

БЭНГ!

ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ™

ПРАВИЛА ИГРЫ

Знаменитый настольный спагетти-вестерн переносится в Далёкую Галактику, и на смену бандитам, помощникам и шерифу придут повстанцы, штурмовики и сам Дарт Вейдер. Вы станете легендарными героями и примете участие в перестрелке галактического масштаба. Вооружитесь бластерной винтовкой или световым мечом, догадайтесь, где союзник, а где враг, и выполните секретную цель вашего персонажа.

«Бэнг! Звёздные Войны» предлагает поклонникам оригинальной игры новую игровую механику — «Встреча с судьбой». Теперь, когда персонаж игрока окажется на грани гибели, он сможет разыгрывать усиленные версии обычных карт, чтобы получить возможность на последнем издыхании переломить ход истории.

Сыграйте в знаменитую игру по новым правилам и станьте героем Далёкой Галактики!

Внимание! Если вы уже хорошо знакомы с правилами игры «Бэнг!», то сразу переходите на стр. 5 к пункту «Встреча с судьбой», в котором описаны нововведения этого издания.

СОСТАВ ИГРЫ

⊙ 7 карт персонажей:

Дарт Вейдер, 2 имперских штурмовика, 3 повстанца, охотник за головами



⊙ 7 памяток



⊙ 7 планшетов



⊙ 80 игровых карт



⊙ 16 карт способностей



⊙ 30 жетонов энергии



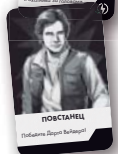
⊙ Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игрока зависит от того, каким персонажем он играет:



Дарт Вейдер должен вывести из игры всех повстанцев и охотника за головами, сделав Империю единственной силой в Галактике.



Повстанцы стремятся победить Дарта Вейдера, рискуя собственной жизнью ради блага Альянса.



Имперские штурмовики защищают Дарта Вейдера любой ценой: они верные слуги Империи.



Охотник за головами побеждает, если останется последним, кто уцелеет в перестрелке. Он ищет личной выгоды.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт один планшет и кладёт его перед собой: на нём будут лежать его карта персонажа, карта способности, оружие и жетоны энергии. Теперь выберите карты персонажей согласно числу игроков, а именно:

для 4 игроков — Дарт Вейдер, охотник за головами и 2 повстанца;

для 5 игроков — Дарт Вейдер, охотник за головами, имперский штурмовик и 2 повстанца;

для 6 игроков — Дарт Вейдер, охотник за головами, имперский штурмовик и 3 повстанца;

для 7 игроков — Дарт Вейдер, охотник за головами, 2 имперских штурмовика и 3 повстанца.

Перетасуйте карты персонажей и выдайте каждому игроку 1 карту **лицевой стороной вниз**. Дарт Вейдер раскрывает себя (кладёт карту персонажа на свой планшет лицевой стороной вверх). Остальные игроки смотрят, какие персонажи им достались, но **сохраняют свои роли в тайне** от союзников и соперников. Например, имперский штурмовик не может раскрыть свою карту персонажа никому, в том числе и Дарту Вейдеру, даже если этого хочет.

Перетасуйте карты способностей и выдайте 1 карту **лицевой стороной вверх** каждому игроку. Получив карту, игрок должен зачитать вслух её текст. Затем игроки берут жетоны энергии в количестве, указанном на их картах способностей, и кладут на свои планшеты в ячейки энергии.

Дарт Вейдер получает 1 дополнительный жетон энергии: например, если карта способности позволяет взять 3 жетона энергии, Дарт Вейдер берёт 4.



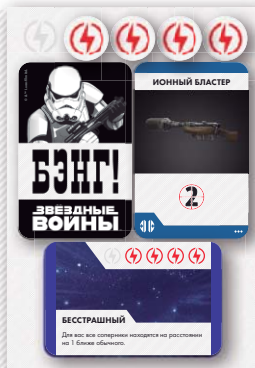
Оставшиеся планшеты, карты персонажей и способностей уберите в коробку.

Перетасуйте игровые карты и раздайте взакрытую каждому игроку столько карт, сколько **жетонов энергии** у него на планшете. Остальные игровые карты соберите в колоду и положите её посередине стола. Рядом оставьте место для стопки сброса.

