

ЭРВЕ ЛЕМЕТР

РОЛАНД МАКДОНАЛДА

Легенды Дикого Запада

Высокие ставки



КНИГА ПРАВИЛ

Освоение Запада приносит несметные богатства тем, кто жаждет оставить свой след в истории. Кто-то становится легендой с револьвером в руке, а кто-то обретает славу за карточным столом. Чёрный дым проезжающего локомотива застилает небо. А там, за горизонтом, раскинулся городок под названием Баззард-Галч. Не хотите ли заглянуть?

«**Высокие ставки**» — это первое большое дополнение для игры «**Легенды Дикого Запада**». Оно добавляет новую карточную игру, трек картёжника, карты событий, новые территории и поезд. В дополнении вы также найдёте новые карты персонажей, предметов и сюжетов. Это не самостоятельное дополнение, для игры вам потребуется базовая коробка «**Легенд Дикого Запада**».

От Эрве Леметра

Я хотел бы поблагодарить всю команду Kolossal Games за их нелёгкий труд.

Отдельно благодарю Криса Хэмма за его невероятную работу и преданность проекту.

КОМПОНЕНТЫ



Торговый пост



Фигурка поезда



Поле поезда с треком картёжника



6 маркеров очков



Поле Баззард-Галча



12 маркеров ставок для фараона



8 карт персонажей



32 карты целей
(по 4 на персонажа)



10 альтернативных покерных карт:
«Вендетта», «Слухи», «Разведка»,
«Джекпот» и «Скарб»



24 карты предметов



22 карты событий



8 карт налётов на поезд



8 жетонов
скота

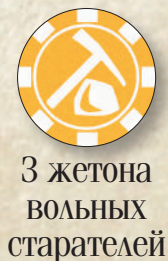
9 легендарных
жетонов



7 маркеров
событий



9 жетонов
отступников



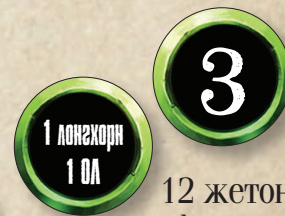
3 жетона
вольных
старателей



3 жетона
богатых
посетителей



6 жетонов
лонгхорнов



12 жетонов
фронта



2 маркера
перевалов

Продолжение п. 7

- Д. Перемешайте колоду карт событий и положите её лицом вниз на указанное место.
- Е. Возьмите из колоды и разыграйте по 1 карте события за каждого 2 участников (округляя вверх). Кладите разыгранные события в стопку сброса рядом с их колодой. **Если событие предписывает переместить шерифа, игнорируйте такое требование, поскольку шерифа ещё нет на поле.**
- Ж. Поместите по маркеру перевала в логово бандитов А в Санни-Хиллз и в логово бандитов С на Стыке Утёсов.

8А. При игре с «**Высокими ставками**» участники переворачивают личные планшеты на сторону с местами для легендарных жетонов, даже если не используют вариант с картами целей.

8Б. Игроки берут по дополнительному маркеру очков своего цвета из «**Высоких ставок**» и кладут его рядом с треком картёжника.

11Г. Если игрок поместил фигурку своего персонажа в стартовую локацию с жетоном события, уберите этот жетон в запас.

20. Каждый игрок берёт памятку из «**Высоких ставок**».



Ход игрока

Начало хода

- Отыграйте эффекты «Начало хода».
- Перемешайте колоду из следующей пачки уведомлений.
- Возьмите либо 20, либо 2 игровые карты.
- Возьмите либо 1 и 1 игровую карту.
- Выберите валюту и оружие на этот ход.

Фаза действий (совершите 3 действия)

- Перемещение фигурки со скоростью не превышаете на дальнее место карты.
- Используйте действие с картой.
- Свалите, артефакты, оружие или выложите на дурал другую карту на своей территории с вами.

Свалка:

- Свалите (выберите) предмет, оружие или артефакты.
- Выложите карт.
- Реагируйте.
- Найдите (см. таблицу).

Конец хода

- Отправьте карты событий с достигнутой максимальной скоростью.
- Свалите игровые карты на размер руки.
- Если вы не успели, получите ОП за количество карт, которые не успели сыграть.
- Проверьте, не завершается ли игра.
- Передайте ход игроку слева от вас.

Подготовка: поглотите действие в любой локацией, чтобы получить 1 ОП.

