



БЕНТ!

КУБИКОВА ГРА



Вміст гри

- 5 кубиків;
- 8 ролей: 1 шериф, 2 помічники, 3 бандити, 2 ренегати;
- 16 персонажів (кожен з особливим умінням і різною кількістю одиниць здоров'я);
- 6 карт-пам'яток (із поясненням символів на гранях кубиків);
- 9 жетонів стріл; 
- жетони патронів (25 патронів зі значенням «1», 15 патронів зі значенням «3»);
- ці правила гри.

Мета гри

Кожен гравець має власну мету, що залежить від його карти ролі:

- **Шериф** повинен знищити всіх бандитів і ренегатів(ів).
- **Бандити** повинні знищити шерифа.
- **Помічники** повинні допомагати шерифу й захищати його.
- **Ренегат** повинен залишитися єдиним учасником.

Приготування

- Відберіть карти **ролей** згідно з кількістю гравців, а саме:
 - для 3 гравців — див. спеціальні правила далі;
 - для 4 гравців — 1 шериф, 1 ренегат, 2 бандити;
 - для 5 гравців — 1 шериф, 1 ренегат, 2 бандити, 1 помічник;
 - для 6 гравців — 1 шериф, 1 ренегат, 3 бандити, 1 помічник;
 - для 7 гравців — 1 шериф, 1 ренегат, 3 бандити, 2 помічники;
 - для 8 гравців — 1 шериф, 2 ренегати, 3 бандити, 2 помічники.Перетасуйте ці карти й роздайте кожному гравцю по 1 карті долілиць.
- Шериф розкриває себе**, перевертаючи свою карту **горілиць**. Решта гравців дивляться на отримані ролі, але **не показують їх іншим**.
- Перетасуйте **карти персонажів** і роздайте кожному гравцю по одній карті **горілиць**. Отримавши карту, прочитайте вголос ім'я та вміння персонажа. Кожен персонаж має особливе вміння, яке робить його неповторним.
- Кожен гравець бере указану на карті персонажа кількість **патронів**. **Шериф отримує на два патрони більше**. Патрони — це кількість ваших **одиниць здоров'я**. Тобто стільки поранень потрібно завдати, щоб вивести вас із гри. Решту патронів покладіть купкою на центр стола — це запас патронів.
- Кожен гравець кладе **карту-пам'ятку** біля себе. Звертайтеся до неї, якщо у вас виникають сумніви щодо випалих на кубиках символів.
- Покладіть 9 жетонів **стріл** стосом на центр стола — це запас стріл.
- Позосталі карти ролей і персонажів приберіть у коробку.
- Шериф бере 5 **кубиків** і починає гру.

Перебіг гри

Першим ходить шериф, після нього гравці ходять за годинниковою стрілкою. У свій хід виконайте наступне:

- Киньте всі 5 кубиків.
- Потім ви можете залишити випалі на кубиках результати або перекинути деякі з них чи навіть усі зовсім. Якщо ви кидаєте кубики втретє, то також **можете** перекинути будь-які кубики, які не вибрали для перекиду під час другого кидка. Ви **не можете** змінити результати третього кидка.
- Якщо ви задоволені кидками кубиків (або використавши всі перекиди), розіграйте випалі символи.
- Ваш хід закінчується, передайте хід гравцеві ліворуч від вас.

Важливо! Будь-який випалий **динаміт не можна** перекинути (див. нижче).

Примітка. Ви повинні **негайно** застосувати ефект кожної **стріли**, випалої під час кидка або перекиду (див. нижче).

Патрони та стріли

Коли треба відновити одиницю здоров'я (патрон) або взяти стрілу, беріть відповідний жетон із запасу й тримайте його перед собою, якщо у вашому вмінні не вказано інакше. Коли ви втрачаєте одиницю здоров'я або стрілу, поверніть відповідний жетон у запас. Будь-коли ви можете обміняти 1 жетон патрона зі значенням «3» на 3 жетони патронів зі значенням «1» (або навпаки).

Кубики

На гранях кубиків зображено шість різних символів. Символи мають різні ефекти. Ви **повинні** застосовувати ефекти всіх випалих символів у зазначеному нижче порядку. Ви **не можете** відмовитися від застосування результату кубика: ви повинні застосувати усі результати!



1. «Стріла індіанців». Ви повинні розіграти цей кубик **негайно, коли випав такий символ**, а не наприкінці свого ходу. Візьміть 1 жетон стріли за кожну випалу стрілу. Тримайте всі стріли перед собою. Ви **можете** кинути цей кубик ще раз, якщо ще маєте перекиди. Якщо ви берете останню стрілу — індіанці атакують. **Кожен** гравець втрачає 1 здоров'я за **кожну** стрілу перед ним. Після атаки індіанців усі гравці скидають свої стріли, а ви продовжуєте свій хід.