СПОСОБНОСТИ

Способности делают персонажей уникальными. **Жетоны энергии** на карте способности показывают, сколько **единиц энергии** есть у вашего персонажа в начале игры, иными словами — сколько попаданий потребуется, чтобы **вывести вас из игры**. Кроме того, жетоны энергии определяют **предел руки** игрока — сколько у игрока жетонов энергии, столько карт (максимально) может остаться у него на руке в конце хода.

***Пример.** Бесстрашный выйдет из игры после четвёртого попадания. В конце хода он может оставить на руке не более 4 карт. Если в ходе игры он потеряет единицу энергии, в конце хода он сможет оставлять на руке не более 3 карт.*



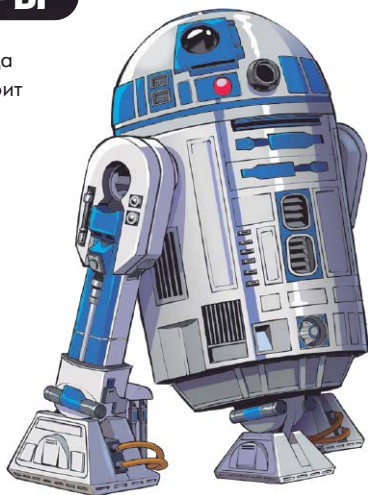
ХОД ИГРЫ

Первый ход делает Дарт Вейдер, затем право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый ход состоит из трёх фаз:

1. Набор карт.
2. Розыгрыш карт.
3. Сброс.


1. НАБОР КАРТ

Возьмите на руку 2 верхние карты из колоды. Если карты в колоде закончились, перетасуйте сброс и соберите из него новую колоду.



2. РОЗЫГРЫШ КАРТ

Можете сыграть любое число карт в помощь себе или во вред соперникам. Как правило, вы разыгрываете карты только в свой ход (за исключением карт «Мимо!» и «Бакта-камера»). Вы имеете право сыграть сколько угодно карт (в том числе не сыграть ни одной), однако при этом обязаны соблюдать **три ограничения**.

⊗ **Нельзя сыграть больше 1 карты «Бэн!» за ход** (это правило не относится к другим картам с символом .

⊗ **У вас в игре не должно быть нескольких карт с одним и тем же названием** (максимум по одному экземпляру каждой карты).

⊗ **У вас в игре может быть только 1 оружие** (разыгрывая новую карту оружия, сбросьте ранее выложенную).

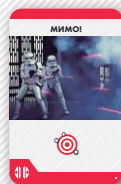
***Пример.** Если у вас в игре есть «Укрытие», вы не сможете разыграть второе: в этом случае перед вами окажутся две одинаковые карты.*

Игровые карты бывают двух видов: **разовые** (с красной рамкой) после применения идут в сброс, а **постоянные** (с синей рамкой) остаются в игре.

Разыграв **разовую карту**, положите её в стопку сброса лицевой стороной вверх и примените все её эффекты (указанные текстом или символами).

Разыграв **постоянную карту**, положите её лицевой стороной вверх перед собой («Карбонит» — перед другим игроком). Лежащие перед вами карты находятся в игре, их эффекты действуют постоянно, пока карта не будет сброшена (например, с помощью «Засады») или не покинет игру другим образом (например, как «Уплотнитель мусора»). Вы можете держать в игре сколько угодно карт, но все они должны быть разными.

Важно: в этой фазе нельзя просто так сбросить с руки карту, не применив её эффекта. Сбрасывать карты вы можете в фазе сброса и только если превышен предел руки.



разовая карта
(красная рамка)



постоянная
карта
(синяя рамка)

ВСТРЕЧА С СУДЬБОЙ

На некоторых картах «Бэнг!», «Мимо!», «Бакта-камера» и «Ремонт» есть символы в серых рамках (справа от обычных эффектов). Это дополнительные эффекты, которые применяются при определённых условиях.

Если у вашего персонажа **осталось 2 единицы энергии или меньше**, вы можете применять дополнительные эффекты встречи с судьбой. Базовый и дополнительный эффекты карты можно применять в любом порядке: например, заставить соперника сбросить карту с руки (надеясь, что он избавится от карты «Мимо!»), а затем выстрелить в него эффектом «Бэнг!». Эффекты других карт и способности персонажей действуют после того, как были сыграны оба эффекта, но не между ними.

