

EL PASO

Авантюрная игра в стиле Дикого Запада для 2 - 5 бандитов от 10 лет, придуманная Штефаном Доррой.

Разыскивается!



Ваше лицо уже давно находится на плакатах с надписью "взять живым или мёртвым!" Ваши деяния поросли страшными легендами. По сравнению с вами Джесси Джеймс, Билли "Ребёнок" и Джейн "Бедствие" просто сопливые новички. Не один город к западу от реки Миссури не может спать спокойно из-за ваших дымящихся кольтов 45-ого калибра. Владельцы баров, хозяева домашнего скота и золотых рудников с трепетом поднимают руки и сдаются, когда слышат приближающийся топот ваших лошадей. И даже Шериф вынужден звать на помощь, чтобы попытаться положить конец вашему рисковому авантюрам...



Идея и цель игры

Семь процветающих городов только и “ждут”, чтобы вы их ограбили. Каждый ход вы будете бросать кубики, чтобы заполнить различные товары. Однако, очень часто на вашем пути будут стоять и другие игроки. Чем дольше преступник остаётся в городе, тем больше украденных товаров он сможет взять с собой в следующий город и там обменять их на деньги. Но если хоть немного промедлить, можно попасться в лапы Шарифа. Помните, что вы сможете разбогатеть не благодаря увесистому трофею, а благодаря монетам, вырученным за этот трофей. Игрок, который покидает последний 7-ой город с наибольшим количеством монет, объявляется самым неуловимым бандитом и выигрывает игру.

Подготовка и начало игры

Поместите игровое поле в середине стола.



Отсортируйте **48 карт мест преступлений** согласно шести местам преступлений (луг с лошадьми, пастбище рогатого скота, салун, отель, банк, золотой рудник). После этого перетасуйте 8 карт каждого места преступления и положите рубашкой вверх рядом с соответствующей маркировкой на краю игрового поля. Далее каждый игрок берет себе по одной карте каждого места преступления.

Поместите **36 фишек трофеев** в хлопковый мешок.



Поместите **50 золотых самородков**, стоимостью 1 (коричневый цвет), стоимостью 5 (серый цвет) и стоимостью 10 (желтый цвет), рядом с игровым полем.



Игра начинается в **Дедвуде**. Поместите там для наглядности деревянного Дока Холлидэя.



Игрок, который последним побывал в банке, берет на себя роль охранника и получает **5 кубиков**

Игровой процесс

В начале игры все игроки находятся в Дедвуде. После того, как Дедвуд будет ограблен, вы направитесь в другие города (Шайен, Абилен, Санта-Фе, и т.д.) по часовой стрелке.

Выкладывание украденных товаров

Прежде чем ограбить город, вы вытягиваете 18 фишек трофеев из мешка и размещаете их (в стопки) на соответствующие места преступлений этого города.

Всегда помещайте фишки трофеев с более высокой ценностью под фишками с меньшей ценностью. Если вы вытягиваете фишку с трофеем, которого не существует в этом городе, вы кладете фишку назад в мешок (но не тяните вместо него другую).

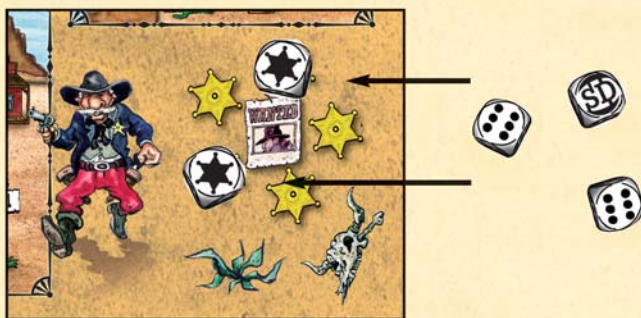
ВАЖНО: В течение игры каждый город получает фишки трофеев только один раз. Это означает, что украденные трофеи после этого больше не заменяются.