2. «Динаміт». Кубик із таким результатом **не можна перекинути!** Якщо у вас випало щонайменше **3** динаміти, ви більше не можете виконувати перекиди під час цього ходу, **а також** втрачаєте 1 здоров'я. Потім розіграйте всі інші випалі символи як завжди, якщо тільки вас не знищив динаміт.



3А. «Точно в ціль «1»». Виберіть **сусіднього гравця** ліворуч або праворуч від вас. Цей гравець втрачає 1 здоров'я.



3Б. «Точно в ціль «2»». Виберіть гравця на відстані **рівно 2** ліворуч або праворуч від вас. Цей гравець втрачає 1 здоров'я. Якщо в грі залишилися тільки двоє або троє гравців, вважайте цей символ ①.

Важливо! Спершу вибирають цілі для результатів ① та ②, а потім їх розіграють одночасно. Ви можете вибрати цілю навіть гравця, кількість здоров'я якого менша, ніж кількість випалих «Точно в ціль». Визначаючи відстань, **ігноруйте** гравців, які вибули з гри під час попередніх ходів.



4. «Пиво». Виберіть будь-якого гравця — він відновлює 1 здоров'я. Ви можете вибрати себе. Ви **ніколи** не можете мати більше одиниць здоров'я, ніж у вас було на початку гри. Якщо ви вибираєте гравця з максимальною кількістю здоров'я, цей результат неможливо застосувати.



5. «Гатлінг». Якщо у вас випало щонайменше 3 такі символи, активуйте кулемет Гатлінга. **Кожен інший** гравець втрачає 1 здоров'я. Також ви скидаєте всі свої стріли.

Приклад. У шерифа 6 здоров'я та 1 стріла. Він викидає такі символи — . Спершу він повинен узяти 2 стріли, але в запасі лише одна. Він бере останню стрілу, після чого індіанці атакують. Кожен гравець втрачає 1 здоров'я за кожну свою стрілу. Шериф втрачає 2 здоров'я. Потім гравці скидають усі свої стріли, а шериф бере другу стрілу (у запасі залишається 8 стріл). Тепер у нього лише 4 здоров'я та 1 стріла.  не можна перекинути. Шериф вирішує залишити випалий ① та перекинути  . Цього разу випало   . Він вирішує залишити випалий   на майбутнє. Потім шериф перекидає випалий  та ①, який він залишив після першого кидка. Випало  ②. Шериф перекидає двічі, тому повинен припинити кидати кубики. Його остаточний результат —     ②. Тепер шериф повинен вистрілити в гравця на відстані 2, потім усі гравці, крім шерифа, втрачають 1 здоров'я, а шериф скидає свою стрілу. Наприкінці свого ходу в нього 4 здоров'я та жодної стріли.

Якщо закінчилися одиниці здоров'я — гравця знищено

Якщо ви втрачаєте останню одиницю здоров'я, то вибуваєте з гри. Покажіть свою карту ролі всім гравцям і скиньте всі свої стріли. Якщо вас знищено, ви більше не берете участі в грі. Однак якщо ваша команда перемагає, то перемагає й ви!

Кінець гри

Гра **негайно** закінчується, якщо:

- Шериф вибуває з гри.** Якщо **вижив тільки** ренегат, то він перемагає в грі. Інакше всі бандити перемагають як команда.
- Усі бандити та ренегати вибули з гри.** Шериф і всі помічники перемагають як команда.

Примітка. У партії з 8 гравцями кожен з двох ренегатів грає сам за себе. Кожен ренегат перемагає, якщо залишився останнім учасником гравцем. Якщо наприкінці гри шерифу протистоять два ренегати, але шериф вибуває з гри першим, то перемогу здобувають бандити!

Приклад. Усіх бандитів знищено, але ренегат усе ще в грі. У такому разі гра продовжується. Тепер ренегат повинен знищити шерифа та його помічників.

Приклад. Шериф вибуває з гри, а всі бандити вибули ще раніше. У грі все ще залишаються 1 помічник і ренегат. Гра закінчується перемогою бандитів! Вони досягли своєї мети ціною власного життя.

Приклад. Усі гравці вибувають з гри одночасно. 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 втрюх 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 **вишальне влучання в суперника** (наприклад, помічник повинен 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.



