

Игра Эмилиано Шарры

БЭНГ!

ЛЕГЕНДЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

На Диком Западе ходило много слухов:
отголоски невероятных приключений,
конфликтов и ограблений, о которых
увлечённо болтают на закате.

Люди рассказывают о героях, мошенниках
и затерянных в пустыне сокровищах.

«Бэнг! Легенды» — это дополнение, позволяющее
играть за «легендарные» версии классических
персонажей «Бэнг!» и открывать новые
смертоносные свойства.

Но помните: только совершив удивительные
подвиги (или похваставшись ими!),
вы сможете стать настоящей Легендой!

*«Это Запад, сэр. Когда легенда становится
фактом, о ней пишут».*

(М. Скотт

«Человек, который застрелил Либерти Вэланса»)

СОСТАВ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



16 карт
легендарных
персонажей
(базовая сторона **А**,
легендарная сторона **Б**)



16 карт подвигов



35 фишек славы
(7 разных форм
и цветов)

Правила игры, которые
вы держите в руках.

Дополнение добавляет в игру **16 легендарных версий персонажей** из базовой игры «Бэнг» (замените ими карточки персонажей из базовой игры). Игра протекает по обычным правилам «Бэнг!» со следующими изменениями:

- Перемешайте карты подвигов, составьте из них колоду и положите её на стол **лицевой стороной вниз** рядом с колодой игровых карт. **Раскройте одну карту подвига** из колоды и выложите её рядом с колодой **лицевой стороной вверх**.
- Перемешайте карты легендарных персонажей, затем сдайте всем игрокам под одной карте с низа колоды.
- Каждый игрок кладёт своего персонажа перед собой **базовой** стороной вверх, выбирает набор из **5 фишек славы** одного цвета и получает **4 карты** из колоды **в качестве стартовой руки вне зависимости от количества их патронов** (включая шерифа). Шестой и седьмой игроки, если таковые есть, начинают с **5 картами** в руке вместо **4**. Оставшиеся без хозяев карты персонажей и фишки уберите в коробку.

СОВЕРШЕНИЕ ПОДВИГОВ

В свой ход вы можете совершить **один** из раскрытых подвигов, на котором нет ваших фишек славы. Чтобы совершить подвиг, вы должны выполнить действие, описанное на его карте. Если на карте подвига не сказано иначе, вы можете выполнить указанное на ней действие только в свой ход, после фазы набора. Совершая подвиг, выложите 2 фишки славы на карту этого подвига (если у вас есть только одна фишка, выложите на карту только её).

Вы можете совершить каждый раскрытый подвиг (или похвастаться им, см. далее) только **один раз**.

Символ перепутья

Как правило, чтобы совершить подвиг, вы должны следовать обычным правилам игры: если подвиг требует, чтобы вы «сбросили карту», вы можете сделать это только в рамках обычных правил, а не в любой момент.

Если на карте подвига есть символ перепутья (см. справа), действия, требуемые картой подвига, можно **совершить свободно** (если они выполняются вашими картами), даже если они противоречат правилам.



Пример. Чтобы совершить подвиг «Бутылочное горлышко», необходимо сбросить карту «Пиво» несмотря на то, что такое действие противоречит правилам (кроме случая, когда у вас больше карт, чем единиц здоровья). Однако на карте этого подвига есть символ перепутья, а значит, вы можете по собственному желанию сбросить карту «Пиво» с руки без применения эффекта, чтобы совершить этот подвиг.



Пример. Малыш Билли играет «Красотку», чтобы сбросить случайную карту с руки Большого Змея. Сброшенная карта оказывается картой оружия. Таким образом Малыш Билли выполняет требования раскрытого подвига «Пятьдесят пистолетов», лежащего на столе и требующего взять или сбросить карту оружия. Он выкладывает 2 своих фишки славы на карту подвига. Если бы перед Большим Змеем или Малышом Билли была карта оружия, то карту «Красотка» можно было бы сыграть, чтобы сбросить любую из этих карт оружия и совершить подвиг.

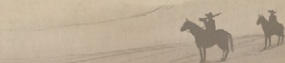
ХВАСОТВО ПОДВИГАМИ

Если в свой ход **вы не совершили ни одного подвига**, то в конце своего хода (даже если вы в тюрьме) вы можете похвастаться одним из подвигов.

Для этого нужно выполнить следующее:

- 1 Раскройте новый подвиг из колоды.
- 2 Если теперь на столе **более 4 раскрытых подвигов**, сбросьте тот подвиг, на котором лежит больше всего фишек славы (если на нескольких подвигах лежит одинаковое количество фишек славы, сбросьте один из них на свой выбор). Фишки с этого подвига уберите в коробку, они больше не доступны в игре.
- 3 Выложите 1 свою фишку славы на любую карту подвига, на которой ещё нет ваших фишек, вне зависимости от требований этого подвига.