⊗ Если вы сбрасываете, а не разыгрываете карту, то эффект встречи с судьбой не применяется.

⊗ Оба эффекта должны быть применены. Если у вас 2 жетона энергии или меньше, вы не можете отказаться от эффекта встречи с судьбой (равно как и от базового).

⊗ Если у вас 2 жетона энергии и вы играете карту «Бакта-камера» с эффектом встречи с судьбой, то важен порядок, в котором вы примените эффекты на разыгранной карте. Если вы сначала восстановите единицу энергии по базовому эффекту «Бакта-камеры», то уже не сможете применить эффект встречи с судьбой, так как он не работает при 3 единицах энергии у персонажа.

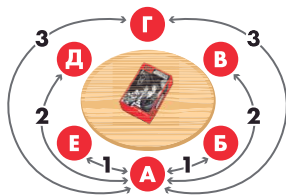


3. СБРОС

Если вы больше не хотите или не можете разыгрывать карты, фаза розыгрыша карт завершена, и вы должны сбросить с руки излишки карт. Предел руки равен числу оставшихся у вас **к концу хода** жетонов энергии. Сбросьте все карты сверх этого предела, после этого наступит ход вашего соседа слева.

РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Расстояние от одного игрока до другого равно числу промежутков между ними, считая в ближайшую сторону вокруг стола (см. схему). Многие карты действуют только на определённом расстоянии. Например, в начале игры из оружия у вас есть только винтовка Е-11 (нарисованная на вашем планшете) с символом 1, поэтому вы можете достать цель — игрока или карту — только на расстоянии 1. Выбывшие игроки не учитываются при определении расстояния: если чей-то персонаж выходит из игры, остальные становятся ближе друг к другу.



ВЫБЫВАНИЕ ИЗ ИГРЫ

Когда ваш персонаж теряет последнюю единицу энергии, вы можете тут же сыграть карту «Бакта-камера» (см. ниже) и остаться в игре. Если у вас нет карты «Бакта-камера», ваш персонаж выбывает из игры. При этом вы должны раскрыть карту роли и сбросить все свои карты с руки и из игры.

ШТРАФЫ И НАГРАДЫ

⊗ Если Дарт Вейдер выводит из игры имперского штурмовика, Дарт Вейдер обязан сбросить все свои карты с руки и из игры.

⊗ Если любой игрок выводит из игры повстанца (даже если он сам повстанец), он должен добрать на руку 3 карты из колоды в качестве награды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в одном из следующих случаев:

а) **Поражение Дарта Вейдера.** Если в игре остался только охотник за головами, побеждает он, иначе побеждают повстанцы.

б) **Империя торжествует.** Если все повстанцы и охотник за головами выбыли из игры, побеждают Дарт Вейдер и имперские штурмовики.

***Пример 1.** Все повстанцы выбыли, но охотник за головами остался в игре. Игра продолжается: теперь охотнику за головами придётся в одиночку противостоять Дарту Вейдеру и его штурмовикам.*

***Пример 2.** Дарт Вейдер выбыл, но и все повстанцы выбыли. В игре остались только охотник за головами и штурмовики. Партия завершается победой повстанцев: они добились своего, одолев врага!*

НОВАЯ ПАРТИЯ

Если вы остались в живых в предыдущей партии, можете сохранить свою карту способности. Те, кто выбыли из игры, тянут новые. Карты с руки и из игры придётся сбросить всем.

Если хотите дать шанс сыграть Дартом Вейдером каждому игроку, в каждой новой партии передавайте его карту по часовой стрелке, а остальных персонажей распределяйте случайным образом.

КАРТЫ

ОРУЖИЕ

Вы начинаете игру с **винтовкой E-11**. Она не представлена картой, а просто изображена на вашем планшете. С её помощью



можно атаковать только цели **на расстоянии 1**, то есть вашего соседа справа или слева.

