игры.*

Эта карта приносит по 2 ПО за каждого пойманного вами Бандита.

**Страховка**

*Используйте эту карту, когда другой игрок крадёт у вас карту в Салуне.*

Вытяните карту того же типа, что была у вас украдена.

**Подарок**

*Используйте эту карту немедленно.*

Игрок по вашему выбору отдаёт вам одну из своих карт Магазина.

**Два Пистолета**

*Используйте эту карту, когда пытаетесь поймать Бандита.*

После броска вы можете перебросить одну любую кость.

**Мошенник**

*Используйте эту карту немедленно.*

Каждый игрок отдаёт вам по \$2.

**Виски**

*Используйте эту карту, когда крадёте у противника карту в Салуне.*

Украдите карту Ранчо у этого игрока вместо лежащей лицевой стороной вниз карты.

**Головорез**

*Используйте эту карту, когда нанимаете в Салуне Бандита.*

Вместо верхней карты Бандита вы можете выбрать любую карту Бандита из колоды. После этого перетасуйте карты в колоде.

**Вариант игры: Индейцы**

**Компоненты:** *Индейский Кубик, 6 стикеров, карта «Сигнальный Дым».*

**Подготовка к Игре:** *Наклейте стикеры на Индейский Кубик, положите его на Индейскую Деревню (смотрите стр. 3). Замешайте карту «Сигнальный Дым» в колоду карт Магазина.*

После того как будут разыграны действия Ратуши, игрок, который собрал лучшую покерную комбинацию, может отдать одну из своих только что приобретённых карт Участков Земли Индейцам. Если он решает не делать этого, это может сделать игрок, занявший в Ратуше второе место.

Игрок кладёт ОДНУ из только что взятых карт Участков Земли обратно в коробку и берёт вместо этого Индейский Кубик.

Во время следующего хода перед тем как будут разыграны действия Прииска этот игрок должен бросить кубик и немедленно применить его эффект.

В конце хода, если игрок, получивший карты Участков Земли, не отдаёт одну из них Индейцам, кубик возвращается в Индейскую Деревню.

**Благословение Шамана**

Поместите одну из своих костей любой стороной вверх.

**Засада**

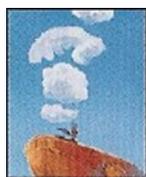
Заставьте одного противника перебросить одну выбранную вами кость.

**Телохранитель**

Во время текущего игрового хода вас не могут обокрасть.

**Тропа Войны**

Поместите Индейский Кубик на любую локацию. Во время текущего хода оба действия этой локации недоступны.

**Сигнальный Дым**

*Используйте эту карту в конце любого хода сразу после того, как закончатся посещения Доктора Невезение.*

Возьмите Индейский Кубик из Индейской Деревни или у другого игрока.