

АВТОР  
HERVÉ LEMAÎTRE

ІЛЮСТРАЦІЇ  
ROLAND MACDONALD

# Легенди Дикого Заходу

## Правила гри



14+



2-6



90<sub>XB</sub>



# Передмова Hervé Lemaître

Найперше я хотів би подякувати студіям Kolossal Games і Matagot за віру в мою гру та допомогу в її створенні.

Особлива подяка Mathieu за незмінний ентузіазм. Я не забуду, що саме ти був тією іскрою, із якої все почалося.

Дякую Arnaud за те, що послухав Mathieu, та за віру в мене. Без тебе цієї гри не було б.

Дякую Travis за відданість справі, його ідеї та чудову роботу. І, звичайно, дякую команді Kolossal Games: Kira, AJ, Tanguy, Mark і Brian за ваш професіоналізм. Дякую Roland за його чудові ілюстрації.

Особисту подяку висловлюю Aude, Nico, Alex і Greg. Ви для мене все, без вас нічого би не вийшло.

Aude, дякую за твоє терпіння та підтримку, дякую за нескінченні дискусії про гру. Nico, дякую за твою неймовірну підтримку. Дякую Alex і Greg за ідеї та підтримку з того моменту 12 років тому, коли все почалося. Дякую всій моїй родині.

Дякую усім моїм тестувальникам, особливо найбільш активним і старанним: Maxime, Alexandra, Elodie, Sylvain, Alexandre, Thomas, Jean-Marc, Simon, MP, Roman, Jean-Baptiste, Cyril, Antoine, Mathieu й Olivia, Yvan і Lucie, José, Fifi, Yohan і багатьом іншим, кого я міг забути згадати.

Цю гру я присвячую Mati та Luna.

Плейтестери й інші люди, що також заслуговують на подяку: Chris Haemmerle, Kevin Haemmerle, Justin Breucop, Devon Harmon, David Bauer, Jason Funk, Jerome Nowak, Dean Liggett, Graeme Anderson, Grant Rodiek, Chanae Morris, наші друзі із Game's Inn, Family Time Games, Mr. B Games.

## Творці гри

- Автор: Hervé Lemaître
- Ілюстратор: Roland MacDonald
- Графічний дизайнер: Brian Lee
- Асистент графічного дизайнера: Chris Byer
- Провідний розробник: Travis R. Chance
- Розробник: AJ Lambeth
- Розробник: Arnaud Charpentier
- Модельювання фігурок: студія Pure Arts
- Виробництво: Zongxiu Yao-Charpentier
- Редактор книги правил: Brandan Parsons
- Шрифти: Lennart Wolfert
- Особлива подяка студіям Matagot і Surfin' Meerle
- Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин, Серова-Некрасова Валерія
- Візуальна адаптація: Колесникова Олена
- Переклад: Рега Данило
- Редактура: Драч Максим, Ленська Наталія
- Коректура: Матузевич Поліна, Дубчак Владислав, Наконечний Андрій



WoodCatGames @woodcat.ukr @WoodCatGames woodcat.v@gmail.com



Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов  
Костянтин Сергійович, 02000, м. Київ,  
вул. Євгена Коновальця, 32-г, квартира 192.  
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com





# 1. ОГЛЯД ГРИ

«**Легенди Дикого Заходу**» — це гра в жанрі «пісочниця», де гравці візьмуть на себе ролі історичних персонажів Дикого Заходу. Різними способами гравці здобуватимуть **очки легендарності** (далі — ОЛ). Деякі гравці порушуватимуть закони, здобуваючи **очки розшуку** за пограбування банків, набіги на худобу та крадіжки в суперників. Інші гравці оберуть шлях правосуддя, здобуваючи **очки маршала** за боротьбу з бандитами, за випасання худоби й арешт розшукуваних гравців. Ясно одне: історія пам'ятає лише найлегендарніших.



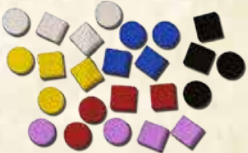
# 2. КОМПОНЕНТИ



1 ігрове поле



6 двосторонніх планшетів гравців



12 кубиків підрахунку очок  
12 дисків сюжетів



2 кубики старателів



36 самородків золота



6 жетонів ран



1 маркер кінця гри



16 жетонів худоби



18 жетонів легендарності



1 жетон першого гравця



6 пам'яток



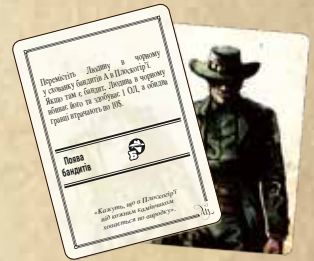
12 карт персонажів



40 карт сюжетів



52 покерні карти



11 карт «Людина в чорному»



48 карт цілей (по 4 для кожного персонажа)



54 карти грошей (36 по 10\$, 18 по 20\$)



13 карт суточок



54 карти предметів: іздові тварини, зброя, пожитки

А також:

- 6 мініатюр персонажів і 6 пластикових підставок кольорів гравців
- 1 мініатюра шерифа
- 6 мініатюр бандитів
- 1 прилавок крамниці



### 3. ПРИГОТУВАННЯ

Детальніше про першу гру в «ЛЕГЕНДИ ДИКОГО ЗАХОДУ» див. с. 24.

1. Покладіть ігрове поле в центрі стола.
2. Покладіть усі карти грошей на виділені ділянки у правій частині ігрового поля.
3. Покладіть усі карти предметів до прилавка крамниці поруч із ігровим полем.
4. Перетасуйте покерні карти, сформуйте з них колоду та покладіть її у правому нижньому куті ігрового поля.
5. Під час гри скинуті покерні карти необхідно класти горілиць праворуч від колоди покерних карт.
6. Покладіть долілиць жетони худоби в локації з ранчо відповідно до кольорів.
7. Поставте мініатюру шерифа в офіс шерифа, розташований у Чорній Скелі.
8. Покладіть два кубики старателів і самородки золота у правому нижньому куті ігрового поля.
9. Кожен гравець бере планшет, усі кубики підрахунку очок і всі диски сюжетів свого кольору. Для гри за звичайними правилами використовуйте сторону планшетів гравців без комірок для жетонів легендарності.
10. Кожен гравець кладе жетон рани на значення «0» шкали поранень на планшеті гравця.

12. Кожен гравець по черзі бере мініатюру та підставку до неї вибраного кольору.



11. Кожен гравець бере 2 карти персонажів, із яких залишає собі 1 карту, а іншу кладе в коробку. Найрозшукуваніший гравець (див. «Стартовий бонус» на звороті карти персонажа) бере собі жетон першого гравця. Якщо кілька персонажів однаково розшукувані чи їх узагалі не розшукують, першим ходить той, хто останнім дивився вестерн.

**ЕННІ ОУКЛІ**

На початку сутинки з іншим гравцем той склав 1 покерну карту або отримав 1 рану.

**БАСС РІВЗ**

На початку свого ходу вивіртить 1 покерну карту.

**МАЛЮК БІЛЛІ**

Завершивши переміщення на території з одним або кількома гравцями, виберіть серед них того, хто віддасть вам 10\$ або 1 покерну карту.

**Ю. Б. РОУДІ**

Якщо починаєте свій хід за межами міста, можете скинути 1 покерну карту, щоб переміститися на 1-3 території.

У цій ситуації Біллі має найбільшу кількість очок розшуку — 2.



13. Кожен гравець отримує всі стартові предмети, гроші, покерні карти, очки маршала або очки розшуку, зазначені на звороті карти персонажа.
- Покладіть усі пожитки, їздових тварин і зброю, зазначені на звороті карти персонажа, у відповідні комірки на планшеті гравця.
  - Кожен гравець розміщує свої мініатюри у стартовій локації, що зазначена на звороті карти персонажа. Якщо стартовою локацією є крамниця або салун, гравці можуть обрати будь-яку із 3 сусідніх до них територій і розпочинати гру звідти.



Малюк Біллі був одним із найвідоміших бандитів на Дикому Заході. Вперше його заарештували, коли йому було 16 років. Через два місяці Біллі знову спіймали на крадіжці, але він утік два дні потому, уникнувши покарання. У складі банди «Регулятори», сумнозвісних викрадачів худоби з Аризони, він уплутався у війну в окрузі Лінкольн. Потрапивши через це за ґрати (Біллі отримав ще й вирок за вбивство), він вкотре зміг утекти. Навіть через десятиліття після його смерті ходили легенди, що Біллі живий і здоровий, адже чимало чоловіків використовувало ім'я цього видатного злочинця.