Помните, что каждый раскрытый подвиг вы можете либо совершить, либо похвастаться им лишь **один раз**. Если в колоде подвигов закончились карты, перемешайте карты подвигов из стопки сброса и сформируйте новую колоду.





Пример. Большой Змей решил не совершать ни один из раскрытых подвигов в этом ходу. В конце своего хода он решает похвастаться одним из них: он раскрывает новый подвиг из колоды ①.

Так как теперь раскрыто 5 карт подвигов, он должен сбросить карту подвига, на которой лежит больше всего фишек славы. На подвигах «Задетая гордость» и «В хорошей компании» лежит одинаковое количество фишек. Он выбирает сбросить карту «Задетая гордость» ②. Затем он выкладывает 1 свою фишку славы на один из подвигов ③, на котором ещё нет его фишек.

КАК СТАТЬ ЛЕГЕНДОЙ

В любой момент своего хода, если у вас закончились фишки славы, вы **становитесь легендой!** Переверните свою карту на легендарную сторону. Теперь вам доступно новое свойство персонажа, указанное на легендарной стороне его карты.

Если в момент, когда вы становитесь легендой, у вас меньше 3 единиц здоровья, вы **немедленно восстанавливаете свои единицы здоровья до трёх.**

Будучи легендой, вы больше не можете совершать подвиги или хвастаться ими.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОДВИГОВ

Если на начало своего хода вы уже являетесь легендой, вы можете **объявить подвиг** в свой ход. Как и при совершении подвига, вы должны выполнить действия, указанные на раскрытой карте подвига. Неважно, лежат на ней ваши фишки славы или нет. Вы не выкладываете фишки славы на карты подвигов (у вас они закончились!). Однако вы можете **лишить** любого другого легендарного персонажа **единицы здоровья (но не последней)**. Этот игрок не сможет избежать потери этой единицы здоровья. Целью этого эффекта может стать **только легендарный персонаж**, при этом дальность не учитывается.

Затем сбросьте этот подвиг (верните все фишки славы, лежащие на этом подвиге, в коробку, они больше не участвуют в игре) и замените его новым подвигом из колоды. Помните, что, если в колоде закончились карты подвигов, вы должны перемешать карты подвигов из стопки сброса и сформировать из них новую колоду.

Внимание: потеря единицы здоровья, когда другой игрок объявляет подвиг, считается «попаданием». Все игровые эффекты с условием «попадание» срабатывают в этом случае.





Пример. Легендарный Малыш Билли использует эффект карты «Бэнг!» на игроке слева от него и на игроке справа от него. Те не играют эффектов «Мимо!» ①, и срабатывает попадание. После такого действия Билли может объявить подвиг «Банда старого Запада», который требует «попасть» в двух или более игроков за один ход. Таким образом Билли может выбрать игрока и лишить его единицы здоровья. Он не может выбрать легендарного персонажа Ангельские Глазки, потому что у него осталась последняя единица здоровья, а также не может выбрать Большого Змея, так как он ещё не стал легендой. Он решает лишить единицы здоровья легендарного шерифа Человека-Без-Имени, так как у него 2 единицы здоровья ②. Человек-Без-Имени не может избежать этого эффекта. Наконец, Билли сбрасывает карту подвига «Банда старого Запада» ③ и заменяет её новой картой из колоды ④.

ПАМЯТКА ПО ПОДВИГАМ

	Кол-во фишек славы, которые нужно выложить	Кол-во подвигов, которые нужно раскрыть	Макс. количество подвигов в игре
СОВЕРШЕНИЕ	2	0	4
ХВАСТОВСТВО	1	1	4
ОБЪЯВЛЕНИЕ	0 (сбросьте этот подвиг, лишите другого легендарного персонажа единицы здоровья)	1	4

ПОЯСНЕНИЯ К СВОЙСТВАМ ЛЕГЕНДАРНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ



Ангельские Глазки

Если он собирается лишить другого игрока последней единицы здоровья (с помощью эффекта «Бэнг!» или объявляя подвиг), этот игрок может сыграть «Пиво», чтобы остаться в игре (как обычно, кроме случая, когда осталось двое игроков).



Бешеный Пёс

Во время подсчёта суммы J, Q и K стоят по 10 очков, а A — 11. Если в сумме он получил 21 очко, то может раскрыть ещё 1 карту, прежде чем заберёт их все.



Большой Змей

После гибели остаётся в игре без фишек славы, поэтому не может снова стать легендой. Если он шериф, то не получает дополнительную единицу здоровья, которую даёт роль шерифа.



Джанго

Свойство срабатывает, даже если он лишается единицы здоровья из-за объявленного подвига. В этом случае он лишь тянет карту с руки игрока, который лишил его единицы здоровья.



