

# Ход игрока

## Начало хода

- Отыграйте эффекты «В начале хода...».
- Переместите поезд в следующий пункт назначения.
- Возьмите либо \$20, либо 2 покерные карты, либо \$10 и 1 покерную карту.
- Выберите скакуна и оружие на этот ход.

## Фаза действий (совершите 3 действия)

- Перемещение (игрок без скакуна перемещается не дальше 2 территорий; игрок со скакуном перемещается не дальше значения скорости скакуна).
- Используйте действие локации (см. далее).
- Используйте «Действие» с карты.
- Схватка: арестуйте, ограбьте или вызовите на дуэль другого игрока на одной территории с вами.

Схватка:

- Объявление (выберите арест, дуэль или ограбление).
- Вскрытие карт.
- Реакция.
- Награда (см. таблицу).

Победа в схватке	
<b>Арест</b>	Получите 1 очко маршала. Арестованный игрок отправляется в офис шерифа или маршала (какой из них ближе) вместе с шерифом, теряет все очки преступника, все жетоны скота и лонгхорнов, половину денег и золотых самородков (округляя вверх).
<b>Дуэль</b>	Получите 2 ОЛ.
<b>Ограбление</b>	Получите 1 очко преступника и заберите у цели 1 жетон скота или лонгхорна, а также половину его золотых самородков или денег (округляя вверх).
Поражение в схватке	
Получите 1 ранение и возьмите 1 покерную карту.	

## Конец хода

- Отыграйте карты сюжетов с достаточным числом маркеров.
- Сбросьте покерные карты до размера руки (5 карт минус 1 за каждое ранение).
- Если вы преступник, получите ОЛ за положение вашего маркера на треке преступника.
- Проверьте, не завершается ли игра.
- Передайте ход игроку слева от вас.

## Действия локаций

**Подработка:** потратьте действие в **любой** локации, чтобы получить \$10.



### Банк

**Внесение самородков в банк:** получите \$20 и 1 ОЛ за каждый внесённый самородок.

**Налёт:** начните схватку с охраной.

(Не чаще раза в ход.)

**Победа:** получите 3 очка преступника и \$80.

**Поражение:** получите 1 очко преступника.



### Кабаре

**Кутёж:** получите по 1 ОЛ за каждые потраченные \$30.



### Офис доктора

**Лечение:** заплатите \$10, чтобы взять 1 покерную карту за каждое ваше ранение и избавиться от всех своих ранений.



### Фронтир

**Фронтир:** сбросьте покерные карты, суммарное достоинство которых больше или равно сумме цифр на территории фронта и жетоне фронта. Переверните этот жетон и получите указанную награду.



### Магазин и торговый пост

**Покупка/улучшение:** купите и/или улучшите столько предметов, сколько можете оплатить.



### Шахта

**Добыча золота:** бросьте кубики старателя и получите награды за выпавшие результаты.



Получите 1 золотой самородок



Получите \$10



Получите \$10 и перебросьте кубик



Ничего, кроме гальки



## Лагерь отступников

**Угон скота:** не тратя действие, сдайте 1 жетон скота. Получите 1 очко преступника и награду с этого жетона.

**Лонгхорны:** сдайте 1 жетон лонгхорна и получите награду с этого жетона.



## Ранчо

**Приобретение:** возьмите 1 жетон скота.

**Угон скота:** не тратя действие, сдайте 1 жетон скота другого ранчо. Получите 1 очко преступника и награду с этого жетона.

**Лонгхорны:** сдайте 1 жетон лонгхорна и получите награду с этого жетона.



## Железнодорожная станция

**Перегон скота:** не тратя действие, сдайте 1 жетон скота. Получите 1 очко маршала и награду с этого жетона.

**Лонгхорны:** сдайте 1 жетон лонгхорна и получите награду с этого жетона.

**Железнодорожное путешествие:** потратьте \$10, чтобы переместиться на другую железнодорожную станцию, а после выполнить действие перемещения.



