

## КАРТЫ РОЛЕЙ ПЕРСОНАЖЕЙ

**SCERIFFO/SHERIF (Шериф)** - должен уничтожить всех «Бандитов» и «Предателя», чтобы сохранить мир и порядок.

**VICE/DEPUTY SHERIFF (Помощник «Шерифа»)** - поддерживает и защищает «Шерифа», и всячески помогает ему выполнить его задачу.

**RINNEGATO/RENEGADE (Маньяк)** – хочет стать новым «Шерифом», и для этого ему нужно остаться живым. Убивает всех.

**FUORILEGGE/OUTLAW (Бандит)** - стремится убить «Шерифа», но за вознаграждение не прочь прихлопнуть и другого «Бандита».

## ОПИСАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕРСОНАЖЕЙ

**FLINT WESTWOOD** - в свой ход он может поменять карту из своей руки на две случайные карты из руки другого игрока.

*Примечание: отдаёт карту из своей руки на свой выбор, а не случайно. Если у другого игрока всего одна карта, то персонаж получает только одну карту.*

**TEREN KILL** - каждый раз, когда персонаж должен погибнуть, то он «испытывает удачу» (тянет верхнюю карту из колоды). Если масть не пики, игрок остаётся в игре с одной жизнью и тянет одну карту.

*Примечание: если проверка не успешна, то вы не можете сыграть карту «Пиво», чтобы спастись.*

**BIG SPENSER** - начинает игру с пятью картами. Не может играть карту «Missed!».

**LEE VAN KLIFT** - в свой ход может сбросить карту «Bang!», чтобы повторить эффект только что сыгранной карты с коричневой рамкой.

*Примечание: коричневой картой может быть так же карта «Bang!». Эффект можно повторять только один раз. Если повторяется эффект «Stagecoach» или «Wells Fargo», то **WWS** события во второй раз не меняются. Когда событие «Miss Susanna» активно, то повтор эффекта считается одной сыгранной картой.*

**JOHN PAIN** - если в руке меньше 6-ти карт, то каждый раз, когда кто-то «испытывает удачу» (тянет верхнюю карту из колоды для какой либо проверки), **JOHN PAIN** добавляет её себе в руку.

*Примечание: нельзя воспользоваться только что полученной картой, пока эффект ранее сыгранной карты не будет закончен. Игрок берёт в руку не только свои «проверенные» карты, но и карты, которыми «испытывают удачу» другие игроки. Например, если это «Пиво», и **JOHN PAIN** потеряет в то же время последний пункт жизни, он не может использовать это «Пиво» для восстановления своего здоровья.*

**GREYGORY DECK** - в начале своего хода игрок может взять случайно двух персонажей, при этом он получит способности обоих (может использоваться в начале игры).

*Примечание: допустимыми являются только персонажи из основной колоды. В начале следующего хода решите – сохранить этих персонажей или снова заменить. Нельзя заменять персонажей по одному.*

**GARY LOOTER** - начинает игру с 5-ю картами. Он забирает все лишние карты, сброшенные соперниками в конце их хода.

*Примечание: забирает себе карты, которые игроки сбрасывают во время третьей фазы своего хода. Т.е. если у игрока 4 жизни и 5 карт. Третья фаза, игрок должен сбросить одну карту, вместо того чтобы положить её в отбой он отдаёт её Gary Looter'у.*

**YOUL GRINNER** - перед тем, как тянуть карты, игрок у которого больше карт в руке, чем у данного персонажа, должен отдать ему одну карту из руки на свой выбор.

**VULTURE SAM** – когда любой другой персонаж умирает, он забирает все его карты (с руки и со стола) себе в руку.

**JESSE JONES** – в первую фазу хода он может вытянуть первую карту либо из колоды, либо из руки другого игрока. Вторая карта тянется, как обычно.

**SID KETCHUM** – в любое время он может скинуть две карты из руки, чтобы восстановить один пункт жизни

**WILLY THE KID** – в течении своего хода он может играть любое количество карт «Bang!»

**PAUL REGRET** – все игроки видят его на «1» единицу дальше

**PEDRO RAMIREZ** – в первую фазу своего хода он может взять первую карту из колоды сброса. Вторую карту он тянет, как обычно.

**CALAMITY JANET** – она может использовать карты «Bang!», как карту «Missed!» и наоборот.

**JOHNNY KISCH** – каждый раз, когда он играет карту, карты других игроков с таким же названием, скидываются.

*Примечание: только со всеми синими и зелёными картами. Важно помнить, что карты должны совпадать по названию. Способность действует только на синие и зелёные карты в игре (т.е. выложенные перед другими игроками).*

**ROSE DOOLAN** – она видит всех игроков на единицу ближе.

**LUCKY DUKE** – он тянет две верхних карты из колоды и выбирает любую. Вторая карта сбрасывается.

**BLACK JACK** – в первую фазу хода он смотрит вторую вытянутую карту. Если это «Червы» или «Бубны», он тянет ещё одну дополнительную карту.

**BART CASSIDY** – каждый раз, когда этот персонаж теряет один пункт жизни, он тянет карту из колоды.

**EL GRINGO** – каждый раз, теряя пункт жизни от эффекта карты, сыгранной другим игроком, он забирает карту из руки этого игрока (втёмную). Исключение – динамит.

**JOURDONNAIS** – он может попытаться избежать эффекта карты «Bang!», вытянув верхнюю карту из колоды. Если взятая карта будет с мастью «черви», то это будет равнозначно промаху (сыгранной карте «Mancato!/ Missed!»). Бочка даёт дополнительный шанс.

**SUZY LAFAYETTE** – как только у неё не остаётся карт, она берёт одну карту из колоды (можно использовать это свойство несколько раз в свой ход).

**KIT CARLSON** – в первую фазу хода он смотрит первые три карты из колоды., две забирает себе, а третью возвращает обратно в колоду.

**SLAB THE KILLER** – игроки, на которых он играет карту «Bang!» должны сбросить две карты промах («Mancato!/ Missed!»). Эффект «Бочки» может быть использован только в счёт одного «промаха».

**TEQUILA JOE** – играя карту «Пиво» («Birra/ Beer») он восстанавливает два пункта жизни. Не распространяется на «Салун», «Текила», «Дозаправка».

