



Для того чтобы стать легендой, нужна твёрдость духа, хитрость и немного удачи. Беда в том, что не только вы пытаетесь сделать себе имя. Поэтому будьте готовы рискнуть всем — каждым добытым в поте лица долларом и каждой каплей крови. Лишь так можно войти в историю.

«Легенды Дикого Запада. Кровавые деньги» — это второе большое дополнение к игре **«Легенды Дикого Запада»**. Для его использования необходима и базовая игра **«Легенды Дикого Запада»**, и первое дополнение **«Легенды Дикого Запада. Высокие ставки»**.

КОМПОНЕНТЫ

Добавьте компоненты дополнения **«Кровавые деньги»** к базовой игре **«Легенды Дикого Запада»**.

Замешайте все новые карты персонажей, предметов и легендарных предметов в соответствующие колоды. Карты легендарных сюжетов и сюжетный планшет заменяют использовавшуюся ранее систему карт сюжетов. Обновлённые памятки включают описание новых действий, появившихся в **«Кровавых деньгах»**, и заменяют прежние версии памяток. Все прочие новые компоненты используются так, как описано в этой книге правил.

- 40 карт целей.
- 40 карт легендарных сюжетов.
- 36 карт предметов (по 6 экземпляров 6 карт предметов):
«Засапозный нож», «Карманные часы», «Кнут»,
«Магазинная винтовка», «Осёл» и «Целебные травы».
- 26 карт ассортимента.
- 20 карт травм.
- 17 карт и 17 жетонов купчих.
- 12 жетонов руин.
- 10 карт персонажей:
«Бен Ходжес», «Джеймс Бекуорт», «Картечь Робертс»,
«Лозен», «Лотти Дено», «Техасец Джон Слотер», «Том Тобин»,
«Чарли Паркхёрст», «Эл Сверенджен» и «Эльфего Бака».
- 12 карт легендарных предметов:
«Грошовый вестерн», «Дрезина», «Забияки»,
«Короткий путь», «Портрет», «Скрипка», «Стопка», «Тавро»,
«Телеграмма», «Фляжка», «Шпоры» и «Щегольские сапоги».
- 9 карт передвижения торговца.
- 6 альтернативных покерных карт
(по 2 экземпляра 3 покерных карт):
«Дилижанс», «Драка», «Живым или мёртвым».
- 6 маркеров очков в виде пуль (по 1 на каждого игрока).
- 6 памяток игроков.
- 6 обычных маркеров очков (по 1 на каждого игрока).
- 6 обычных маркеров сюжетов (по 1 на каждого игрока).
- 5 жетонов локаций (для сценария «Кто управляет приграничным городком?»).
- 3 жетона местности.
- 1 защитная карта для колоды легендарных предметов.
- 1 кубик риска.
- 1 книга правил, включающая сценарии игры.
- 1 сюжетный планшет.
- 1 прилавок бродячего торговца.
- 1 фигурка бродячего торговца.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

- Автор: Эрве Леметр
- Художник: Роланд Макдональд
- Графический дизайнер: Крис Байер
- Разработчики: Крис Хэмм и Трэвис Р. Чэнс
- Разработка содержимого: Крис Хэмм
- Производство: Цзунсю Яо-Шарпантье
- Редактор книги правил: Крис Хэмм
- Логотип игры: Леннарт Волферт

Подготовка к игре с дополнением **«Кровавые деньги»** проводится в 3 фазы: начальная подготовка, подготовка игровой зоны, финальная подготовка. Разделение на фазы сделано, чтобы упростить добавление новых компонентов из дополнения. Описанные ниже указания предполагают, что проводящий подготовку игрок уже знаком с компонентами базовой игры **«Легенды Дикого Запада»** и дополнения **«Высокие ставки»**. При необходимости обращайтесь к соответствующим книгам правил, чтобы уточнить правила и внешний вид описываемых компонентов.

НАЧАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

1. Извлеките все компоненты из коробки.
2. Разложите игровые поля посередине стола.
3. Положите сюжетный планшет поверх области для карт сюжетов на игровом поле.
4. Если вы ещё не собрали прилавки магазина, торгового поста и бродячего торговца, сделайте это сейчас.
5. Перемешайте все карты легендарных предметов, у вас получится колода легендарных предметов. Положите защитную карту под низ этой колоды, а затем поместите колоду в верхнее левое отделение прилавка бродячего торговца так, чтобы игрокам была видна рубашка верхней карты легендарного предмета.
6. Возьмите 3 карты из колоды легендарных предметов и выложите по 1 в каждое из 3 отделений нижнего ряда прилавка бродячего торговца лицом вверх.
7. Подготовьте карты ассортимента, вернув в коробку карты, относящиеся к неиспользуемым предметам. Отложите в сторону карту «Обычная подготовка», вкратце описывающую, как подготовить к игре прилавки, и перемешайте колоду оставшихся карт ассортимента лицом вниз.
8. Поместите по 1 карте ассортимента в каждое отделение магазина и торгового поста. Первое открывшееся оружие и первого открывшегося скакуна поместите в магазин, а второе оружие и второго скакуна на торговый пост. При обычной подготовке в магазине и на торговом посту окажется как минимум по 1 оружию и скакуну. Если необходимо, замените предметы случайным образом для выполнения этого требования.
9. Поместите колоды предметов в отделения в соответствии с картами ассортимента.
10. Поместите все оставшиеся предметы в 2 пустых отделения на прилавке бродячего торговца и положите рядом с ним соответствующие карты ассортимента, чтобы игроки знали, какие карты доступны.

ПРИМЕЧАНИЕ: в одном отделении может оказаться несколько предметов.

11. Разделите купчие по типу (по символу). Поместите 1 жетон купчей в каждую локацию, для которой есть купчая, и сложите купчие в стопку.
12. Разделите карты денег по номиналу на 2 стопки.
13. Подготовьте покерную колоду. Советуем использовать альтернативные покерные карты из дополнений **«Высокие ставки»** и **«Кровавые деньги»**. Для этого замените базовые карты той же масти и достоинства на покерные карты из этих дополнений. Уберите заменённые базовые покерные карты в коробку.
14. Перемешайте все карты легендарных сюжетов, а затем разделите их на 2 колоды, состоящие из карт с уникальными номерами. Таким образом, у вас получится 2 колоды карт с номерами от 1 до 20. Выберите одну из этих колод и верните другую в коробку. Перемешайте выбранную колоду легендарных сюжетов и положите её лицом вниз на сюжетный планшет.
15. Перемешайте и выложите лицом вниз так, как показано на рисунке справа, следующие колоды: карты событий, боевые карты, карты травм, карты налётов на поезд, карты передвижения торговца.
16. Перемешайте и выложите лицом вниз так, как показано на рисунке справа, следующие жетоны: жетоны скота, жетоны отступников, жетоны богатых посетителей и жетоны вольных старателей.
17. Перемешайте все легендарные жетоны лицом вниз или сложите их в предназначенный для них мешочек из дополнения **«Всякая всячина»**. Считается, что эти жетоны находятся в запасе.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ



Расположите компоненты так, как показано на рисунке.