Банк
Выложите самородков в банк: получите 200 и ОП за каждый выложенный самородок (исключая вил).

Наезд: выложите свалку с оружием.

Победа: получите 3 очка престижности и 500.

Поражение: получите 1 очко престижности.

Кабаре
Купите: получите по 1 ОП на каждую потраченную 200.

Офис доктора
Лечение: заплатите 500, чтобы взять 1 игровую карту за каждого врага раннее и избавиться от всех своих ранений.

Действия локаций

- 3 Фронтир** Фронтир: сбросьте по крайней карте, суммарное количество сброшенных карт не должно превышать 3. Переверните этот жетон и получите очки престижности.
- Магазин и торговый пост** Покупка: выложите деньги и получите результат.
- Шахта** Добыча золота: бросьте кубики с цифрами 1 и 2, чтобы получить очки престижности.

НОВОВВЕДЕНИЯ

ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ

Дополнение «*Высокие ставки*» привносит в игру колоду событий — новые испытания, с которыми сталкиваются игроки. Когда маркер очков какого-либо участника впервые попадает на клетку с маркером события или перемещается через неё, этот участник обязан тут же разыграть карту события. Откройте верхнюю карту из колоды событий и сделайте всё, что на ней указано. Обычно событие предписывает поместить на поле те или иные жетоны. Уберите в коробку маркер события, вызвавший розыгрыш события. Если по любой причине игрок должен разыграть карту события, а их колода опустела, игнорируйте этот эффект — до конца партии больше никто не сможет разыграть события.

Карты событий добавляют на поле жетоны нескольких типов. Все они считаются жетонами событий, даже если добавляются на поле иными игровыми эффектами. Если событие предписывает участнику, который его разыгрывает, добавить на поле жетон события какого-либо типа, он добавляет этот жетон только на пустую территорию. В этом случае пустой будет считаться территория, на которой нет фигурок и жетонов любого типа. В игре встречаются следующие жетоны событий:



ОТСТУПНИК



ВОЛЬНЫЙ
СТАРАТЕЛЬ



БОГАТЫЙ
ПОСЕТИТЕЛЬ



ЛОНГХОРН

ЖЕТОНЫ ЛОНГХОРНОВ. Игрок может получить жетоны лонгхорнов 3 способами:

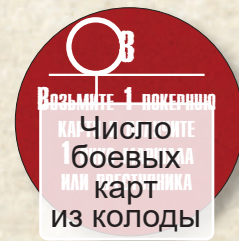
1. Находясь на территории с жетоном лонгхорна, игрок может потратить действие на приобретение 1 или нескольких жетонов лонгхорнов.
2. Игрок может получить жетон лонгхорна в качестве награды жетона фронта. В этом случае игроку не нужно тратить действие: он получает жетон лонгхорна автоматически.
3. Игрок может получить жетон лонгхорна, ограбив другого игрока с 1 или несколькими жетонами лонгхорнов.

У игрока может быть сколько угодно жетонов лонгхорнов. Их количество не зависит от числа его жетонов скота. Каждый жетон лонгхорна игрока уменьшает его скорость на 1, но не может сделать её ниже 1.



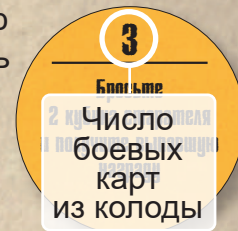
Игрок может сдать жетоны лонгхорнов в указанных выше локациях, чтобы получить 1 очко легенды (ОЛ) и \$30 за каждый сданный жетон. Когда игрока грабят или арестовывают, его жетоны лонгхорнов считаются жетонами скота. При аресте игрок обязан сбросить все свои жетоны лонгхорнов. Игрок, успешно ограбивший другого игрока с 1 или несколькими жетонами лонгхорнов, может забрать у него 1 жетон лонгхорна. Он не может забрать и жетон скота, и жетон лонгхорна.

ЖЕТОНЫ ОТСТУПНИКОВ. Игрок, переместившийся на территорию с жетоном отступника, обязан закончить перемещение и перевернуть этот жетон. Цифра над чертой на оборотной стороне жетона показывает, сколько боевых карт берёт отступник в завязавшейся схватке. Проведите схватку между игроком и отступником по аналогии со схваткой с любым другим неигровым персонажем. Вне зависимости от исхода схватки верните жетон отступника в запас жетонов событий. Победив в схватке, получите всё, что указано под чертой на оборотной стороне жетона. Проиграв схватку, получите 1 ранение и возьмите 1 покерную карту из колоды.