**PIXIE PETE** – в первую фазу хода тянет четыре карты, вместо двух.

**UNCLE WILL** – один раз в свой ход может сыграть любую карту с руки, как карту «Магазин».

**HERB HUNTER** – как только один из игроков погибает, он тянет две карты из колоды.

**MOLLY STARK** – играя карту не в свой ход, она тянет карту из колоды. При «Дуэли» она тянет одну карту за каждый брошенный «Bang!» после поединка. Сбрасываемые игроками карты не считаются сыгранными.

**JOSE” DELGADO** – в течении своего хода может сбросить синюю карту с руки, чтобы вытянуть две карты из колоды. Можно играть более одного раза в ход.

**ELENA FUENTE** – может сыграть любую карту из руки, как карту «Missed!».

**VERA CUSTER** – в начале своего хода может приобрести свойства любого живого персонажа по своему выбору на один раунд.

**SEAN MALLORY** – может держать в руке до десяти карт (независимо от количества патронов жизни).

**GREG DIGGER** – как только один из игроков погибает, он получает два пункта жизни.

**DOC HOLYDAY** – один раз за ход может сбросить две карты с руки в качестве карты «Bang!» на расстояние видимости. Это не считается вторым «Bang!» в ход (если хотя бы одна из них имеет масть «Буби», то свойство APACHE KID работает).

**CHUCK WENGAM** – в течении своего хода может убавить один пункт жизни (кроме последнего) и взять две карты из колоды. Может использоваться несколько раз в ход.

**PAT BRENNAN** – в первую фазу хода он либо тянет две карты из колоды, либо забирает одну карту, лежащую перед любым игроком.

**BILL NOFACE** – в начале хода тянет одну карту, вместо двух, плюс одну карту за каждое имеющееся ранение.

**BELLE STAR** – в течении её хода, карты выложенные перед игроками, как синие, так и зелёные, не имеют эффекта.

**APACHE KID** – на него не действует эффект карт, если они имеют масть «Буби», сыгранных на него другими игроками. При «Дуэли» это свойство не работает.

**CLAUS «THE SAINT»** - в первую фазу хода тянет столько карт, сколько осталось живых персонажей, плюс одна. Две оставляет себе и по одной (на свой выбор), раздаёт каждому игроку.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

### **ЗЕЛЁНЫЕ КАРТЫ (ДОПОЛНЕНИЕ DODGE CITY)**

Добавляются в общую колоду карт.

Зелёные карты кладутся перед игроком картинкой вверх, рядом с синими картами. Карты кладутся в свой ход, но их свойства будут работать только **в ваш следующий ход**. Когда эффект карты достигнут (карта отработала), вы убираете её в сброс (одноразовый эффект), в отличии от карты с синей рамкой. Только карта с символом "Промач!" может быть использована не в свой ход. Зелёные карты, лежащие перед игроком, считаются "в игре" и могут быть удалены теми же картами, что и карты с синей рамкой. Класть две одинаковые карты нельзя, но можно класть две одинаковые по функциям карты (например «Сомбреро» и «Бронник» положить можно, но положить два «Бронника» нельзя).

*Примечание: если игрок берёт зелёные карты другого игрока (независимо – активны они или ждут своего хода) с помощью карт "Паника!" или "Rag Time" он не может их использовать в тот же ход. Игрок может взять карту в свою руку, в свой ход выложить её перед собой картинкой вверх, но эффект от её использования будет достигнут только тогда, когда будет его следующий его ход (по обычным правилам для данных карт).*

### **СИНИЕ КАРТЫ (ОСНОВНАЯ ИГРА)**

Добавляются в общую колоду карт.

Синие карты кладутся перед игроком картинкой вверх. Карты кладутся в свой ход, их свойства будут работать немедленно. **Нельзя выкладывать две одинаковые синие карты и только один из видов оружия**. Когда эффект карты достигнут (карта отработала), она **не убирается** в сброс - это многоцветные карты. Синие карты, лежащие перед игроком, считаются "в игре" и могут быть удалены либо самим игроком, либо другими игроками с помощью специальных карт.

**VOLCANIC (Вулкан)** – можно играть любое количество карт «Bang!», но на расстоянии «1».

**MUSTANG (Мустанг)** – остальные игроки видят вас на расстоянии «+1» (то есть на единицу дальше).

**BINOCOLO/BINOCULAR (Бинокль)** – вы видите остальных игроков на дистанцию «-1» (то есть на единицу ближе).

**MIRINO/SCOPE (Снайпер)** – вы видите остальных игроков на дистанцию «-1» (то есть на единицу ближе).

**RIPADO/HIDEOUT (Укрытие)** - остальные игроки видят вас на расстоянии «+1» (то есть на единицу дальше).

Остальные синие карты изображают оружие, значок прицела указывает на возможное расстояние стрельбы.

### **КАРТЫ С КНИГОЙ (ОСНОВНАЯ ИГРА)**

Добавляются в общую колоду карт.

Карты кладутся перед игроком картинкой вверх. Карты кладутся в свой ход, их свойства будут работать немедленно. Каждая карта с книгой имеет своё индивидуальное свойство и удаляется по своим правилам.

**DINAMITE/DYNAMITE (Динамит)** - игрок, играющий эту карту, кладёт её перед собой лицом вверх, и карта остаётся лежать до следующего хода. Когда начинается следующий ход игрока (карта «Динамит» уже в игре), перед своей первой фазой хода он должен открыть верхнюю карту колоды: если на ней пиковая масть номиналом от 2 до 9, то динамит взрывается (уходит с поля)! Игрок немедленно теряет 3 очка жизни. Если на открытой карте указано другое, динамит переходит к следующему игроку, который в начале своего хода так же будет открывать верхнюю карту колоды. Карта «Динамит» передаётся от игрока к игроку до тех пор, пока не взорвётся или не будет удалена с игры специальными картами. Если перед игроком одновременно лежат карты «Динамит» и «Тюрьма», то первым проверяется «Динамит». Если игрок получает ранения от динамита, то они не считаются вызванными каким-либо игроком, и никто за это не получает ни награды, ни наказания.

**DUELLO/DUEL (Дуэль)** - игрок, играющий эту карту, выбирает другого игрока, который находится от него на любом расстоянии. Выбранный игрок может сбросить карту «Bang!». Если он это делает, то игрок, который играет карту «Дуэль», тоже может сбросить карту «Bang!», и так далее. Первый из них, который не смог сбросить карту «Bang!», теряет одно очко жизни, и дуэль на этом заканчивается.