1. Прилавок магазина.
2. Прилавок бродячего торговца.
3. Колода передвижения торговца.
4. Прилавок торгового поста.
5. Боевая колода.
6. Карты денег.
7. Покерная колода.
8. Карты легендарных сюжетов.
9. Жетоны местности.
10. Жетоны руин.
11. Колода событий.
12. Колода травм.
13. Колода налётов на поезд.
14. Жетоны скота.
15. Жетоны лонгхорнов.
16. Жетоны отступников, богатых посетителей и вольных старателей.
17. Легендарные жетоны.
18. Купчие.
19. Маркеры перевалов.
20. Фигурка поезда.
21. Кубики старателя и кубик риска.
22. Золотые самородки.

ФИНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

1. Выберите длительность игры (до 15 ОЛ, 20 ОЛ или 25 ОЛ) и положите маркер завершения игры на соответствующее деление трека очков легенды.
 2. Положите 1 маркер события на 5-ю клетку треков картёжника, маршала и преступника, а также на каждую 5-ю клетку трека очков легенды слева от маркера завершения игры. Верните неиспользованные маркеры событий в коробку.
 3. Если вы хотите сыграть с уникальными событиями из дополнения **«Дикая банда»**, замешайте их в колоду событий и поместите маркеры уникальных событий в запас рядом с полем. Возьмите из колоды событий и разыграйте по 1 карте за каждого 2 участников (округляя вверх). Если событие предписывает переместить шерифа, игнорируйте такое требование, поскольку шерифа ещё нет на поле.
 4. Случайным образом выложите по 1 жетону фронта цифрой вверх на каждую территорию фронта на поле Баззард-Галча и верните оставшиеся жетоны фронта в запас рядом с полем.
 5. Откройте верхнюю карту из колоды передвижения торговца и поместите фигурку бродячего торговца на любую пустую территорию указанного на карте региона.
 6. Каждый участник берёт планшет игрока, все маркеры очков, все маркеры сюжетов, все маркеры ставок, кольцо-подставку своего цвета, а также жетон ранений. Играя с дополнением **«Кровавые деньги»**, всегда используйте сторону планшета с местами для легендарных жетонов.
 7. Каждый игрок помещает один из своих маркеров очков на начало трека очков легенды.
 8. Каждый игрок помещает один из своих маркеров очков на начало трека сюжета, как показано на рисунке.
 9. Каждый игрок кладёт оставшиеся 2 маркера очков и все 3 маркера сюжетов слева от поля.
 10. Каждый игрок берёт из колоды 2 карты персонажей, выбирает одну из них и возвращает другую в коробку.
 11. Каждый игрок получает предметы, деньги, покерные карты, очки картёжника, очки легенды, очки маршала, очки сюжета и очки преступника в соответствии с указаниями на обороте своей карты персонажа. Если участник выбрал персонажа, который начинает игру с очками картёжника, легенды, маршала или преступника, он помещает свои маркеры очков на нужные клетки соответствующих треков.
 12. Самый разыскиваемый преступник (с наибольшим числом очков преступника) берёт жетон первого игрока. Если таких игроков несколько или ни у кого нет очков преступника, выберите первого игрока любым другим способом. Мы крайне рекомендуем преступникам сесть друг за другом по часовой стрелке, чтобы их было сложнее арестовать в начале игры.
 13. Каждый игрок помещает жетон ранений на помеченное прицелом начало трека ранений своего планшета. Затем каждый, кто начинает игру с персонажем, имеющим ранения, передвигает жетон ранений на соответствующую клетку трека, чтобы учесть их.
 14. Каждый игрок выбирает себе любую фигурку и прикрепляет к ней кольцо-подставку своего цвета. Затем каждый помещает выбранную фигурку на территорию, указанную под заголовком «Стартовая локация» на обороте своей карты персонажа. Если стартовая локация игрока — магазин, торговый пост или салун, он может выбрать любую из 3 территорий по соседству с этой указанной локацией.
 15. Уберите все жетоны событий с территорий с фигурками игроков. К ним относятся жетоны вольных старателей, отступников, богатых посетителей и лонгхорнов, а также маркеры уникальных событий.
 16. Выберите одну из оставшихся фигурок, которая станет шерифом, прикрепите к ней коричневое кольцо-подставку и поместите в офис шерифа в Даркроке.
 17. Выберите 6 из оставшихся фигурок, которые станут бандитами, прикрепите к ним серые кольца-подставки и поместите по 1 фигурке в каждое логово бандитов, где нет фигурки игрока.
 18. Раздайте игрокам по памятке.
- Теперь подготовьте компоненты дополнительных вариантов игры, которые вы хотите использовать. Для этого обратитесь к соответствующим правилам этих вариантов.



НОВЫЕ ПРАВИЛА И КОМПОНЕНТЫ

В дополнении **«Кровавые деньги»** появляется ряд нововведений, разработанных для включения в уже имеющийся контент **«Легенд Дикого Запада»**. Помимо персонажей и предметов, дополнение **«Кровавые деньги»** добавляет в игру такие новшества, как легендарные сюжеты, травмы и бродячий торговец.

ПОКЕРНЫЕ КАРТЫ

Для большего изменения покерной колоды в неё можно добавить 3 альтернативные карты (по 2 экземпляра каждой). Как и в случае с альтернативными картами из дополнения **«Высокие ставки»**, игроки вольны собирать покерную колоду по своему вкусу.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ СЮЖЕТЫ

В дополнении **«Кровавые деньги»** появляется система легендарных сюжетов, заменяющая карты сюжетов и относящиеся к ним правила из базовой игры **«Легенды Дикого Запада»**. Эта новая система включает в себя сюжетный планшет, карты легендарных сюжетов и кубик риска.

ТРЕК СЮЖЕТА

Сюжетный планшет кладётся поверх области для карт сюжетов на игровом поле. Он служит не только местом хранения карт легендарных сюжетов, на нём также находится трек сюжета, показывающий, сколько очков сюжета (ОС) набрал каждый игрок. Игроки получают ОС несколькими способами, самые распространённые из которых — выполнение условий карт сюжетов, бросок кубика риска и применение свойств некоторых персонажей. Получив какое-либо количество ОС, игрок продвигает свой маркер очков на соответствующее количество клеток по треку сюжета. Игрок применяет эффект каждой новой клетки, на которую попадает его маркер. Когда маркер очков попадает на последнюю клетку трека сюжета, он перестаёт перемещаться, вне зависимости от того, сколько ОС игрок должен был бы ещё себе начислить. Игрок выбирает и получает одно из следующего: 1 очко картёжника (1 ОК), 1 очко легенды (1 ОЛ), 1 очко маршала (1 ОМ) или 1 очко преступника (1 ОП). Затем он возвращает свой маркер очков на начальную клетку трека сюжета.

