

Правила настольной игры

«Гангстеры (второе издание)»

Ca\$h 'n Guns (second edition)

Автор игры: Людовик Моблан (Ludovic Maublanc)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©



КОМПОНЕНТЫ

- A. Правила игры
- B. 8 поролоновых пистолетов
- C. 18 маркеров ран
- D. 9 пластмассовых подставок
- E. 8 фигурок персонажей
- F. 1 новая карта Крёстного отца (карта первого игрока)
- G. 1 фигурка стола Крёстного отца

Н. 1 алмазная бонусная карта

И. 16 карт способностей

Ж. 64 карты пули

Ж1. 40 карт «Щёлк!»

Ж2. 24 карты «Бах!»

К. 64 карты добычи

К1. 15 купюр по 5 000\$

К2. 15 купюр по 10 000\$

К3. 10 купюр по 20 000\$

К4. 9 алмазов (5 по 1 000\$, 3 по 5 000\$ и 1 по 10 000\$)

К5. 10 картин

К6. 3 обоймы

К7. 2 аптечки

Перед своей первой игрой установите фигурки персонажей и фигурку стола Крёстного отца на пластмассовых подставках.

ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре вам выпадает шанс почувствовать себя в роли гангстера во время дележа огромной добычи.

Самый богатый игрок из оставшихся в живых после 8 раундов становится победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берёт **1 поролоновый пистолет, 5 карт «Щёлк!», 3 карты «Бах!» и 1 фигурку персонажа**, которую он ставит перед собой.
- Перемешайте **карты добычи** и разделите их на **8 стопок** (лицевой стороной вниз) **по 8 карт** в каждой.
- Положите **карту Крёстного отца** рядом с картами добычи.

- Неподаляку положите **маркеры ран**.
- Отдайте **фигурку стола Крёстного отца** самому старшему игроку: он ставит её перед своей фигуркой персонажа.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 7 фаз.

На обратной стороне фигурки стола Крёстного отца — памятка игры. Её владелец, Крёстный отец, следит за соблюдением хода игры.

1. Добыча

В начале раунда переверните 8 карт добычи лицевой стороной вверх и убедитесь, что карта Крёстного отца лежит стороной «Свободен» вверх.

2. Выбор карты пули

Каждый игрок втайне от остальных выбирает карту пули («Щелк!» или «Бах!») и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.

***Примечание:** Будьте осторожны! Вы можете использовать каждую карту только один раз! У вас есть 8 карт (по одной карте на каждый из 8 раундов).*

3. Грабёж

Крёстный отец этого раунда считает до трёх. На счёт 3 каждый игрок должен навести поролоновый пистолет на другого игрока.

***Примечание:** Будьте осторожны и не мешкайте! Самый медленный игрок не прицеливается в этом раунде!*

4. Привилегия Крёстного отца

Как только все игроки прицелились, Крёстный отец может приказать одному из них сменить цель.

5. Смелость

Крёстный отец снова считает до трёх. Каждый игрок может:

- опрокинуть фигурку своего персонажа и “залечь на дно”

ИЛИ

- оставить фигурку своего персонажа стоять и крикнуть: «Давай!»

Игрок, который опрокинул фигурку своего персонажа, сбрасывает свою карту пули лицевой стороной вниз (он не стреляет): он не принимает участие в дележе добычи, но одновременно никто не может ранить этого игрока.

Игрок, который оставил фигурку своего персонажа стоять, рискует получить рану, но при этом сохраняет шанс на свою долю добычи.

Если ваша цель решила “залечь на дно”, вы должны сбросить свою карту пули лицевой стороной вниз. Вы не стреляете в трусов!

6. Эффекты карт

Игроки, перед которыми все ещё лежат карты пуль, открывают их и применяют их эффекты:

- «Щёлк!»: ничего не происходит.
- «Бах!»: игрок под прицелом владельца этой карты ранен! Он берёт маркер раны и опрокидывает фигурку своего персонажа. Он не принимает участие в дележе добычи в этом раунде.

Примечания:

**Эффекты всех карт применяются одновременно. Два игрока, прицелившиеся друг в друга, могут ранить друг друга.*

**Если на вас нацелено сразу несколько пистолетов, вы можете получить более одной раны за раунд.*

**Игрок, получивший 3 раны или более, умирает и выбывает из игры.*

Напоминание: Если ваша цель “залегла на дно”, или вы сами опрокинули фигурку своего персонажа, сбросьте свою карту пули (она не оказывает никакого эффекта).

7. Делёж добычи

Начиная с Крёстного отца текущего раунда и далее по часовой стрелке каждый игрок, чья фигурка персонажа все ещё стоит (персонаж не “залёг на дно” и не был ранен в этом раунде), забирает свою долю добычи (1 карту добычи или карту нового Крёстного отца).

Примечания:

**Если Крёстный отец “залёг на дно” или был ранен, то первым свою долю добычи забирает следующий по часовой стрелке игрок, чей персонаж всё ещё стоит и не был ранен.*

**Делёж добычи заканчивается тогда, когда ничего не осталось. Круг дележа может повторяться многократно. Также возможно, что всю добычу получит один игрок.*

**Вместо того чтобы взять карту, игрок может перевернуть карту нового Крёстного отца, чтобы заполучить фигурку стола Крёстного отца и стать Крёстным отцом в следующем раунде. Это никак не влияет на текущий делёж добычи.*

**Мы советуем держать ваши карты добычи лицевой стороной вниз до конца игры!*

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после 8 раундов — сразу после дележа добычи.