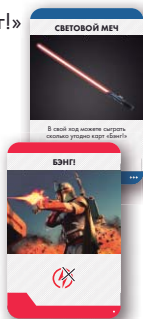
Чтобы попасть в цель с большего расстояния, вам надо сыграть карту более совершенного оружия: сыграв, кладите её на планшет поверх E-11. Карту оружия можно отличить по синей рамке и символу **X**, где **X** обозначает максимальную дистанцию атаки. Сыгранное оружие заменяет E-11, пока не покинет игру. Сыгранную карту оружия могут украсть (картой «Обман») или сбросить (с помощью «Засады»). Надёжную винтовку E-11 вы не потеряете ни при каких обстоятельствах.



Вы можете держать в игре только одно оружие: если вы разыграли новое оружие, то выложенную на вашем планшете карту оружия придётся сбросить.

Важно: оружие не меняет расстояние между игроками, а устанавливает максимальное расстояние, на котором вы можете попасть в другого игрока.

«Световой меч» позволяет за один ход сыграть сколько угодно карт «Бэнг!» против одной или нескольких целей на расстоянии 1.



■ БЭНГ!

Карта «Бэнг!» — основной способ лишить игрока энергии. По умолчанию, если не указана конкретная цель, то целью «Бэнга!» может стать любой игрок на ваш выбор, находящийся в досягаемости вашего оружия. Если хотите сыграть такую карту против игрока, определите:

- расстояние** до него, а также
- может ли ваше оружие достать до цели** на таком расстоянии.

У некоторых карт «Бэнг!» есть эффект встречи с судьбой.



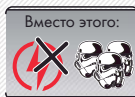
— возьмите карту из колоды.



— сбросьте карту у каждого другого игрока: случайную с руки или на ваш выбор из игры.



— заберите себе карту у атакованного игрока (с руки или из игры).



Вместо этого:

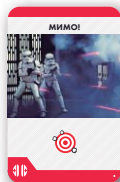
— каждый игрок, кроме вас, получает одно попадание (если не сыграет эффект «Мимо»). Этот эффект встречи с судьбой применяется вместо базового эффекта карты «Бэнг!».

Пример 1. Игроки сидят, как показано на иллюстрации на стр. 5. Артём (А) хочет выстрелить в Дмитрия (Д), то есть сыграть против него карту «Бэнг!». Расстояние между игроками равно 2, и Артёму нужен относительно хороший ствол: ионный бластер, арбалет, DLT-19 или A280, ему точно не помогут винтовка E-11 и световой меч. Однако у Артёма в игре есть «Дроид», сокращающий расстояние на 1, поэтому он может выстрелить в Дмитрия из любого оружия. Будь у Дмитрия в игре «Мотоспидер», эффекты двух карт наложился бы друг на друга и расстояние осталось бы на прежнем уровне 2.

Пример 2. Между Галиной (Г) на «Мотоспидере» и Артёмом расстояние 4: чтобы попасть по ней, Артёму потребуется серьёзное оружие.

■ МИМО!

Если против вас сыграна карта «Бэнг!» или «Атака АТ-АТ», вы можете тут же отменить попадание, сыграв карту «Мимо!» (даже не в свой ход!). В противном случае потеряйте жетон энергии — сбросьте его на середину стола. Потеряв последний жетон энергии, вы тут же выбываете из игры, если только немедленно не сыграете карту «Бакта-камера» (см. стр. 9). Вы не можете предотвращать попадания в других игроков. Карта «Бэнг!» уходит в сброс, даже если её эффект был отменён.



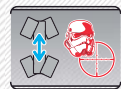
У некоторых карт «Мимо!» есть эффект встречи с судьбой.



— возьмите карту из колоды.



— атаковавший вас игрок теряет единицу энергии. Это не считается розыгрышем карты «Бэнг!».



— обменяйте все карты с руки на все карты с руки атаковавшего вас игрока. Действует

только против игрока, заставившего вас сыграть эту карту «Мимо!».

Если сразу два игрока разыгрывают такой эффект против «Атаки АТ-АТ», то первым картами на руках меняется тот из них, кто раньше выложил свою карту «Мимо!».


СИМВОЛЫ

Эффект многих карт указан символами. Вот



Попадание: цель теряет единицу энергии.



Промах: отменяет эффект .



Восстанавливает единицу энергии. Если не сказано иного, действует только на того, кто сыграл эту карту.



Возьмите на руку карту из колоды. Если рядом указан символ цели, то вместо этого берите карту у игрока-цели: случайную с руки или выбранную из игры.



