

БЕНТ!

Настільна гра для 4–7 гравців віком від 8 років

«Бент!» — динамічна гра-перестрілка в стилі спагеті-вестерну: бандити полюють на шерифа, його помічники намагаються не допустити загибелі шефа, а ренегат має власну підступну мету. У грі «Бент!» кожен гравець стає одним із легендарних героїв Дикого Заходу і виконує роль шерифа, його помічника, бандита чи ренегата.

ВМІСТ ГРИ

• 7 ролей: шериф, 2 помічники, 3 бандити, ренегат;

• 16 персонажів;



• 80 ігрових карт;



• 7 карт-пам'яток;



• 7 планшетів;



• 30 патронів;



• ці правила гри.



МЕТА ГРИ

Мета гравця залежить ролі, яку він отримав:



Шериф повинен ліквідувати всіх бандитів і ренегата іменем закону й на благо суспільства.



Бандити прагнуть позбутися шерифа, але іноді не проти підстрелити одне одного заради нагороди.



Помічники захищають шерифа будь-якою ціною: вони присягнулися служити закону та порядку.



Ренегат хоче стати новим шерифом, тому повинен залишитися єдиним уцілілим.

ПРИГОТУВАННЯ

(Перед першою партією обережно витисніть жетони патронів.)

Кожен гравець бере один із **планшетів** і кладе його перед собою: тут лежатимуть карти ролі, персонажа, зброї та жетони патронів.

Тепер відберіть карти **ролей** згідно з кількістю гравців, а саме:

для 4 гравців — шериф, ренегат і 2 бандити;

для 5 гравців — шериф, ренегат, помічник і 2 бандити;

для 6 гравців — шериф, ренегат, помічник і 3 бандити;

для 7 гравців — шериф, ренегат, 2 помічники та 3 бандити.

Перетасуйте ці карти ролей та роздайте кожному гравцю по одній карті **долілиць**. **Шериф розкриває себе** (кладе свою карту на планшет горілиць).

Решта гравців дивляться на отримані ролі, але **не показують** їх іншим. Наприклад, помічник шерифа не може розкрити свою роль нікому, зокрема шерифу, навіть якщо хоче цього.

Перетасуйте карти **персонажів** і роздайте кожному гравцю по одній карті **горілиць**. Отримавши карту, прочитайте вголос ім'я та вміння персонажа. Візьміть указану на карті персонажа кількість **патронів**.

Шериф отримує на один патрон більше: якщо його персонаж повинен узяти три патрони, шериф бере чотири; якщо його персонаж повинен узяти чотири патрони, шериф починає гру з п'ятьма.

Позostalі планшети, карти ролей і персонажів приберіть у коробку.

Перетасуйте **ігрові карти** й роздайте долілиць кожному гравцю стільки карт, скільки патронів у нього на планшеті. Колоду з позostalих карт покладіть на центр стола. Поруч залиште місце для стосу скиду.



Спрощена гра: перш ніж роздавати ігрові карти, вилучіть із колоди всі карти з символом книги. Рекомендуємо скористатися таким варіантом, коли гратимете в «Бенг!» уперше.



Персонажі

Кожен персонаж має унікальне вміння, яке робить його особливим. **Патрони** показують, скільки **одиниць здоров'я** має ваш персонаж, іншими словами — скількох поранень потрібно завдати, щоб **вивести вас із гри**. Крім того, патрони регулюють **обмеження руки** гравця — скільки карт може залишитися у вас на руці **наприкінці ходу**.

Приклад. Джессі Джеймс із чотирма патронами має 4 одиниці здоров'я: він вибуває з гри після четвертого поранення. Наприкінці ходу він може залишити на руці до чотирьох карт.

Якщо протягом гри Джессі втратить одну одиницю здоров'я, наприкінці ходу він зможе тримати на руці щонайбільше три карти. Однак засмучуватися не варто — Джеймс матиме можливість відновити здоров'я!