*Примечание. Карта «Дуэль» не считается картой «Bang!», поэтому:*

*а) во время дуэли нельзя играть карты «Мимо!» или «Бочка»,*

*б) в этот же ход можно играть ещё и картой «Bang!», помимо карты «Дуэль».*

*Если бандит сам вызывает другого игрока на дуэль и проигрывает её, то другой игрок не получает награду за уничтожение бандита.*

**EMPORIO/GENERAL STORE (Лавка)** - игрок, играющий эту карту, открывает столько верхних карт колоды, сколько осталось игроков в игре. Начиная с него и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок берёт себе одну из открытых карт.

**INDIANI/INDIANS! (Индейцы!)** - каждый игрок, исключая того, кто сыграл эту карту, может сбросить карту «Bang!» или потерять одно очко жизни. Играть карты «Мимо!» или «Бочка» нельзя.

**PRIGIONE/JAIL (Тюрьма)** - эту карту играют на любого игрока, после чего он считается находящимся в тюрьме. В начале каждого своего хода этот игрок открывает верхнюю карту колоды: если на ней червовая масть, то он сбегает из тюрьмы, сбрасывает карту «Тюрьма» и продолжает свой ход, как обычно. На находящегося в тюрьме игрока можно играть карту «Bang!», в ответ на которую он может при необходимости играть «Мимо!» или «Пиво». Карту «Тюрьма» нельзя играть на «Шерифа». Если Вы пропускаете ход из-за тюрьмы, вы не сбрасываете лишние карты, т.к. ход пропущен а фаза сброса - часть пропущенного хода.

*Примечание: проверка динамита, тюрьмы, бочки проходит следующим образом: верхняя карта с игровой колоды переворачивается и кладётся лицом вверх в отбой, чтобы все могли видеть. И затем уже выполняется эффект проверяемой карты. Проверяющая карта в руку не идёт!*

### **КАРТЫ СОБЫТИЙ (ГОЛУБЫЕ и КРАСНЫЕ)**

Карты лежат лицевой стороной вверх (рубашкой вниз) рядом с шерифом **в открытую**.

В начале второго (и последующих) хода(ов) «Шериф» берёт верхнюю карту, зачитывает событие и кладёт его в центр стола, рядом с игровой колодой и колодой отбоя (поверх старой карты события, если ход третий и более). Таким образом колода от «Шерифа» плавно переключивается в колоду в центре стола. «Шериф» обязан в свой ход взять одну карту событий. Когда карты событий все выйдут, то они замешиваются и снова вводятся в игру.

В течение раунда активно событие в центре стола. Каждый его видит и может прочитать, оно действует для каждого игрока, включая самого «Шерифа». Карту событий нельзя ничем удалить со стола, её убирает только «Шериф», заменяя её новой картой событий в свой очередной ход. Обе колоды (ГОЛУБАЯ и КРАСНАЯ) могут быть смешаны друг с другом, либо использоваться по отдельности (либо какая то одна колода во время игры, либо обе сразу общей стопкой).

*Примечание: если перед «Шерифом» лежит динамит, то прежде всего меняется событие а потом уже проверка на динамит и прочие события.*

### **ГОЛУБЫЕ КАРТЫ (ДОПОЛНЕНИЕ A FISTFUL OF CARDS) ЧЁРНАЯ РУБАШКА**

**LIQUORE FORTE/ HARD LIQUOR (Крепкий ликёр)** – игрок может пропустить первую фазу хода, чтобы восстановить 1 пункт жизни.

**MINIERA ABBANDONATA/ABANDONED MINE (Заброшенная шахта)** – в первую фазу хода игрок берёт карты из сброса (если они там есть). В этом случае все сбрасываемые карты кладутся на верх колоды лицом вниз.

**RANCH (Ранчо)** – в конце второй фазы, игрок может сбросить любое количество карт с руки и взять из колоды такое же количество карт (равное сброшенным).

**PEYOTE (Кактус)** – вместо первой фазы хода игрок должен угадать цвет масти верхней карты в колоде. Если цвет угадан, то можно взять по такому же принципу следующую карту, если нет – переходим к фазе два.

**AGGUATO/AMBUSH (Засада)** – дистанция между любыми двумя игроками равна единице. Способности персонажей и карты – модификаторы работают.

**RAMBALZO/RICOCHET (Рикошет)** – в течении своего хода каждый игрок может сыграть карту «Bang!» против карты, выложенной перед другим игроком. Если тот не скинет в ответ «Промах» («Mancato!/ Missed!»), эта карта сбрасывается. Можно играть любое число раз.

**IL GIUDICE/THE JUDGE (Судья)** – в течении этого раунда игрок не может выкладывать карты перед собой или перед другими игроками.

**LAZO/LASSO (Лассо)** – в течении этого раунда карты, выложенные перед игроками, не имеют эффекта.

**FRATELLI DI SANGUE/BLOOD BROTHERS (Кровные братья)** – в начале своего хода игрок может отдать свой пункт жизни (не последний) любому другому игроку.

**DEAD MAN (Мертвец)** – игрок, убитый первым, возвращается в игру с двумя пунктами жизни и двумя картами в руке.

**PER UN PUGNO DI CARTE/A FISTFUL OF CARDS (Россыпь карт)** – в начале своего хода игрок становится целью такого количества карт «Bang!», сколько карт имеет на руке.

**VENDETTA (Месть)** – в конце своего хода игрок тянет карту. Если это «Червы», то он ходит ещё раз. В конце дополнительного хода карта не тянется.

**CECHINO/SNIPER (Снайпер)** – в течении своего хода игрок может сбросить две карты «Bang!», чтобы ранить другого игрока. Это считается одним выстрелом, но может быть отражено только двумя картами «Промах» («Mancato!/ Missed!»).

**ROULETTE RUSSA/RUSSIAN ROULETTE (Русская рулетка)** – начиная с шерифа, каждый игрок должен скинуть карту «Промах» («Mancato!/ Missed!»). Первый, кто не сможет это сыграть теряет два пункта жизни, на этом «Русская рулетка» заканчивается.

**LEGGE DEL WEST/LAW OF THE WEST (Закон Запада)** – в первой фазе хода игрок показывает вторую вытянутую карту. Если возможно, то он обязан её сыграть.

**КРАСНЫЕ КАРТЫ (ДОПОЛНЕНИЕ HIGH NOON) ЧЁРНАЯ РУБАШКА**

**BENEDIZIONE/BLESSING (Благословение)** – на один раунд масть всех карт «Червы»

**CITTA FANTASMA/GHOST TOWN (Город призраков)** – на один раунд, во время своего хода, убитые игроки возвращаются в игру, как призраки. Они тянут три карты в первую фазу и в конце хода снова умирают.