СТАРТОВА ЛОКАЦІЯ:  
СХОВОК БАНДИТІВ А (будь-який із двох)



СТАРТОВИЙ БОНУС:  
2 ПОКЕРНІ КАРТИ,  
1 РЕВОЛЬВЕР,  
2 ОЧКИ РОЗШУКУ (не отримує бонусів).



14. Якщо гравець вибирає персонажа з очками маршала або очками розшуку, він кладе 1 кубик підрахунку очок на відповідну шкалу. Здобуті таким чином очки маршала та розшуку не дають будь-якої негайної винагороди.
- Якщо гравець вибирає персонажа без очок маршала чи очок розшуку, він кладе 1 кубик підрахунку очок ліворуч від ігрового поля.

15. Кожен гравець кладе 1 кубик підрахунку очок перед значенням «1» на шкалі легендарності.

16. Кожен гравець кладе свої два диски сюжетів поруч із колодою сюжетів.

17. Перетасуйте карти сюжетів, розділіть карти приблизно порівну на 2 колоди та покладіть їх долілиць на визначені для цього комірки.

18. Покладіть по 1 мініатюрі бандита в кожен схованку, де немає мініатюр гравців.

19. Перетасуйте карти сутичок, покладіть колоду у правому верхньому куті ігрового поля.

20. Кожен гравець отримує пам'ятку.



**ЗАУВАГА.** Рекомендується, щоб розшукувані гравці сиділи один біля одного за годинниковою стрілкою. Крім того, жетон першого гравця протягом гри не передається.



## ПЕРСОНАЖІ

Кожен персонаж у грі «*Легенди Дикого Заходу*» характеризується унікальними елементами, які визначають його стиль гри.

На картах персонажів перелічені:

- **Стартова локація:** місце на ігровому полі, із якого персонаж розпочинає гру.
- **Стартові бонуси:** додаткові предмети, гроші, покерні карти та/або очки маршала / розшуку.
- **Легендарна здібність:** її персонаж отримує після того, як здобуває 5 і більше ОЛ.

*Деякі легендарні здібності змінюють певні дії у грі, наприклад, сутички чи пошуки золота, коли інші надають персонажеві унікальну дію. Легендарні здібності визначають стратегію гри кожного персонажа. Якщо гравець розпочав гру серед маршалів, то згодом може зрозуміти для себе, що життя злочинця йому краще підходить. І навпаки, розшукуваний гравець може приєднатися до маршалів після проведеної ночі у в'язниці.*

Енні Оуклі – стрільчиня з Америки, яка стала відомою завдяки своєму таланту на шоу «Дикий Захід» Баффало Білла. Її виступи відвідували глави держав і королівські особи, як-от королева Англії. Енні була переконана в тому, що жінки повинні служити в армії. Подейкують, що протягом своєї кар'єри вона навчила понад 15 000 жінок користуватися зброєю.

СТАРТОВА ЛОКАЦІЯ: КРАМНИЦЯ ЧОРНОЇ СКЕЛІ



СТАРТОВИЙ БОНУС:  
1 ПОКЕРНА КАРТА,  
1 ГВИНТІВКА.

На початку сутички з іншим гравцем той скидає 1 покерну карту або отримує 1 рану.

## 4. ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці змагаються за титул «Легенди Дикого Заходу», намагаючись здобути найбільшу кількість ОЛ. Їх можна отримати за видатні дії: в сутичках з іншими персонажами, переганяючи худобу та виконуючи сюжетні цілі.

На початку гри визначте тривалість партії: коротка (15 ОЛ), середня (20 ОЛ) або довга (25 ОЛ). Покладіть маркер кінця гри на відповідне до бажаної тривалості значення на шкалі легендарності. Коли будь-який гравець здобуває необхідну або більшу кількість ОЛ на шкалі легендарності, поточний раунд дограється до кінця. Після цього, починаючи з першого гравця та за годинниковою стрілкою, усі гравці виконують ще один хід, щоб кожен гравець зробив однакову кількість ходів. Після цього почніть підрахунок очок.



Коротка

Середня

Довга





## ФАЗИ ГРИ

Хід кожного гравця складається з таких трьох фаз:

- ПОЧАТОК ХОДУ
- ФАЗА ДІЙ
- КІНЕЦЬ ХОДУ

**ЗАУВАГА.** Хоча ви ніколи не втрачаєте свою зброю, ви можете мати лише одну активну за раз. Ви не можете змінити зброю до початку вашого наступного ходу.

## ФАЗА ПОЧАТКУ ХОДУ

Під час цієї фази активний гравець виконує такі дії:

- Застосовує ефекти, пов'язані з початком ходу (якщо такі є).
- Бере АБО 20\$, АБО 2 покерні карти, АБО 10\$ й 1 покерну карту.
- Обирає собі зброю та їздову тварину на цей хід.

## ФАЗА ДІЙ

У свій хід активний гравець вибирає та виконує 3 дії. Гравець може здійснити одну й ту саму дію кілька разів у свій хід, якщо не зазначено інакше.

У свій хід гравець може виконати такі дії:

- А. ПЕРЕМІЩЕННЯ
- Б. ВИКОНАННЯ ДІЇ З КАРТИ
- В. СУТИЧКА З ІНШИМ ГРАВЦЕМ (АРЕШТ, ДУЕЛЬ АБО ГРАБІЖ)
- Г. ВИКОНАННЯ ДІЇ В ЛОКАЦІЇ

### А. ПЕРЕМІЩЕННЯ

Виконуючи цю дію, гравець може переміститися на кількість територій, яка є меншою або дорівнює його швидкості.

- Гравець без їздової тварини має швидкість 2.
- Гравець верхи може використати швидкість своєї їздової тварини замість власної швидкості.

Переміщуючись, гравець може порухати мініатюру свого персонажа на будь-яку територію, сусідню із поточним місцезнаходженням персонажа. Винятком є дві столові гори в центрі ігрового поля, обведені червоною пунктирною лінією. Цими територіями переміщатися заборонено.

Деякі здібності, цілі, предмети чи інші карти можуть стосуватися перевірки на присутність гравця в місті чи за його межами. Межі міст обведені товстими коричневими лініями навколо Чорної Скелі та Багряних Брил. Усі інші території за межами цих міст вважаються територіями поза містом.

Гравцям заборонено переходити червоні пунктирні лінії, якими обведені столові гори.



Товсті коричневі лінії позначають межі міста.

- ➔ Переміщення дозволено
- ➔ Звичайне переміщення
- ➔ Переміщення верхи
- ⊘ Переміщення заборонено





## Б. ВИКОНАННЯ ДІЇ З КАРТИ

Покерні карти, карти предметів і навіть карти деяких персонажів з написом «Дія» можна розігравати у свій хід для виконання спеціальних дій, які у звичайних умовах недоступні гравцям.

Коли гравець вирішує розіграти дію з карти, він повинен зробити вказане нижче в такій послідовності:

- Покласти карту горілиць на стіл перед собою та зачитати текст на карті вголос.
- Виконати те, що написано на карті.
- Якщо дію виконано з покерної карти, необхідно покласти її до скиду поряд із колодою покерних карт. **ОДНАК**, якщо дію виконано з карти персонажа чи предмета, дотримуйтесь інструкцій на карті.

## В. СУТИЧКА З ІНШИМ ГРАВЦЕМ (АРЕШТ, ДУЕЛЬ АБО ГРАБІЖ)

Сутички проходять в 4 етапи в такій послідовності:

- **ОГОЛОШЕННЯ НАПАДУ**
- **РОЗКРИТТЯ КАРТ**
- **РЕАКЦІЯ**
- **НАГОРОДА**

**1. ОГОЛОШЕННЯ НАПАДУ.** Гравець може ініціювати сутичку з іншим гравцем, якщо вони перебувають на одній території. Гравець, на якого нападають, стає «ціллю».

Ініціатор повинен оголосити, який вид сутички відбувається: арешт, дуель або грабіж. За кожен вид сутички передбачена різна нагорода.

Для спроби арешту ініціатор повинен мати щонайменше 1 очко маршала, а суперник – щонайменше 1 очко розшуку. Після цього активний гравець вибирає 1 покерну карту з руки та кладе її долілиць на стіл перед собою. Це карта, яку він використовуватиме під час сутички.

Гравець-ціль повинен вирішити, прийняти виклик чи відмовитися від сутички. Якщо він приймає виклик, то повинен вибрати 1 покерну карту з руки та покласти її долілиць на стіл перед собою. Це карта, яку він використовуватиме в сутичці. Якщо гравець-ціль відмовляється від сутички, активний гравець автоматично перемагає. У цьому випадку перейдіть до етапу №4 – «Нагорода».

**2. РОЗКРИТТЯ КАРТ.** Обидва гравці одночасно перевертають викладені перед собою карти та розігрують бонусні ефекти (з карт персонажів, предметів, наприклад, зброї та/або покерних карт).