Першим ходить шериф, після нього гравці ходять за годинниковою стрілкою. Хід кожного гравця складається з трьох фаз:

1. Узяття карт.
2. Розіграш.
3. Скидання.

1. Узяття карт

Візьміть на руку дві верхні карти з колоди. Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скид, утворивши нову колоду.

2. Розіграш

Можете зіграти будь-яку кількість карт на користь собі або на шкоду суперникам. Зазвичай ви граєте карти тільки у свій хід (за винятком карт «Мимо!» та «Пиво»). Ви маєте право зіграти будь-яку кількість карт (і навіть не зіграти жодної), проте ви зобов'язані дотримуватися трьох обмежень:

- не можна зіграти більше ніж **1** карту «Бенг!» **за хід** (це правило не стосується інших карт із символом ✕).
- ви не можете мати в грі кілька карт із тією самою назвою (цього найбільше **1** екземпляр кожної карти).
- ви можете мати в грі лише **1 зброю** (зігравши нову карту зброї, скиньте викладену раніше).

Приклад. Якщо ви маєте в грі карту «Бочка», то не зможете розіграти другу «Бочку», бо перед вами будуть дві однакові карти.

Грові карти бувають двох видів: **одноразові** (з коричневою рамкою) після застосування скидають, а **постійні** (з синьою рамкою) залишаються у грі.

Зігравши **одноразову карту**, скиньте її з руки в стос скиду й застосуйте всі її ефекти, вказані текстом або символами (докладніше про це на с. 5).



Розігруючи **постійну** карту, кладіть її горілиць перед собою («В'язницю» — перед іншим гравцем). Карти, що лежать перед вами, перебувають у грі, їхні ефекти діють постійно, поки карта не буде скинута (наприклад, за допомогою «Красуні») або не залишить гру іншим способом (наприклад, «Динаміт»). Ви можете тримати в грі будь-яку кількість карт, але всі вони повинні бути різними.

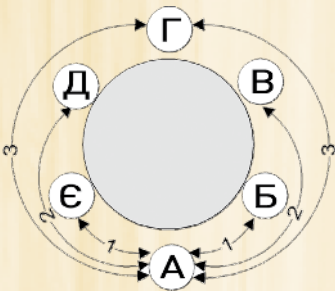
Важливо. У цій фазі не можна скинути карту (одноразову або постійну), не застосувавши її ефекту. Просто скидати карти ви можете під час фази скидання і тільки у разі перевищення обмеження руки.

3. Скидання

Якщо ви більше не бажаєте або не можете грати карти, завершіть фазу розіграшу й скиньте з руки надлишок. **Обмеження руки** дорівнює кількості патронів (одиниць здоров'я), що залишилися у вас **наприкінці ходу**. Скиньте всі карти, що перевищують обмеження руки й передайте хід гравцеві ліворуч від вас.

Відстань між гравцями

Відстань від одного гравця до іншого дорівнює **числу проміжків між ними**, рахуючи в найближчий бік навколо столу (див. схему). Багато карт діють лише на певній відстані. Наприклад, на початку гри зі зброю у вас є тільки кольт (намальований на вашому планшеті) із символом 1, тому ви можете вибрати ціль — гравця або карту — тільки на **відстані 1**. Вибухлих гравців не рахують під час визначення відстані: якщо чийсь персонаж гине, його сусіди стають ближчими одне до одного.



Загибель персонажа

Коли ваш персонаж втрачає **останню одиницю здоров'я**, ви можете відразу зіграти карту «Пиво» (див. нижче) й зберегти життя. Якщо ви не маєте карти «Пиво», ваш персонаж гине й ви **вибуваєте з гри**. Вибувши з гри, розкрийте вашу карту **ролі** та скиньте всі свої карти з руки та з гри.