**SBORINA/HANGOVER (Похмелье)** – все игроки теряют специальные способности на один раунд.

**CORSA ALL'ORO/GOLD RUSH (Золотая лихорадка)** – начиная с шерифа игра на этот раунд продолжается против часовой стрелки. Все эффекты карт действуют против часовой стрелки.

**I DALTON/THE DALTONS (Долтоны)** – в течении раунда каждый игрок обязан сбросить по своему выбору одну карту, выложенную перед ним.

**MALEDIZIONE/CURSE (Проклятье)** – на один раунд масть всех карт «Пики».

**SERMONE/THE SERMON (Причастие)** – в течении раунда игроки не могут играть карты «Bang!» в свой ход.

**MEZZOGIORNO DI FUOCO/HIGH NOON (Жаркий полдень)** – в течении раунда в начале своего хода игрок теряет один пункт жизни.

**MANETTE/HANDCUFFS (Наручники)** – «Шериф» играет эту карту на любого игрока. Этот игрок не может сыграть карты с руки в свой ход.

**SETE/THIRST (Засуха)** – в течении раунда, в первую фазу хода игрок тянет из колоды только первую карту.

**IL TRENO/TRAIN ARRIVAL (Прибытие поезда)** – в течении раунда, в конце первой фазы хода, игрок тянет из колоды дополнительную карту.

**SPARATORIA/SHOOTOUT (Перестрелка)** – во время одного раунда, в течении своего хода, игрок может сыграть две карты «Bang!».

**IL REVERENDO/THE REVEREND (Проповедь)** – в течении этого раунда нельзя играть карты «Пиво» («Birra/ Beer»).

**IL DOTTORE/THE DOCTOR (Доктор)** – игроки с наименьшим количеством пунктов жизни немедленно восстанавливают один пункт жизни. Карта сразу убирается в сброс.

**NUOVA IDENTITA'/NEW IDENTITY (Новая личность)** – в течении одного раунда, в начале своего хода, игрок может заменить своего персонажа на того, который используется для обозначения очков жизни. Новый персонаж начинает игру с двумя пунктами жизни.

**ОРАНЖЕВЫЕ КАРТЫ (ДОПОЛНЕНИЕ WILD WEST SHOW) ЧЁРНАЯ РУБАШКА**

Данное расширение играется отдельно от остальных и не замешивается к **КРАСНЫМИ** или **ГОЛУБЫМИ** картам событий (используется отдельной колодой).

Перед началом игры необходимо подготовить колоду **WWS**. Для этого отложите карту «Wild West Show», перемешайте колоду лицевой стороной вниз и положите карту «Wild West Show» под низ стопки. Получившуюся колоду положите в центр стола.

Таким образом получается, что центр игрового стола состоит из:

- игровая колода
- отбой
- активное событие **HN-AFOC**
- колода **WWS**
- активное событие **WWS**
- колода **HN-AFOC** рядом с «Шерифом»

*Примечание: при спорных моментах сначала выполняют событие из дополнения **WWS** а затем уже событие **HN-AFOC**.*

Игра проходит по обычным правилам, со следующими изменениями: когда играют карты «Stagecoach» или «Wells Fargo» переверните верхнюю карту из колоды **WWS** и громко зачитайте эффект карты вслух. После этого игра продолжается по новым правилам до того, пока не будет снова сыграна карта «Stagecoach» или «Wells Fargo». Как только это случается, то вскрывается новая карта **WWS**, она кладётся на предыдущую карту **WWS** и новое событие сменяет старое. Когда вскрывается карта «Wild West Show» (последняя, т.к. лежит в самом низу), она остаётся в игре до самого её окончания.

**HELENA ZONTERO** - когда это событие вступает в игру, то возьмите верхнюю карту из колоды. Если это «Черви» или «Буби», то перемешайте все активные роли, кроме «Шерифа», и раздайте игрокам обратно случайным образом.

**LADY ROSA DEL TEXAS** - в любой момент своего хода активный игрок может поменяться местами с игроком находящимся от него справа. Игрок, с которым поменялись, пропускает свой следующий ход.

*Примечание: игроки меняются местами и забирают с собой свои карты (карты в руке, роль и персонаж).*

**BAVAGLIO/GAG** - игроки не могут разговаривать (можно смеяться и жестиковать). Кто заговорит, тот теряет одну пулю (жизнь).

**DOROTHY RAGE** - в свой ход активный игрок может заставить другого игрока сыграть одну из своих карт (карт оппонента), согласно правил.

*Примечание: выберите оппонента и назовите карту. Если такой карты у него нет, то он показывает руку. Если есть, то, если карта требует, выберите «цель». Расстояние считать от играющего карту (выбранного оппонента).*

**DARLING VALENTINE** - в начале своего хода каждый игрок сбрасывает все карты с руки и набирает такое же количество карт из колоды.

*Примечание: игроки так же тянут две карты из колоды, как обычно.*

**CAMPOSANTO/BONE ORCHARD** - в начале своего хода все убитые игроки возвращаются в игру с одной жизнью. Пересдайте случайным образом роли убитых игроков.

*Примечание: игрок возвращается к игре пока не будет убит. Т.е. когда событие уходит из игры, то игрок остаётся в игре (если его к тому времени ещё не убили).*

**REGOLAMENTO DI CONTI/SHOWDOWN** - все карты могут быть сыграны как карты «Bang!». Все карты «Bang!» могут быть сыграны, как «Промах».

*Примечание: «BIG SPENSER» может использовать «Bang!» как «Missed!» и «LEE VAN KLIFT» может сбросить любую карту, чтобы использовать свои способности.*

**SACAGAWAY** - все игроки играют с открытыми картами (кроме ролей).

**MISS SUSANNA** - в свой ход каждый игрок должен сыграть как минимум 3 карты, иначе теряет одну пулю (жизнь).

*Примечание: эффект не применяется к игрокам пропустившим свой ход из-за карты «Тюрьма».*

**WILD WEST SHOW** - теперь цель каждого игрока - остаться последним выжившим в игре, независимо от персонажа.

*Примечание: то же самое, что каждый игрок становится «Маньяком». Однако фактические роли остаются теми же, поэтому «Шерифа» нельзя посадить в «Тюрьму», а за устранение «Бандита» присуждается 3 бонусных карты, как обычно. Если «Шериф» умирает, игра продолжается. Побеждает только 1 человек.*

## КАРТЫ «BANG!» и «MISSED!»

Игра картами «Bang!» - основной способ уменьшения очков жизни у других игроков. Если вы собираетесь сыграть карту «Bang!» на какого-то игрока, то прежде всего определите:

а) какое расстояние до этого игрока,

б) способно ли ваше оружие стрелять на такое расстояние.