КАРТЫ ЛЕГЕНДАРНЫХ СЮЖЕТОВ

Карты легендарных сюжетов не только сильнее погружают участников в мир игры, но и дают им ценные награды. Например, очки сюжета, которые, в свою очередь, помогают быстрее продвигаться по трекам картёжника, маршала, преступника и очков легенды.

У каждой карты легендарного сюжета есть номер и два возможных исхода. Только один из этих исходов замешивается в колоду легендарных сюжетов при подготовке к игре, из-за чего участники никогда не знают наверняка, какие награды (и последствия) их ждут.



Когда открывается новая карта легендарного сюжета, делающий ход игрок зачитывает её художественный текст (1). Ниже указаны мгновенные эффекты и/или длительные (2), действующие до тех пор, пока все условия карты не будут выполнены и её не разыграют.

Для того чтобы поучаствовать в легендарном сюжете, игрок должен выполнить одно из условий карты этого сюжета (3). На каждой карте легендарного сюжета описаны 2 или 3 условия. Выполнив одно из доступных (ещё не выполненных) условий, игрок помещает свой незадействованный маркер сюжета на сюжетный планшет — в ячейку напротив этого условия (4), помечая, что поучаствовал в текущем легендарном сюжете. Разместив маркер сюжета, игрок получает все указанные награды. После того как он занял ячейку напротив условия легендарного сюжета, её уже не может занять никто из игроков. Один игрок может занять несколько ячеек напротив одной и той же карты легендарного сюжета.

ПРИМЕЧАНИЕ: если на карте легендарного сюжета описаны только 2 условия, игнорируйте 3-ю ячейку сюжетного планшета.



Некоторые карты легендарных сюжетов используют 3 жетона местности. На таких картах всегда указано, куда игрокам нужно поместить эти жетоны лицом вниз. То, как взаимодействуют игроки с тем или иным жетоном местности, во многом определяет текущая карта легендарного сюжета, однако они всегда должны соблюдать следующие правила:

- Открывайте жетон местности только по указанию сделать это.
- Если игрок открывает жетон Х «Опасность», он немедленно получает 1 ранение.
- Открыв жетон местности, игрок применяет эффект, описанный на текущей карте легендарного сюжета.
- Игрок, открывший жетон местности, кладёт его рядом со своим планшетом.



Жетон местности О



Жетон местности Х
«Опасность»



Жетон местности Х

В фазе окончания хода, если все условия карты легендарного сюжета выполнены, игрок, поучаствовавший в текущем сюжете последним, убирает в сторону все маркеры сюжетов с сюжетного планшета, переворачивает карту и зачитывает её художественный текст. Затем по порядку примените эффекты остальных разделов оборотной стороны карты легендарного сюжета.

Применив все эффекты, уберите текущую карту легендарного сюжета в коробку. Если вместе с ней использовались жетоны местности, перемешайте их лицом вниз и положите в запас рядом с полем. Участвовавшие в сюжете игроки возвращают свои маркеры сюжетов. Делающий ход игрок зачитывает художественный текст новой открывшейся карты легендарного сюжета, а затем её мгновенные и/или длительные эффекты.





КУБИК РИСКА

Быть легендой Дикого Запада — дело рискованное. Порой вам приходится скакать во весь опор, стрелять от бедра, прятать туз в рукаве и по-быстрому добывать деньги, презрев возможную опасность. В «**Кровавых деньгах**» это представлено броском кубика риска.

Во время своей фазы действий игрок может решить один раз бросить кубик риска. Он может сделать это в любой момент, кроме выполнения действия. Перед тем как бросить кубик риска, игрок объявляет о своём намерении и выбирает один из трёх бонусов. Затем он применяет результат броска, получая либо очки сюжета (грани SP), либо ранения, либо и то и другое, а после получает выбранный перед броском бонус.

Игрок выбирает один из следующих бонусов, прежде чем бросить кубик риска:

- Взять из колоды 1 покерную карту.
- Получить \$10.
- Переместиться на 1 территорию. *(Это не считается действием перемещения.)*

КАРТЫ ТРАВМ

С появлением карт травм Дикий Запад становится ещё более опасным местом. Если игрок должен получить 1 или несколько ранений, превышающих его максимальное количество ранений, он берёт 1 карту из колоды травм, раскрывает её, применяет описанный эффект и кладёт её рядом со своим планшетом, если не сказано иное. На карте может быть описан немедленный эффект, длительный эффект или и то и другое. Также некоторые карты травм отнимают у вас ОЛ, если вам не удастся избавиться от такой карты к концу игры.

У каждого игрока может быть лишь 1 карта травмы, если не сказано иное. Если игрок получает ранения и у него уже есть карта травмы, он сбрасывает 1 покерную карту из руки за каждое ранение, которое должен был бы получить.

Для того чтобы сбросить свою карту травмы, игрок обязан избавиться от всех ранений. Сбросив карту травмы, игрок замешивает её в колоду травм. Карты травм не считаются ранениями во время и в конце игры. Если игрок должен потерять ОЛ из-за карты травмы, то об этом говорится внизу самой этой карты.

БРОДЯЧИЙ ТОРГОВЕЦ И ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Когда-то легендарные предметы было непросто достать, но эти времена в прошлом. Отныне игроки могут приобретать легендарные предметы, находясь в регионе с фигуркой бродячего торговца и выполняя действие торговца. Также у бродячего торговца находятся все предметы, не попавшие в магазин и на торговый пост во время подготовки к игре. Их тоже можно приобрести при выполнении действия торговца, при этом не имеет значения, покупает игрок легендарный предмет или нет.

ПРИМЕЧАНИЕ: колода легендарных предметов хранится на прилавке бродячего торговца. Если игроку предписывается получить легендарный предмет, он берёт его из закрытой колоды на прилавке бродячего торговца.



КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ «КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ»

Структура хода и процесс игры остаются теми же, что в «*Легендах Дикого Запада*» и дополнении «*Высокие ставки*», однако некоторые фазы проводятся немного иначе. Все изменения описаны ниже.

Фаза начала хода

В дополнении «*Кровавые деньги*» появились новые свойства, применяющиеся в фазе начала хода, однако сама фаза проводится так же, как в «*Легендах Дикого Запада*» и при игре с «*Высокими ставками*».

- Переместите поезд в следующий пункт назначения.
- Примените свойства и эффекты, действующие в начале хода. Если у вас их несколько, выберите самостоятельно порядок их применения.
- Возьмите либо \$20, либо 2 покерные карты, либо \$10 и 1 покерную карту.
- Выберите скакуна и оружие на этот ход.