Штрафи й нагороди

- Якщо **шериф убиває помічника**, шериф зобов'язаний скинути всі свої карти з руки та з гри.
- **Будь-який гравець, який убив бандита** (навіть якщо він сам бандит), повинен взяти на руку три карти з колоди як нагороду.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується в одному з таких випадків:

- Смерть шерифа.** Якщо за столом **залишився живим тільки ренегат**, перемагає він, інакше перемагають бандити.
- Закон і порядок.** Якщо вбиті всі бандити й ренегат, перемагають шериф і його помічники.

Приклад 1. Усі бандити вибули з гри, але ренегат живий. Гра триває далі: тепер ренегату доведеться самому протистояти шерифу та його поміщикам.

Приклад 2. Шериф убитий, але всі бандити загинули. У грі залишилися тільки ренегат і помічник шерифа. Партія завершується перемогою бандитів: вони досягли свого, нехай і ціною власних життів!

НОВА ПАРТІЯ

Якщо ви залишилися живими в попередній партії, можете зберегти свого персонажа. Вибулі з гри беруть нових персонажів. Карти з руки та з гри доведеться скинути й одним, й іншим. Якщо хочете дати можливість зіграти шерифом кожному гравцю, у кожній новій партії передавайте його роль за годинниковою стрілкою, а інші ролі розподіляйте навмання.

Тепер, коли ви знаєте правила гри, зупинімося докладно на ігрових картах.

КАРТИ

Зброя

Ви починаєте гру з **кольтом 45-го калібру**. Він не представлений картою, а просто намальований на планшеті. Кольт влучає в ціль лише з **відстані 1**, тобто у вашого сусіда праворуч чи ліворуч.

Щоб влучити в ціль із більшої відстані, вам треба зіграти досконалішу зброю: покладіть карту такої зброї на планшет поверх кольта. Карта зброї має синю рамку без кульових отворів, чорно-білу ілюстрацію та число в прицілі, що показує максимальну **дальність атаки**. Зіграна зброя замінює кольт, поки її карта не залишить гру. Вашу зброю в грі можуть, наприклад, украсти (картою «Паніка!») або скинути (за допомогою «Красуні»). А ось старий добрий кольт ви не втратите ніколи. Ви можете мати в грі **лише одну зброю**: якщо хочете зіграти нову, скиньте стару.



Важливо. Зброя не змінює відстань між гравцями, а показує максимальну дальність, з якої ви можете влучити в суперника.

«**Вулканік**» дає змогу за один хід зіграти будь-яку кількість карт «Бенг!» проти однієї чи кількох цілей на відстані 1.

«Бенг!» і «Мимо!»

Карти «Бенг!» — основний спосіб зменшити кількість одиниць здоров'я суперника. Якщо хочете зіграти таку карту проти суперника, визначте:

- відстань до нього, а також
- чи зможе ваша зброя влучити з такої відстані.

Приклад 1. Гравці сидять так, як показано на схемі на попередній сторінці. Артур (А) хоче вистрілити у Володимира (В), тобто зіграти проти нього карту «Бенг!». Відстань між гравцями дорівнює 2, і Артуру потрібна далекобійніша зброя, як-от «Скофілд», «Ремінгтон», «Вінчестер» або «Карабін», але точно не кольт і не «Вулканік». Проте Артур має в грі «Приціл», який скорочує відстань на 1. Тому він може влучити у Володимира з будь-якої зброї. Якби Володимир мав у грі «Мустанг», ефекти двох карт нівелювали б один одного, і відстань, як і раніше, була б 2.

Приклад 2. Між Галиною (Г) на «Мустангу» та Артуром відстань 4: щоб вистрілити в неї, Артуру буде потрібна серйозна зброя, яка може влучити з такої відстані.





Якщо проти вас зіграна карта «Бенг!», ви можете відразу скасувати влучання, зігравши карту «Мимо!» (навіть не у свій хід!). Інакше ви **втрачаєте одиницю здоров'я** — скиньте один патрон зі свого планшету на середину стола. Втративши останній патрон, ви відразу **вибуваєте з гри**, якщо тільки негайно не зіграєте карту «Пиво» (див. нижче). Ви можете скасувати влучання тільки в себе, а не в інших гравців. Карту «Бенг!» скидають, навіть якщо її ефект було скасовано.