*Пример 1. С помощью картинки предположим, что игрок А хочет выстрелить в игрока С. Обычно игрок С находится на расстоянии 2 и игроку А нужно оружие, способное стрелять на это расстояние: «Скофилд», «Ремингтон», «Карабин» или «Винчестер», но не «Вулкан» или «Кольт». Но, если он сыграл «Бинокль», то увидит игрока С на расстоянии 1 и сможет применить любое оружие. Но если у игрока С есть «Мустанг», то игрок А по-прежнему будет видеть игрока С на расстоянии 2.*

*Пример 2. Если у игрока D есть «Мустанг», игрок А увидит его на расстоянии 4. Чтобы выстрелить в него, игроку А требуется оружие, способное стрелять на такое расстояние.*

Если на игрока сыграна карта «Bang!», в ответ он может немедленно сыграть карту «Missed!», чтобы предотвратить попадание. Если он этого не делает, то теряет 1 очко жизни (и отмечает эту потерю, сдвинув карту своего персонажа на один патрон).

*Примечание: Игроки могут предотвращать попадание лишь тех выстрелов, которые направлены непосредственно на них!*

Если игрок потерял все очки жизни, он выбывает из игры, если немедленно не сыграет карту «Пиво!». Игрок сбрасывает все свои карты в стопку сброса, самостоятельно выбирая их порядок. Карта «Bang!» после игры сбрасывается, даже если она не сработала из-за карты «Missed!».

## КАРТА «ПИВО»

Эта карта позволяет игроку набрать 1 очко жизни (открыв ещё один патрон под картой персонажа). Игрок не может набрать очков жизни больше, чем начальное количество персонажа! Карту «Пиво» нельзя играть на других игроков. Карта «Пиво» теряет свои свойства, если в игре остались только 2 игрока.

Карта «Пиво» может быть сыграна двумя способами:

- как обычно, во время своего хода,
- в чужой ход, но только если вы в этот ход теряете последнее очко жизни, а не просто получили ранение.

*Пример. Игрок с 2 очками жизни получает 3 раны от динамита. Если он сыграет 2 пива, то останется в живых с 1 очком жизни (2-3+2).*

## КАРТЫ, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ МАСТЬ



На некоторых картах в дополнение к действию отмечены масть и ранг, как в обычных игровых картах. Игрок, использующий такую карту, должен открыть верхнюю карту колоды и посмотреть на её карточное значение. Если оно совпадает с требуемым, значит действие играемой карты выполняется.

*Пример. Игрок А сыграл на игрока С карту «Bang!» Перед игроком С лежит карта «Бочка»: она действует как карта «Missed!», если вытащена масть черви.*

*Поэтому игрок С открывает верхнюю карту колоды: на ней указана 4 червей.*

*«Бочка» сыграла и отменила действие карты «Bang!» Если бы повернутая карта была другой масти, игрок С мог бы ещё отменить карту «Bang!» картой «Missed!».*



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ ИЗ ДОПОЛНЕНИЯ DODGE CITY

Если на карте изображен символ «Missed!», то карта может быть сыграна, как обычная карта «Missed!». Если при этом на специальной карте есть ещё какой либо символ действия, то это действие выполняется незамедлительно.

Если на карте изображён символ «Bang!», то эта карта (или несколько карт) может быть выложена в дополнение к карте «Bang!» в один ход.

*Примечание: если игрок теряет последнее очко жизни, он может использовать только карту «Пиво» для восстановления жизни и предотвращения выбывания из игры. В данных условиях нельзя использовать специальные карты с символом «Пиво» (такие, как «Whisky», «Tequila», «Saloon», «Canteen») не в свой ход.*

### КАРТА «ПАНИКА»

Играя данную карту, игрок может взять любую карту (из руки или со стола) у любого игрока.

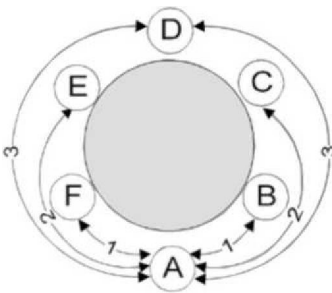
Примечание: карту «Паника» можно использовать в том числе на себя (как и карту «Кэт Бэллоу»).

*Пример: у игрока в руке 6 карт (4 было + 2 взято в первой фазе). Перед игроком выложен «VOLCANIC» (в одном из прошлых ходов). Карты следующие: «Винчестер», «Паника», и 4 карты «Bang!».*

- игрок играет картой «Паника» на себя - забирает карту «VOLCANIC» в руку
- выкладывает «Винчестер»
- стреляет одной картой «Bang!» на другой конец стола
- выкладывает из руки «VOLCANIC» (карта «Винчестер» сбрасывается)
- стреляет в соседа 3-мя картами «Bang!»

Если игрок сделал несколько выстрелов, применив карту «VOLCANIC», а затем заменил оружие на «Винчестер», то в этот ход стрелять уже нельзя, т.к. картой «Bang!» уже играли.

### РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ



Расстоянием между игроками считается минимальное число ходов между ними, по часовой или против часовой стрелки (см. рисунок).

Расстояние очень важно, поскольку обычно игрок может указывать в качестве своих целей игры (игроков или карты) лишь те, которые находятся от него на расстоянии 1. Когда персонаж уничтожен, при расчёте расстояния он больше не учитывается и поэтому некоторые игроки становятся ближе.

Игрок по отношению к самому себе всегда находится на расстоянии 1.

### ОРУЖИЕ



В начале игры все игроки могут ранить только своих соседей слева и справа, то есть находящихся от них на расстоянии 1. Считается, что у каждого игрока есть кольт 45-го калибра, хотя это оружие не представлено никакой картой.