Фаза действий

Дополнение «*Кровавые деньги*» добавляет в игру действие торговца, новые действия локаций и свойства, применяемые в фазе действий, однако сама фаза проводится так же, как в «*Легендах Дикого Запада*» и при игре с «*Высокими ставками*».

Возможные действия игрока:

- Перемещение.
- Действие с карты.
- Схватка с другим игроком (арест, дуэль или ограбление).
- Действие локации.
- Действие региона (действие торговца).

ПРИМЕЧАНИЕ: в любой момент своей фазы действий игрок может один раз бросить кубик риска, если только в этот момент он не выполняет действие.



БРОДЯЧИЙ ТОРГОВЕЦ

Действие торговца

Для того чтобы приобрести предметы у бродячего торговца, игрок должен выполнить действие торговца, находясь на любой территории региона с бродячим торговцем. Регион бродячего торговца показан на текущей карте передвижения торговца, и в этом регионе он представлен фигуркой в виде повозки. Игрок может приобрести любые доступные предметы и лежащие лицом вверх легендарные предметы на прилавке бродячего торговца. Каждый легендарный предмет стоит \$40. За одно действие игрок может приобрести несколько таких предметов. Приобретая легендарный предмет, немедленно выложите на его место новую карту из колоды легендарных предметов лицом вверх. Помимо приобретения предметов, в рамках действия торговца игрок может потратить деньги на улучшение любых своих предметов, при этом не имеет значения, где он их приобрёл.

После завершения действия торговца бродячий торговец перемещается в новый регион. Откройте верхнюю карту из колоды передвижения торговца и поместите фигурку бродячего торговца в указанный регион на поле. Если бродячий торговец должен переместиться, а колода передвижения торговца закончилась, перемешайте все сброшенные карты, чтобы сформировать из них новую колоду.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЯ ЛОКАЦИИ

Дополнение «**Кровавые деньги**» добавляет новые действия локаций, доступные игроку в фазе действий. Все они описаны ниже.



ДЕЙСТВИЕ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Некоторые эффекты (обычно на картах сюжетов) разрушают локации на поле. Разрушая локацию, кладите на неё жетон руин. В локации с жетоном руин нельзя выполнять действия подписания купчей, локации и подработки.

Игрок может убрать жетон руин из локации, выполнив действие восстановления в этой локации. Это означает, что он должен находиться на территории этой локации (в большинстве случаев) или на соседней территории (в случае магазина, салуна и торгового поста). Для выполнения действия восстановления игрок обязан сбросить 1 покерную карту из руки. Выполнив действие восстановления, игрок получает 2 очка сюжета и убирает жетон руин.

ДЕЙСТВИЕ ПОДПИСАНИЯ КУПЧЕЙ

Отныне игроки могут получать купчие на локации поля. Карты купчих дают полезные одноразовые свойства, представляющие собой действия, которые можно выполнить в течение игры, а также ОЛ в конце игры. Чем больше купчих одного типа (шахты, железнодорожные станции, ранчо, магазины, салуны) накопит участник, тем больше ОЛ он получит в конце игры. На остальных купчих (банк, кабаре, офис доктора), помимо свойства, описаны собственные правила получения дополнительных ОЛ.

Для получения карты купчей игрок должен выполнить действие подписания купчей, находясь в локации, купчую на которую он хочет получить. Игрок выплачивает стоимость, указанную на карте купчей, забирает её и кладёт рядом со своим планшетом стороной со свойством вверх. Получив карту купчей, верните в коробку жетон купчей из текущей локации, поскольку эта купчая становится недоступной до конца игры.

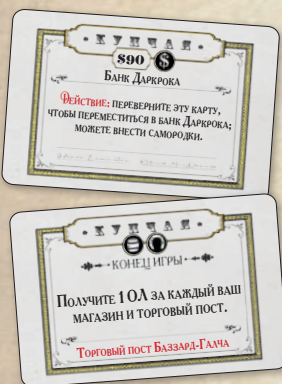
Чтобы воспользоваться одноразовым свойством карты купчей, игрок должен потратить действие и выполнить всё, что написано на карте. Если карта купчей предписывает игроку переместиться, это не считается действием перемещения. Затем игрок переворачивает карту купчей (на сторону с подсчётом ОЛ), чтобы показать, что уже воспользовался её свойством. Игрок не может воспользоваться свойством купчей, лежащей стороной с подсчётом ОЛ вверх.

ПРИМЕЧАНИЕ: игрок не может применить свойство карты купчей, если на её локации лежит жетон руин.

В конце игры участники переворачивают все свои неиспользованные карты купчих со стороны со свойством на сторону с подсчётом ОЛ и прибавляют ОЛ за карты купчих к своему финальному счёту после начисления всех остальных ОЛ.

ПРИМЕЧАНИЕ: купчие, на локациях которых лежат жетоны руин, не приносят ОЛ в конце игры.

Пример. У Дениса есть купчие на салун Даркрока, салун Ред-Фоллза, офис доктора в Ред-Фоллзе и банк Даркрока. Каждый салун Дениса приносит 2 ОЛ, поскольку все они дают по столько ОЛ, сколько их всего у игрока. Офис доктора в Ред-Фоллзе приносит 1 ОЛ. Наконец, банк Даркрока приносит 4 ОЛ, так как он даёт своему владельцу 1 ОЛ за каждую его купчую, включая купчую на сам банк. Итого в финальном подсчёте в конце игры купчие Дениса приносят ему 9 ОЛ.



ДЕЙСТВИЕ РЕГИОНА

Дополнение «**Кровавые деньги**» позволяет по-новому взаимодействовать с регионами благодаря бродячему торговцу, который даёт игрокам возможность выполнять действие региона во время фазы действий их ходов.