«Пиво»

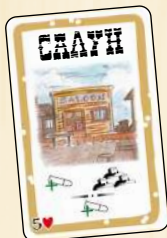
Ця карта **відновлює** одиницю здоров'я. Поверніть один патрон на свій планшет. **Ви не можете отримати більше одиниць здоров'я, ніж ви мали на початку партії.** Крім того, «Пивом» не можна допомагати іншим гравцям.

«Пиво» можна зіграти одним із двох способів:

- у свій хід як звичайну одноразову карту;
- у будь-який момент гри відразу після того, як ваш персонаж втрачає **останню одиницю здоров'я** (будь-яке інше влучання, крім смертельного, не дозволяє зіграти «Пиво» в чужий хід).

«Пиво» **не діє**, якщо в грі залишилося **тільки двоє гравців**; ви можете зіграти карту «Пиво», але одиницю здоров'я ви не отримаєте.

Приклад. Після вибуху «Динаміту» ви повинні втратити 3 одиниці здоров'я, але у вас залишилось лише 2 одиниці здоров'я. Якщо ви зіграєте 2 карти «Пиво», то залишитеся живим із одним патроном ($2 - 3 + 2 = 1$), а ось одне «Пиво» у такій ситуації не допоможе.



«Салун»


У цієї карти два ефекти, які застосовують одночасно. Перший ряд символів (патрон з плюсом і три капелюхи) означає, що кожен ваш суперник відновлює по одній одиниці здоров'я, а другий (патрон із плюсом) дозволяє відновити здоров'я вам. Іншими словами, **кожен гравець відновлює по одній одиниці здоров'я.** «Салун» не можна зіграти в чужий хід, навіть якщо ви отримали смертельне поранення. Це вам не «Пиво»!

Ефекти на багатьох картах позначені



Влучання (аналогічно карті «Бенг!»): **ціль втрачає** одиницю здоров'я.



Промач (аналогічно карті «Мимо»): **скасовує** ефект .



Відновлює одиницю здоров'я. Якщо не вказано інакше, діє тільки на того, хто зіграв таку карту.



Візьміть карту. Якщо цілю вказаний гравець (див. символи праворуч), візьміть **випадкову** карту з його **руки** або **заберіть** одну з його карт **у грі**. Інакше візьміть верхню карту колоди. У будь-якому разі взята карта **іде** вам на **руку**.



Ціль скидає карту. Ви вирішуєте, **буде** це випадкова карта з **руки** або **вибрана** вами карта **в грі**.

і символами. Ось що вони означають.



Такий ефект може бути направлений на будь-якого гравця, незважаючи на відстань між вами.



Такий ефект впливає на всіх інших гравців, незважаючи на відстань (крім того гравця, який зіграв таку карту).



Такий ефект може бути направлений на будь-якого гравця в межах максимальної дальності вашої поточної зброї.



Такий ефект може бути направлений на будь-якого гравця на вказаній відстані або ближче. **Примітка.** «Приціл» і «Мустанг» змінюють відстань між гравцями, а зброя — ні.

або вибрана вами карта в грі). Не забувайте, що «Приціл» і «Мустанг» змінюють відстань між гравцями, а зброя — ні.



«Красуня»

Виберіть будь-якого гравця, незважаючи на відстань. Цей гравець повинен скинути карту. Ви самі вирішите, буде це випадкова карта з руки або вибрана вами карта в грі.

«Гатлінг»

Кожен інший гравець, незважаючи на відстань, зазнає одного влучання. Попри вказаний символ, «Гатлінг» не вважають картою «Бенг!», тому на нього не діє правило, яке забороняє грати щонайбільше одну карту «Бенг!» за хід.



