

*Куленепробивне доповнення для гри «Бенг!»*

*На Дикому Заході вирує життя — яскраве, галасливе, розгульне... і сповнене небезпеки. Дзвін монети притягує злочинців усіх мастей і калібрів, а перестрілки зазначені в меню на сніданок, обід і вечерю. Тільки найдосвідченіші відчайдухи зможуть захистити закон і порядок. Чи вистачить в шерифа пороху вистояти проти бандитів? Як і раніше, переможення визначатимуть влучність й удача!*

**ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ**

- 15 персонажів;



- 8 ролей:  
шериф,  
2 помічники,  
3 бандити,  
2 ренегати;



- 1 карта-пам'ятка;



- 40 ігрових карт;



- 4 патрони;

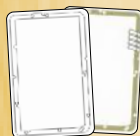


- 1 планшет;



- ці правила доповнення.

- 2 порожні карти для ваших ідей;




«Додж-Сіті» — доповнення для настільної гри «Бенг!». Для гри в це доповнення **потрібна** базова гра «Бенг!».

Це доповнення містить 15 нових персонажів (затасуйте їх у колоду разом з персонажами з базової гри) та 40 нових ігрових карт (затасуйте їх в одну колоду з ігровими картами з базової гри). Також у комплекті 8 карт ролей, планшет і додаткові патрони — тепер у «Бенг!» можна грати ввісьмох. Базові правила залишаються незмінними, але є деякі нововведення.


## Кarti із зеленою рамкою

**Кarti відкладеної дії** відрізняються від інших зеленою рамкою. Ці карти кладуть перед гравцями горілиць, як і карти із синьою рамкою, але їхні ефекти можна застосувати тільки під час **скидання** (як одноразова карта з коричневою рамкою). Таку карту **не можна** скинути в **той самий хід**, коли вона була зіграна.


На кожній карті із зеленою рамкою вказані символи її ефекту. Не **у свій хід** можна зіграти лише карти з ефектом «Мимо!» .

Кarti із зеленою рамкою, викладені перед гравцем, перебувають у грі — інші гравці можуть скинути їх, зігравши такі карти, як «Красуня», «Паніка!», «Канкан» тощо (як будь-яку карту із синьою рамкою).

Якщо ви зіграли карти «Паніка!» або «Рейтайм» і забрали карту із зеленою рамкою на руку, ви не можете застосувати її в той самий хід. Ви повинні зіграти її на стіл перед собою, і тільки наступного ходу зможете скинути її для застосування ефекту.

**Приклад 1.** Ви зіграли карту «Сомбреро». Тільки передавши хід наступному гравцю, ви зможете скинути її для застосування ефекту .



**Приклад 2.** Ви зіграли «Деррінджер». В один із наступних ходів (якщо ви ще не втратите цю карту) ви можете скинути її, щоб застосувати ефект  проти цілі на відстані 1 й також узяти карту з колоди.

## Символ «скидання двох карт»



На деяких картах з'явився новий символ, після якого вказують знак рівності та інші символи. Щоб застосувати ефекти, указані після знака рівності, ви повинні скинути цю карту **разом з будь-якою іншою картою** з руки.

**Приклад 3.** Ви зіграли «Бійку». Щоб застосувати її ефект, скиньте «Бійку» й разом з нею ще одну карту з руки. Після цього застосуйте ефект «Бійки»: всі ваші суперники змушені скинути по одній карті з руки або з гри (ви самі вирішуєте, звідки скинути карту, для кожного гравця окремо).






**Приклад 4.** Ви зіграли «Текілу» й скинули додаткову карту з руки. Тепер виберіть будь-якого гравця (можна вибрати себе). Цей гравець відновлює одиницю здоров'я.

## Інші карти

Деякі карти в цьому доповненні такі самі, як карти з базової гри. Вони додані для дотримання балансу карт у колоді. Також ви побачите карти, на яких уже відомі вам символи утворюють нові комбінації. Ви зрозумієте, який ефект мають ці карти, якщо знаєте значення кожного з указаних символів (якщо забули, скористайтеся карткою-пам'яткою).

Пам'ятайте найголовніше:

- будь-яку карту з ефектом «Мимо!»  можна зіграти для скасування будь-якої карти із символом «Бенг!» ;
- коли ви втрачаєте останню одиницю здоров'я, можете використати **тільки** «Пиво», щоб не загинути. Інші карти з лікувальним ефектом («Садун», «Текіла», «Віскі», «Фляга») в такій ситуації вас не врятують, бо їх можна застосувати лише у свій хід;
- за один хід можна зіграти **лише одну** карту «Бенг!», а також будь-яку кількість інших карт із символом ;
- якщо ваш «Динаміт» не вибухнув, передайте його сусіду ліворуч. Якщо сусід ліворуч уже має «Динаміт», передайте свій «Динаміт» наступному гравцеві за годинниковою стрілкою (один гравець може мати в грі щонайбільше одну карту «Динаміт»).

**Приклад 5.** У відповідь на «Удар» ви можете зіграти «Ухилияння»: ефект «Удару» скасовано, а ви берете карту з колоди.



## ПРАВИЛА ДЛЯ 8 ГРАВЦІВ

У цьому доповненні 8 карт ролей (шериф, 2 помічники, 3 бандити та 2 ренегати), які замінюють карти ролей з базової гри. Також це доповнення містить додаткові патрони та планшет для восьмого гравця. Граючи ввісьмох, роздайте ролі долілиць, як завжди. Кожен ренегат грає сам за себе й виграє тільки тоді, коли залишається останнім уцілілим. Якщо після загибелі шерифа залишаються два ренегати, у гри перемагають бандити!

## СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ

Візьміть три ролі: помічник, бандит і ренегат. Роздайте по одній ролі долілиць кожному гравцю. Розкрийте карти ролей. У грі втрьох усі знають чужі ролі.

Мета кожного гравця залежить від його ролі:

- **помічник** повинен убити ренегата;
- **ренегат** повинен убити бандита;
- **бандит** повинен убити помічника.



Партія грається за звичайними правилами. Першим ходить помічник. Ви перемагаєте, як тільки досягаєте мети, здійснивши **вирішальне влучання в суперника** (тобто як помічник ви зобов'язані особисто вбити ренегата).

Якщо останнє влучання у вашу ціль здійснив інший гравець, партія переходить у поєдинок. Наприклад, якщо бандит застрелить ренегата, помічнику рано святкувати перемогу. Тепер бандит повинен убити помічника, а помічник — бандита.

Гравець, який убив персонажа будь-якої ролі, відразу бере в нагороду 3 карти з колоди. Шерифа в грі немає, тому «В'язницю» можна застосувати проти будь-якого гравця. «Пиво» не діє, якщо в грі залишаються двоє гравців.



## НОВІ ПЕРСОНАЖІ

У дужках після імені вказана кількість одиниць здоров'я персонажа.



**Безликий Білл (4):** у свій хід під час фази взяття карт бере 1 карту та ще по 1 карті за кожне поранення (одиницю здоров'я, якої бракує). Отже, якщо він не має поранень, то бере всього 1 карту; якщо йому бракує одиниці здоров'я — 2 карти; якщо двох одиниць — 3 карти й т. д.



**Белла Стар (4):** протягом її ходу ефекти карт, що лежать перед іншими гравцями, не діють. Це стосується карт із синіми та зеленими рамками.



**Віра Кастер (3):** на початку свого ходу перед фазою взяття карт вибирає іншого персонажа в грі. До початку свого наступного ходу може користуватися умінням цього персонажа.



**Герб Гантер (4):** додатково бере 2 карти з колоди щоразу, коли гине інший персонаж. Отже, якщо Герб застрелить бандита, він зможе взяти 5 карт.



**Грег Трунар (4):** відновлює 2 одиниці здоров'я щоразу, коли гине інший персонаж. Не може мати більше одиниць здоров'я, ніж мав на початку партії.



**Джо Текіла (4):** відновлює 2 одиниці здоров'я (замість 1) щоразу, коли грає «Пиво». Інші схожі карти («Салун», «Текіла», «Фляга») дають йому змогу відновити тільки одиницю здоров'я.



**Док Голлідей (4):** один раз за свій хід може скинути з руки 2 карти, щоб зіграти ефект «Бенг!» проти гравця в межах дальності своєї зброї. Це вміння не вважають розіграшем карти «Бенг!». Щоб влучити таким способом у Малюка Апача, принаймні одна зі скинутих карт повинна бути не бубнової масті.



**Єлена Фуенте (3):** може зіграти будь-яку карту з руки як карту «Мимо!».



**Крихітка Піт (3):** у свій хід під час фази взяття карт бере 3 карти (замість 2).



**Малюк Апач (3):** карти бубнової масті, зіграні проти нього іншими гравцями, не мають ефекту. Під час дуелей це вміння не діє.



**Моллі Старк (4):** бере 1 карту з колоди щоразу, коли грає або добровільно скидає карту «Мимо!», «Бенг!» або «Пиво» в чужий хід. Якщо Моллі скидає карти «Бенг!» під час дуелі, то тільки наприкінці дуелі бере по одній карті з колоди за кожну зіграну нею на дуелі карту «Бенг!». Карти, які Моллі змушена скинути внаслідок ефекту «Красуні», «Бійки» чи «Канкана» не вважають добровільно скинутими.



**Пет Бреннан (4):** у свій хід під час фази взяття карт може вибрати: або взяти 2 карти з колоди (за звичайними правилами), або забрати на руку одну (й лише одну) карту з гри, що лежить перед будь-яким гравцем. Можна забрати карту як із синьою рамкою, так і з зеленою.



**Хосе Дельгадо (4):** у свій хід може скинути з руки карту із синьою рамкою, щоб взяти з колоди дві додаткові карти. Це вміння можна застосувати двічі на хід.



**Чак Вінгем (4):** у свій хід може взяти дві додаткові карти з колоди, втративши за це одиницю здоров'я. Це вміння можна застосувати скільки завгодно разів за хід. Не можна віддати за карти останню одиницю здоров'я.



**Шон Меллорі (3):** у свій хід під час фази скидання може залишати на руці до 10 карт. Тобто, якщо в Шона на руці більше карт, ніж одиниць здоров'я, але менше ніж 11, він не повинен скидати карти.

## «БЕНГ!»® — «ДОДЖ-СІТІ»

**Ідея гри:** Еміліано Шарра

**Розроблення гри:** Роберто Корбеллі та Даменіко ді Джорджіо

**Художники:** Алессандро П'єранджеліні, Роберто Бонтемпі

**Дизайнер:** Стефано де Фаці

**Редагування правил:** Роберто Корбеллі, Вільям Ніблінг

Dodge City — торгова марка. BANG!, dV GIOCHI та логотип dV GIOCHI — зареєстровані торгові марки daVinci Editrice S.r.l. Усі права застережено.



Copyright ©  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna, 24  
06132 Perugia, Italy  
[www.dvgames.com](http://www.dvgames.com)

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проекту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Координатор проекту:** Володимир Рибаків

**Перекладач:** Сергій Лисенко

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко



Українське видання  
©2024 Geekach LLC  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)