Чтобы достать цель на большем расстоянии, игрок должен сыграть карту другого оружия. У всех карт оружия имеется синяя каёмка, изображение оружия и число в прицеле, показывающее максимальную дистанцию поражения этого оружия. Такое оружие заменяет обычный кольт до тех пор, пока эта карта не будет убрана из игры (например, картой «Паника»). Вы можете иметь на столе только одну карту оружия: если вы играете карту с другим оружием, предыдущая сбрасывается.

## СИМВОЛЫ НА КАРТАХ



«Bang!»



«Мимо!»/«Missed!»



Получить 1 очко жизни. Действует только на играющего.



Взять карту в руку (символ «рука с картой»). Если указан любой игрок (см. соответствующий символ), то вы можете вытащить случайную карту из его руки или взять одну из лежащих перед ним. Если игрок не указан, взять верхнюю карту колоды. Во всех случаях взятая карта добавляется в вашу руку.



Сбросить карту. Вы можете сбросить случайную карту из руки указанного игрока или выбрать и удалить одну из его карт на столе.



Применить эффект к любому игроку, не обращая внимания на расстояние до него.



Эффект применяется ко всем остальным игрокам, кроме играющего, не обращая внимания на расстояние до них.



Применить эффект к любому игроку, который находится на доступном расстоянии.



Применить эффект к любому игроку, который находится на указанном расстоянии или ближе. *Примечание: «Мустанг» и «Бинокль» могут изменять это расстояние, а оружие в игре - нет.*

### *Примечание:*

*На некоторых картах дополнения DODGE CITY есть новый символ – две карты и эффект от них. Когда игрок хочет использовать данную специальную карту, то он делает два действия:*

*а) выкладывает её на стол, как обычную карту (играет карту),*

*б) скидывает любую карту из руки в сброс и получает эффект, изображённый на карте из дополнения DODGE CITY.*

*Далее карта дополнения так же отправляется в сброс.*

## НАЧАЛО ИГРЫ

Возьмите карты ролей в зависимости от числа участников игры:

4 игрока: 1 шериф, 1 маньяк, 2 бандита,

5 игроков: 1 шериф, 1 маньяк, 2 бандита, 1 помощник шерифа,

6 игроков: 1 шериф, 1 маньяк, 3 бандита, 1 помощник шерифа,

7 игроков: 1 шериф, 1 маньяк, 3 бандита, 2 помощник шерифа.

8 игроков: 1 шериф, 2 маньяка, 3 бандита, 2 помощник шерифа.

Перемешайте ролевые карты и раздайте рубашкой вверх каждому игроку. «Шериф» раскрывает себя, переворачивая свою карту лицом вверх, а все остальные игроки сохраняют свои роли в секрете.

Перемешайте карты персонажей и раздайте по одной каждому игроку. Каждый игрок открывает свою карту, называет имя своего персонажа и зачитывает его способность. Каждый игрок берёт ещё одну карту персонажа из числа оставшихся, кладёт её рубашкой (с изображёнными на ней патронами) вверх, и накрывает её своей картой персонажа так, чтобы остались видны столько патронов, сколько указано в описании персонажа. Во время всей игры видимые патроны показывают здоровье персонажа. «Шериф» начинает игру с одним дополнительным патроном (если у персонажа три патрона жизни, то с четырьмя, если четыре – с пятью). Уберите оставшиеся ролевые карты и карты персонажей в коробку. Перемешайте оставшиеся карты действий и раздайте каждому игроку столько карт, сколько патронов открыто у его персонажа. Оставшиеся карты кладутся в общую стопку в середину стола.

## ИГРА

Игроки делают ходы по очереди, по часовой стрелке, начиная с «Шерифа». Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

### 1) Взять две карты

Игрок берёт две верхние карты колоды. Если колода истощилась, следует перемешать карты сброса и составить новую колоду.

### 2) Сыграть любое количество карт

Игрок может играть карты, чтобы помочь себе или сделать хуже тем игрокам, которых он должен уничтожить. Он не обязан играть карты во время этой фазы. Можно играть любое количество карт, но есть два ограничения:

- за один ход можно сыграть только одну карту «Bang!» (если это не изменено свойствами персонажа или специальными картами),

- нельзя выкладывать перед собой две одинаковые карты. То есть перед игроком может лежать сколько угодно карт с синей и зелёной окантовкой. Но только одно из видов оружия, одна бочка, один мустанг, один бинокль, один бронник и т.д. Последующие карты заменяют предыдущих.

Играя карту, просто выполняйте то, что показывают символы на ней: они подробно описаны ниже.

Карты можно играть только в свой ход (за исключением карт «Пиво» и «Мимо!»).

*Примечание: обычно эффект, указанный на карте, выполняется сразу же, после чего карта сбрасывается (коричневая рамка). Однако карты с синей и зелёной рамкой (например оружие или «Сомбреро»), имеют более длительный эффект и остаются лежать на столе перед вами. Эффект этих карт продолжается до тех пор, пока они либо не сыграют, либо будут удалены каким-либо способом (например, картой «Кэт Баллу»), или удалены особым событием (например, карты «Тюрьма» или «Динамит»).*

### 3) Сбросить лишние карты

Когда закончилась вторая фаза (вы больше не хотите или не можете играть карты), вы должны сбросить со своей руки карты, превышающие ваш лимит. Помните, что лимит руки игрока равен количеству видимых патронов на рубашке карты, лежащей под картой вашего персонажа. После этого наступает ход следующего по часовой стрелке игрока.

## УНИЧТОЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда персонаж теряет своё последнее очко жизни, он выходит из игры, если только немедленно не сыграет карту «Пиво». Когда персонаж выходит из игры, он открывает свою ролевую карту и сбрасывает все карты с руки и лежащие перед ним на столе.

## ШТРАФЫ И НАГРАДЫ

Если «Шериф» уничтожает «Помощника шерифа», он должен сбросить все карты с руки и лежащие перед ним на столе. Любой игрок, уничтоживший «Бандита», должен взять из колоды 3 карты.

*Исключение: гибель игрока от карты «Динамит» (в этом случае считается, что игрок погиб сам).*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда наступает одно из условий:

«Шериф» убит. Если единственный выживший «Маньяк», то он считается победителем. В противном случае победителями считаются Бандиты.

Все «Бандиты» и «Маньяк» убиты. «Шериф» и «Помощники шерифа» победили.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце каждой игры каждый игрок получает количество денег, показанное в таблице. При этом не имеет значения, кто именно вывел из игры конкретного персонажа.