«Дилжанс» і

«Велс Фарго»

Візьміть на руку вказану кількість (дві або три) карт із колоди.



«Крамниця»

Відкрийте стільки карт із колоди, скільки гравців на цю мить залишилося у грі. Починаючи з вас і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець забирає на руку одну з відкритих карт.

«Паніка!»

Заберіть на руку одну карту в гравця на відстані 1 (це може бути випадкова карта з руки



«Індіанці!»

Кожен інший гравець повинен або скинути з руки карту «Бенг!», або втратити одиницю здоров'я. Карти «Мимо!» та «Бочка» не допоможуть проти «Індіанців».



«Дуель»



Викличте будь-якого гравця на дуель, незважаючи на відстань. Викликаний гравець **може** скинути карту «Бенг!» (хай це й не його хід). Потім ви можете скинути «Бенг!», потім знову він і так далі. Коли один із вас не зможе скинути «Бенг!», дуель завершиться поразкою цього гравця, і він **утратить одиницю здоров'я**. Карти «Мимо!» та «Бочка» не допоможуть під час дуелі. Kartu «Дуель» не вважають картою «Бенг!», а скинути під час дуелі карти «Бенг!» не вважають зіграними. Отже, на ці карти не діє правило, що забороняє грати щонайбільше одну карту «Бенг!» за хід.

«Мустанг»

Поки ви маєте цю карту в грі, для всіх інших гравців відстань до вас збільшується на 1. Однак ви бачите інших гравців на звичайній відстані.

Приклад. Артур зіграв «Мустанга». Тепер Богдан та Євген бачать Артура на відстані 2, Володимир і Данило — на відстані 3, а Галина — на відстані 4. Для Артура всі суперники залишилися на звичайних відстанях.



«Приціл»



Поки ви маєте цю карту в грі, для вас відстань до всіх інших гравців зменшується на 1. Інші гравці бачать вас на звичайній відстані. «Приціл» не може зменшити відстань до нуля — відстань 1 навіть через приціл залишається відстанню 1.

Приклад. Артур із «Прицілом» бачить Богдана, Володимира, Данила та Євгена на відстані 1, і тільки Галина перебуває на більшій відстані (відстань 2). Суперники бачать Артура на звичайних відстанях.

Перевірка

На деяких картах («Бочка», «В'язниця», «Динаміт») перед описом ефекту вказана масть (а іноді й значення). Застосовуючи ефект такої карти, ви повинні пройти перевірку — **перевернути верхню карту колоди й подивитися на її масть і значення** (лівий нижній кут). Якщо вони збігаються з указаними на зіграній карті, активуйте ефект. Інакше нічого не відбувається. Карта, яку ви взяли для перевірки, у будь-якому разі скидається без ефекту.



Іноді для успішної перевірки треба взяти карту, значення якої повинно перебувати в певному діапазоні. Нагадаємо, що значення карт можуть бути від «двійки» до «туза»: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.

«Бочка»



Щоразу коли у вас влучають (картою «Бенг!» або аналогічним ефектом), можете провести перевірку:

- якщо ви взяли чирву, скасуйте влучання (аналогічно карті «Мимо!»);
- якщо ви взяли іншу масть, ефект «Бочки» не діє.

Приклад. Суперник грає проти вас «Бенг!». Маючи в грі карту «Бочка», ви вирішуєте скористатися нею. Ви відкриваєте верхню карту колоди й скидаєте її. Це чирвова четвірка — вам пощастило!

Влучання скасовано. Якби ви відкрили іншу масть, скасувати влучання «Бочкою» не вдалося б. У такому разі ви могли б зіграти карту «Мимо!», щоб усе-таки уникнути поранення.