Цель сбрасывает карту. Вы решаете, будет ли это случайная карта с руки либо выбранная вами его карта из игры.

■ БАКТА-КАМЕРА

Эта карта **восстанавливает единицу энергии**. Вы не можете получить больше жетонов энергии, чем у вас было в начале партии! Вы всегда разгрызаете «Бакта-камеру» на себя (исключение: эффект встречи с судьбой).

«Бакта-камера» играется одним из двух способов:

- ⊕ в свой ход, как обычная разовая карта;
- ⊕ сразу после того, как ваш персонаж потерял **последний жетон энергии** (только смертельное попадание позволяет сыграть «Бакта-камеру» в чужой ход). Так можно сыграть несколько карт «Бакта-камера», но ими нельзя повысить энергию выше 1.

«Бакта-камера» **не действует**, если в игре **остались только двое**; сыграть карту при этом можно, но жетон энергии вы не получите. (Но вы можете использовать эффект встречи с судьбой, если только это не восстановление энергии).



У некоторых карт «Бакта-камера» есть эффект встречи с судьбой.



— возьмите карту из колоды.



— любой другой игрок по вашему выбору получает единицу энергии.

Этот эффект не работает, когда в игре осталось только два игрока.

НА КАРТАХ

что они означают.



Такой эффект может быть направлен на любого другого игрока независимо от расстояния между нами (можно выбрать и себя).



Такой эффект влияет на всех других игроков, независимо от расстояния, то есть на всех, кроме сыгравшего карту игрока.



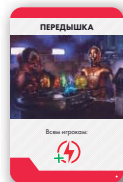
Такой эффект может быть направлен на любого игрока на указанном расстоянии или ближе.

Примечание: «Дроид» и «Мотоспидер» изменяют расстояние между игроками, а оружие — нет.

Пример. Вам не повезло, и «Уплотнитель мусора» заставляет вас потерять 3 жетона энергии при двух оставшихся. Если вы сыграете 2 карты «Бакта-камера», то останетесь живы с одним жетоном энергии ($2 - 3 + 2 = 1$), одной карты «Бакта-камера» в такой ситуации недостаточно.

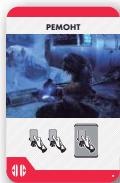
■ ПЕРЕДЫШКА

Каждый игрок восстанавливает единицу энергии. Потеряв последнюю единицу энергии, вы не можете сыграть «Передышку» ни в свой ход, ни в чужой.



■ РЕМОНТ

Возьмите 2 карты из колоды.



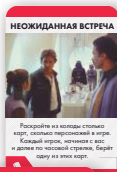
У некоторых карт «Ремонт» есть эффект встречи с судьбой.



— возьмите карту из колоды.

■ НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА

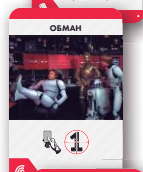
Раскройте из колоды столько карт, сколько игроков на данный момент осталось в игре. Начиная с вас и далее по часовой стрелке, каждый игрок забирает на руку одну из раскрытых карт.



Раскройте из колоды столько карт, сколько персонажей в игре. Каждый игрок, начиная с вас и далее по часовой стрелке, берет одну из этих карт.

■ ОБМАН

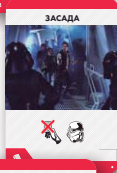
Заберите себе на руку карту игрока на расстоянии 1 от вас (это может быть случайная карта с руки либо выбранная вами карта у него в игре). Не забывайте, что «Дроид» и «Мотоспидер» изменяют расстояние между игроками, а оружие — нет.



1


■ ЗАСАДА

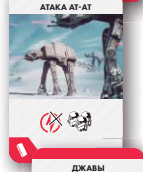
Заставьте любого игрока, независимо от расстояния, сбросить карту. Вы сами решаете, будет ли это случайная карта с руки или выбранная вами карта из игры.



1

■ АТАКА АТ-АТ

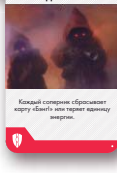
Каждый другой игрок, независимо от расстояния, получает одно попадание (если не сыграет эффект «Мимо!»). Несмотря на символ , «Атака АТ-АТ» **не считается картой «Бэнг!»**, поэтому она не попадает под запрет играть больше одной карты «Бэнг!» в ход.