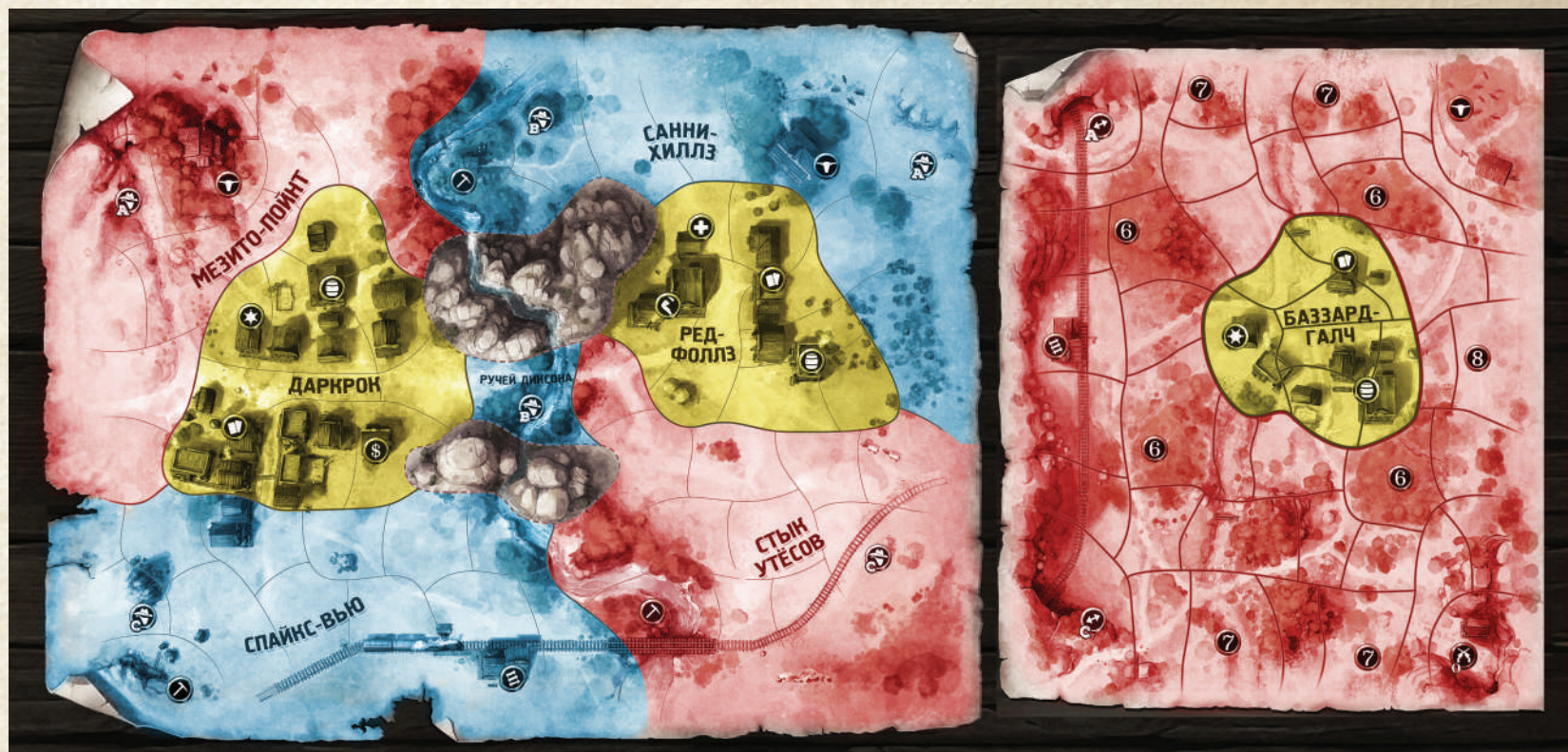
Игрок может выполнить доступное действие региона, находясь на любой территории региона с доступным действием региона. Действие региона выполняется так же, как и действие локации, с той лишь разницей, что игроку достаточно находиться в пределах определённого региона, а не в определённой локации.

В игре есть 9 регионов: 3 внутри городов и 6 за их пределами. Регионы отделены друг от друга толстыми границами и имеют названия.

Даркрок, Ред-Фоллз и Баззард-Галч, выделенные на рисунке внизу жёлтым, — это регионы внутри городов. Игрок, находящийся на любой территории такого региона, считается находящимся в городе.

Мезито-Пойнт, Санни-Хиллз, Стык Утёсов, Спайкс-Вью, ручей Диксона и фронтир Баззард-Галча, выделенные на рисунке внизу красным и синим, — это регионы за пределами городов. Игрок, находящийся на любой территории такого региона, считается находящимся за пределами города.

Локации внутри регионов определяются по названию регионов, в которых они располагаются. Например, локация шахты в регионе Санни-Хиллз называется шахтой в Санни-Хиллз и указывается таким образом на картах и других компонентах.



Фаза окончания хода

В дополнении **«Кровавые деньги»** есть некоторые свойства и эффекты, связанные с окончанием хода игрока.

Чтобы не ошибиться с моментом их применения, учитывайте такую последовательность:

- Примените эффекты, связанные с окончанием хода. Если у вас их несколько, выберите самостоятельно порядок их применения.
- Примените эффекты карты легендарного сюжета, связанные с тем, где вы закончили ход.
- Разыграйте карту легендарного сюжета, если все её условия выполнены.
- Сбросьте покерные карты из руки, чтобы у вас их стало не больше максимума — 5 карт минус 1 карта за каждое ваше ранение.
- Если вы преступник, получите ОЛ за положение вашего маркера на треке преступника.
- Если кто-либо набрал требуемое количество ОЛ или больше, игра подходит к концу. Доиграйте текущий раунд. Затем каждый участник (включая того, кто выполнил условие окончания игры, набрав требуемое количество ОЛ) делает ещё один ход.
- Следующий по часовой стрелке игрок становится активным и начинает свой ход.

Завершение игры

Игра с дополнением **«Кровавые деньги»** завершается так же, как и в **«Легендах Дикого Запада»**. Финальный подсчёт ОЛ проходит так же, как в базовой игре **«Легенды Дикого Запада»** и дополнении **«Высокие ставки»**, однако теперь у участников есть новые способы получения и потери ОЛ (купчих и травмы), а также способы, которые раньше использовались лишь в вариантах игры.

Финальный подсчёт

Для определения итогового результата игроков сделайте следующее:

- Каждый игрок получает ОЛ за всех своих улучшенных скакунов и всё своё улучшенное оружие. Эти ОЛ указаны в левом верхнем углу соответствующих карт.
- Каждый игрок получает возможные ОЛ за все свои легендарные предметы. Эти ОЛ указаны в левом верхнем углу соответствующих карт.
- Каждый игрок получает 1 ОЛ за каждые свои \$60 (без округления в какую-либо сторону).
- Каждый игрок теряет 1 ОЛ за каждое своё ранение.
- Каждый игрок теряет ОЛ, если у него есть карта травмы, обязывающая сделать это. Этот штраф указан внизу карты травмы.
- Самый разыскиваемый преступник получает 3 ОЛ. Остальные игроки-преступники получают по 1 ОЛ. В случае ничьей претенденты получают по 1 очку, как все прочие преступники.
- Каждый игрок-маршал получает ОЛ в зависимости от ряда со своим маркером очков на треке маршала.
- Игрок, маркер очков которого продвинулся дальше всех по треку картёжника, получает 1 ОЛ. Если таких игроков несколько, все они получают по 1 ОЛ.
- Каждый игрок получает столько ОЛ, сколько указано на его легендарных жетонах.
- Каждый игрок получает ОЛ за свои карты купчих, на локациях которых нет жетонов руин, по правилам, описанным на стороне с подсчётом ОЛ этих карт. Разрушенные локации никак не учитываются при подсчёте ОЛ.