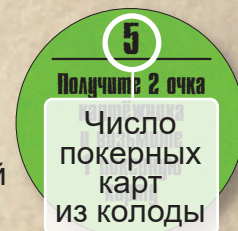




ЖЕТОНЫ ВОЛЬНЫХ СТАРАТЕЛЕЙ. Игрок, переместившийся на территорию с жетоном вольного старателя, обязан закончить перемещение и перевернуть этот жетон. Цифра над чертой на оборотной стороне жетона показывает, сколько боевых карт берёт вольный старатель в завязавшейся схватке. Проведите схватку между игроком и вольным старателем по аналогии со схваткой с любым другим неигровым персонажем. Вне зависимости от исхода схватки верните жетон вольного старателя в запас жетонов событий. Победив в схватке, получите всё, что указано под чертой на оборотной стороне жетона. Проиграв схватку, получите 1 ранение и возьмите 1 покерную карту из колоды.



ЖЕТОНЫ БОГАТЫХ ПОСЕТИТЕЛЕЙ. Жетоны богатых посетителей кладутся на салуны. Если вы хотите сыграть в покер с богатым посетителем, вы должны выполнить действие в салуне с жетоном богатого посетителя. Сделайте начальную ставку в \$20, после чего дилер, играющий за богатого посетителя, берёт из покерной колоды столько карт, сколько указано над чертой на оборотной стороне жетона. Награда, указанная на жетоне, заменяет обычную награду в покере; дилер не добавляет никаких денег от имени салуна. Выиграв в покер, вы получаете свою ставку и награду с жетона богатого посетителя, а также, если возможно, дополнительную награду от способностей персонажа или предметов и карт наподобие «Леди Удачи» или «Джекпота». Проиграв, вы сбрасываете свою ставку в \$20 в запас. Если вы играете с богатым посетителем, к вам не могут присоединиться другие участники: это игра один на один. Вне зависимости от исхода партии в покер верните жетон богатого посетителя в запас жетонов событий. Игра с богатым посетителем считается азартной игрой.



АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Благодаря дополнению **«Высокие ставки»** вам теперь доступны 3 вида азартных игр: покер, фараон и игра с богатым посетителем. Принимая участие в одной из этих игр (неважно, сами вы её начали или нет), вы проходите все этапы и применяете соответствующие эффекты.

ТРЕК КАРТЁЖНИКА

Любой игрок может продвигаться по треку картёжника. Не имеет значения, кто он: маршал, преступник или никто из них. Всякий раз, получая очко картёжника, игрок продвигается на 1 клетку вперёд по треку картёжника и немедленно получает награду этой клетки.

Если игрок занимает последнюю клетку трека картёжника, то каждый раз, получая новое очко картёжника, он получает награду этой последней клетки (берёт 2 легендарных жетона, сбрасывая их количество до 3 при необходимости).

При финальном подсчёте очков игрок, продвинувшийся дальше всех по треку картёжника, получает 1 ОЛ. В случае ничьей все претенденты получают по 1 ОЛ.

ЗОЛОТЫЕ САМОРОДКИ

Некоторые игровые эффекты добавляют на поле золотые самородки. Игроку не нужно тратить действие, чтобы забрать самородки с поля. Любой игрок, закончивший перемещение на территории с золотыми самородками, может забрать любое их количество с этой территории, если это не превысит его лимит самородков. Если же игрок начинает ход на территории с самородком (и этот самородок не лежал там в конце его прошлого хода), он может его подобрать, только если потратит действие на перемещение и закончит его на той же территории.

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ «ВЫСОКИЕ СТАВКИ»

НАЧАЛО ХОДА

Единственное изменение, которое происходит в начале вашего хода, — это перемещение поезда к следующему пункту назначения.

В фазе начала хода активный игрок делает следующее:

- Перемещает поезд.
- Отыгрывает эффекты, связанные с началом хода (если они есть).
- Выбирает одно: или получить \$20, или взять 2 покерные карты, или получить \$10 и взять 1 покерную карту.
- Выбирает активное оружие и активного скакуна на этот ход.



Поезд перемещается в начале хода в следующий пункт назначения, как показано на рисунке (железнодорожные станции, перевалы, логова бандитов). Поместите фигурку поезда на территорию пункта назначения. На время хода игрока поезд считается локацией на этой территории.