1

■ ДЖАВЫ

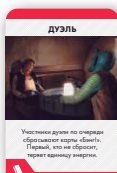
Каждый другой игрок должен либо сбросить с руки карту «Бэнг!», либо потерять жетон энергии. Карты «Мимо!» и «Укрытие» против «Джав» не помогают. Сброс карты «Бэнг!» не считается её розыгрышем, и никакие эффекты встречи с судьбой не действуют. Если игрок-повстанец выбыл из игры из-за «Джав», никто не получает за это награду.



Каждый соперник сбрасывает карту «Бэнг!» или теряет единицу энергии.

■ ДУЭЛЬ

Вызовите любого игрока на поединок (независимо от расстояния). Вызванный игрок может сбросить карту «Бэнг!», пусть это и не его ход. Затем вы можете сбросить «Бэнг!», потом снова он и так далее. Как только один из вас не сможет или не захочет сбросить «Бэнг!», дуэль закончится поражением этого игрока, и он потеряет жетон энергии. Карты «Мимо!» и «Укрытие» в дуэли не помогают. «Дуэль» не считается картой «Бэнг!», и сброшенные в ходе дуэли карты «Бэнг!» не считаются разыгранными



Участники дуэли по очереди сбрасывают карты «Бэнг!». Первый, кто не сбросит, теряет единицу энергии.

(в том числе для эффектов встречи с судьбой). Таким образом, на эти карты не действует запрет играть больше одной карты «Бэнг!» в ход.

■ МОТОСПИДЕР

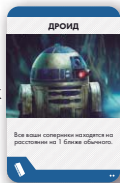
Пока эта карта у вас в игре, для всех остальных игроков расстояние до вас увеличивается на 1. Однако вы видите других игроков на обычном расстоянии.



Пример. Артём ввёл в игру «Мотоспидер». Теперь Борис и Егор видят Артёма на расстоянии 2, Виктор и Данила — на расстоянии 3, а Галина — на расстоянии 4. Для Артёма все игроки остались на прежних расстояниях.

■ ДРОИД

Пока эта карта у вас в игре, для вас расстояние до всех остальных игроков уменьшается на 1. Другие игроки видят вас на обычном расстоянии. «Дроид» не может сократить расстояние до нуля — расстояние 1 остаётся минимальным.




Пример. Артём с «Дроидом» видит Бориса, Виктора, Данилу и Егора на расстоянии 1, и только Галина держится на небольшом отдалении (расстояние 2). Расстояние, на котором игроки видят Артёма, не изменилось.

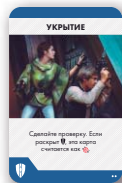
■ ПРОВЕРКА ■



В тексте некоторых карт («Укрытие», «Карбонит», «Уплотнитель мусора», «Новая надежда») встречаются слова «Сделайте проверку». Делая проверку, вы должны раскрыть верхнюю карту колоды и посмотреть, есть ли в её левом нижнем углу указанный в тексте проверки символ. Если есть, проверка пройдена и срабатывает эффект карты, вызвавшей проверку. Иначе ничего не происходит. **Карта, которую вы раскрыли для проверки, в любом случае сбрасывается без эффекта.**

■ УКРЫТИЕ

Если перед вами выложена эта карта, то всякий раз, когда в вас попадают (картой «Бэнг!» либо аналогичным эффектом), можете сделать проверку:


- ⊗ если в левом нижнем углу раскрытой карты есть символ , отмените попадание (аналогично карте «Мимо!»);
- ⊗ если этого символа нет, эффект «Укрытия» не срабатывает.



Пример. Другой игрок играет против вас «Бэнг!». У вас в игре есть карта «Укрытие», и вы решаете ею воспользоваться. Вы открываете верхнюю карту колоды и кладёте её в сброс. Символ  на карте есть — удача! Попадание не засчитано. Если бы на раскрытой карте не было символа , отменить попадание за счёт «Укрытия» не вышло бы. В таком случае вы могли бы сыграть карту «Мимо!», чтобы всё-таки избежать ранения.