Игрок с наибольшим количеством ОЛ становится победителем. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом очков маршала или преступника. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством золотых самородков. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с меньшим числом ранений. Если и тут ничья, претенденты делят победу.

ЛЕГЕНДЫ ДИКОГО ЗАПАДА

СЦЕНАРИИ ИГРЫ



Привет, приятели! Добро пожаловать в раздел сценариев дополнения **«Кровавые деньги»**. Здесь собраны различные варианты игры, немного меняющие привычный процесс. Если вы хотите попробовать что-то новенькое, вы по адресу. В своей основе **«Легенды Дикого Запада»** — это «песочница» со множеством стилей игры, стратегий и возможностей для развития. Однако если вам хотелось бы сыграть партию, более ориентированную на перестрелки между участниками, или на сюжетную составляющую, или на стремление стать главным толстосумом на Старом Западе, то эти сценарии для вас!

Подготовка к игре

Подготовка к игре в том или ином сценарии проводится по указаниям из книги правил дополнения **«Кровавые деньги»** и подчиняется общим правилам **«Легенд Дикого Запада»**. Если об этом не сказано особо в разделе с выбранным сценарием, следуйте обычным указаниям по подготовке. Для того чтобы собрать базовую покерную колоду **«Кровавых денег»**, используйте все альтернативные карты из дополнений к **«Легендам Дикого Запада»** и джокеры из **«Всякой всячины»**.

Варианты

Все варианты игры, совместимые с тем или иным сценарием, указываются в разделе этого сценария. Если не сказано иное, не используйте никакие варианты игры в сценариях.

Необходимые компоненты

Сценарии разработаны с учётом всех компонентов **«Легенд Дикого Запада»** и предполагают, что у вас есть они все. Как минимум у вас должна быть базовая игра **«Легенды Дикого Запада»** и дополнения **«Высокие ставки»** и **«Кровавые деньги»**. В некоторых сценариях используются особые компоненты из маленьких дополнений. Такие компоненты имеют важное значение для этих сценариев, и вы не можете играть без них. Любые другие перечисленные компоненты, такие как предметы и персонажи, можно проигнорировать, если у вас их нет.

СЕРЕНАДА ШЕСТИ СТВОЛОВ



Рекомендуемое количество игроков: 3–5.

Рекомендуемое количество ОЛ: 15 или 20.

Необходимое дополнение: *«Хороший, плохой, добрый»* (карты сюжетов).

На Старом Западе нет места ни для слабаков, ни для дураков, но даже сильнейшим приходится быть начеку. «Бог создал людей, — гласит пословица, — а Сэм Кольт сделал их равными». И всё же горстке мужчин и женщин удалось возвыситься над толпой, стать легендами. А всё благодаря своим деяниям, связанным, ясное дело, с применением огнестрельного оружия. И не суть важно, были ли эти деяния героическими, подлыми или просто демонстрировали мастерское владение револьвером. Готовы ли вы написать собственную легендарную историю... кровью и свинцом?

Сценарий *«Серенада шести стволов»* включает в себя персонажей, лучше всего подходящих для схваток с другими игроками, предметы, наиболее полезные в такой обстановке, карты сюжетов, побуждающие к агрессивному взаимодействию, и карты травм для повышения градуса опасности.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый игрок начинает с 2 дополнительными покерными картами в руке.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Система сюжетов. Используйте базовый вариант с картами сюжетов, но возьмите лишь такие карты сюжетов, на обратной стороне которых написано условие «Начните схватку с другим игроком».

Персонажи. Алан Пинкертон, Басс Ривз, Бутч Кэссиди, Дейв Рудабо, Джесси Джеймс, Джонни Ринго, Док Холлидей, Кит Карсон, Кудрявый Билл, Хоакин Мурьета, Эльфего Бака и Энни Оукли.

Прилавки. В этом сценарии не используется бродячий торговец. Вы не сможете приобретать легендарные предметы и должны получать их благодаря игровым эффектам. Подготовьте прилавки так, как описано ниже.

Магазин

- Винтовка
- Газета
- Дерринджер
- Дробовик
- Кобура
- Миротворец
- Мустанг
- Осёл
- Провиант
- Револьвер
- Спальный мешок
- Эликсир

Торговый пост

- Верховая лошадь
- Виски
- Засапозный нож
- Карта шахтёра
- Магази́нная винтовка
- Целебные травы

Колода легендарных предметов

- Динамит
- Забияки
- Значок маршала
- Короткий путь
- Нож-боуи
- Патронташ
- Подзорная труба
- Пончо
- Сабля
- Стопка
- Томагавк
- Фляжка

События. Уберите из колоды событий все карты богатых посетителей и уникальных событий.

Покерная колода. Этот сценарий сфокусирован на схватках между игроками. В связи с этим внесите в базовую покерную колоду «*Кровавых денег*» описанные ниже изменения.

Уберите

- 7♣ Слухи
- 7♠ Слухи
- 8♣ Разведка
- 8♠ Разведка
- 9♥ Джекпот
- 9♦ Джекпот

Добавьте

- 7♣ Репутация
- 7♠ Репутация
- 8♣ Взбучка
- 8♠ Взбучка
- 9♥ Инстинкты
- 9♦ Инстинкты

Купчие. В этом сценарии не используются карты купчих.

Подготовка к игре вдвоём. Используйте лишь такие карты человека в чёрном: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 и 19.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Рекомендуемое количество игроков: 3–6.

Рекомендуемое количество ОЛ: 20.

Старый Запад был полон героев и злодеев, но мало кто делал героизм или злодейство целью своей жизни. Большинство подалось на запад в поисках возможностей, и под возможностями я подразумеваю барыши! Неважно, что за мечта вела этих людей: намыывать золотишко, разводить скот, заправлять салуном или обчищать простачков за игорным столом — все они надеялись сколотить состояние. Кто-то из них прославился благодаря своим успехам, а кто-то — благодаря беспринципности, однако значимым всегда оставалось одно — золотое правило: у кого золото, тот и диктует правила! По силам ли вам заработать денег и стать легендой?