Поезд останавливается в каждой отмеченной локации.



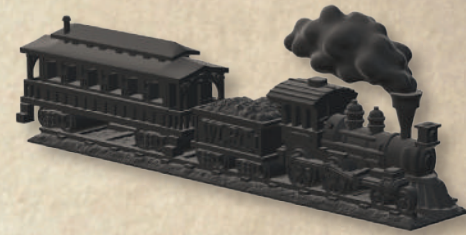
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЯ ЛОКАЦИИ

«**Высокие ставки**» добавляют новые действия в существующих локациях, а также несколько новых локаций, в которых можно выполнить действия.



ПОЕЗД

Поезд считается локацией на территории, где в данный момент находится его фигурка. Поскольку все пункты назначения сами по себе являются локациями, поезд — это дополнительная локация на той же территории. Он не влияет на взаимодействие игрока с постоянной локацией территории. Игрок, находящийся на территории с фигуркой поезда, может выполнить действие ограбления поезда.



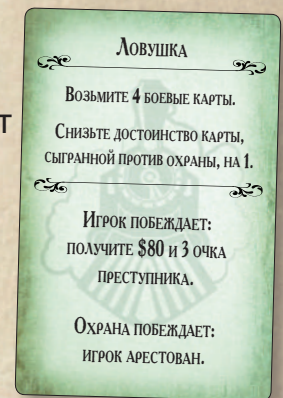
ОГРАБЛЕНИЕ ПОЕЗДА

Находясь на территории с поездом, игрок может потратить действие, чтобы начать ограбление поезда. Для этого он берёт карту налёта на поезд из колоды и следует её указаниям. Большинство карт обязывают игрока вступить в схватку с охраной поезда. В течение хода игрок может начать лишь одно ограбление поезда.

СХВАТКА С ОХРАНОЙ ПОЕЗДА

Игрок, сидящий справа от активного игрока, берёт из боевой колоды число карт, указанное на карте налёта на поезд. Он будет играть за охрану.

- Отыграйте эффекты «В начале схватки...».
- Активный игрок выбирает 1 покерную карту из руки и кладёт её на стол лицом вниз.
- Охрана поезда кладёт на стол лицом вниз 1 боевую карту.
- Обе карты вскрываются.
- Срабатывают эффекты способностей персонажа, предметов, оружия и сыгранной покерной карты.
- Активный игрок может использовать любые реакции.
- Срабатывают эффекты сыгранной боевой карты охраны.
- Карта с наибольшим достоинством выигрывает схватку. При ничьей выигрывает охрана.
- Если активный игрок побеждает охрану, он получает награду, указанную на карте налёта на поезд.
- Если он проигрывает, то получает штраф, указанный на карте налёта на поезд, в дополнение к обычным 1 ранению и 1 покерной карте за поражение в схватке.
- Сбросьте сыгранные покерные карты. Перемешайте боевые карты охраны поезда и положите их под низ боевой колоды.



ПОЛЕ ПОЕЗДА И ОГРАБЛЕНИЕ ПОЕЗДА

Пункты назначения на поле поезда соответствуют логовам бандитов на основном игровом поле. Когда поезд находится на поле поезда, игрок на территории с соответствующим логовом бандитов может выполнить действие ограбления поезда. К примеру, если поезд сейчас в пункте назначения В на поле поезда, игрок может попытаться ограбить его, находясь в логове бандитов В на основном игровом поле.





МАГАЗИН И ТОРГОВЫЙ ПОСТ

Находясь на территории, соседствующей с магазином или торговым постом, игрок может потратить действие, чтобы купить и/или улучшить любое количество карт предметов, если у него достаточно денег и предметы есть в наличии. При подготовке к игре вы поместили на торговый пост определённое количество случайных предметов — их можно приобрести или улучшить только на торговом посту. Аналогично игрок по соседству с магазином может покупать и улучшать лишь предметы из магазина. Единственное исключение из этого правила — любые промопредметы. Считается, что они доступны и на торговом посту, и в магазине. Так же, как любые предметы доступны игроку, выполняющему действие с карты «Скарб». Все прочие правила, касающиеся покупки, улучшения и особенностей предметов, описаны на с. 9 книги правил *«Легенд Дикого Запада»*.



