

Игра Эмилиано Шарры

БЭНГ!

ВООРУЖЁН И ОПАСЕН

WANTED



\$10,000

ПРАВИЛА ИГРЫ

Страсти на Диком Западе накаляются: в город прибывает целый фургон оружия и снаряжения! Из смертоносного карабина Шарпса можно попасть в яблочко со ста шагов, бандольер заряжает дополнительным «Бэнгом!», а у легендарного Кольта «Громовержца» патроны будто бы бесконечные.

«Вооружён и опасен» — продолжение карточного бестселлера «Бэнг!». В распоряжении персонажей — новые карты опасностей и кубики зарядов для их активации. Шерифу и его помощникам придётся забыть о сне и покое, отбиваясь от виртуозных стрелков и ловких бандитов!

СОСТАВ ИГРЫ

28 игровых карт:

- 13 карт опасностей:
9 предметов и 4 вида оружия
- 9 новых карт с коричневой рамкой
- 6 карт с коричневой рамкой из базовой игры



8 персонажей



32 кубика зарядов



Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы сыграть с этим дополнением, перед началом партии замешайте карты персонажей и игровые карты в соответствующие колоды базовой игры.

Поместите кубики зарядов  в центр стола — это запас. Если вам нужно поместить кубик на карту, возьмите его из запаса. Если вы оплачиваете кубиком эффект или сбрасываете кубик, возвращайте его в запас. В ходе игры кубики зарядов будут лежать на ваших картах опасностей и/или на ваших персонажах. Вы будете использовать эти кубики, чтобы активировать свои карты опасностей и свойства некоторых персонажей, а также улучшать эффекты некоторых карт с коричневой рамкой.

Игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

КАРТЫ ОПАСНОСТЕЙ

Карты опасностей можно отличить по оранжевой рамке. Они работают так же, как карты с синей рамкой (оружие и другие предметы), но со следующими изменениями:



- **Розыгрыш карты опасности:** разыгрывая карту опасности — будь то оружие или предмет, — положите её перед собой (исключение: «Бомбу» можно сыграть на любого игрока) и поместите на неё 3  из запаса.
- **Использование карты опасности:** чтобы воспользоваться картой опасности, лежащей перед вами, заплатите (сбросьте) с неё указанное число . Затем вы можете применить эффект, указанный на карте. Если  на карте недостаточно, вы не сможете применить её эффект.
- **Сброс карты опасности:** немедленно сбросьте лежащую перед вами карту опасности, если на ней не осталось .
- **Перезарядка карты опасности (или персонажа):** поместить  на карту опасности в игре или на вашего персонажа можно двумя способами:



- 1. Сыграть карту с синей рамкой:** всякий раз, когда вы играете карту с синей рамкой, вы можете поместить 1  на любую из своих карт опасностей в игре или на карту своего персонажа (см. раздел «Пояснения по картам персонажей» на стр. 6). Это правило работает и тогда, когда вы играете карту с синей рамкой на другого игрока (например, «Тюрьму»), но не тогда, когда такую карту играют на вас (например, «Динамит»).
- 2. Сбросить карту с руки в конце своего хода:** всякий раз, когда вы должны сбросить одну или несколько карт в свой ход во время фазы сброса (когда у вас на руке больше карт, чем единиц здоровья у вашего персонажа), вы за каждую сброшенную таким образом карту можете поместить 1  на любую из своих карт опасностей в игре или на карту своего персонажа. Помните: в этой фазе вы не можете сбрасывать карты добровольно! Также обратите внимание, что вы не можете немедленно использовать кубики, помещённые на ваши карты в этой фазе, так как она завершает ваш ход.

На каждой карте опасности может быть не больше 4 . Если на всех ваших картах опасностей уже есть по 4 кубика, а вам нужно поместить ещё один, ничего не происходит. То же ограничение касается карт персонажей.



Если вы собираетесь разыграть карту опасности, но в запасе нет необходимого количества кубиков заряда (обычно 3), вы **не можете разыграть эту карту**.

Так как карты опасностей работают так же, как карты с синей рамкой, их можно сбрасывать из игры с помощью «Красотки» и других подобных карт. Обратите внимание: если вы играете «Панику!» на карту опасности в игре, вы забираете эту карту опасности на руку, а все кубики с неё возвращаются в запас (если вы потом разыграете эту карту опасности, поместите на неё 3 , как обычно).

Вы не можете выбрать  на карте целью эффектов ваших карт или свойств, если прямо не сказано иного.

ОПАСНОЕ ОРУЖИЕ

Эти карты опасностей считаются оружием. Их можно отличить по оранжевой рамке без пулевых отверстий, чёрно-белой иллюстрации и числу в прицеле, которое обозначает максимальную дистанцию атаки.

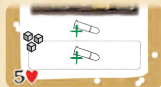


У вас по-прежнему может быть лишь одно оружие — обычное (с синей рамкой) или опасное (с оранжевой рамкой). Опасное оружие всё так же позволяет своему владельцу сыграть с руки карту «Бэнг!» против соперника, находящегося на доступном расстоянии. Отличаются карты опасного оружия тем, что у каждой из них есть особое свойство, которым можно воспользоваться, заплатив указанное количество  **во время розыгрыша карты «Бэнг!»** (прежде чем игрок-цельотреагирует на атаку — например, сыграв карту «Мимо!»).