Только оставшиеся в живых игроки могут претендовать на победу!

Оставшиеся в живых игроки подсчитывают свои карты алмазов (независимо от их стоимости). Игрок с наибольшим количеством карт алмазов получает алмазную бонусную карту стоимостью в 60 000\$. В случае ничьей алмазная бонусная карта не достаётся никому.

Затем каждый игрок подсчитывает общую сумму своей добычи. Победителем становится самый богатый игрок.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством ран. Если между игроками всё ещё ничья, они делят победу между собой.

Примечание: Если в любой момент игры в живых остаётся только один игрок, он автоматически становится победителем!

Карты добычи:

- **Купюры** по 5 000\$, 10 000\$ или 20 000\$.
- **Алмазы** стоимостью в 1 000\$, 5 000\$ или 10 000\$. В конце игры участник с наибольшим количеством карт алмазов получает алмазную бонусную карту стоимостью в 60 000\$. В случае ничьей алмазная бонусная карта не достаётся никому.
- **Стоимость картин** зависит от размера вашей коллекции. В конце игры:
 - 1 картина стоит 4 000\$.
 - 2 картины стоят 12 000\$.
 - 3 картины стоят 30 000\$.

- 4 картины стоят 60 000\$.
- 5 картин стоят 100 000\$.
- 6 картин стоят 150 000\$.
- 7 картин стоят 200 000\$.
- 8 картин стоят 300 000\$.
- 9 картин стоят 400 000\$.
- 10 картин стоят 500 000\$.

- **Аптечка:** Карта аптечки вылечивает все раны игрока.

***Примечание:** Если у игрока нет ран, карта аптечки не оказывает никакого эффекта. Игрок сбрасывает карту аптечки.*

- **Обойма:** Вместе с картой обоймы игрок берёт карту пули «Бах!» из стопки сброса. Когда игрок берёт карту обоймы, он также получает карту «Бах!» (лежащую лицевой стороной вниз или вверх) из стопки сброса и добавляет её к своим картам. Затем этот игрок сбрасывает другую карту.

***Примечание:** Если в стопке сброса нет карт пуль «Бах!», сбросьте карту обоймы.*

СПОСОБНОСТИ

Освоившись с игрой, вы можете добавить карты способностей. В начале игры раздайте всем участникам по одной карте способностей лицевой стороной вниз. Способности действуют на протяжении всей игры. Пусть игроки по порядку расскажут о своих способностях.



Коллекционер

Эта карта способности считается картиной. В конце игры она становится частью вашей коллекции.



Хитрец

Эта способность позволяет игроку заменить свою карту пули сразу после грабежа.

Примечание: Эта способность применяется после того, как другой игрок применил способность «Малыш».



Милашка

Игрок забирает купюру в 5 000\$ перед началом дележа добычи (если игрок в нём участвует). Если таких купюр нет, то эта способности не применяется в текущем раунде.



Диктатор

Если игрок участвует в дележе добычи, он может один раз запретить другому игроку брать определённый тип добычи (купюру, алмаз, картину, аптечку, обойму или карту нового Крёстного отца).

Примечания:

**Возможно (хоть и нечасто), что другой игрок не сможет ничего взять.*

**Эта способность не действует на способности «Милашка» и «Неуловимый».*

**Если эта способность была применена по отношению к игроку, применившему способность «Жадина», она действует на обе доли добычи.*



Доктор

Если фигурка персонажа игрока была опрокинута, он сбрасывает один маркер раны.



Друган

Игрок может забрать карту «Бах!» из стопки сброса, когда другой игрок использует обойму.



Жадина

Когда игрок в первый раз берёт свою долю добычи, он может взять сразу 2 карты. В этом случае игрок отказывается от оставшейся добычи в текущем раунде.

Примечание:

**Если способность «Диктатор» была применена против игрока, она действует на обе доли добычи.*

**Жулик**

В начале каждого раунда (во время добычи) игрок случайным образом вытягивает карту пули из руки другого игрока и взамен отдаёт одну из своих карт пули.

**Торговец**

Если игрок участвует в дележе добычи, он может один раз за раунд обменять свою долю добычи на случайно вытянутую карту из любой другой стопки.

**Малыш**

Во время грабежа игрок выбирает цель после всех остальных игроков.

**Везунчик**

Если игрок получает больше одной раны за раунд, он не получает ни одного маркера ран и может принять участие в дележе добычи.

**Профессионал**

Если цель игрока “залегла на дно” в раунде, в котором он разыграл карту пули «Бах!», а его собственная фигурка персонажа осталась стоять, он показывает свою карту «Бах!» и забирает у своей цели одну из карт добычи. Если у вашей цели нет карт добычи, эта способность не применяется в текущем раунде.

**Умник**

Если цель игрока “залегла на дно”, он забирает свою карту пули и взамен сбрасывает одну карту пули на свой выбор.

**Неуловимый**

Если игрок опрокинул свою фигурку персонажа, он берёт купюру в 10 000\$ из центра стола. Если таких купюр нет, эта способность не применяется в текущем раунде.

**Неуязвимый**

Игрок выбывает после 5-й раны, а не 3-й.

**Стервятник**

Эта способность позволяет случайным образом взять 2 карты добычи у выбывшего игрока.

**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр
для взрослых и детей!**