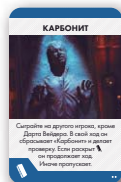
■ КАРБОНИТ

Вы можете сыграть эту карту на любого игрока, независимо от рассто-
яния. Его ждёт заморозка в карбоните! Находясь в карбоните, игрок
в начале своего хода (до фазы набора) делает проверку:

- ⊗ раскрыв карту с символом  в левом нижнем углу, он освобождается — сбрасывает «Карбонит» и продолжает ход;
- ⊗ раскрыв другую карту, он также сбрасывает «Карбонит», но пропу-
скает весь свой ход.



Даже в карбоните игрок может стать целью карты «Бэнг!» или аналогичного эффекта.
При этом он сохраняет право играть ответные карты («Мимо!» и «Бакта-камера»).

«Карбонит» нельзя сыграть на Дарта Вейдера!



■ УПЛОТНИТЕЛЬ МУСОРА

Вы можете сыграть эту карту перед собой. В начале своего следующего хода перед
фазой набора карт вы должны будете сделать проверку:

- ⊗ если в левом нижнем углу раскрытой карты есть символ , готовьтесь
окунуться с головой: потеряйте 3 единицы энергии и сбросьте эту карту;
- ⊗ если в левом нижнем углу раскрытой карты нет символа , передайте
«Уплотнитель мусора» соседу слева: в начале своего хода он будет
делать такую же проверку.





Игроки передают карту по кругу, пока проверка не будет успешной. «Уплотнитель
мусора» можно отобрать «Обманом» или сбросить в ходе «Засады», а также при
помощи некоторых эффектов встречи с судьбой.

Если игрок-повстанец выбыл из игры из-за «Уплотнителя мусора», никто не получает
за это награду.

■ НОВАЯ НАДЕЖДА

Вы можете сыграть эту карту перед собой. В начале своего следующего
хода перед фазой набора карт вы должны будете сделать проверку:

- ⊗ если в левом нижнем углу раскрытой карты есть символ , вам помо-
гают верные друзья, получите два жетона энергии и сбросьте эту карту;
- ⊗ если в левом нижнем углу раскрытой карты нет символа , передайте
«Новую надежду» соседу слева: в начале своего хода он будет делать
такую же проверку.



Игроки передают карту по кругу, пока проверка не будет успешной. «Новую
надежду» можно отобрать «Обманом» или сбросить в ходе «Засады», а также
при помощи некоторых эффектов встречи с судьбой.

ПОРЯДОК ПРОВЕРОК

Если у вас в игре несколько карт, требующих проверки в начале хода, всегда тяните карту для «Карбонита» в последнюю очередь. Проверки «Новой надежды» и «Уплотнителя мусора» можете проводить в любом порядке.


СПОСОБНОСТИ

В скобках указано максимальное количество жетонов энергии у вашего персонажа.

■ БЕССТРАШНЫЙ (4)

Для вас все другие игроки находятся на расстоянии на 1 ближе обычного. Если у вас есть «Дроид», расстояние до игроков сокращается ещё на 1 (до минимума в 1).

■ ВЕЗУЧИЙ (4)

При каждом попадании по вам можете сделать проверку: если раскроете , попадание будет отменено. Если у вас есть «Укрытие», вы можете сделать вторую проверку. Если обе проверки не были успешными, можете сыграть карту «Мимо!».

■ ЖИВУЧИЙ (4)

В любой момент вы можете сбросить 2 карты с руки, чтобы восстановить единицу энергии. Эту способность можно применить несколько раз подряд, но у вас не может быть больше энергии, чем в начале партии.

■ ЗАКАЛЁННЫЙ (4)

Один раз в ход можете сбросить карту «Бэнг!», чтобы повторно разыграть эффект только что сыгранной вами карты с красной рамкой.

Это может быть эффект «Бэнг!». Повторить каждый эффект можно только один раз. Эффект встречи с судьбой при повторении не срабатывает.

■ ЗАПАСЛИВЫЙ (4)

Как только вы останетесь без карт на руке, берите карту из колоды.

■ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫЙ (4)

Вы можете играть карты «Бэнг!» как карты «Мимо!» и наоборот (в этом случае эффекты встречи с судьбой не разыгрываются).

Сыграв «Мимо!» как карту «Бэнг!», вы не можете сыграть карту «Бэнг!» в тот же ход (разве только у вас есть «Световой меч»).