\ Исход партии Роль \	Победа шерифа	Победа бандитов	Победа предателя
Шериф	\$1500 x # бандитов	-	\$100 x # игроков
Помощник шерифа жив	\$1000 x # бандитов	-	-
Помощник шерифа убит	\$700 x # бандитов	-	-
Бандит жив	-	\$1000 x # бандитов	-
Бандит убит	-	\$800 x # бандитов	-
Маньяк жив	-	\$300 x # игроков	\$1500 x # игроков
Маньяк убит в конце	\$400 x # игроков	-	-

*Дополнительный штраф: Если Помощник шерифа убил Шерифа, Помощник шерифа получает штраф -\$5000.*

*Пример 1. В конце игры с 5 игроками победил Шериф, и ещё 1 Помощник шерифа остался жив. Поскольку в начале игры было 2 Бандита, Шериф получает \$3000, а Помощник шерифа \$2000. Бандиты и Маньяк ничего не получают.*

*Пример 2. В конце игры с 7 игроками победили Бандиты (1 Бандит был убит), и ещё остался жив Маньяк. Поскольку в начале игры было 3 Бандита, живые Бандиты получают по \$3000, а убитый*

\$2400. Маньяк не выиграл, но остался жив, поэтому он получает \$2100. Шериф и Помощник шерифа ничего не получают.

Играется число игр, равное числу игроков, причём роль Шерифа передаётся по кругу так, чтобы каждый сыграл им один раз. Остальные роли распределяются случайно.

## ВАРИАНТЫ ИРЫ

**Без пощады.** Используется для предотвращения чересчур осторожной игры. В конце хода Шериф может возвращать в руку карту «Bang!», сыгранную им во время хода.

**Опыт.** Используется одна из систем подсчёта очков. Перед началом новой игры вы можете выбрать сохранить на следующую игру одну или несколько карт, лежавших перед вами в конце игры. За каждую карту, которую вы хотите сохранить, вы платите \$500. Все сохранённые карты вы берёте в руку, и при раздаче начальных карт они учитываются. Вы не можете сохранить карт больше, чем ваше начальное количество очков жизни, и не можете потратить на них больше, чем имеющееся у вас количество очков.

**Найм.** Турнирный вариант для опытных игроков. Используется одна из систем подсчёта очков, но все игроки начинают с \$1000. Вместо случайной раздачи персонажей игрокам, случайно откройте столько карт персонажей, сколько участвует игроков. Игрок, сидящий справа от Шерифа, выбирает один из персонажей и начинает аукцион за право взять его. Начальная ставка - не менее \$100. Игроки не могут предлагать за персонаж больше денег, чем имеют в наличии. Когда персонаж нанят, записывается сумма, уплаченная за него. Аукцион продолжает следующий против часовой стрелки игрок, у которого ещё нет персонажа. В следующей игре, если игрок остался жив и хочет сохранить свой персонаж на новую игру, он должен заплатить за него ту же сумму, которая была уплачена за персонаж при его найме.

**Премии.** Используется одна из систем подсчёта очков. Когда игрок уничтожает бандита, вместо вытаскивания 3 карт из колоды он получает премию \$1000.

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 8 ИГРОКОВ

Чтобы смог играть восьмой игрок, к ролевым картам добавляется ещё одна карта - второй Маньяк. В начале игры раздайте все ролевые карты, как обычно. Каждый из двух Маньяков играет сам за себя, и выигрывает, только если в конце игры он остаётся единственным выжившим игроком. Например, если в конце игры остались Шериф и два Маньяка, и Шериф погибает раньше, то выигрывают Бандиты!

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

### *Раздача карт*

Используется набор ролевых карт для *семи* участников: Шериф, два Помощника шерифа, три Бандита, Маньяк.

Из шестерых игроков определяется Шериф — по желанию, очередности, жребию, как угодно. Он открыто кладёт перед собой шерифскую карту. Из прочих карт Шериф выбирает две карты Помощников шерифа, одну карту Бандита и карту Маньяка (временно отложив две бандитские карты). Тщательно перемешивает и *втемную наугад* сдаёт из них одну карту тому игроку, который сидит напротив него (т.е., на расстоянии 3). Ещё одну (из них же!) также *наугад втемную* удаляет из игры. Две оставшихся соединяет с двумя отложенными чуть ранее, тщательно перемешивает и *втемную* раздаёт четырём игрокам, которые сидят по двое слева и справа от него.

Что достигается такой раздачей?

Во-первых, напротив Шерифа теперь с вероятностью  $\frac{1}{2}$  сидит его союзник-депутат (при обычной раздаче такая вероятность поменьше). Если повезёт и там действительно окажется депутат, то они сразу смогут контролировать своей стрельбой все остальные позиции.

Во-вторых, одна карта удалена из игры, и никто не знает, какая именно. Также с вероятностью  $\frac{1}{2}$  это может быть как хороший, так и плохой персонаж. Как нетрудно видеть, всего возможно три варианта:

- Удалён Помощник шерифа. В игре шериф (Ш), Помощник шерифа (П), три Бандита (Б), Маньяк (М). Это штатный вариант.
- Удалён Бандит. В игре Ш, 2×П, 2×Б, М.
- Удалён маньяк. В игре Ш, 2×П, 3×Б.

То есть играют 2-3 хороших парня и 3-4 плохих. Никто не знает, каким составом.

## **Игра**

Собственно, игра практически не отличается от нормальных правил. Изменяется лишь один момент: *теперь бандиты должны убить всех хороших парней, а не только шерифа*. То есть, если шериф убит, то игра не заканчивается. Помощники шерифа продолжают защищать закон.

Если в игре используются расширения, то со смертью шерифа карты событий на текущий раунд объявляет следующий за шерифом по кругу игрок, после его смерти — следующий за ним, и т.д.

Теперь самое интересное. Как требуют правила, убитый игрок вскрывает свою ролевую карту. В зависимости от принадлежности убитых к тому или иному лагерю оставшиеся в игре могут проявлять особую инициативу.

*После того, как убиты трое плохих (3×Бандита либо 2×Бандита+Маньяк), представители закона могут (если хотят этого и при этом уверены в себе) объявить «Преступность повержена!».* Заявление делается хорошим парнем в начале своего хода. Если Шериф жив, то делать такое заявление вправе только он. Если Шериф мёртв, то сделать такое заявление может любой оставшийся живым Помощник шерифа. Он обязан вскрыться, дабы подтвердить своё право делать подобные выводы. Плохой парень (Маньяк или Бандит, если есть ещё живой) вскрывается в опровержение и двое вскрывшихся выясняют судьбу партии между собой. См. раздел «Перестрелка вскрывшихся игроков». Не вскрылся в ответ никто — предположение справедливо и закон воистину победил.