**ЗАУВАГА.** Не на всіх покерних картах написано слово «Дія». На деяких покерних картах написано «Реакція» або «Бонус». Активація таких карт не вимагає використання дії у свій хід.



### ПРИКЛАД СУТИЧКИ: ДУЕЛЬ

● Енні перебуває на тій самій території, що й Басс Рівз. Вона вирішує використати одну зі своїх дій для сутички з ним.

### ОГОЛОШЕННЯ НАПАДУ

- Енні викликає Басса на дуель. Вона вибирає 1 покерну карту з руки та кладе її долілиць перед собою.
- Басс приймає виклик, вибирає 1 покерну карту з руки та кладе долілиць перед собою.
- Вміння Енні змушує суперника на початку сутички скинути 1 покерну карту або отримати 1 рану. Басс вирішує скинути 1 покерну карту з руки.

### РОЗКРИТТЯ КАРТ

- Енні та Басс одночасно перевертають викладені покерні карти.
- В Енні – король, у Басса – дама. Покращена рушниця Басса зменшує значення покерної карти Енні на 1. Її король стає дамою.

● Оскільки Енні є ініціаторкою, вона перемагає у випадку нічиєї.

### НАГОРОДА

- Енні здобуває 2 ОЛ за перемогу в сутичці.
- Басс отримує 1 рану за програш у сутичці та бере одну покерну карту.
- Енні не оголошувала про арешт або грабіж, тому з Бассом більше нічого не трапляється.
- Енні не може битися з Бассом повторно протягом поточного ходу.



**3. РЕАКЦІЯ.** Тепер гравці можуть розігравати покерні карти з руки з ефектом «Реакція». Вони розігрують по 1 карті по черзі, починаючи з ініціатора, поки обидва не спасують.

**4. НАГОРОДА.** Учасники сутички отримують штрафи та нагороди залежно від обраного виду сутички (арешт, дуель або грабіж). Перемагає гравець, чия карта має найбільше значення з урахуванням розіграних ефектів. Після застосування ефектів значення карти не може бути більшим за туз і меншим за 2. Ініціатор перемагає у випадку нічиєї. Незалежно від виду сутички, переможений гравець завжди отримує 1 рану та бере 1 покерну карту.

- **Арешт** (тільки для гравців-маршалів). Якщо перемагає ініціатор, він здобуває 1 очко маршала. Заарештований гравець отримує 1 рану, бере 1 покерну карту та разом із шерифом переміщується в офіс шерифа. Розшукуваний гравець втрачає всі очки розшуку, усі жетони худоби, половину (із заокругленням до більшого) своїх грошей і самородків золота.
- **Дуель.** Якщо перемагає ініціатор, він здобуває 2 ОЛ.
- **Грабіж.** Якщо перемагає ініціатор, він здобуває 1 очко розшуку та може забрати в суперника половину (із заокругленням до більшого) грошей або самородків золота. Якщо в переможеного

гравця є жетони худоби, ініціатор може забрати 1 жетон худоби.

**ЗАУВАГА.** Якщо гравець-ціль відмовиться від сутички, ініціатор повинен скинути 1 покерну карту, яку він вибрав під час оголошення нападу.

Покладіть усі розіграні в сутичці покерні карти до скиду поряд із колодою покерних карт.

Гравець у свій хід може тільки ОДИН РАЗ зніціювати сутичку з конкретним гравцем. Дозволяється ініціювати сутички з різними гравцями протягом свого ходу, якщо вистачає на це дій.

*Значення покерних карт / карт сутичок*

Переможця сутички визначають порівнянням номіналів покерних карт, що їх вибрали гравці на початку сутички. Якщо гравці вибрали карти з числовим значенням, перемагає карта з вищим значенням. Карти без числових значень мають таке ранжування: В (валет) < Д (дама) < К (король) < Т (туз). Загальне ранжування:

**2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < В < Д < К < Т**

## Г. ВИКОНАННЯ ДІЇ В ЛОКАЦІЇ

Більшість дій, які гравець може виконати у свій хід, пов'язані з локаціями. Гравець повинен перебувати в локації, щоб виконати її дію. Для виконання дії в локаціях «Крамниця» або «Салун» гравець повинен перебувати на 1 із 3 сусідніх до них територій. Усі локації та їхні ефекти перелічені далі.



### Локації навколо крамниць



#### Г1. КРАМНИЦЯ

Перебуваючи на сусідніх із крамницею територіях, гравець може за 1 дію придбати та/або вдосконалити будь-яку кількість предметів, допоки у гравця вистачатиме грошей.

Важлива інформація щодо предметів:

- Гравець може мати лише 1 копію кожного предмета.
- Купивши їздову тварину або зброю, гравці можуть негайно ними спорядитися та замінити поточну їздову тварину чи зброю.
- Щоб покращити їздову тварину або зброю, необхідно повторно оплатити їхню вартість.







## Г2. ГРА В ПОКЕР

Перебуваючи на сусідніх із салуном територіях, гравець може за 1 дію зіграти партію в покер. Для цього гравець повинен заплатити анте\* 10\$ і взяти 1 покерну карту. Інші гравці, які опинилися у тому ж місті, можуть приєднатися до партії – для цього навіть не потрібно перебувати в салуні. Варто лиш заплатити анте 10\$ і взяти 1 покерну карту.

Якщо ніхто не приєднався до партії у покер, гравець праворуч від активного гравця стає дилером на цю партію. Він відкладає вбік свої карти та бере 4 покерні карти з колоди, формуючи «руку дилера». Незалежно від кількості гравців у партії, салун завжди додає до загальної суми анте гравців 50\$ як нагороду за виграш.

Після того, як усі гравці зробили ставки й узяли по 1 покерній карті, потрібно взяти 3 покерні карти

з верху колоди та покласти їх горілиць на стіл, формуючи флоп\*\*. Комбінуючи 3 карти із флопа зі своїми будь-якими 2 картами з руки, гравці намагаються скласти якнайкращу покерну комбінацію з 5 карт. Якщо у гравця не було карт, коли він починав партію в покер, він повинен використати ту карту, яку отримав після оплати анте. Таблиця покерних комбінацій розташована нижче.

Гравець із найкращою комбінацією виграє 50\$ від салуну та забирає всі анте. Активний гравець перемагає у будь-яких нічіїх. У разі перемоги активного гравця він здобуває 1 ОЛ. Переможени гравці беруть по 1 покерній карті. Якщо перемагає дилер, він нічого не отримує. Усі розіграні карти разом із флопом кладуться до скиду.

Якщо нічия між 2 неактивними гравцями, розділіть виграш (50\$ від салуну й усі анте) між ними, заокруглюючи до меншого. Решту грошей покладіть у загальний запас.

## ПОКЕРНІ КОМБІНАЦІЇ (ВІД СТАРШОЇ ДО МОЛОДШОЇ)

Назва	Приклад	Опис
Флеш-рояль	T♠, K♠, D♠, V♠, 10♠	Кarti від T до 10 однієї масті.
П'ятірка	K♠, K♣, K♦, K♥, «Джокер»	Чотири карти однакового номіналу плюс карта «Джокер».
Стріт-флеш	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	П'ять послідовних карт однієї масті.
Карє	V♠, V♣, V♦, V♥, 7♠	Чотири карти однакового номіналу.
Фул-хаус	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Три карти однакового номіналу та дві карти однакового номіналу.
Флеш	4♠, V♠, 7♠, 8♠, 2♠	П'ять непослідовних карт однієї масті.
Стріт	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	П'ять послідовних карт різних мастей.
Трійка	7♠, 7♦, 7♣, D♥, 2♣	Три карти однакового номіналу.
Дві пари	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Двічі по дві карти однакового номіналу.
Пара	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Дві карти однакового номіналу.
Старша карта	8♠, D♦, 10♣, 3♥, 5♣	Якщо у вас не склалася жодна з вище описаних комбінацій, тоді старша карта у вашій руці є вашою комбінацією. У цьому прикладі дама – старша карта.

### ПРИКЛАД ГРИ В ПОКЕР

- Активний гравець починає гру в покер у салуні Чорної Скелі. Він платить анте 10\$, салун вносить 50\$, формуючи банк. У місті немає інших гравців, тому гравець праворуч від активного гравця стає дилером.
- Дилер відкладає свої покерні карти вбік і бере з колоди 4 покерні карти. Він витягнув карти «Джокер» (2♦), «Облава» (4♥), «Інстинкти» (9♠) і «Куленепробивний» (V♣).
- На флопі 3 карти: V♦, 3♠, 10♠.
- Дилер кладе долілиць карти «Джокер» (2♦) і «Куленепробивний» (V♣) (комбінація «Трійка» – V♦, V♣, 2♦ як «Джокер»).
- Активний гравець кладе долілиць карти «Леді Удача» (10♥) та «Золото дурнів» (10♣) (комбінація «Трійка» – 10♠, 10♥, 10♣).
- Активний гравець і дилер перевертають свої карти. Активний гравець програє, але застосовує бонусний ефект карти «Леді Удача», щоб отримати 30\$ і взяти 1 покерну карту додатково до тієї покерної карти, яку він отримує за програш у грі.
- 60\$ з банку кладуть у загальний запас.