«В'язниця»

Зіграйте цю карту на будь-якого гравця, незважаючи на відстань. Він потрапляє за ґрати! Перебуваючи у в'язниці, гравець на початку свого ходу (до фази взяття карт) виконує перевірку:

- узявши чирву, він звільняється — скидає «В'язницю» і продовжує хід;
- узявши іншу масть, він також скидає «В'язницю», але пропускає весь свій хід.

Навіть за ґратами гравець може стати ціллю карти «Бенг!» чи аналогічного ефекту. У такому разі він зберігає право грати карти у відповідь («Мимо!» та «Пиво»).

«В'язницю» не можна зіграти на шерифа!

«Динаміт»

Зіграйте цю карту на стіл перед собою. На початку свого наступного ходу (вже з «Динамітом» у грі) перед фазою взяття карт ви повинні виконати перевірку:

- якщо ви взяли піку від двійки до дев'ятки включно, «Динаміт» вибухає: скиньте його карту й утратьте 3 одиниці здоров'я;
- якщо ви взяли іншу карту, передайте «Динаміт» сусіду ліворуч: на початку свого ходу він повинен виконати таку саму перевірку.

Гравці передають карту по колу, поки «Динаміт» не вибухне. Його можна відібрати картою «Паніка!» або скинути за допомогою «Красуні». Якщо ви маєте в грі й карту «Динаміт», і карту «В'язниця», спершу перевіряйте «Динаміт».

Нікого з гравців не вважають винним у тому, що хтось втратить 3 одиниці здоров'я через вибух «Динаміту».



ПЕРСОНАЖІ

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



Ангельські Очі (4): щоб скасувати його влучання, потрібно скинути 2 карти «Мимо!». Успішно застосована «Бочка» вважається однією картою «Мимо!».

Бідова Джейн (4): може грати карти «Бенг!» замість карт «Мимо!» й навпаки. Зігравши «Мимо!» замість «Бенг!», вона не може в той же хід зіграти звичайну карту «Бенг!», якщо тільки не має карти «Вулканік».



Буч Кессіді (4): бере на руку карту з колоди щоразу, коли втрачає одиницю здоров'я.



Великий Змій (4): коли гине хтось із суперників, він щоразу забирає всі карти з гри і з руки загиблого.



Джанго (3): втрачаючи одиницю здоров'я через зіграну суперником карту, він щоразу бере одну випадкову карту з руки цього суперника (по одній карті за кожну втрачену одиницю здоров'я). Якщо суперник не має карт на руці, Джанго не бере нічого. За пошкодження від «Динаміту» ніхто з гравців не відповідає.



Джессі Джеймс (4): у свій хід під час фази взяття карт він може взяти першу карту або з верху колоди, або випадкову карту з руки будь-якого суперника. Потім він бере другу карту з колоди.



Кім Карсон (4): у свій хід під час фази взяття карт він бере з колоди 3 карти, залишає на руці дві з них, а третю повертає на верх колоди долілиць.

Малюк Біллі (4): у свій хід він може зіграти будь-яку кількість карт «Бенг!».



Невеломий Джо (3): не спішується зі свого мустанга — суперники завжди бачать його на відстані на 1 далі, ніж зазвичай. Якщо він має в грі ще й карту «Мустанг», відстань до Джо збільшується загалом на 2.

Незворушна Розі (4): користується власним прицілом — завжди бачить суперників на відстані на 1 ближче, ніж зазвичай. Якщо вона має в грі ще й карту «Приціл», усі відстані для Розі зменшуються загалом на 2.



Скажений Пес (4): у свій хід під час фази взяття карт повинен показати другу взятую карту: якщо це чирва або бубна, він бере ще одну карту (не показуючи її).

Сюзі Лафает (4): бере карту з колоди, коли закінчується без карт на руці.



Том Кетчум (4): у будь-який момент гри може скинути 2 карти з руки, щоб відразу відновити одиницю здоров'я. Том може застосувати це вміння кілька разів поспіль. Не можна отримати більше здоров'я, ніж було на початку партії.