*Аналогично, после того, как убит шериф и один депутат, любой оставшийся в живых бандит может при желании вскрыться и заявить «Закон умер!».* В ответ обязаны вскрыться Помощники шерифа и Маньяк — кто из них ещё остался в игре. Вскрывшиеся выясняют судьбу партии между собой. Это правило повышает шансы Маньяка на выигрыш.

*Если в игре по любым причинам остаётся ровно два игрока, они вскрываются.* На этом партия либо заканчивается (когда они принадлежат к одному лагерю), либо они выясняют отношения открыто.

Таким образом, партия обычно состоит из двух частей: «закрытой» и «открытой».

## **Перестрелка вскрывшихся игроков**

Все, кто не вскрылся при сделанном заявлении, выбывают из игры. Судьбу партии решает только заявивший и его открывшиеся оппоненты.

После вскрытия карт события из расширений больше не объявляются. Последнее событие, действовавшее на момент вскрытия, немедленно теряет силу.

Сделанное заявление считается за отдельный ход. Очерёдность между вскрывшимися игроками передаётся соответственно.

Если вскрылись три игрока, то это обязательно будут Помощник шерифа, Бандит, Маньяк. Они перестреливаются обычным порядком, согласно правилам на троих — начиная с того состояния, в котором пребывали на момент вскрытия (хиты, карты на руках и столе). Побеждает последний оставшийся в живых. (Это ещё чуть повышает шансы Маньяка: теперь Бандит, чтобы выиграть, должен будет убить и Маньяка.)

Двое игроков со вскрытыми ролевыми картами точно так же перестреливаются обычным порядком (если, конечно, они принадлежат к разным лагерям).

Как и говорят правила, при перестрелке ровно двух игроков пиво перестаёт действовать.

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Возьмите 3 ролевые карты – Помощника шерифа, Бандита и Маньяка. Случайно раздайте их игрокам, но поместите на столе лицом вверх. Все игроки знают роли друг друга. Цель каждого игрока определяется его ролью:

- Помощник шерифа должен убить Маньяка,
- Маньяк должен убить Бандита,
- Бандит должен убить Помощника шерифа.

Игра проходит как обычно, первым начинает Помощник шерифа. Игрок побеждает, если выполняет свою цель и при этом лично наносит последний удар по своей цели (например, Помощник шерифа должен лично убить Маньяка). Если последний удар наносит другой игрок, тогда цель обоих оставшихся в игре игроков - остаться единственным выжившим игроком. Однако, любой игрок, который лично убил другого (независимо от своей роли), в качестве награды сразу же берёт из колоды 3 карты.

Поскольку в игре нет Шерифа, карту «Тюрьмы» можно играть на любого игрока.

Карта «Пиво» также теряет свои свойства, когда в игре остаются только два игрока.

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

### *Подготовка к игре*

- \* Вскрываются 4 персонажа. По очереди игроки берут себе по одному.
- \* Положите обоих перед собой, рядом с каждым персонажем разместите счётчик жизни.
- \* Каждый игрок выбирает какой из персонажей будет активный а какой пассивный
- \* Каждому игроку раздаётся столько карт, сколько жизней у активного персонажа.
- \* Игра проходит без ролей.

### *Цель игры*

убить обоих персонажей оппонента.

*Игра проходит по оригинальным правилам со следующими изменениями.*

### *Игра*



Расстояние между персонажами такое же как будто играется игра на 4х игроков. В начале хода, после проверки динамита и тюрьмы, и перед первой фазой, игрок выбирает активного персонажа. Неактивный персонаж, находящийся в тюрьме не может быть активирован.

В течение раунда игрок может использовать способность **только** активного персонажа. Однако, если пассивный персонаж является целью карты («Bang!», «Индейцы», «Дуэль») он становится активным на время необходимое для ответа на действие карты (см. пример)

Целями игровых карт могут быть любые персонажи, с соблюдением расстояний. Например, играя карту «Bang!» на персонажа, необходимо, чтобы он был на

достижимом расстоянии.

Синие карты могут быть сыграны на любого из двух персонажей, на выбор игрока.

В третьей фазе игроку необходимо сбросить карты превышающие количество жизней у его активного персонажа.

Когда один из персонажей убит игрок играет вторым персонажем, который постоянно является активным.

Между своими персонажами расстояние всегда 1 (независимо от лошадей и пр.). Т.е. можно картой «Bang!» взять в руку карту, выложенную перед своим пассивным персонажем.

### Описание карт

\* «Пиво»: может быть сыграно только на активного персонажа.

\* «Магазин»: вскройте столько карт, сколько живых персонажей в игре. Затем игроки по очереди берут столько карт себе в руку, сколько у них живых персонажей. Начиная с игрока сыгравшего магазин.

\* «Индейцы» и «Гатлинг»: действуют на обоих персонажей противника, но не ваших. Порядок действия по часовой стрелке, как при обычном действии карт.

### Дополнительные карты

«Тюрьма»: Играется на персонажа. Если персонажу не удалось сбежать, его нельзя активировать. Т.е. если один персонаж сидит в тюрьме, то другим можно играть. Если же в тюрьме сидят оба – пропуск хода.

«Динамит»: Игрок выкладывает динамит перед любым своим живым персонажем. После проверки динамит отдаётся противнику, который в свою очередь так же выкладывает его перед любым своим живым персонажем. Проверки идут начиная с правого вашего персонажа (по часовой стрелке).

### Фазы

\* проверка на «динамит»

\* проверка на «тюрьму»

#### [Начало хода]

\* фаза 0. Выбор активного персонажа

\* фаза 1. Взять карты

\* фаза 2. Сыграть карты

\* фаза 3. Сбросить лишние карты (по числу жизней активного персонажа)

#### [Конец хода]

### Пример



Вы играете Suzy Lafayette (активный) и Calamity Janet (пассивный). У вас на руках только одна карта «Bang!». Противник играет «Индейцев». Suzy Lafayette первая является целью (по часовой стрелке). Она теряет одно очко жизни. Затем целью становится Calamity Janet, теперь вы можете использовать её способность и играете «Bang!», как «Промех». После этого вновь возвращается способность Suzy Lafayette и, используя её, берёте карту в руку, т.к. нет карт на руках.