\* Анте — стартовий внесок перед початком партії.

\*\* Флоп — 3 спільні карти для учасників покерної партії для створення комбінацій. Ці карти розкриваються з колоди покерних карт.





### Г3. ПОШУКИ ЗОЛОТА

Перебуваючи в шахті, гравець може за 1 дію видобути золото. Для цього він кидає 2 кубики старателів й отримує нагороду залежно від результатів на гранях кубиків.



### Самородок золота

Отримайте 1 самородок золота.



### Залишки покладів

Отримайте 10\$.



### Золотий пил

Отримайте 10\$ і киньте 1 кубик старателя ще один раз. Отримайте нагороду залежно від результату на грані кубика.



### Галька

Нічого не отримуєте.

Гравці можуть мати максимум 4 самородки золота.



### Г4. ПРОДАЖ САМОРОДКІВ ЗОЛОТА

Перебуваючи в банку, гравець може за 1 дію продати самородки золота в банк. За кожен проданий самородок золота гравець здобуває 20\$ й 1 ОЛ.

Поверніть продані самородки золота в загальний запас.

Гравці можуть мати максимум 120\$. Будь-які гроші, отримані понад цей ліміт, втрачаються.



### Г5. ПОГРАБУВАННЯ

Перебуваючи в банку, гравець може за 1 дію зніціювати його пограбування. Для цього йому потрібно вступити в сутичку з охороною.

Гравці можуть спробувати пограбувати банк тільки 1 раз за хід.

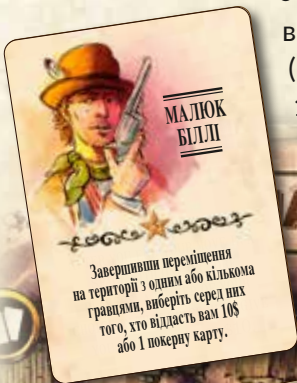
## СУТИЧКА З ОХОРОНОЮ

- Гравець праворуч від ініціатора гратиме за охорону банку. Він бере 3 карти сутички з колоди, вибирає 1 з них і кладе долілиць перед собою.
- Ініціатор вибирає 1 покерну карту зі своєї руки та кладе її долілиць перед собою.
- Обидва гравці перевертають свої карти.
- Застосуйте ефекти здібностей персонажа, предметів, зброї та розіграної покерної карти.
- Ініціатор може застосувати будь-яку кількість карт із ефектом «Реакція».
- Застосуйте ефекти розіграної карти сутички.
- У сутичці перемагає гравець, який розіграв карту з найвищим значенням. У випадку нічиєї ініціатор програє.
- Якщо ініціатор перемагає у сутичці, він здобуває 80\$ і 3 очки розшуку.
- Якщо ініціатор програє, він здобуває 1 очко розшуку, отримує 1 рану та бере 1 покерну карту.
- Скиньте всі розіграні покерні карти, перетасуйте розіграні карти сутички та покладіть їх під низ колоди сутічок.

## ПРИКЛАД ПОГРАБУВАННЯ БАНКУ - СУТИЧКА ГРАВЦЯ Й ОХОРОНИ БАНКУ

Малюк Біллі перебуває в банку Чорної Скелі та вирішує за 1 свою дію вчинити пограбування банку.

- Охорона (гравець праворуч від Біллі) бере 3 карти сутички (3, 7, В), вибирає та кладе 1 з них долілиць.



- Біллі вибирає покерну карту з руки та кладе її долілиць.

### РОЗКРИТТЯ КАРТ

- Біллі й охорона одночасно перевертають свої карти.
- Охорона розіграє 3, через що Біллі мав би отримати 2 рани.
- Біллі розіграє карту чирвового валета «Куленепробивний», чий ефект скасовує отримання 2 ран.

### НАГОРОДА

- У Біллі більша за значенням карта, тому він успішно грабує банк й одержує 3 очки розшуку та 80\$.







### Г6. ЛІКУВАННЯ

Перебуваючи в кабінеті лікаря, гравець може за 1 дію заплатити 10\$, щоб вилікувати всі рани. Гравець бере по 1 покерній карті за кожен виліковану рану.



### Г7. ГУЛЯНКА

Перебуваючи в кабаре, гравець може за 1 дію здобути ОЛ. За кожні витрачені 30\$ гравець здобуває 1 ОЛ.

Витрачено грошей	ОЛ
30\$	1
60\$	2
90\$	3
120\$	4



### Г8. ОТРИМАННЯ ХУДОБИ

**ОТРИМАННЯ.** Перебуваючи в локації з ранчо, гравець може за 1 дію отримати 1 жетон худоби долілиць. Жетони худоби зберігаються на планшетах гравців. У будь-який момент гри гравець може подивитися на зворотний бік жетона худоби на своєму планшеті. Гравець може мати тільки 1 жетон худоби.



Здати худобу можна двома способами.

**ПЕРЕГІН ХУДОБИ.** Коли гравець закінчив свій хід на залізничній станції, він може доправити свій жетон худоби, щоб здобути 1 очко маршала та нагороду, зазначену на звороті жетона. На це не потрібно витратити дію.

Доправлені жетони худоби перетасовуються та кладуться у стос у відповідній локації з ранчо.



**ВИКРАДЕННЯ ХУДОБИ.** Після того, як гравець закінчив свій хід у локації з іншим кольором, ніж жетон худоби в запасі гравця, він може доправити свій жетон худоби, щоб здобути 1 очко розшуку та нагороду, зазначену на звороті жетона. На це не потрібно витратити дію.

Доправлені жетони худоби перетасовуються та кладуться у стос у відповідній локації з ранчо.



### Г9. РОБОТА

У будь-якій локації гравець може за 1 дію отримати 10\$.





# ФАЗА КІНЦЯ ХОДУ

Наприкінці ходу гравець виконує дії в такій послідовності:

- Розіграє всі карти сюжетів, на яких розміщена необхідна кількість дисків (с. 14).
- Скидає зайві карти з руки до 5 карт. За кожну рану ліміт карт в руці зменшується на 1.
- Якщо гравець у розшуку, він здобуває ОЛ залежно від ряду, у якому перебуває на шкалі розшуку.
- Якщо гравець здобув необхідну кількість або більше ОЛ відповідно до обраної тривалості, гра наближається до кінця. Поточний раунд дограється як зазвичай. Після цього гравці виконують ще по одному ходу. Це стосується і гравця, який здобув необхідну кількість або більше ОЛ.
- Наступний за годинниковою стрілкою гравець стає активним гравцем і починає свій хід.

## ПРИКЛАД КІНЦЯ ХОДУ



У грі беруть участь 5 гравців. На першій карті сюжету ліворуч розміщені 3 диски, на наступній карті праворуч – 2 диски. Гравці забирають свої диски з першої карти та розіграють сюжет. У цьому випадку жовтий, блакитний і червоний гравці отримують винагороду.



Наприкінці свого ходу Біллі має 6 покерних карт в руці та 2 рани, тому максимальна кількість карт в його руці зменшена з 5 до 3. Біллі скидає 3 покерні карти, залишаючи в руці інші 3.



Біллі – червоний гравець, і його кубик міститься у 2-й комірці шкали розшуку. За це він здобуває 1 ОЛ.

ШКАЛА РОЗШУКУ			
-1- ШЕРИФ АКТИВНИЙ	-2- ПОКЕРНУ КАРТУ	-3-	1 ОЛ -КОЖНОМУ ГРАВЦЮ-
-4- ВІЗЬМІТЬ 1 ПОКЕРНУ КАРТУ	-5-	-6- ВІЗЬМІТЬ 1 ПОКЕРНУ КАРТУ	2 ОЛ -КОЖНОМУ ГРАВЦЮ-
-7-	-8- ВІЗЬМІТЬ 1 ПОКЕРНУ КАРТУ	-9- *	3 ОЛ -КОЖНОМУ ГРАВЦЮ-

\* ЗДОБУДЬТЕ 1 ОЛ ЗА КОЖНЕ НАСТУПНЕ ОЧКО ПІСЛЯ 9 ОЧОК РОЗШУКУ.

Гравець із найбільшою кількістю очок розшуку здобуває 3 ОЛ.  
Всі інші розшукувані гравці здобувають по 1 ОЛ.  
У випадку нічий всі гравці у розшуку здобувають по 1 ОЛ.