Ограбление города

Начинаясь с игрока-охранника, каждый, кто ещё находится в городе, в порядке очереди решает, хочет ли он принять участие в грабеже, или же он хочет **покинуть город**. Если вы покинете город, вы не сможете возвратиться в него позже.

Если вы хотите **ограбить город**, выложите карту места преступления из руки лицом вниз перед собой. После того, как игроки это сделали, все положенные карты одновременно вскрываются.



Далее охрана кидает кубики (см. пример на рисунке), и помещает кубики, на которых выпала "звезда Шерифа" на пространство с Шерифом на игровом поле.

Если после этого броска остается, по крайней мере, один кубик, на котором не выпала звезда, то грабители оказываются удачливы. В этом случае Шериф не смеет помешать бандитам, поэтому, грабители со спокойной душой забирают трофеи.

На кубиках кроме звёзд также имеются два специальных значка - **Тавро** и **Шестёрка**.

- Если ни на одном кубике не выпал знак Тавро, то никакой рогатый скот не может быть заклеимён и украден. Если кто-то из игроков разыгрывал карту пастбища рогатого скота, то он остаётся с пустыми руками.

- Если ни на одном кубике не выпал знак Шестёрка, то никакой бар (салун) не может быть ограблен. Если кто-то разыгрывал карту бара (салуна), то он остаётся с пустыми руками.

Вдобавок к этому получение трофеев происходит следующим образом:

- Игрок берёт верхний трофей из стопки трофеев, согласно карте места преступления, которую он выбрал.

- Если несколько игроков разыграли карту одного и того же места преступления, то игрок с картой с наивысшим значением получает трофей первым и так далее в порядке убывания.

- Если кому-либо из игроков не хватило трофея (их разобрали до вас), то он остаётся с пустыми руками.

После получения трофеев, сыгранные карты помещаются в сброс согласно местам преступлений, т.е. из карт сброса формируется отдельная стопка для каждого вида. Эти карты помещаются рядом с картами мест преступлений лицом вверх. После того как какая-нибудь стопка карт мест преступлений закончится, просто переверните карты сброса и продолжайте добирать дальше. Сброс **не перемешивайте**.

Игроки добирают карты, чтобы на руках у них было по **шесть** карт. Так как вы настоящие опытные стрелки, в фазе добора карт нет никакого порядка, все тянут карты так быстро, насколько могут или хотят. При этом игрок сам выбирает, какой картой места преступления ему пополнить руку - это не обязательно должна быть карта, которую он сыграл ранее.

Кубики

Игрок-охранник

- Бросает все кубики, которые ещё не находятся на месте Шерифа на игровом поле (т.е. при первом броске всегда будет 5 кубиков).

- Помещает кубики с выпавшей на них звездой Шерифа на специальное место на игровом поле.

Если после броска все 5 кубиков оказались на месте Шерифа, то бандиты оказываются в затруднительном положении: все игроки, находящиеся в городе (т.е. кто разыгрывал карту) должны вернуть все свои фишки трофеев обратно в мешок. Вы можете оставить себе только самородки. Игроки, которые успели покинуть город ранее, сбегают от Шерифа, они не теряют ничего.

Также в случае, когда на поле Шерифа оказывается 5 кубиков, ограбление данного города сразу завершается. Фишки трофеев убираются с мест преступлений обратно в мешок (см. раздел "Положить конец грабежу города" на стр.6).



Отъезд из города

Если вы решили покинуть город, то вы не разыгрываете карту места преступления. Вместо этого вы можете вывезти из города награбленные фишки трофеев или (частично) превратить их в наличные деньги:

- Вы можете взять определенную часть награбленного в следующий город. Количество награбленного, которое вы можете оставить зависит от того, покидали ли кто-то из игроков город до вас (см. пример ниже). Просто оставьте фишки трофеев, которые вы берете с собой в следующий город перед собой.
- Трофеи, которые вы не можете или не хотите брать с собой, вы немедленно обмениваете на самородки.