Тусо (4): у свій хід під час фази взяття карт він може взяти першу карту або з верху колоди, або з верху стосу скиду. Потім він бере другу карту з колоди.

Щасливчик Люк (4): виконуючи перевірку, щоразу відкриває 2 верхні карти з колоди й вибирає одну з них. Потім скидає обидві ці карти.



Чоловік без імені (4): усюди ходить зі своєю бочкою. Щоразу коли проти нього грають карту «Бенг!», може виконати перевірку: якщо витягне чирву, влучання скасовується. Якщо він має в грі ще й карту «Бочка», то отримує два шанси скасувати влучання (а потім може також зіграти «Мимо!»).

ВАЖЛИВІ ПРАВИЛА:

- Будь-яку карту з ефектом «Мимо!»  можна зіграти для скасування будь-якої карти з ефектом «Бенг!» .
- За один хід можна зіграти лише одну карту «Бенг!», а також будь-яку кількість інших карт із символом .
- Ви не можете мати двох однакових карт у грі.
- Ви можете мати в грі лише одну зброю. Якщо ви не маєте іншої зброї, ви користуетесь кольтом.
- Зброя не змінює відстані між гравцями. Число на карті зброї — це максимальна дальність, з якої ви можете влучити в ціль (наприклад, картою «Бенг!»).
- «Пиво» не діє, якщо залишилося лише двоє гравців.
- Втративши останню одиницю здоров'я, ви можете зіграти «Пиво», але не «Садун».

ДО РЕЧІ

У «Бенг!» можна грати без планшетів і жетонів. Відстежувати рівень здоров'я допоможуть сорочки відкладених карт персонажів. Підкладіть таку карту під карту свого персонажа, як показано на малюнку. Видимі патрони — це ваше поточне здоров'я. Втративши або отримавши одиницю здоров'я, просто посуňte карту вгору або вниз.



Джессі Джеймс
із 3 одиницями здоров'я

Дякуємо всім, хто тестував «БенГ!» — за їхні слушні пропозиції та безцінний внесок у створення гри. Особливо автор хотів би особливо подякувати членом шахового клубу «Луджі Валентіні» в місті Чівітавекк'я — за постійну підтримку та ентузіазм.

Автор гри: Еміліано Шарра

Розроблення гри: Роберто Корбеллі та Доменіко ді Джорджіо

Художник: Алессандро П'еранджеліні

Дизайнер: Стефано де Фаці

Редагування правил: Роберто Корбеллі, Адрес Ж. Войку

BANG![®] Четверте видання

Copyright ©

daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna 24,

06132 Perugia, Italy

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



Ідея гри, розвиток, дизайн, оформлення, коробка, назва «BANG!» і логотип, а також назва «dV GIOCHI» та логотип — це власність і зареєстрована торгова марка daVinci Editrice S.r.l. Усі права застережено.

Ігрова система «БЕНГ!»[®]



У 2002 році у місто приїхав новий шериф...

«БЕНГ!» — це бестселер, відзначений багатьма нагородами; карткова гра-перестрілка в стилі спагеті-вестернів.

Особливості оригінальної механіки ігрової системи «БЕНГ!»:

- відстань між гравцями впливає на перебіг гри!
- унікальні комбінації персонажів роблять кожну партію неповторною!
- різні цілі та таємні ролі для кожного гравця створюють напруту та несподівані сюжетні повороти під час кожної партії!
- особливості розігрування і використання карт різними способами додають гри глибини!

Зрештою, більше мільйона ковбоїв не можуть помилятися!



«БЕНГ!»[®] — «ДОДЖ-СІТІ»

Це обов'язкове доповнення до гри «БЕНГ!», у якому ви знайдете:

- більше персонажів з унікальними вміннями!
 - новий тип карт із зеленою рамкою та особливими правилами!
 - нові механіки розігрування карт!
- правила і карти ролей, щоб до стрілянини могло долучитися до 8 гравців!
 - правила для гри втрох!