## 5. КАРТИ СЮЖЕТІВ

Карти сюжетів занурюють гравців в атмосферу **Дикого Заходу**. У свій хід гравець може взяти участь в одному із сюжетів. Для цього необхідно виконати умову однієї з доступних карт сюжетів і покласти свій диск на карту сюжету.

Умова карти сюжету написана на її звороті. На кожному карті сюжету необхідно виставити певну кількість дисків, щоб розіграти сюжет наприкінці ходу гравця.

Необхідна кількість дисків для розіграшу сюжету залежить від кількості гравців:

- 2—4 гравці — 2 диски
- 5—6 гравців — 3 диски

У свій хід гравець може покласти на 1 карту сюжету лише 1 диск.

Якщо на картах сюжету однакові умови, гравець повинен обрати карту, на яку покладе свій диск.

Гравцям заборонено класти диски сюжетів не у свій хід. Якщо обидва диски сюжетів гравця розміщені на картах сюжетів і він виконує умову для викладення ще 1 диска, він може перемістити 1 зі своїх дисків з однієї карти сюжету на іншу.

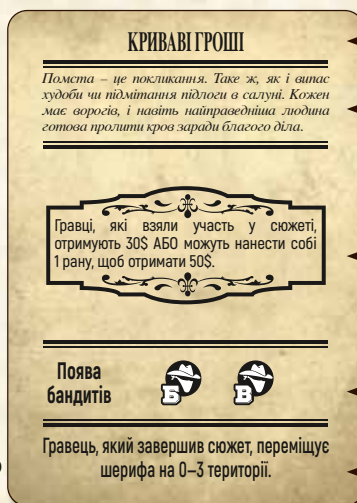
Якщо наприкінці ходу гравця є карта сюжету з необхідною кількістю дисків, виконується таке:

- Гравець, який останнім поклав свій диск на карту сюжету, зачитує вголос текст на карті.
- Гравці, які взяли участь у сюжеті, отримують нагороди.
- Гравці, які поклали на карту сюжету більш ніж 1 диск, отримують нагороду лише один раз.
- Гравець, який останнім поклав свій диск на карту сюжету, розставляє мініатюри бандитів на всі схованки, згадані в тексті карти сюжету. Бандити не можуть з'явитися на території із гравцем, шерифом або іншим бандитом.
- Активний гравець переміщує шерифа на вказану відстань (від 0 до 6 територій). Якщо під час руху шерифа йому зустрічається розшукуваний гравець, шериф зупиняє свій рух і може спробувати його заарештувати.



**Умова:** якщо гравець виконує умову карти протягом свого ходу, він може покласти диск свого кольору в одну з комірок.

**Кількість гравців:** від кількості гравців залежить, скільки дисків сюжетів необхідно покласти на карту, щоб її розіграти.



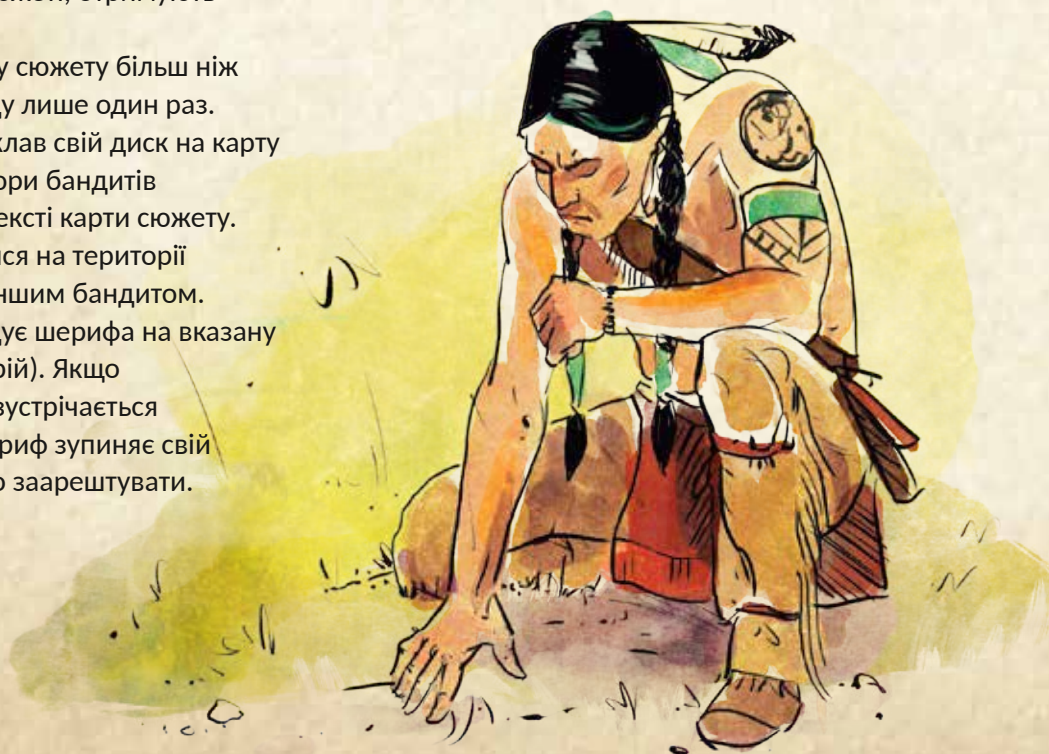
**Назва**

**Художній текст**

**Винагорода**

**Поява бандитів:** поставте мініатюри бандитів на вказані території.

**Переміщення шерифа:** активний гравець переміщує шерифа на 0-3 території.

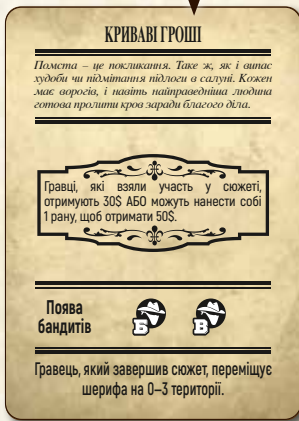




## ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ СЮЖЕТУ

У грі беруть участь 5 гравців. 3 диски розміщені на першій карті сюжетів ліворуч, а 2 диски — на другій карті сюжетів праворуч.

Умова карти ліворуч виконана, гравці забирають свої диски та розігрують сюжет. Жовтий, блакитний і червоний гравці отримають винагороду.



У цьому прикладі не можна поставити другого бандита, адже у вказаній локації вже є один бандит.

Третього бандита виставляти також не можна, бо в його локації є гравець.



Червоний гравець повинен перемістити шерифа на 0-3 території. Однак червоний гравець не хоче, щоб шериф був поряд із ним. Він вирішує перемістити шерифа на 3 території вгору та праворуч, щоб шериф опинився на протилежному краї ігрового поля.

## 6. ОЧКИ МАРШАЛА / РОЗШУКУ

Тоді як шкала легендарності відображає рейтинг гравців на Дикому Заході, шкали маршала та розшуку відображають їхню репутацію як захисників правопорядку чи бандитів.

Гравець ніколи не може мати очки маршала та розшуку одночасно. Гравці в розшуку ніколи не можуть здобути очок маршала, однак маршал може стати розшукуваним, коли така нагода трапиться. У такому разі гравець втрачає всі очки маршала.





## ОЧКИ МАРШАЛА

Гравці, які підтримують правопорядок, здобувають очки маршала за:

- **Перемогу в сутичці над бандитом** (1 очко маршала).
- **Перегін худоби** (1 очко маршала).
- **Арешт гравця в розшуку** (1 очко маршала).
- **Розігрування дії з покерної карти «Жива легенда»** (1 очко маршала).
- **Нагороди на картах сюжетів** (як зазначено на карті).

За кожне здобуте очко маршала гравець переміщує свій кубик на шкалі маршала, отримуючи бонуси за всі пройдені комірочки разом із тією, на якій зупинився гравець. Якщо гравець досяг останньої, 9-ї, комірочки на шкалі маршала та повинен здобути додаткові очки маршала, він отримує 1 ОЛ за кожне очко маршала поза лімітом.

Гравець-маршал може стати розшукуваним, якщо виконає дію, за яку здобуде очки розшуку. У цьому випадку гравець забирає свій кубик зі шкали маршала та кладе його на шкалу розшуку. Гравці в розшуку не можуть стати маршалами в такий самий спосіб, як описано вище, доки їх не заарештують і вони не втратять усі очки розшуку. Коли гравець переміщує свій кубик із однієї шкали на іншу, він повинен покласти свій кубик на першу комірочку нової шкали незалежно від того, на якій комірці він був на попередній шкалі.

Наприкінці гри гравці-маршали здобувають ОЛ залежно від того, в якій комірці шкали маршала стоять їхні кубики.