Важно: для активации особого свойства нужна только карта «Бэнг!» — «Гатлинг», «Кремнёвый замок», «Быстрый выстрел» и другие подобные карты для этого не подойдут.

УЛУЧШАЕМЫЕ И ПРОЧИЕ КАРТЫ

У улучшаемых карт коричневая рамка. Они одноразовые, и их эффект можно улучшить, заплатив указанное на карте количество . Вы можете сбрасывать  с любых своих карт опасностей в игре или со своего персонажа в любом сочетании. Помните: если вы потратите последний куб с карты опасности, её нужно будет немедленно сбросить. Улучшать карту необязательно. Вы можете воспользоваться улучшением несколько раз, если сможете за него заплатить: это нужно объявить в момент розыгрыша карты и до применения её эффектов.



Пример: «Затишье» позволяет восстановить единицу здоровья, а также дополнительную единицу здоровья за каждые 3 , которые вы заплатите. Если вы заплатите 6  сразу после розыгрыша этой карты, вы восстановите 3 единицы здоровья. Если вы не заплатите , вы восстановите лишь 1 единицу здоровья.

В этом дополнении вы также найдёте карты, которые уже встречались вам в базовой игре. Замешайте их в колоду, они помогут сохранить баланс типов карт в колоде.

На некоторых картах знакомые вам символы будут сочетаться по-новому. Следуйте указаниям символов, чтобы расшифровать эффект каждой карты. Общие замечания:

- Любую карту с эффектом «Мимо!»  можно сыграть для отмены любой карты с эффектом «Бэнг!» .
- Для того чтобы не выбыть из игры после смертельного попадания в вашего персонажа, вы можете сыграть только «Отдых». Вы не можете сыграть карты с похожими эффектами («Салун», «Погреб», «Затишье» и т. п.) в чужой ход.
- Вы можете сыграть лишь **одну карту «Бэнг!» в свой ход**, но сколько угодно других карт с символом .

ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ ПЕРСОНАЖЕЙ

Необходимые для активации некоторых персонажей  можно сбрасывать как с карты вашего персонажа, так и с любых ваших карт опасностей в игре (делать это можно только в свой ход, если не сказано иного, как, например, у «Святоши Эла»). Помните: на карте персонажа не может быть больше 4 .



Басс Ривз: может поместить 2  на любую свою карту опасности или на самого себя, но не может поместить по 1  на две разные карты.



Джули Каттер: даже если она теряет больше единицы здоровья, соперник всё равно станет целью только 1 эффекта «Бэнг!» по результатам проверки. Попадание срабатывает автоматически (играть карту «Бэнг!» не нужно)

вне зависимости от расстояния и может быть отменено по обычным правилам (с помощью карт «Мимо!», «Бочка», «Ящик» и т. п.).



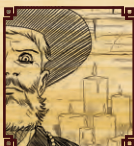
Кровавая Мэри: не работает с картами, которые считаются картами «Бэнг!» (например, «Кремнёвый замок», «Быстрый выстрел», «Гатлинг» и т. п.).



Малыш из Мехикали: этот эффект «Бэнг!» считается дополнительным, играть какую-либо карту для его розыгрыша не нужно, а потому он не учитывается как единственная карта «Бэнг!», которую можно сыграть в свой ход. Попадание можно отменить по обычным правилам (с помощью карт «Мимо!», «Бочка», «Ящик» и т. п.), оно срабатывает в пределах дальности оружия, но особые эффекты опасного оружия от такого попадания не срабатывают. В чужой ход не работает (против карт «Индейцы!», «Стрела», «Дуэль» и т. п.).



Мисс Абигейл: свойство не работает против карт, которые направлены на всех игроков (например, «Индейцы!»).



Святоша Эл: работает не в свой ход. Он может вытянуть лишь одну карту за каждую разыгранную соперником карту с синей или оранжевой рамкой, даже если у него есть  для оплаты второй. Если вы хотите активировать его свойство, то должны сделать это сразу после того, как была разыграна карта с синей или оранжевой рамкой, и до того, как будет разыграна следующая.



Рыжий Ринго: переместить  нужно одновременно, но вы можете выбрать две разные карты и переместить на них по 1 . Свойство не позволяет перемещать  с карт опасностей обратно на карту Рыжего Ринго.



Фрэнки Кэнтон: позволяет взять  как с одной из своих карт опасностей в игре, так и с карт опасностей другого игрока или с персонажей соперников. На его карте не может быть больше 4 кубиков. Если он убирает последний  с карты опасности, она сбрасывается, как обычно.

ПОЯСНЕНИЯ ПО ИГРОВЫМ КАРТАМ



Бандольер: вы можете сыграть дополнительную карту «Бэнг!» в пределах дальности вашего оружия. Эта карта «Бэнг!» работает по обычным правилам: активирует эффекты опасного оружия и т. п.