РАНЧО

«Высокие ставки» добавляют в игру новое ранчо и цвет жетонов скота. Все правила касательно ранчо, приобретения жетонов скота, угона и перегона остаются в силе и дополняются новым правилом:



Лонгхорны. Игроки могут сдавать жетоны лонгхорнов на любых ранчо, как обычные жетоны скота, чтобы получать 1 ОЛ и \$30 за каждый. См. подробнее на с. 6.



ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ СТАНЦИИ

«Высокие ставки» добавляют в игру новую железнодорожную станцию (на поле Баззард-Галча). Все правила касательно перегона скота остаются в силе. Также теперь игроки могут сдавать жетоны лонгхорнов на любых железнодорожных станциях и путешествовать по железной дороге.

Лонгхорны. Игроки могут сдавать жетоны лонгхорнов на любых железнодорожных станциях, как обычные жетоны скота, чтобы получать 1 ОЛ и \$30 за каждый. См. подробнее на с. 6 и в описании жетонов событий.

Железнодорожное путешествие. Находясь на железнодорожной станции, игрок может выполнить действие железнодорожного путешествия. Это особый вид действия локации/перемещения, для выполнения которого игрок тратит \$10, перемещается на другую железнодорожную станцию, а затем перемещается от неё не далее, чем на значение своей скорости. Это считается действием перемещения.

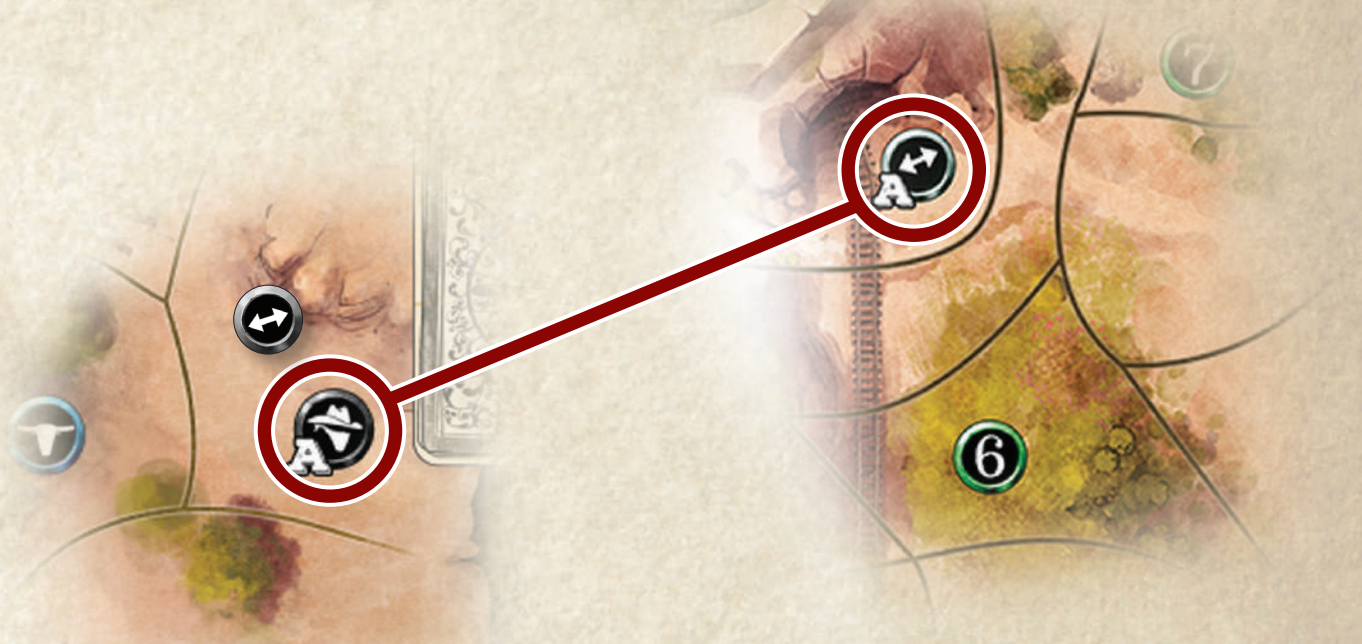
ПРИМЕЧАНИЕ: перемещение шерифа от одной железнодорожной станции к другой считается перемещением на 1 территорию.