ПЕРСОНАЖІ



АНГЕЛЬСЬКІ ОЧІ (8)

Один раз за хід ви можете розіграти , щоб подвоїти або . Якщо застосували це вміння, відповідний гравець втрачає 2 здоров'я (ви не можете вибрати двох різних гравців). Розігравши у такий спосіб, ви не відновлюєте жодної одиниці здоров'я.



ВІДОВА ДЖЕЙН (8)

Ви можете розіграти як і навпаки.



БУЧ КЕССІДІ (8)

Ви можете взяти стрілу замість втрати одиниці здоров'я (крім втрат від атаки індіанців або динаміту). Ви **не можете** скористатися цим вмінням, якщо втрачаєте одиницю здоров'я внаслідок атаки індіанців або ефекту динаміту. Ви можете застосувати це вміння тільки якщо втрачаєте одиницю здоров'я внаслідок , або ефекту кулемета Гатлінга. Ви **не можете** застосувати це вміння, якщо в запасі залишилася тільки 1 стріла.



ВЕЛИКИЙ ЗМІЙ (9)

Коли інший гравець вибуває з гри, ви щоразу відновлюєте 2 здоров'я. Це вміння не застосовують, якщо ви вибуваєте з гри одночасно з одним або кількома іншими гравцями.



ДЖЕССІ ДЖЕЙМС (9)

Якщо у вас щонайбільше 4 здоров'я, то за кожне , яке розіграєте на себе, відновлюєте 2 здоров'я. Наприклад, якщо у вас 4 здоров'я, а ви розіграєте 2 пива, то відновлюєте 4 здоров'я.



ЕЛЬ ГРІНҐО (7)

Коли гравець змушує вас втратити щонайменше 1 здоров'я, він повинен узяти стрілу. Це не стосується випадків, коли ви втрачаєте здоров'я внаслідок атак індіанців або ефекту динаміту.



КІТ КАРСОН (7)

За кожний випадай ви можете скинути 1 стрілу будь-якого гравця. Ви можете скидати свої стріли. Якщо випало 3 , ви скидаєте всі свої стріли плюс три стріли будь-якого гравця(ів) (звісно, ви все одно завдаєте по 1 пошкодженню кожному іншому гравцю).



МАЛЮК БІЛЛІ (8)

Вам треба викинути лише , щоб застосувати кулемет Гатлінга. Ви можете застосувати кулемет Гатлінга лише один раз за хід, навіть якщо викинули більше ніж 2 .



НЕВЛОВИМИЙ ДЖО (9)

Ви ніколи не втрачаєте здоров'я внаслідок ефекту кулемета Гатлінга.



НЕЗВОРУШНА РОЗІ (9)

Ви можете розіграти або на гравців на відстані на 1 далі. Розігравши ви можете влучити в гравця на відстані до 2, а розігравши — у гравця на відстані 2 або 3.



СКАЖЕНИЙ ПЕС (8)

Ви можете перекинути випадай , якщо не викинули щонайменше 3 динаміти! Якщо ви викинули щонайменше 3 динаміти під час одного кидка (або загалом, якщо не перекидали їх), дотримуйтеся звичайних правил (ваш хід закінчується тощо).



СЮЗІ ЛАФАСТ (8)

Якщо у вас не випало жодного або , ви відновлюєте 2 здоров'я. Це вміння застосовують тільки **наприкінці** вашого ходу, а не під час перекидів.



ТОМ КЕТЧУМ (8)

На початку вашого ходу будь-який гравець на ваш вибір відновлює 1 здоров'я. Ви також можете вибрати себе.



ТУКО (8)

За кожну втрачену одиницю здоров'я ви можете скинути 1 стрілу. Ви все одно втрачаєте здоров'я, коли застосовуєте це вміння.



ЧОЛОВІК БЕЗ ІМЕНІ (7)

Ви ніколи не втрачаєте більше ніж 1 здоров'я внаслідок атак індіанців.



ЩАСЛИВЧИК ЛЮК (8)

Ви можете виконати 1 додатковий перекид. Під час свого ходу ви можете кинути кубики загалом 4 рази.

Автори гри: Мікаель Палм, Лукас Зак
Розроблення гри: Роберто Корбеллі, Сержіо Рочіні, Еміліано Шарра
Художник: Ріккардо П'єруччіні
Колористка: Андреа Медрі
Дизайнерка: Лючія Рочіні
Редагування: Роберто Корбеллі, Вільям Ніблінг



Керівник видавництва: Олександр Ручка
Керівник проекту: Володимир Рибаків
Випускова редакторка: Олена Науменко
Перекладач: Філіпп Головнін
Редактор: Сержій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

