



ДАЙС ТАУН



ЛЮДОВИК МОБЛАН — БРУНО КАТАЛА

Игра Бруно Катала
и Людовика Моблана
для 2-5 игроков.

Иллюстрации
Пьера Лешевалье.

Представьте себе место, где-то на Диком Западе, которое притягивает к себе исследователей, как мёд манит пчёл... Здесь есть все, от богатых золотом рудников до красивых лугов, идеальных для выращивания крупного скота. На этой земле обетованной быстро разросся небольшой городок. Вопрос лишь в том, кто в итоге станет главным в этом городе? Что ж, друг, если у тебя есть еще порох в пороховницах, и ты не боишься перестрелок, значит, пришло время получить свою награду!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В ходе игры игроки получают победные очки (ПО), собирая золотые самородки, долларовые купюры, карты собственности и снаряжения. В конце игры побеждает тот, кто набрал больше всех ПО.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите компоненты игры как описано ниже:

(Если игроков меньше 5, уберите все неиспользуемые компоненты в коробку)

- 1 Перемешайте карты магазина и затем положите на игровое поле над зданием магазина лицом вниз.
- 2 Перемешайте карты собственности и затем положите на игровое поле над ратушей лицом вниз. Затем выложите 3 верхние карты колоды рядом лицом вверх.
- 3 Каждый игрок получает:
 - 1 чашку для кубиков;
 - 5 покерных кубиков;
 - 8 купюр по 1\$.
- 4 Положите 30 золотых самородков на игровое поле на рудник.
- 5 Положите 3 купюры по 1\$ на игровое поле над банком
- 6 Перемешайте карты эликсира дока Бэдлака и положите их справа на игровое поле лицом вниз. Затем выложите 2 верхние карты колоды рядом лицом вверх.
- 7 Самый младший игрок получает карту со значком Шерифа и кладет перед собой.



Состав игры

- 1 игровое поле
- 19 карт магазина
- 20 карт собственности
- 7 карт эликсиров дока Бэдлака
- 5 чашек для кубиков
- 25 покерных кубиков
- 43 купюры по 1\$
- 30 золотых самородков
- 1 карта со значком Шерифа

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в несколько раундов. Каждый раунд проходит в 2 этапа:

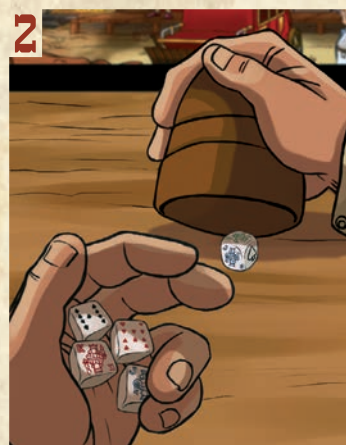
I – Составление покерной комбинации по результату бросков 5 кубиков.

II – Выполнение действий в разных локациях Дайс Тауна, в зависимости от вашей покерной комбинации.

I Составление покерной комбинации



Игроки одновременно трясут свои чашки с 5 покерными кубиками внутри. Затем каждый игрок опускает чашку вверх дном на стол, чтобы скрыть от остальных участников выпавший результат.



Затем каждый игрок, в тайне от других, смотрит под свою чашку, оставляя один (и только один) кубик под чашкой, берёт оставшиеся покерные кубики в руку.



Когда каждый игрок будет готов, все игроки одновременно поднимают свои чашки и показывают выложенный кубик. Затем этот кубик откладывается в сторону.



Игроки повторяют предыдущие действия, начиная с первого шага, оставляя другой кубик, чтобы выложить и убрать его в сторону...

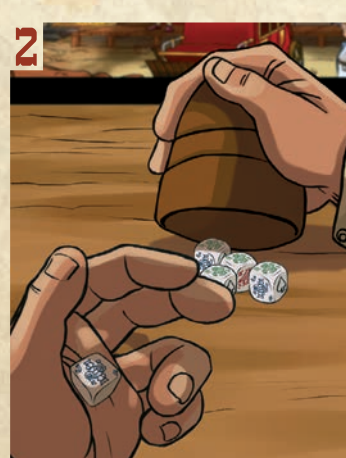


... пока каждый игрок не составит покерную комбинацию, разыграв все 5 кубиков и отложив их в сторону.