ПЕРЕВАЛЫ

«Высокие ставки» добавляют в игру горные перевалы. Находясь в начале тропы через перевал, игрок может выполнить действие тропы, чтобы переместиться между основным игровым полем и полем Баззард-Галча (и наоборот).

Действие тропы. Это особый вид действия локации/перемещения, для выполнения которого игрок расходует всю скорость и перемещается так, как описано в примере ниже.



В игре 2 перевала.

- Считается, что перевал А проходит между логовом бандитов А в правом верхнем углу основного поля и территорией с перевалом А в левом верхнем углу поля Баззард-Галча. Игрок может выполнить действие тропы на любой из этих территорий, чтобы переместиться из одной в другую.
- Считается, что перевал С проходит между логовом бандитов С в правом нижнем углу основного поля и территорией с перевалом С в левом нижнем углу поля Баззард-Галча. Игрок может выполнить действие тропы на любой из этих территорий, чтобы переместиться из одной в другую.

ПРИМЕЧАНИЕ: перемещение шерифа от одного перевала к другому считается перемещением на 1 территорию.



ТЕРРИТОРИИ ФРОНТИРА

Находясь на территории фронта, на которой всё ещё присутствует жетон фронта, игрок может выполнить действие фронта, чтобы разведать незнакомую местность и получить награду.

Действие фронта. Для выполнения этого действия игрок должен находиться на территории фронта с лежащим лицом вниз жетоном фронта. Игрок сбрасывает покерные карты из руки, и их суммарное достоинство должно быть больше или равно сумме цифр на территории фронта и жетоне фронта. **В рамках этого сброса карты с 2 до 9 обладают указанным на них достоинством, карты с 10 до короля — достоинством 10, а тузы — достоинством 11.** Сбросив требуемые покерные карты, игрок переворачивает жетон фронта, получает указанную на нём награду и убирает его в коробку.





САЛУН

«Высокие ставки» добавляют в игру новый салун и дополняют правила, касающиеся всех салунов. Помимо покера, теперь игрокам доступны другие азартные игры: фараон и игра один на один с богатым посетителем (если он есть). В покер внесено несколько небольших изменений, касающихся его наград, но в целом партии проходят так же.

Покер. Находясь на соседней с салуном территории, игрок может сыграть в покер. Для этого он выполняет действие азартной игры и предлагает другим участникам, находящимся в этом же городе, присоединиться. Партия проходит по базовым правилам «**Легенд Дикого Запада**» со следующими изменениями:

- Если активный игрок побеждает в партии в покер, он выбирает: получить 1 ОЛ или 1 очко картёжника. Также он забирает все деньги, поставленные на кон, вне зависимости от того, что он выбрал.
- Если в партии в покер побеждает неактивный игрок, он получает 1 очко картёжника. Также он забирает все деньги, поставленные на кон.
- В случае ничьей побеждает, как обычно, активный игрок. Он выбирает: получить 1 ОЛ или 1 очко картёжника.
- Если партия в покер завершилась ничьей среди неактивных игроков, они получают по 1 очку картёжника и делят поставленные на кон деньги поровну между собой с округлением вниз. Лишние деньги возвращаются в запас.

Фараон. Находясь на соседней с салуном территории, игрок может сыграть в фараон. Для этого он выполняет действие азартной игры и предлагает другим участникам, находящимся в этом же городе, присоединиться. Если кто-либо соглашается, активный игрок получает \$10. После определения участников партии начинается игра!