Бантлайн спешиа: попадание может быть отменено чем угодно (картой «Мимо!», «Бочкой» и т. п.).



Бомба: сыграйте на любого игрока, поместив на карту 3 , как обычно. Если в начале вашего хода перед вами лежит «Бомба», сделайте проверку: в случае ♥ или ♦ передайте бомбу другому игроку по своему выбору (он будет делать такую же проверку в свой ход и т. д.). В случае ♣ или ♠ сбросьте 2  с бомбы. Если на карте не осталось , бомба взрывается! Сбросьте карту и потеряйте 2 единицы здоровья. Бомба не взрывается, если её взяли на руку или сбросили каким-то другим образом (например, с помощью карт «Паника!», «Красотка», «Хлыст», «Скво» и т. п.). Однако если на бомбе закончились  (например, из-за карты «Ржавчина»), она взрывается. Если перед вами также лежит «Динамит» и/или «Тюрьма», делайте проверку бомбы последней.



Погреб: в отличие от «Отдыха», нельзя использовать вне своего хода.



Быстрый выстрел: не является картой «Бэнг!», не учитывается как единственная карта «Бэнг!», которую можно сыграть в свой ход, и особые эффекты опасного оружия от такого попадания не срабатывают.

Улучшенный эффект: вы должны выбрать другого игрока, и он должен находиться на доступном расстоянии.



Громовержец: срабатывает вне зависимости от того, оказалось попадание успешным или нет. Разыгранную карту «Бэнг!» нужно забрать на руку до того, как игрок-цель отреагирует на выстрел (картой «Мимо!» или как-либо иначе).



Двустволка: разыгранную вами бубновую карту «Бэнг!» нельзя отменить, даже используя «Бочку» и т. п.



Карабин Шарпса: позволяет игнорировать такие эффекты карт, как: «Мустанг», «Бочка» и т. п., свойство Джули Каттер и т. п.



Колокольня: сработает только на ту карту, которую вы сыграете следующей. Можно активировать несколько раз в свой ход. Работает против «Мустанга».



Кремнёвый замок: не является картой «Бэнг!», не учитывается как единственная карта «Бэнг!», которую можно сыграть в свой ход, и особые эффекты опасного оружия от такого попадания не срабатывают.

Улучшенный эффект: если попадание отменяется (неважно, какой картой: «Мимо!», «Бочкой» и т. п.), вы можете заплатить 2 , чтобы взять эту карту обратно на руку (и сразу сыграть её снова, если хотите).



Отмычка: карты, лежащие перед игроками, забирать нельзя. Срабатывает вне зависимости от расстояния.



Перезарядка: возьмите 3  из запаса и поместите их в любом сочетании на свои карты опасностей и/или персонажа. Помните: на карте не может быть больше 4 .



Перекасти-поле: только что проведённую проверку нужно сделать ещё раз, и её предыдущий результат не учитывается. Можно сыграть на любую проверку, даже свою, в том числе вне хода. Вы можете тратить дополнительные , чтобы инициировать проверку несколько раз подряд.



Ржавчина: все соперники должны сбросить по 1  с каждой своей карты опасности и со своего персонажа. Все сброшенные кубики (максимум 4) поместите на карту своего персонажа, а оставшиеся кубики (если есть) положите в запас.



Скво: срабатывает вне зависимости от расстояния.



Затишье: в отличие от «Отдыха», нельзя использовать вне своего хода.



Стрела: игрок, выбранный целью вашей атаки, сам выбирает, сбросить ему карту «Бэнг!» или потерять единицу здоровья. Вне зависимости от его выбора, эффекты ваших «Кремнёвого замка» или «Гатлинга» не сработают.

Улучшенный эффект: вы должны выбрать другого игрока.



Хлыст: влияет только на карты, лежащие перед игроками, но не на карты на руке. Срабатывает вне зависимости от расстояния.



Ящик: если перед вами также лежит «Бочка», вы сами решаете, в каком порядке использовать эти карты, если необходимо.

ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ

Счастливчик Люк: если сыграно «Перекасти-поле», делает ещё одну проверку согласно своему свойству: открывает 2 новые карты из колоды и выбирает одну из них.

Человек-без-имени: его свойство можно использовать, чтобы избежать эффекта «Кремнёвого замка», а также против Малыша из Мехикали.

Внимание: на Диком Западе вступил в силу сухой закон, и карта «Пиво» в новых тиражах стала называться «Отдых». Учитывайте это для совместимости базовой игры и дополнений от разных тиражей: это одна и та же карта.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Эмилиано Шарра

Развитие: Роберто Корбелли

Иллюстрации: Стефано Ландини
и Андреа Иццо



www.dvgiochi.com

BANG! Game idea, development, the BANG! name and logo, and the dV GIOCHI name and logo are all Copyright ©, and Trademarks or Registered Trademarks of daVinci Editrice S.r.l. All Rights Reserved. BANG! game design by Emiliano Sciarra. © daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 06132 Perugia - Italy

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора:

Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Юлия Клокова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru



ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.