ОДНАКО, ЗАПЛАТИВ НЕСКОЛЬКО ДОЛЛАРОВЫХ КУПЮР, ИГРОК МОЖЕТ СОСТАВИТЬ ПОКЕРНУЮ КОМБИНАЦИЮ ПОЛУЧШЕ



Игрок может сохранить больше одного кубика за раз. В этом примере, наш ковбой хочет сохранить 4 кубика, так как он выкинул 4 дамы ...



Он оставляет под чашкой те кубики, которые хочет сохранить (в данном примере их 4) и оставшийся берет себе в руку.



Как только игроки поднимают свои чашки, они немедленно тратят по 1\$ за каждый дополнительный сохранённый кубик (в данном примере 3\$).

Долларовые купюры, потраченные таким способом, положите на игровое поле в Дилижанс.



Примечание: Если игрок решает не оставлять кубики под чашкой, ему следует немедленно заплатить за это действие 1\$, который кладется на игровое поле в Дилижанс.

Часто игроки, которые тратили деньги за кубики, заканчивают составлять свою покерную комбинацию раньше других.

Если такое происходит, игроки, еще не закончившие свою покерную комбинацию, трясут свои оставшиеся в чашке кубики последний раз.

Плохая новость: в этот ход эти игроки обязаны сохранить все выпавшие кубики, даже если выпадет не совсем то, что они хотели.

Хорошая новость: в этот ход они не должны платить долларовые купюры для сохранения больше одного кубика.


Русскоязычное издание игры подготовлено RollinGames. Редакция выражает благодарность Никите Андриченко, Наталье Андриченко, Дмитрию Назарову, Евгению Назаровой, Марине Гришиной, Николаю Хацко за помощь в подготовке русского издания.

Настоящее переведенное издание «Дайс Таун» (Dice Town) публикуется на основании договора между ИП Назаров Д.В. и компанией Matagot SAS.



По любым вопросам, связанным с игрой, пишите на:

info@rollingames.ru

 @rollin_games

Еще больше игр на сайте: rollingames.ru

II - Выполнение действий

После того, как игроки составили свои покерные комбинации, они выполняют действия, в зависимости от того, какие локации города они взяли под свой контроль. Выполните эти действия в следующем порядке:

(Примечание: один игрок может совершить более одного действия за один раунд. Возможна ситуация, при которой локация города не контролируется ни одним из игроков. В случае ничьей решение принимает текущий Шериф, см. пункт «6» ниже)



1 Рудник

Игрок, собравший больше всех «9» (9), немедленно получает из рудника 1 золотой самородок за каждую «9» в своей покерной комбинации. В конце игры каждый золотой самородок приносит 1 ПО.

3 Дилижанс

После ограбления банка, в город приезжает дилижанс, чтобы пополнить запасы наличности банка: возьмите все купюры в дилижансе и положите их над банком. Никто из игроков не может контролировать дилижанс.

2 Банк

Игрок, собравший больше всех «10» (10), грабит банк: этот игрок забирает все купюры, лежащие над банком. В конце игры за каждые 2\$, имеющиеся на руках, игроки получают по 1 ПО.

4 Магазин

Игрок, собравший больше всех валетов «J» (J), берет столько карт магазина, сколько валетов (J) в его покерной комбинации, сохраняет себе одну карту и сбрасывает остальные в стопку сброса рядом с игровым полем лицом вниз. (Если в колоде над магазином недостаточно карт, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.)



В конце игры эта карта приносит 4 ПО.

Эта карта удваивает число золотых самородков получаемых из рудника.



Важно: в ходе первого раунда игрок выполняет действия с картами магазина дважды.

5 Салун

Игрок, собравший больше всех дам «Q» (Q), завоевывает благосклонность обольстительниц и использует их чары, чтобы обокрасть противника: этот игрок берет столько карт* из руки противника, сколько дам (Q), в его покерной комбинации, оставляет себе одну карту и возвращает остальные.