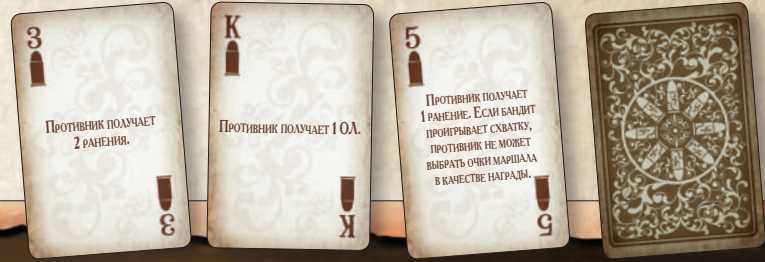
1. Не участвующий в партии в фараон игрок, сидящий ближе всех к активному игроку справа, берёт 4 верхние боевые карты из колоды и, не подсматривая, открывает 3 из них. Если все игроки участвуют в партии, то карты берёт активный игрок.
2. Участники партии делают ставки по часовой стрелке, заканчивая активным игроком. Каждый должен поставить 1 или 2 маркера \$10/\$20. У каждого игрока есть 2 маркера ставок его цвета. Эти маркеры двусторонние: на одной стороне — \$10, а на другой — \$20. Игроки кладут личные маркеры ставок на изображение той карты на поле, на которую они хотят сделать ставку. Маркер ставки кладётся стороной \$10 или \$20 вверх — в зависимости от того, сколько игрок планирует поставить. Если он хочет сделать ставку ещё на одну (другую) карту, он делает это, используя свой второй маркер ставки. **Сумма ставок игрока не может превысить его текущее количество денег.** Игроки могут делать ставки на любые карты: неважно, выбрали их остальные или нет.
3. Теперь дилер перемешивает 4 карты лицом вниз и предлагает активному игроку снять стопку. Затем дилер открывает 1 карту. Все ставки, сделанные на эту карту, проигрывают. Каждый, кто поставил на эту карту, платит деньги, указанные на его маркере ставки, и забирает этот маркер. После этого дилер открывает вторую карту. Все ставки, сделанные на эту карту, выигрывают. Каждый, кто поставил на эту карту, получает 1 очко картёжника и деньги, указанные на его маркере ставки (например, если игрок положил маркер ставки стороной \$20, то он получает \$20), после чего забирает этот маркер ставки. Всем, чьи маркеры ставок до сих пор находятся на поле, предлагается забрать свои маркеры и выйти из игры. Участники принимают решение по часовой стрелке, заканчивая активным игроком. Те, кто не забрал маркеры, участвуют в дополнительном раунде.



4. Дилер открывает третью карту. Все ставки, сделанные не на эту карту, проигрывают. Игроки, поставившие не на эту карту, платят деньги, указанные на их маркерах ставок, и забирают эти маркеры. Игроки, поставившие на эту карту, срывают джекпот! Каждый, кто поставил на эту карту, получает 1 очко картёжника и деньги, указанные на его маркере ставки, в тройном размере (например, если игрок положил маркер ставки стороной \$20, то он получает \$60). Игроки забирают маркеры ставок. Перемешайте боевые карты, использовавшиеся в этой партии в фараон, и положите их под низ колоды.

ОТКРЫТИЕ КАРТ

Активный игрок берёт 4 боевые карты с верха колоды и, до того как игроки сделают ставки, открывает 3 из них.



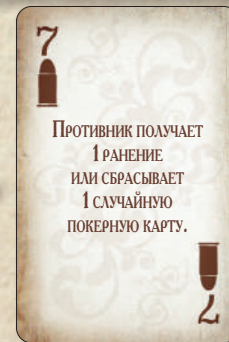
ПРОИГРАВШИЕ
Ставки теряются — игроки возвращают в запас столько денег с личных планшетов, сколько поставили.



ВЫИГРАВШИЕ
Игроки получают по 1 очку картёжника и выигрыш в размере ставки.

ВЫХОД ИЗ ИГРЫ ИЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ

Игроки с маркерами ставок на поле выбирают: забрать маркер(ы) или оставить их и попытаться сорвать джекпот.



ДЖЕКПОТ
Игроки получают по 1 очку картёжника и выигрыш в тройном размере ставки.



ПРОИГРАВШИЕ
Игроки возвращают в запас столько денег с личных планшетов, сколько поставили.



ОФИС МАРШАЛА

Сюда попадают игроки-преступники, арестованные на поле Баззард-Галча шерифом или другими игроками. Всякий раз, арестовывая игрока и перемещая его в офис маршала, перемещайте туда же и шерифа.



ЛАГЕРЬ ОТСТУПНИКОВ

Лагерь отступников — это комбинация ранчо и логова бандитов из базовой игры «*Легенды Дикого Запада*». Здесь игроки могут сдать угнанный скот и лонгхорнов, а также вступить в схватку с жетоном отступника, появившимся благодаря карте события.

Угон скота. Закончив перемещение в лагере отступников, игрок может сдать имеющиеся у него жетоны скота любых цветов, чтобы получить 1 очко преступника и награду с оборота каждого сданного жетона скота. Сдав жетоны скота, замешайте их в стопки жетонов соответствующих ранчо.

Лонгхорны. Игроки могут сдавать жетоны лонгхорнов в лагере отступников, как обычные жетоны скота, чтобы получать 1 ОЛ и \$30 за каждый.