## ОЧКИ РОЗШУКУ

Гравці, які порушують закон, здобувають очки розшуку за:

- **Пограбування банку** (1 очко розшуку у випадку невдачі або 3 очки розшуку та 80\$ у разі успіху).
- **Грабіж** (1 очко розшуку).
- **Викрадення худоби** (1 очко розшуку).
- **Розігрування дії з покерної карти «Жива легенда»** (1 очко розшуку).
- **Нагороди на картах сюжетів** (як зазначено на карті).

За кожне здобуте очко розшуку гравець переміщує свій кубик на шкалі розшуку й отримує бонуси за всі пройдені комірочки разом із тією, на якій зупинився. Якщо гравець досяг останньої, 9-ї, комірочки на шкалі розшуку та повинен отримати додаткові очки розшуку, він здобуває 1 ОЛ за кожне очко розшуку поза лімітом.

Наприкінці свого ходу розшукувані гравці отримують ОЛ залежно від розташування їхнього кубика на шкалі розшуку:

1 ОЛ за 1-й ряд, 2 ОЛ за 2-й ряд і 3 ОЛ за 3-й ряд. Наприкінці гри гравець із найбільшою кількістю очок розшуку отримує додаткові 3 ОЛ (якщо відсутня нічия). Всі інші розшукувані

16 гравці здобувають 1 ОЛ.

## ПРИКЛАД РУХУ КУБИКА ШКАЛОЮ МАРШАЛА

Гравець здобув 2 очки маршала та перемістив свій кубик із 1-ї комірочки на 3-тю. Гравець здобуває 20\$ і 2 ОЛ.



**ЗАУВАГА.** Тільки гравці без очок розшуку можуть здобути очки маршала.

## ПРИКЛАД РУХУ КУБИКА ШКАЛОЮ РОЗШУКУ

Гравець здобув 1 очко розшуку. Він одразу бере 1 покерну карту за те, що перемістився в 6-ту комірочку. Наприкінці ходу гравець здобуває 2 ОЛ за те, що його кубик стоїть у другому ряду шкали розшуку.





## БАНДИТИ ТА ШЕРИФ

Бандити та шериф, на відміну від охорони банку, у грі представлені мініатюрами. Їх усіх (бандитів, охорону банку та шерифа) вважають «неігровими персонажами». Різниця між бандитами та шерифом описана нижче.

**ГРАВЕЦЬ ПРОТИ БАНДИТА.** У грі є три різні банди, кожна з яких має по дві схованки за межами міста. Бандити з'являються на ігровому полі лише під час приготування до гри та після розіграшу карт сюжетів. Якщо карта сюжету вказує на необхідність виставлення бандитів на ігровому полі, їх можна поставити, тільки якщо в тому місці немає іншого бандита, гравців чи шерифа.

Коли гравець опиняється на одній території з бандитом, рух гравця одразу зупиняється та починається сутичка.

### ПЕРЕБІГ СУТИЧКИ З БАНДИТОМ

- Активний гравець вибирає 1 покерну карту з руки та кладе її долілиць перед собою.
- Гравець праворуч від активного гравця бере 2 карти сутички для бандита, вибирає 1 з них і кладе її долілиць перед собою.
- Гравці одночасно перевертають обидві карти.
- Активуйте властивості персонажа, а також додаткові ефекти від предметів, зброї та розіграної покерної карти.
- Активний гравець може застосувати будь-яку кількість карт із ефектом «Реакція».
- Застосуйте ефекти розіграної карти сутички.
- Персонаж із найвищим значенням карти перемагає в сутичці. У разі нічиєї перемагає бандит.
- Якщо активний гравець перемагає бандита, він вибирає нагороду: 1 ОЛ або 1 очко маршала. Гравці в розшуку не можуть здобути 1 очко маршала, тому отримують 1 ОЛ.
- Якщо активний гравець програє, він отримує 1 рану та бере 1 покерну карту.
- Приберіть мініатюру бандита з ігрового поля незалежно від результату сутички.
- Скиньте всі розіграні покерні карти. Перетасуйте розіграні карти сутички та покладіть їх під низ колоди сутичок.

### ПРИКЛАД СУТИЧКИ З БАНДИТОМ

● Енні опиняється на одній території з бандитом, й одразу розпочинається сутичка.



● Енні вибирає 1 покерну карту зі своєї руки та кладе її долілиць перед собою.

● Гравець праворуч від Енні бере 2 карти сутички для бандита, вибирає 1 з них і кладе її долілиць перед собою.

● Гравці одночасно перевертають обидві карти.

● Активується властивість персонажа, а також додаткові ефекти від предметів, зброї та розіграної покерної карти.

● Енні відкриває карту 10♣, яка не впливає на перебіг сутички, а бандит відкриває карту валета, яка є старшою за карту Енні.

● Після того як карти розіграні, Енні може застосувати будь-яку кількість карт із ефектом «Реакція» зі своєї руки. Розіграна карта бандита старша за карту Енні на 1 значення. Вона могла би розіграти ефект «Реакція» карти «Руки вгору», що зменшує значення карти сутички суперника на 1.

● Карти стали би рівними за значенням, але Енні не перемогла б у випадку нічиєї. Вона вирішує не використовувати карту даремно.

● Застосовується ефект розіграної бандитом карти сутички, тож Енні отримує 10\$.

● Якби Енні перемогла в сутичці, вона б здобула або 1 ОЛ, або 1 очко маршала. Якби вона ще й була б у розшуку, то здобула 1 ОЛ без вибору.



● Оскільки Енні активний гравець і програла в сутичці, вона отримує 1 рану та бере 1 покерну карту.

● Потрібно прибрати мініатюру бандита з ігрового поля, хоч він переміг у сутичці.

● Енні скидає свою розіграну покерну карту, а всі розіграні карти сутичок перетасовуються та кладуться під низ колоди сутичок.





**ГРАВЕЦЬ ПРОТИ ШЕРИФА:** шериф починає гру в офісі шерифа в Чорній Скелі.

Поки у грі є хоча б один розшукуваний гравець, шериф щоразу переміщуватиметься, коли на це вказуватиме карта сюжету. Також шериф може переміщуватись завдяки карті «Облава».

Якщо шериф опиняється на одній території з гравцем у розшуку, усі розшукувані гравці на цій території негайно скидають по 1 покерній карті з руки. Якщо на території з шерифом є 2 чи більше розшукуваних гравців, гравець, який перемістив шерифа на територію, вирішує, кого із гравців шериф спробує заарештувати.

### ПЕРЕБІГ СПРОБИ АРЕШТУ ШЕРИФОМ

- Розшукуваний гравець вибирає 1 покерну карту зі своєї руки та кладе її долілиць перед собою.
- Гравець праворуч від розшукуваного гравця бере 4 карти сутички для шерифа, вибирає 1 з них і кладе її долілиць перед собою.
- Гравці одночасно перевертають обидві карти.
- Активуються властивості персонажів, а також ефекти карт предметів, зброї та розіграної покерної карти.
- Активний гравець може застосувати будь-яку кількість карт із ефектом «Реакція».
- Застосовуються ефекти розіграної карти сутички.
- Гравець, чия карта має найвище значення, перемагає у сутичці. Активний гравець програє у випадку нічиї.
- Активний гравець скидає всі розіграні покерні карти, а всі розіграні карти сутичок перетасовуються та кладуться під низ колоди сутичок.

Якщо шериф заарештовує розшукуваного гравця, останній отримує 1 рану, бере 1 покерну карту та переміщується в офіс шерифа. Гравець у розшуку втрачає всі очки розшуку, всю худобу, половину своїх грошей, а також самородків золота (і те, й інше із заокругленням до більшого).

Якщо перемагає гравець у розшуку, йому вдається уникнути арешту. Шериф повертається у свій офіс, а гравець у розшуку нічого не втрачає та не отримує.

### ЗАУВАГА.

Розшукуваним гравцям заборонено переміщатися на територію, де присутній шериф.

### ВАРІАНТИ РУХУ ШЕРИФА

#### КРИВАВІ ГРОШІ

*Помста – це покликання. Таке ж, як і вшас худоби чи підмітання підлоги в салуні. Кожен має ворогів, і навіть найправедніша людина готова пролити кров заради благого діла.*

Гравці, які взяли участь у сюжеті, отримують 30\$ АБО можуть нанести собі 1 рану, щоб отримати 50\$.

Поява  
бандитів



Гравець, який завершив сюжет, переміщує шерифа на 0–3 території.

Останній пункт згідно з текстом карти сюжету.



**Дія**

Перемістіть шерифа на 0–3 території. Якщо ви маршал або перебуваєте в розшуку, здобудьте 1 ОЛ.

Ефект карти «Облава».