Кража карт позволяет ослабить противника, зарабатывая при этом очки! Старайтесь отслеживать, у каких игроков самые сильные карты.

* Карты собственности и/или магазина.

6 Шериф

Игрок, собравший больше всех королей «K» (K), становится Шерифом. Шериф определяет победителя, если несколько игроков претендуют на одну локацию города. Игроки могут попытаться повлиять на решения Шерифа, предлагая ему золотые самородки, карты и купюры.

В конце игры значок Шерифа приносит его владельцу 5 ПО.

Примечание: если ни у одного игрока нет королей (K), текущий Шериф остается на своем посту.

7 Ратуша

Игрок, собравший лучшую покерную комбинацию**, улучшает репутацию города, позволяя мэру реализовать свои политические амбиции. Мэр дарит игроку собственность: игрок берет карту собственности, с нижнего поля, и по одной открытой карте собственности за каждый туз «A» (A) в своей покерной комбинации (максимум 3 карты за раз или все открытые карты). Оставшиеся открытые карты опускаются вниз, а на пустые поля выкладываются новые карты собственности из колоды.

Карта собственности приносит от 1 до 5 ПО.

** Порядок старшинства покерных комбинаций описан на обратной стороне карт собственности.

8 Док Бэдлак

Каждый игрок, который не смог взять под контроль ни одну локацию города в этом раунде, должен посетить дока Бэдлака, чтобы получить эликсир. Если несколько игроков должны посетить дока Бэдлака, Шериф решает, кто пойдет за эликсиром первым.

Игрок, посещая дока Бэдлака, выбирает одну из двух открытых карт эликсира или верхнюю карту колоды и сразу применяет ее эффект. Затем карта сбрасывается лицом вниз рядом с игровым полем. Если игрок выбрал одну из двух открытых карт, замените ее верхней картой колоды эликсира. Если карт в колоде не осталось, перетасуйте сброс, чтобы сформировать новую колоду.

Эликсиры дока Бэдлака:

- **Богатство:** получите с каждого игрока 2\$.
- **Очарование:** получите с каждого игрока золотой самородок.
- **Удача:** возьмите верхнюю карту колоды магазина.
- **Власть:** возьмите значок Шерифа. Вы становитесь Шерифом.
- **Защита:** положите 2 карты собственности с руки перед собой лицевой стороной вверх. Их больше нельзя украсть у вас.
- **Дружба:** получите с игрока по вашему выбору одну из его карт магазина.
- **Доминирование:** получите с игрока по вашему выбору одну из его карт собственности.



Пример игрового раунда

5 игроков имеют следующие покерные комбинации:



Рудник: у Игрока 1 больше всего «9». Он использует рудник и находит 3 золотых самородка.

Банк: у Игрока 2 больше всего «10». Он грабит банк и забирает все долларовые купюры, размещенные над банком.

Магазин: у Игрока 3 больше всего валетов «J». Он идет в магазин, берет 4 карты, оставляет себе 1 и сбрасывает остальные.

Салун: у Игрока 4 больше всего дам «Q». С помощью обольстительниц он берет 3 карты из руки противника по своему выбору, оставляет 1 и возвращает остальные 2. (Обратите внимание, что, поскольку у Игрока 4 нет лучшей покерной комбинации, то его два туза «А» оказались бесполезны).

Шериф: у Игрока 2 также имеется больше всего королей «K». Он кладет напротив себя значок Шерифа и становится Шерифом.

Ратуша: Игрок 3, у которого каре на валетах «J», имеет лучшую руку. Мэр доволен и награждает его первой снизу картой собственности и еще одной дополнительной, потому что у него также есть один туз «А» в покерной комбинации.

Док Бэдлак: Игрок 5 не получил контроль над какой-либо локацией города, поэтому он посещает дока Бэдлака. Он выбирает одну из двух открытых карт: эликсир «Защита», что позволяет ему положить две карты собственности из своей руки лицом вверх перед собой. Они приносят 5 ПО и не могут быть украдены.

КОНЕЦ РАУНДА

После того, как игроки сделали все свои действия, каждый игрок берет свои кубики и начинается новый раунд.