ПОПОЛНЕНИЕ РУКИ

Если игровой эффект предписывает игроку пополнить руку, это означает, что игрок должен добрать покерные карты до предела руки (5 по умолчанию, может меняться за счёт ранений и других эффектов).

КОНЕЦ ИГРЫ

«*Высокие ставки*» вносят одно изменение в финальный подсчёт очков — участник, продвинувшийся дальше всех по треку картёжника, получает 1 ОЛ. Если таких игроков несколько, каждый из них получает по 1 ОЛ.

-1-	-2-	-3-	-4-	-5-	-6-	-7-
\$10 или 1 ПОКЕРНАЯ КАРТА	1 ОЛ	\$10 или 1 ПОКЕРНАЯ КАРТА	1 ЛЕГЕН- ДАРНЫЙ ЖЕТОН	\$20 или 2 ПОКЕРНЫЕ КАРТЫ	2 ОЛ	2 ЛЕГЕН- ДАРНЫХ ЖЕТОНА*

* Каждое очко картёжника, полученное сверх 7, приносит 2 легендарных жетона.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ПОКЕР С ВЫСОКИМИ СТАВКАМИ

В этом разделе описан вариант покера для тех, кто хочет разнообразить **«Высокие ставки»** ещё одной азартной игрой. Этот вариант не заменяет обычную версию покера, описанную ранее, а добавляет новую игру, которую участники могут выбирать, находясь на территории по соседству с салуном.

Покер с высокими ставками считается азартной игрой и покером для всех соответствующих игровых эффектов и способностей.

Если никто не присоединяется к активному игроку, решившему провести партию в покер с высокими ставками, то игрок справа от активного временно берёт на себя обязанности дилера. Он откладывает свои покерные карты в сторону и берёт 5 покерных карт из колоды в руку. Салун добавляет в денежный банк \$40 из запаса в качестве награды для победителя.

После того как все участники партии в покер сделали ставки и взяли по 1 покерной карте из колоды, откройте 3 верхние покерные карты из колоды — это флоп. Теперь игроки решают, останутся они в игре, сделав дополнительную ставку в \$20, или покинут игру в покер. Решения принимаются по часовой стрелке, заканчивая активным игроком. Если все, кроме одного, выходят из игры, партия заканчивается, и оставшийся участник побеждает. Если партия продолжается, салун добавляет ещё \$20 из запаса к банку. Если партия проводится лишь между активным игроком и дилером, представляющим салун, то дилер всегда остаётся в игре, ставя дополнительные \$20. Если в игре остаются хотя бы 2 участника, из покерной колоды открываются 2 верхние карты — это тёрн и ривер. После этого игроки создают лучшие возможные комбинации, используя 2 любые карты из руки и 3 из флопа, тёрна и ривера. Если у игрока не было покерных карт на момент начала партии в покер, он обязан использовать ту 1 карту, которую получил, комбинируя её с 3 картами из флопа, тёрна и ривера. Покерные комбинации показаны в таблице на с. 10 книги правил **«Легенд Дикого Запада»**.

Игрок с лучшей комбинацией получает весь банк, 1 очко картёжника и 1 ОЛ (даже если не он начал партию в покер).

Если несколько игроков собрали лучшую покерную комбинацию, применяются следующие правила:

- Активный игрок, как обычно, побеждает при ничьей и получает весь банк, 1 очко картёжника и 1 ОЛ.
- Если партия завершилась ничьей среди неактивных игроков, они получают по 1 очку картёжника и 1 ОЛ, а также делят банк поровну между собой, округляя вниз и возвращая в общий запас лишние деньги.

Над игрой работали

- Автор: Эрве Леметр
- Художник: Роланд Макдональд
- Графический дизайнер: Крис Байер
- Разработчик: Крис Хэмм
- Разработка содержимого: Крис Хэмм
- Производство: Цзунсю Яо-Шарпантье
- Маркетинг: Иэн Бёрдсолл
- Редактор книги правил: Вэн Уиллис
- Логотип игры: Леннарт Волферт
- Особая благодарность Matagot и Surfin' Meeple

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Александру Петрунину, Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Роману Дженбазу, Лайле Сатировой, Максиму Книшевицкому, Юлии Становой, Сергею Стажило-Алексееву и Арине Павловой за помощь в подготовке русского издания.