## 7. КАРТИ ПРЕДМЕТІВ

Карти предметів – це цінний інвентар, який використовуватимуть гравці у своїх пригодах задля досягнення власних цілей. Деякі карти предметів можна покращувати, щоб одержати додаткові переваги, а також для здобуття ОЛ наприкінці гри. Є три різні типи карт предметів.

**Їздові тварини** надають гравцям додаткової швидкості, роблячи переміщення по ігровому полю ефективнішим. Гравці можуть мати більше 1 їздової тварини, але тільки верхня карта вважається активною та доступною для використання протягом поточного ходу. Їздову тварину можна покращити, повторно сплативши її вартість у крамниці.



**Зброя** дає перевагу в сутичках. Гравці можуть володіти більш ніж однією зброєю, але тільки верхня карта зброї вважається активною та доступною для використання протягом поточного ходу. На початку свого ходу активний гравець може змінити зброєю. Зброєю можна покращити, повторно сплативши її вартість у крамниці.



**Пожитки** допомагають гравцям у веденні різних справ, як-от у пошуку золота чи у грі в покер. Пожитки неможливо покращити. Гравець може володіти максимум 3 пожитками. Забороняється купувати нові пожитки, якщо для них немає місця на планшеті. Скинуті предмети повертають у крамницю на прилавок.



**ЗАУВАГА.** Гравці не можуть володіти кількома копіями одного предмета.



## 8. ПОКЕРНІ КАРТИ

У грі «**Легенди Дикого Заходу**» покерні карти використовують у різний спосіб. Вони пропонують гравцям унікальні дії та бонуси, а їхні значення визначають переможців у сутичках. І, звісно, ними грають у покер у салуні.

Усі покерні карти мають ефекти «Дія», «Бонус» та/або «Реакція».

Максимальний розмір руки гравця — 5 карт. Зайві карти гравці скидають тільки наприкінці свого ходу. Кожна отримана рана знижує ліміт карт в руці на 1.

Скинуті покерні карти кладуть до скиду поряд із покерною колодою.

Коли гравець повинен взяти карту з покерної колоди, а карти в ній вичерпалися, перетасуйте скид покерних карт, сформууйте нову колоду та покладіть у відповідне місце на ігровому полі. Тепер гравці можуть брати карти з колоди.

Карту з ефектом «**Реакція**» (для зміни результату дії чи сутички) можна розіграти тоді, коли виконана умова карти.

- На розіграш карти з ефектом «Реакція» не потрібно витратити дію. Такі карти можна розігрувати навіть під час ходу інших гравців.



**Бонусні** ефекти дають гравцям перевагу в конкретних ситуаціях, наприклад, під час сутички чи гри в покер.

- Бонусний ефект активують, коли карти розіграні та коли виконуються умови карти з бонусом.
- На розіграш карти з ефектом «Бонус» не потрібно витратити дію. Такі карти можна розігрувати навіть під час ходу інших гравців.



Карти з ефектом «**Дія**» дають змогу гравцям виконувати у свій хід унікальні дії, недоступні іншими способами.

- Для активації ефекту «Дія» потрібно витратити 1 із 3 доступних вам на хід дій.



## 9. РАНИ

Рани гравців є результатом небезпеки, що чатує на Дикому Заході. Кожна рана так впливає на гравця:

1. Зменшує на 1 максимальний розмір руки гравця. Карти, що перевищують розмір руки, гравець скидає наприкінці свого ходу.
2. Наприкінці гри гравець втрачає 1 ОЛ за кожну рану.

Гравець може мати максимум 3 рани. Ігноруйте рани поза цим лімітом.

Гравець може вилікувати свої рани будь-яким зі способів:

- Заплатити 10\$ у кабінеті лікаря, щоб вилікувати всі рани.
- Використати ефект карти «Куленепробивний» під час сутички.
- Придбати предмет «Віскі».
- Застосувати ефект «Дія» предмета «Провізія».



Після купівлі «Провізія» візьміть 1 покерну карту. Дія. Скиньте цю карту, візьміть 1 покерну карту та вилікуйте 1 рану.

Після купівлі «Віскі» вилікуйте 1 рану. Якщо в результаті переміщення ви опинилися на території іншим гравцем, можете скинути цю карту, щоб ваш супротивник отримав 1 рану.

**ЗАУВАГА.** Гравець отримує 1 рану, якщо програє сутичку.



## 10. КІНЕЦЬ ГРИ

Гра наближається до свого кінця, коли один із гравців досягає або перевищує необхідну кількість ОЛ, обрану гравцями перед початком гри:

- **КОРОТКА ГРА: 15 ОЛ**
- **СЕРЕДНЯ ГРА: 20 ОЛ**
- **ДОВГА ГРА: 25 ОЛ**

Маркер кінця гри використовують для відстеження визначеної кількості ОЛ. Всі гравці, зокрема той, хто досяг або перевищив необхідну кількість ОЛ, дограють поточний раунд.

Після цього, починаючи з першого гравця, усі гравці матимуть ще один хід. Так кожен гравець виконає однакову кількість ходів. Після цього розпочинається підрахунок очок:

- Здобудьте ОЛ за кожне покращення їздової тварини та/або зброї, якими володієте. ОЛ вказані в лівому верхньому куті карти.

- Здобудьте 1 ОЛ за кожні 60\$. Таким способом можна здобути максимум 2 ОЛ (без заокруглень).
- Втратьте 1 ОЛ за кожну рану.
- Найрозшукуваніший гравець здобуває 3 ОЛ. Всі інші гравці в розшуку здобувають по 1 ОЛ. У випадку нічиєї за лідерство всі розшукувані гравці здобувають по 1 ОЛ.
- Гравці-маршали здобувають ОЛ залежно від ряду, на якому розташований їхній кубик на шкалі маршала.
- Якщо ви грали у варіант із картами цілей, здобудьте ОЛ, які вказані на звороті жетонів легендарності.

Перемагає гравець, що здобув найбільше ОЛ. У разі нічиєї перемагає гравець, що має найбільше очок маршала або розшуку. Якщо й далі нічия, перемагає гравець із найбільшою кількістю самородків золота. Якщо й після цього не вдалося визначити переможця, то перемагає гравець із найменшою кількістю ран. Якщо й далі неможливо визначити переможця, то гравці ділять перемогу.

### ПРИКЛАДИ ВИКОНАННЯ ОСТАННЬОГО ХОДУ ПЕРЕД КІНЦЕМ ГРИ

У короткій грі (15 ОЛ) блакитний гравець здобуває 15 ОЛ, що ініціює кінець гри. Блакитний гравець виконує свій хід до кінця, а після нього фіолетовий гравець виконує свій хід для завершення поточного раунду. Жетон першого гравця у гравця ліворуч від фіолетового, тому після

виконання ходу фіолетовим гравцем раунд закінчується. Починаючи з червоного гравця та далі за годинниковою стрілкою, всі гравці виконують ще по одному ходу. Гра закінчується відразу, щойно фіолетовий гравець завершить свій хід.





# 11. ВАРІАНТИ ГРИ

## ВАРІАНТ ГРИ ВДВОХ

Для цього варіанта гри використовуйте колоду карт «Людина в чорному», яка складається з 10 карт дій і 1 карти-пам'ятки. Перебіг гри не змінюється — гравці здобувають ОЛ. Однак Людина в чорному також бажає перемоги у грі!

Правила гри з колодою «Людина в чорному» описані на відповідній карті-пам'ятці.



## ГРА З КАРТАМИ ЦІЛЕЙ

Кarti цілей пропонують нові виклики: за виконання завдання гравці отримуватимуть нагороди у вигляді жетонів легендарності. Для цього варіанта гри необхідно внести зміни у приготуванні до гри:



1. Використовуйте сторону планшетів гравців із комірками для жетонів легендарності.
2. Кожен гравець бере 4 карти цілей, які пов'язані з його персонажем. Навмання оберіть 1 карту та поверніть її у коробку із грою не дивлячись. Ця карта в поточній грі не знадобиться. Кarti цілей не мають бачити інші гравці, тому тримайте свої карти долілиць.
3. Покладіть усі жетони легендарності долілиць у межах досяжності всіх гравців.



### Виконання цілі

Ціль, вказана на карті, вважається досягнутою, якщо гравець виконав її умову. У такому випадку гравець перевертає карту цілі та зачитує вголос текст умови. Гравець бере із запасу стільки жетонів легендарності, скільки цілей він уже виконав (за 1-шу ціль — 1 жетон, за 2-гу — 2, за 3-тю — 3). Після цього гравець переглядає всі доступні йому жетони легендарності та залишає в себе рівно стільки жетонів, скільки цілей він уже виконав. Надлишок жетонів легендарності гравець перетасовує та повертає долілиць у загальний запас. На виконання цілі не потрібно витратити дію. Гравці можуть виконати кілька цілей у свій хід.