■ **МЕТКИЙ (4)**

Чтобы отменить ваше попадание (включая эффекты встречи с судьбой), нужны 2 карты «Мимо!». Успешная проверка «Укрытия» или карты способности «Везучий» считается одной картой «Мимо!».

■ **МСТИТЕЛЬНЫЙ (4)**

Любой игрок, который забирает у вас или заставляет вас сбросить карту (с руки или из игры), становится целью эффекта «Бэнг!».

Карта забирается (или сбрасывается) только после применения этого эффекта «Бэнг!». Эта способность действует против способностей, предоставляющих выбор (например, «Засада»), но не против автоматических способностей (например, «Джавы»).

■ **НАСТОЙЧИВЫЙ (4)**

В фазе набора вы либо берёте 2 карты из колоды, либо забираете 1 случайную карту с руки любого игрока.

■ **НАХОДЧИВЫЙ (5)**

В фазе набора, если у вас нет в игре карт с синей рамкой, берите 2 дополнительные карты.


■ **НЕВОЗМУТИМЫЙ (4)**

Всякий раз, когда вы теряете единицу энергии, берите карту из колоды.

■ **НЕУЛОВИМЫЙ (3)**

Для всех остальных вы находитесь на расстоянии на 1 дальше обычного. Если у вас есть «Мотоспидер», то на расстоянии 2 дальше обычного.

■ **ОПАСНЫЙ (3)**

Потеряв последнюю единицу энергии, сделайте проверку. Если раскроете карту без символа , вы остаётесь в игре с 1 единицей энергии и берёте 1 карту.

Если вы должны потерять сразу несколько единиц энергии, но у вас есть только одна, вы должны успешно пройти одну проверку за каждую потерянную единицу энергии, чтобы остаться в игре.

Вы не можете сыграть «Бакта-камеру» после того, как воспользовались способностью и провалили проверку.

■ **ПРОВОРНЫЙ (4)**

Всякий раз, когда другой игрок играет карту «Бакта-камера», вы можете сбросить любую карту с руки и тоже восстановить единицу энергии.

■ РАСЧЁТЛИВЫЙ (4)

Всякий раз, когда делаете проверку, раскрывайте 2 верхние карты колоды и выберите одну из них. Затем обе карты уходят в сброс.

■ ЯРОСТНЫЙ (4)

В фазе набора вы берёте 1 карту, а затем ещё 1 карту за каждую недостающую единицу энергии. Если вы невредимы, возьмите 1 карту; если вам не хватает единицы энергии — 2 карты; если двух — 3 карты и т. д.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- ⊗ Любую карту с эффектом «Мимо!» (☉) можно сыграть для отмены любой карты с эффектом «Бэнг!» (⊗).
- ⊗ В ход можно сыграть только одну карту «Бэнг!», а также сколько угодно других карт с символом ⊗.
- ⊗ У вас в игре не может быть двух одинаковых карт.
- ⊗ У вас в игре может быть только одно оружие. Если у вас нет никакого другого оружия, вы пользуетесь винтовкой E-11.
- ⊗ Оружие не меняет расстояния между игроками. Число на карте оружия — это максимальное расстояние, на котором вы можете попасть в цель (например, картой «Бэнг!»).
- ⊗ «Бакта-камера» не действует, если в игре остались только двое.
- ⊗ Потеряв последнюю единицу энергии, вы можете сыграть «Бакта-камеру», но не «Передышку».



? Остались вопросы по правилам? ? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор оригинальной игры «Бэнг!»: Эмилиано Шарра при участии Роберто Корбелли и Доменико ди Джорджио

Развитие игры «Бэнг! Звёздные Войны»: Павел Ильин

Вёрстка и дизайн: Кристина Соозар

Продюсирование: Александр Киселев

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

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.



© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



© & ™ Lucasfilm Ltd.

starwars.ru



BANG! Game idea, development, the BANG! name and logo, and the dV GIOCHI name and logo are all Copyright ©, and Trademarks or Registered Trademarks of daVinci Editrice S.r.l. All Rights Reserved. BANG! game design by Emiliano Sciarra. © daVinci Editrice S.r.l. daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 06132 Perugia - Italy www.dvgiochi.com