Обмен происходит следующим образом:

Фишки трофеев, места преступлений которых существуют в этом городе, продаются по текущему обменному курсу этого города. Сначала вы складываете стоимость этих тайлов, потом преобразовываете в соответствии с обменным курсом города, и берете самородки соответствующей стоимости из запаса.

ПРИМЕР: В Санта-Фе Маленький Джо обменивает фишки «луг с лошадьми» и фишки «салун» общей стоимостью 12 по обменному курсу 3 к 1. Следовательно, он получает 4 самородка стоимостью 1.

- Фишки трофеев, места преступлений которых не существуют в этом городе, продаются по обменному курсу 1 к 1. Сложите стоимости отданных фишек и возьмите столько же самородков из запаса.

ПРИМЕР: В Санта-Фе нет банка и Маленький Джо может обменять свои фишки «банка» общей стоимостью 5 по курсу 1 к 1. За это он получает 1 самородок стоимостью 5.

Игрок, который первым уезжает из города, может оставить только 1 (любую) фишку трофеев и забрать её в следующий город. Второй уезжающий из города может взять 2 (любых) фишки трофеев в следующий город и т.д. Если несколько игроков покидают город в одном и том же раунде, считается, что они покинули город одновременно.

ПРИМЕР:

Поскольку на поле Шерифа уже есть три кубика, Джесси и Маленький Джо не хотят больше участвовать в грабеже в этом раунде. Они покидают город. Так как они ПЕРВЫМИ покидают город, каждый из них может взять с собой по ОДНОЙ фишке трофеев. А Билл, Джейн и Джо продолжают грабить.

После этого на кубиках выпадает ещё одна звезда. Поэтому теперь Билл и Джейн решают тоже покинуть город. Так как они являются ВТОРЫМИ, кто покидает город, каждый из них может взять с собой в следующий город ДВЕ фишки трофеев.

И только один Джо продолжает грабить, так как он хочет взять в следующий город три фишки. Но если на кубике выпадет последняя, пятая звезда Шерифа, то Джо потеряет все свои трофеи и перейдёт в следующий город с пустыми руками.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Если все игроки все еще находятся в городе после того, как он был полностью опустошен (больше не осталось тайлов), каждый игрок может взять с собой в следующий город 2 фишки трофеев.



Продолжение грабежа города

Игроки всё ещё в городе и продолжают грабить. По очереди они выбирают, хотят ли они снова участвовать в грабеже (сыграть карту места преступления) или же покинуть город.

Те игроки, которые покинули город, наблюдают за игрой оставшихся в городе бандитов со стороны. Они не делают никаких действий до перехода в следующий город.

ВАЖНО: вполне вероятно, что в городе может остаться только один игрок, и он продолжит грабить город в одиночку.

Положить конец грабежу города

Город больше не подвергается ограблениям, если

- все 5 кубиков находятся на поле Шерифа, или
- все игроки покинули этот город, или
- в этом городе больше нет фишек трофеев. В этом случае, игроки, которые все еще грабили этот город, покидают его. Они могут забрать в следующий город по 2 фишки награбленного добра каждый.

Фишки трофеев, которые все еще находятся в городе, после того как все игроки его покинули, возвращаются назад в мешок. Все игроки идут в следующий город, деревянная фишка Дока Холидэя перемещается туда, и новые фишки трофеев выкладываются на соответствующие места нового города. Игрок-охранник передает свои официальные обязанности и, следовательно, 5 кубиков соседу.



Конец игры

После того, как все 7 городов были разграблены, игра заканчивается. Игроки, у которых на руках есть украденные товары, меняют их по обменному курсу 1 к 1 на самородки. Выигрывает игрок с самой высокой общей стоимостью самородков.



Перевод подготовили:
Владимир Шлапаков, Екатерина Бондарик и
Максим Могилин

www.boardgameslv.wordpress.com
www.imama.lv

© 2009 Zoch GmbH - Author: Stefan Dorra
Illustration: Stefan Theurer - Layout: Victor Boden
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Sales and Distribution in Switzerland: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

