




# 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.
- 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 випадків 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 випаді на кубиках результати або перекинути деякі з них чи навіть усі знову найбільше 2 рази. 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 випаді символи.
- Ваш хід закінчується, передайте хід гравцеві ліворуч від вас.

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


**Примітка.** Ви повинні негайно застосувати ефект кожної стріли, випаді 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 випадів 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 випаді 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 випаді символи як завжди, якщо тільки вас не знищив динаміт.

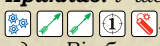


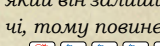

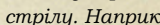
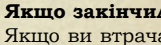
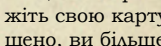
 3А. «Точно в ціль «1»». Виберіть сусіднього гравця ліворуч або праворуч від вас. Цей гравець втрачає 1 здоров'я.

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

**Важливо!** Спершу вибирають цілі для результатів 1 та 2, а потім їх розігрують одночасно. Ви можете вибрати цілло навіть гравця, кількість здоров'я якого менша, ніж кількість випадів «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 взяти 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 випадий 1 та перекинути . Цього разу випало . Він вирішує залишити випаді  на майбутнє. Потім шериф перекидає випадий  та 1, який він залишив після першого кидка. Випало . Шериф перекидає двічі, тому повинен припинити кидати кубики. Його остаточний результат — . 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 вибуває з гри. Покажіть свою карту ролі всім гравцям і скиньте всі свої стріли. Якщо вас знищено, ви більше не берете участі в гри. Однак якщо ваша команда перемагає, то перемагаєте й ви!

## Кінець гри

Гра негайно закінчується, якщо:

- Шериф вибуває з гри. Якщо вижив тільки ренегат, то він перемагає в гри. 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 гри. 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 гри. 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 гри 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 **вирішальне 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 випадає  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 БІЛІ (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 випадає , 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 Паам, Лукас Зак  
**Розроблення гри:** Роберто Корбеллі, Сергіо 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  
**Виpusкова редакторка:** Олена Науменко  
**Перекладач:** Філіпп Головнін  
**Редактор:** Сергій Ісенко  
**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