## Поезд

*Поезд — это отдельная локация на территории с его фигуркой.*

**Ограбление поезда:** возьмите 1 карту из колоды налётов на поезд и начните схватку с охраной, если указано. *(Не чаще раза в ход.)*

**Победа:** получите указанную награду.

**Поражение:** получите указанный штраф.



## Салун

**Покер:** внесите ставку в \$10 и возьмите 1 покерную карту. Другие игроки в том же городе могут присоединиться к партии, сделав ставку в \$10 и взяв 1 покерную карту. В противном случае играйте против дилера.

**Победа:** заберите все ставки игроков и \$50 салуна. Победив в свой ход, получите 1 ОЛ или 1 очко картёжника. Победив в чужой ход, получите 1 очко картёжника.

**Поражение:** возьмите 1 покерную карту.

**Фараон:** другие игроки в том же городе могут присоединиться. Если хотя бы один присоединяется, активный игрок получает \$10.

Дилер берёт 4 боевые карты из колоды и открывает 3 из них. Начиная с того, кто сидит слева от активного игрока, каждый делает 1 или 2 ставки на поле в \$10 или \$20 на 1 или 2 любые карты.

Дилер перемешивает 4 боевые карты.

**Открывается 1-я карта:** все ставки на эту карту проигрывают.

**Открывается 2-я карта:** все ставки на эту карту выигрывают. Победители получают по 1 очку картёжника и размер ставки.

*(Игроки с маркерами ставок на поле решают, будут ли участвовать в дополнительном раунде.)*

**Открывается 3-я карта:** все ставки на эту карту срывают джекпот. Победители получают по 1 очку картёжника и утроенный размер ставки. Все оставшиеся ставки проигрывают.

# Неигровые персонажи

Неигровые персонажи выигрывают все ничьи.  
Текст сыгранной боевой карты всегда сбрасывается.



## Бандит

**Условие:** войдите на территорию с бандитом.  
**Схватка:** игрок справа от активного берёт 2 боевые карты и кладёт 1 из них на стол лицом вниз.  
**Победа:** активный игрок получает 1 ОЛ или 1 очко маршала.  
**Поражение:** активный игрок получает 1 ранение и берёт 1 покерную карту (*уберите фигурку бандита с поля вне зависимости от исхода схватки*).



## Охрана

**Условие:** начните налёт на банк или ограбление поезда.  
**Налёт:** игрок справа от активного берёт 3 боевые карты и кладёт 1 из них на стол лицом вниз.  
**Победа:** активный игрок получает \$80 и 3 очка преступника.



**Поражение:** активный игрок получает 1 очко преступника, 1 ранение и берёт 1 покерную карту.  
**Ограбление поезда:** возьмите 1 карту из колоды налётов на поезд. Игрок справа от активного берёт указанное число боевых карт и кладёт 1 из них на стол лицом вниз.  
**Победа:** активный игрок получает указанную награду.  
**Поражение:** активный игрок получает указанный штраф.



## Шериф

**Условие:** шериф перемещается на территорию хотя бы с 1 игроком-преступником. Такие игроки сбрасывают по 1 покерной карте. Если преступников несколько, игрок, переместивший шерифа, решает, кого тот попытается арестовать.  
**Схватка:** игрок справа от активного берёт 4 боевые карты и кладёт 1 из них на стол лицом вниз.  
**Победа:** шериф перемещается в офис шерифа в Даркроке. Никто не получает никаких наград.  
**Поражение:** игрок-преступник арестован. Он и шериф перемещаются в офис шерифа или маршала (*какой из них ближе*). Игрок-преступник теряет все очки преступника, все жетоны скота и лонгхорнов, половину денег и золотых самородков (округляя вверх), получает 1 ранение и берёт 1 покерную карту.



## Дилер

**Условие:** начата игра в фараон или никто не присоединился к партии в покер.  
**Игра в покер:** игрок справа от активного откладывает свои покерные карты в сторону и берёт 4 новые из колоды. Он кладёт 2 из них на стол лицом вниз, стараясь собрать сильнейшую комбинацию. Если активный игрок побеждает, см. «Салун» на обороте. Если побеждает дилер, он не получает никаких наград, а активный игрок берёт 1 покерную карту. Дилер сбрасывает неиспользованные покерные карты.