Таким образом, игра продолжается, пока не наступит одно из следующих условий окончания игры:

- В руднике не осталось золотых самородков;
- Все карты собственности были собраны.

КОНЕЦ ИГРЫ

В итоге каждый игрок получает ПО следующим образом:

- 1 ПО за каждый золотой самородок;
- 1 ПО за каждые 2\$;
- 5 ПО за значок Шерифа перед собой;
- ПО с карт снаряжения (карты универмага со значением ПО);
- ПО с карт собственности.

Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает в игре.

Пример

6 золотых самородков, приносят 6 ПО

\$7 приносят 3 ПО

Значок Шерифа – 5 ПО

Карты снаряжения – 3+5+2 = 10 ПО

Карты собственности – 2+1+5+4 = 12 ПО

Этот игрок набрал 36 ПО

СПИСОК КАРТ МАГАЗИНА

После того, как карты магазина сыграны, они сбрасываются.

Все карты единственные в своем роде, кроме карт «Дикарь» и «Шулер», которых по два экземпляра.



Карты снаряжения (6 карт): в конце игры, эти карты приносят от 1 до 8 ПО



Динамит

Разыграйте эту карту, когда используете рудник.

Получите в 2 раза больше золотых самородков, чем обычно.



Обольстительницы

Разыграйте эту карту, когда крадете у соперника в салуне.

В этом раунде украдите дважды (у одного и того же игрока или у двух разных игроков).



Дикарь

Разыграйте эту карту, вскрывая сохраненные кубики.

Сохраните больше одного кубика, без траты денег.



Шулер

Разыграйте эту карту, вскрывая сохраненные кубики.

Подняв чашку, поменяйте результат 1 из кубиков на другой по вашему выбору.



Коррупция

Разыграйте эту карту, когда мэр награждает вас в ратуше.

После получения карт собственности возьмите верхнюю карту из колоды карт собственности, не показывая её соперникам).



Неограниченный кредит

Разыграйте эту карту, когда идёте в магазин.

Сходите в магазин дважды в этом раунде.



Нервный Джо

Разыграйте эту карту немедленно.

Возьмите 4\$ у любого игрока по вашему выбору.



Маршалл

Разыграйте эту карту, когда игрок становится Шерифом.

Предыдущий Шериф сохраняет значок Шерифа на следующий раунд.



Делим поровну

Разыграйте эту карту, когда соперник грабит банк.

Игрок, который грабит банк, отдаёт вам половину украденного (округлив в меньшую сторону).



Разыскивается

Разыграйте эту карту, когда игрок играет карту магазина.

Отмените эффект сыгранной карты.



Эликсир

Разыграйте эту карту, когда игрок навещает дока Бэдлака.

Немедленно навестите дока Бэдлака (даже контролируя локацию города в этом раунде).

Вопросы и Ответы

Если у меня больше всего «10», а банк пуст, и я не получил доступ к другим локациям в течение раунда, могу ли я посетить дока Бэдлака?

Нет, вы все равно использовали локацию с банком, даже несмотря на то, что он был пуст.

Что произойдет, если у нескольких игроков будет лучшая покерная комбинация для ратуши, например, 2 игрока с 4 кубиками?

Как и в покере, более высокая комбинация бьет более низкую: «9», «10», «J», «Q», «K», «A» — порядок от младшего к старшему. Четыре «K» бьют четыре «J». Для фулл-хаусов сначала сравниваем тройку, а затем пару. Например, комбинация «J J J 9 9» лучше, чем «10 10 10 A A». Пары сравниваются только, если тройка идентична. Кроме того, стрит с тузом «A» выше, чем стрит без туза «A». Затем, как всегда, в случае ничьей, Шериф определяет побе-

дителя, тем самым решает, кто возьмет под контроль ратушу.

Кто побеждает, если в конце игры ничья?

В случае ничьей побеждает игрок, собравший больше карт собственности... Если по-прежнему ничья, решает Шериф!

Во время наших партий дока Бэдлака никто не посещал. Это нормально?

Док Бэдлак сильно занят только в играх с 4–5 игроками. Если участников меньше, игроки посещают его редко. Это нормально.