Малыш Билли

Чтобы сыграть дополнительный эффект «Бэнг!», ему не нужна сама карта «Бэнг!». Может либо сыграть дополнительный эффект «Бэнг!», либо объявить подвиг, но не оба эффекта.



Неуловимый Джо

Легендарная Хладнокровная Роза игнорирует расстояние, так что она видит его на расстоянии 1.



Счастливчик Люк

Свойство не работает со свойствами других персонажей (например, Человека-Без-Имени), но работает всякий раз, когда любой игрок хочет или должен сделать проверку из-за эффекта на карте. Если это происходит в ход Люка, он берёт карту, выбранную им при

розыгрыше проверки, только после того, как будут применены все эффекты, сработавшие в результате этой проверки.



Том Кетчум

Чтобы сыграть дополнительный эффект «Бэнг!», ему не нужна сама карта «Бэнг!». Не имеет значения, каким образом он восстановил единицу здоровья для применения этого эффекта (с помощью своего свойства, «Пива» или другим способом).



Хладнокровная Роза

Свойство работает даже с другими картами («Мустанг», «Прицел» и т. д.) и свойствами других персонажей (например, Неуловимого Джо).



Человек-Без-Имени

Может использовать своё свойство даже против карт «Индейцы!», «Гатлинг», «Красотка», «Паника!» и т. д.

ПОДВИГИ



В хорошей компании

Эти две карты должны играть одна за другой (т. е. одна сброшена, затем другая разыграна или наоборот). Если вы сперва играете карту, примените все связанные с ней эффекты и реакции, прежде чем сбросить другую карту. Легендарная Бедовая Джейн может использовать любую карту в качестве карты «Бэнг!» или карты «Мимо!», чтобы совершить или объявить этот подвиг.



Крик Вильгельма

Если у игрока на расстоянии 1 от вас есть карта «Мустанг» и вы можете попасть по нему, подвиг считается совершённым (или объявленным). Хладнокровная Роза должна целиться в игрока на расстоянии 2 или более, чтобы совершить или объявить этот подвиг.



Орегонская тропа

Чтобы совершить или объявить этот подвиг, вы должны вытянуть на 1 карту меньше в своей фазе набора. Если у вас есть свойство, которое влияет на первую вытянутую вами карту (например, Джесси Джеймс), в этот ход это свойство не применяется. Обычно Кит Карсон смотрит 3 карты, но в данном случае просто тянет одну.



Поезд на Юму

Этот подвиг может быть совершён или объявлен даже с помощью эффектов проверок, которые срабатывают до вашей фазы набора, таких как на картах «Тюрьма» и/или «Динамит».



Последний герой

Если вы сбросили карты «Тюрьма» или «Динамит» до набора карт в свой ход, это не засчитывается при совершении или объявлении этого подвига.



Фронтир

Вы можете совершить этот подвиг, даже если во время вашего хода у вас на руке не осталось карт. Сюзи Лафайет может совершить или объявить этот подвиг до того, как начнёт тянуть карты по эффекту своего свойства.

— ДРУГИЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ —

- Всякий раз, когда у игрока остаётся последняя единица здоровья, он может оставить на руке 2 карты вместо 1.
- Когда вы в тюрьме, выберите **одно** действие:
 - А** выполните набор карт по обычным правилам или
 - Б** сбросьте 1 черву с руки, чтобы сбросить эту карту «Тюрьма», и сыграйте свой ход.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Идея игры: Эмилиано Шарра

Художник: Кристиана Леоне

Колорист: Андреа Иццо

Развитие: Лука Апполлони, Марта Кьяккасасси,
Роберто Корбелли, Серджио Рошини

Графический дизайн: Маттео Брустенги, Лиза Берначчия

Тестировщики: Стефано «Фефо» Культрера, Джордано Ди Пьетро,
Дарио Де Фаци, Алариико Олива, Дарио Феррера, Федерико Джаньорио
и «kjgogo Project», Либорио Чиулла, Симоне Францезе, Чезаре Бориози
и «Macrotriccio», Филиппо Фазано и «Saloon Comix»,
Юсеф Юсифи «Tuscany SawBoyz», Алессандро Виргини, Массимо Сусто
и «Boardgame e non solo», Элеонора Россетти и «Gli Stregoni Sornioni»,
Роберто Галланте, Аннализа Шарра, Гайя Корцани, Энцо Шарра,
Клара Рамуселло, Надя Рамуселло, Серджио Паче

BANG!® Legends™

Copyright © MMXXII daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna 24, 06132 Perugia, Italy

All rights reserved.

www.dvgames.com

info@dvgiochi.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Виталий Терехов

Переводчик: Луиза Кретова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Светлана Филиппова

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