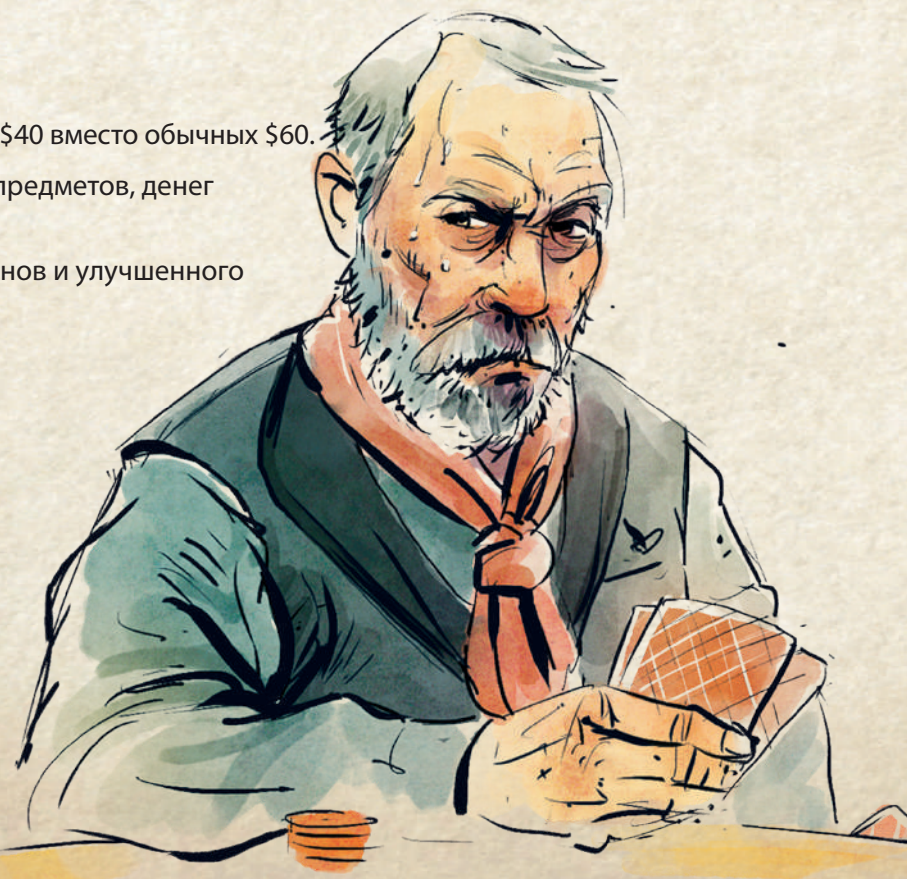
Сценарий «**Золотое правило**» включает в себя персонажей, лучше всего подходящих для добычи золота, скотоводства, карточных игр и подписания купчих. Также этот сценарий использует предметы, карты сюжетов и особые правила, побуждающие игроков становиться главными воротилами на Старом Западе.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В конце игры каждый участник получает 1 ОЛ за каждые свои \$40 вместо обычных \$60.

В конце игры участник с наибольшей суммарной ценностью предметов, денег и купчих получает 1 ОЛ.

- Учитывайте лишь базовую стоимость улучшенных скакунов и улучшенного оружия.
- Ценность легендарных предметов — \$40.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Система сюжетов. Используйте базовый вариант с картами сюжетов, но возьмите лишь такие карты сюжетов, на обратной стороне которых написано условие «Потратьте одним действием в городе \$80 или более».

Персонажи. Айсом Дарт, Бен Ходжес, Буффало Билл Коди, Дикий Билл Хикок, Док Холлидей, Мария Хертрудис Барсело, Мыльный Смит, Мэри Дилижанс Филдс, Покерная Элис, Техасец Джон Слотер, Фи Ли Вон и Эл Сверенджен.

Прилавки. Подготовьте прилавки так, как описано ниже.

Магазин

- Виски
- Газета
- Дерринджер
- Десятигаллоновка
- Карманные часы
- Кнут
- Мул
- Мустанг
- Рабочая лошадка
- Револьвер
- Седельные сумки
- Эликсир

Торговый пост

- Верховая лошадь
- Дробовик
- Карта шахтёра
- Миротворец
- Осёл
- Провиант

Бродячий торговец

- Винтовка
- Засапозный нож
- Карабин
- Кобура
- Магазинная винтовка
- Спальный мешок
- Целебные травы

Колода легендарных предметов

- Значок маршала
- Карта сокровищ
- Короткий путь
- Краплёные карты
- Лассо
- Патока
- Патронташ
- Портрет
- Серебряная фляга
- Стопка
- Счастливая монета
- Тавро
- Телеграмма
- Участок на отшибе
- Фляжка
- Чёрный плащ
- Шпоры
- Щегольские сапоги

События. Уберите из колоды событий следующие карты уникальных событий: «Сирота», «Гризли», «Раненый законник» и «Баткэт».

Покерная колода. Этот сценарий сфокусирован на накоплении капитала и попытках помешать сделать это соперникам. В связи с этим внесите в базовую покерную колоду «*Кровавых денег*» описанные ниже изменения.

Уберите

- 4♥ Живым или мёртвым
- 4♦ Живым или мёртвым
- 5♥ Вендетта
- 5♦ Вендетта
- 8♣ Разведка
- 8♠ Разведка
- 10♣ Скарб
- 10♠ Скарб

Добавьте

- 4♥ Облава
- 4♦ Облава
- 5♥ Получка
- 5♦ Получка
- 8♣ Взбучка
- 8♠ Взбучка
- 10♣ Золото дураков
- 10♠ Золото дураков

Колода травм. В этом сценарии не используются карты травм.

ЗАКОН И БЕСПОРЯДОК

Рекомендуемое количество игроков: 3–6.

Рекомендуемое количество ОЛ: 20.