18 жетонів легендарності:

- 9 жетонів по 2 ОЛ
- 6 жетонів по 1 ОЛ
- 3 жетони по 3 ОЛ



Наприкінці гри жетони легендарності дають гравцям додаткові ОЛ. Невиконання цілі не має негативних наслідків для гравців. Використовуючи цей варіант гри, гравці можуть виконати максимум 3 цілі за гру.





## 12. РОЗ'ЯСНЕННЯ ПРАВИЛ

- Гравці-маршали можуть стати розшукуваними, але гравці в розшуку не можуть стати маршалами. Лише після арешту гравець у розшуку може стати маршалом, коли втратить усі очки розшуку.
- Бандити вилучаються з ігрового поля після сутички із гравцем незалежно від результату.
- Гравці можуть розіграти щонайбільше 1 карту «Репутація» у свій хід, незалежно від кількості здобутих очок маршала або розшуку.
- Коли шериф опиняється на одній території із гравцем у розшуку, цей гравець повинен скинути 1 покерну карту, перш ніж розпочнеться сутичка.
- Гравці в розшуку не можуть переміститися на територію, на якій перебуває шериф.
- Покерну карту «Джокер» можуть розігрувати як гравці, так і дилер.

## ПОРАДИ ТА СТРАТЕГІЇ

**ЗБРОЯ.** Придбання та вдосконалення зброї – це чудовий спосіб отримати перевагу в сутичці. Дикий Захід – небезпечне місце, тому не можна проходити повз навіть найдрібнішу можливість отримати перевагу. Покращені зброя та їздові тварини дають ОЛ наприкінці гри.

**ПОКЕРНІ КАРТИ.** Покерні карти є життєво важливими у грі «**Легенди Дикого Заходу**». Використовуйте карти з високим значенням, щоб перемагати в сутичках. Ефект «Бонус» карт «Джокер» і «Леді Удача» найкраще допоможе для перемоги в покері. Ефекти «Бонус» і «Реакція» карт «Перестрілка» та «Руки вгору» можуть зменшити загрозу від розіграного проти вас туза. Намагайтеся не встрягати в сутички, якщо не впевнені, що перемажете.

**ПОШУК ЗОЛОТА.** Можна перемогти у грі, не вкладаючись у шкали маршала та розшуку. Пошук золота – окрема стратегія, яка не містить моральних дилем. Ця діяльність приносить гроші для придбання їздових тварин і зброї, які допоможуть вам під час гри. Гроші, зароблені із продажу самородків золота в банк, можна витратити на гучну гулянку, яка принесе ще більше очок! Покращена карта «Віслюк» та «Мапа шахтаря» сприятимуть цій стратегії.

**ЗОЛОТО / ГРОШІ.** Тримати при собі великі суми грошей та/або самородків золота дуже нерозумно, особливо для гравців у розшуку. Усе нажите та награбоване багатство можна втратити під час арешту або грабежу іншим гравцем. Використовуйте покерні карти «Спринт» й «У сідло», щоб за один хід уникнути небезпеки. Не забувайте, що наприкінці гри кожні 60\$ дають 1 ОЛ!

### ГРАВЦІ-МАРШАЛИ.

Гравці-маршали ризикують менше, ніж гравці в розшуку, але очки маршала напрочуд складно здобути.

Щоб досягти 3, 6 або 9-ї комірки на шкалі маршала, вам необхідно докласти чималих зусиль. Якщо серед гравців ніхто не перебуває в розшуку, вам доведеться переганяти худобу та боротися з бандитами – і робити це треба швидше за інших гравців.

На відміну від гравців у розшуку, ви маєте повну свободу пересування по ігровому полю, не зважаючи на шерифа.

Використовуйте грошові винагороди зі шкали маршала, щоб покращувати своїх їздових тварин і зброю.

Розіграйте покерну карту «Облава» для уповільнення гравців у розшуку, які опинилися поряд із шерифом.

**РОЗШУКУВАНІ ГРАВЦІ.** Ви обрали суворий, але захопливий шлях, який вимагатиме від вас бути постійно в русі. Важливо придбати їздову тварину до того, як вас почнуть розшукувати, адже необхідно бути швидшим за гравців-маршалів і шерифа. На початку гри бути розшукуваним не є небезпечною справою, оскільки гравці ще в пошуках власної стратегії.

У грі з більшою кількістю гравців будьте обачні, адже карти сюжетів розігруватимуть доволі часто. Це даватиме змогу шерифові переміщуватися частіше. Не витрачайте даремно карти з великим значенням, щоб у вас було більше шансів перемогти шерифа. Особливо це стосується карти «Перший постріл». Розшукуваний гравець із кількома картами чи взагалі без них – легка мішень. Грабіж інших гравців або пограбування банку – це простий спосіб здобути чимало очок розшуку.

Здавайте самородки золота в банк і витрачайте гроші, щоб не втратити все під час арешту. Пам'ятайте, що арешт – це тимчасова незручність, якщо ви до неї готові завчасно. Головне для життя поза законом – бачити можливості та вчасно ними користуватися!



# ПЕРША ГРА У «ЛЕГЕНДИ ДИКОГО ЗАХОДУ»

Перед початком гри виконайте стандартні приготування до гри, які вказані на с. 4-5 цих правил, але з такими змінами:

2. Поверніть ці предмети в коробку із грою: «Віскі», «Стетсон» і «Мапа шахтаря».

5. Поверніть усі жетони худоби в коробку із грою.

У першій грі гравці не можуть виконувати дію «Отримання худоби».

10. Кожен гравець вибирає одного з персонажів: Енні Оуклі, Басса Рівза, Малюка Біллі або Кривавого Ножа (якщо граєте вчотирьох).

15. Перетасуйте та сформууйте колоду з таких карт сюжетів:

- Дикий-дикий Захід
- Мертвим або живим
- Пінкертони
- Місцеві поганці
- Сміливі завжди мають щастя
- Покидьки
- Криваві гроші
- Опівдні
- Приклади подорожник
- Закон
- Племена столових гір
- Дешевий кінь
- Шахта-привид
- Продавець зміїної олії
- Вдова
- Глянцевий і вилізаний
- Проповідник
- Інструменти торгівлі
- Шериф Чорної Скелі
- Суворі часи

17. Поверніть усі карти цілей персонажів у коробку із грою.

18. Малюк Біллі стає першим гравцем, оскільки є найрозшукуванішим серед присутніх.

## ТРИВАЛІСТЬ ГРИ

Гравець, який першим здобуде 15 або більше ОЛ, ініціює кінець гри. Гравці продовжують виконувати ходи, доки право на хід не отримає гравець із жетоном першого гравця. Починаючи з цього гравця та далі за годинниковою стрілкою, гравці виконують ще один хід. Після цього починається підрахунок очок – враховуйте покращені карти їздових тварин і зброї, як і додаткові ОЛ зі шкал маршала та розшуку.

## ПАМ'ЯТКА

### ХІД ГРАВЦЯ

- ПОЧАТОК ХОДУ
- ФАЗА ДІЙ
- КІНЕЦЬ ХОДУ

**Початок ходу.** Перш ніж почати виконувати дії, гравець повинен вибрати 1 із 3:

1. Взяти 2 покерні карти.
2. Отримати 10\$ і взяти 1 покерну карту.
3. Отримати 20\$.

**Фаза дій.** У свій хід гравці можуть вчинити 3 дії з переліку:

1. Переміщення (с. 7).
2. Виконати дію з карти (с. 8).
3. Розпочати сутичку з іншим гравцем (с. 8-9).
4. Виконати дію в локації (с. 9-12).

**Кінець ходу.** Після того, як гравець виконав свої 3 дії, він здійснює такі послідовні кроки:

1. Розіграє всі карти сюжетів, на яких розміщена необхідна кількість дисків (с. 14-15).
2. Скидає зайві карти з руки до ліміту 5 карт. За кожен рану ліміт карт в руці зменшується на 1.
3. Якщо гравець у розшуку, він здобуває ОЛ залежно від ряду, у якому стоїть його кубик на шкалі розшуку (с. 15-16).
4. Гра наближається до свого кінця, якщо гравець досягає або перевищує необхідну кількість ОЛ, обрану гравцями перед початком гри. Поточний раунд дограється до кінця. Після цього гравці виконують ще по одному ходу. Це стосується і гравця, який досяг або перевищив необхідну кількість ОЛ.
5. Наступний за годинниковою стрілкою гравець стає активним гравцем і починає свій хід.

## ІНШІ ПРАВИЛА

- Бандити (с. 17)
- Шериф (с. 18)
- Персонажі (с. 6)
- Карты сюжетів (с. 14-15)
- Покерні карти (дії, бонуси, реакції) (с. 20)