## Отступник

**Условие:** войдите на территорию с жетоном отступника.  
**Схватка:** игрок справа от активного берёт число боевых карт, указанное на жетоне, и кладёт 1 из них на стол лицом вниз.  
**Победа:** активный игрок получает указанную на жетоне награду.  
**Поражение:** активный игрок получает 1 ранение и берёт 1 покерную карту (*уберите жетон отступника с поля вне зависимости от исхода схватки*).



## Вольный старатель

**Условие:** войдите на территорию с жетоном вольного старателя.  
**Схватка:** игрок справа от активного берёт число боевых карт, указанное на жетоне, и кладёт 1 из них на стол лицом вниз.  
**Победа:** активный игрок получает указанную на жетоне награду.  
**Поражение:** активный игрок получает 1 ранение и берёт 1 покерную карту (*уберите жетон вольного старателя с поля вне зависимости от исхода схватки*).



## Богатый посетитель

**Условие:** начните игру в покер с богатым посетителем в салуне.  
**Покер:** участвуют только игрок и богатый посетитель. Игрок ставит \$20. Дилер берёт число покерных карт, указанное на жетоне.  
**Победа:** игрок получает указанную на жетоне награду, а также возможные дополнительные награды.  
**Поражение:** игрок теряет ставку (*уберите жетон богатого посетителя с поля вне зависимости от исхода игры*).

## Очки маршала

Арест игрока-преступника:	1
Победа в схватке с бандитом:	1
Карта «Живая легенда»:	1
Перегон скота:	1
Некоторые жетоны скота	

## Очки картёжника

Победа в фараон:	1
Жетоны богатых посетителей:	1–2
Победа в покере (активный игрок):	1 или 1 ОЛ
Победа в покере (неактивный игрок):	1

## Очки преступника

Налёт:	1 при провале, 3 при успехе
Налёт на поезд:	0–3
Карта «Живая легенда»:	1
Ограбление игрока:	1
Угон скота:	1
Некоторые жетоны скота	

## Очки легенды

Жетоны лонгхорнов:	1
Победа в схватке с бандитом:	1
Внесение самородков в банк:	1 за каждый самородок
Кутёж (в кабаре):	1 за каждые \$30
Победа в покере:	1 (или 1 очко картёжника)
Победа в схватке с другим игроком:	2
На треке маршала:	2/4/6
Каждое очко маршала после 9:	1
В конце хода игрока-преступника:	1/2/3
Каждое очко преступника после 9:	1
Некоторые жетоны скота	
Некоторые жетоны вольных старателей	
Некоторые жетоны фронта	

### Очки легенды в конце игры

Трек маршала:	1/2/3
Самый разыскиваемый преступник:	3
Остальные преступники:	1
Самый продвинувшийся по треку картёжника:	1
Улучшенные оружие и скакун:	1–2
За каждые \$60:	1 (макс. 2)
За каждое ранение:	-1

ОЛ, очки маршала и преступника также можно получать за счёт легендарных предметов и карт сюжетов.

## Покерные комбинации

Название	Пример	Описание
Пять одинаковых	К♠, К♣, К♦, К♥, 2♦	Четыре карты одного достоинства плюс покерная карта «Туз в рукаве».
Роял-флеш	А♠, К♠, Q♠, J♠, 10♠	Карты от туза до 10 одной масти.
Стрит-флеш	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Последовательность из пяти карт одной масти.
Каре	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Четыре карты одного достоинства.
Фулл-хаус	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Три карты одного достоинства и пара других карт одного достоинства.
Флеш	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Пять карт одной масти.
Стрит	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Последовательность из пяти карт любых мастей.
Сет	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Три карты одного достоинства.
Две пары	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, К♦	Две разные пары.
Пара	К♠, К♥, 8♣, 3♦, 10♠	Две карты одного достоинства.
Старшая карта	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Если у вас не собралась ни одна из комбинаций выше, вашей покерной рукой считается старшая разыгранная карта. В этом примере дама — старшая карта.