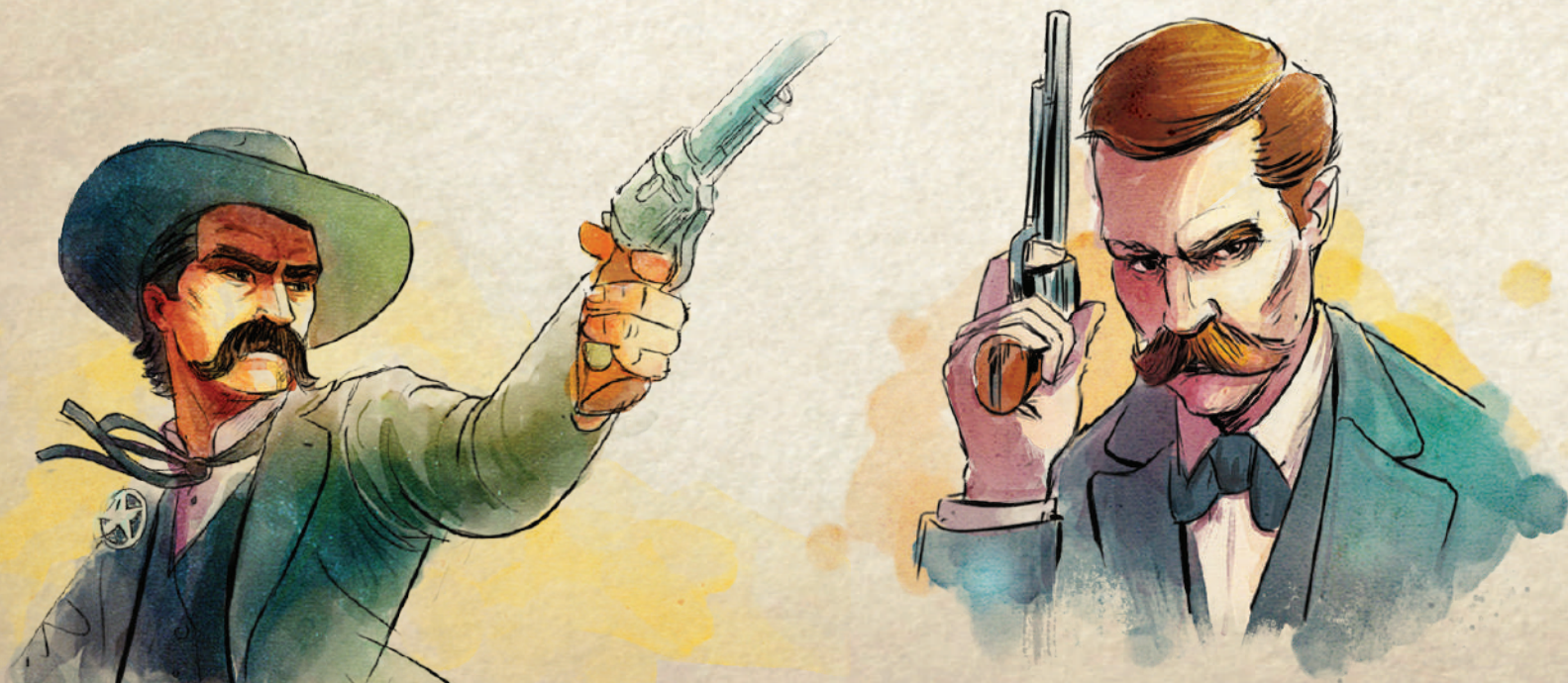
Необходимое дополнение: «*Дикая банда*» (вариант с картами банд/законников).

Жизнь наполнена оттенками серого, однако наши любимые истории о Старом Западе — те, в которых маршал в белой шляпе пытается дать отпор бандиту в чёрной шляпе. Заворожённые этим резким контрастом между законностью и преступностью, мы часто закрываем глаза на недостатки героя и находим достоинства даже в самом отъявленном злодее. И пусть реальные факты могут быть куда красочнее и сложнее, неумолимое время обращает их в истории, а самые хорошие истории становятся легендами. Готовы ли вы выбрать цвет своей шляпы и написать собственную легенду?

Сценарий «*Закон и беспорядок*» ориентирован на борьбу закона и беззакония и включает в себя персонажей, начинающих игру преступниками и маршалами. Сценарий также использует предметы, карты сюжетов и особые правила, хорошо подходящие для нагнетания конфликта между теми, кто стоит на страже закона, и теми, кто привык его нарушать.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Дурная молва. Игрок-преступник, арестованный другим игроком или шерифом, может решить сбросить все покерные карты из руки, чтобы не терять все свои очки преступника, а вместо этого переместить свой маркер очков на первую клетку трека преступника. Он сбрасывает карты после того, как получает покерную карту за проигрыш схватки и после перемещения шерифа и своей фигурки в офис шерифа или маршала. Шериф больше не пытается арестовать этого игрока в текущем ходу. Все прочие правила, связанные с арестом, не меняются.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Система сюжетов. Используйте базовый вариант с картами сюжетов, но возьмите лишь такие карты сюжетов, на обратной стороне которых написано условие «Начните схватку с другим игроком» и «Получите любое число очков маршала или преступника».

Персонажи. Ада Кёрнатт, Басс Ривз, Бен Ходжес, Билли Кид, Бутч Кэссиди, Дейв Рудабо, Джесси Джеймс, Кудрявый Билл, Лозен, Пэт Гарретт, Сандэнс Кид, Сет Буллок, судья Рой Бин, Техасец Джон Слотер, Тибурсио Васкес, Уайетт Эрп и Эльфего Бака.

Прилавки. Подготовьте прилавки так, как описано ниже.

Магазин

- Верховая лошадь
- Виски
- Дробовик
- Засапозный нож
- Карманные часы
- Кобура
- Миротворец
- Провиант
- Револьвер
- Седельные сумки
- Целебные травы
- Эликсир

Торговый пост

- Газета
- Кнут
- Магази́нная винтовка
- Мустанг
- Осёл
- Спальный мешок

Бродячий торговец

- Винтовка
- Дерринджер
- Десятигаллоновка
- Карабин
- Карта шахтёра
- Мул
- Рабочая лошадка

Колода легендарных предметов

- Гром
- Динамит
- Забияки
- Значок маршала
- Короткий путь
- Маска головореза
- Молния
- Нож-боуи
- Патронташ
- Пончо
- Портрет
- Сабля
- Серебряная фляга
- Стопка
- Телеграмма
- Томагавк
- Фляжка
- Чёрный плащ
- Шпоры
- Щегольские сапоги

События. Уберите из колоды событий все карты богатых посетителей и уникальных событий.

Покерная колода. Этот сценарий сфокусирован на агрессивном воплощении стратегии преступника или маршала. В связи с этим внесите в базовую покерную колоду «*Кровавых денег*» описанные ниже изменения.

Уберите

7♣ Слухи

7♠ Слухи

9♥ Джекпот

9♦ Джекпот

Добавьте

7♣ Репутация

7♠ Репутация

9♥ Инстинкты

9♦ Инстинкты

Вариант с картами банд/законников. При подготовке к игре поместите рядом с полем карты банд/законников из дополнения «*Дикая банда*».

Купчие. В этом сценарии не используются карты купчих.

РИСКОВАННОЕ ДЕЛЬЦЕ

Рекомендуемое количество игроков: 3–5.

Рекомендуемое количество ОЛ: 20–25.

Жизнь легенды — рискованное дельце, так что, если вы намерены ею стать, от опасности никуда не деться. Что бы вы ни делали — добывали ли золото из земных недр, перегоняли ли скот, осыпали ли противника градом пуль, повышали ли ставку за покерным столом, — будьте готовы рискнуть. С другой стороны, не будь этих рисков, рассказывали бы мы истории из жизни смельчаков? Довелось бы им стать героями и злодеями наших современных мифов? Впрочем, были и те, кому и риски оказались нипочём. Истории сделали их легендами уже среди современников. А способны ли вы рискнуть всем и превратить истории о себе в легенды?

Сценарий **«Рискованное дельце»** включает в себя персонажей, удачнее других взаимодействующих с картами сюжетов и кубиком риска. Все они ведут разный образ жизни, но как с точки зрения стратегии, так и с точки зрения игрового процесса эти персонажи и этот сценарий в полной мере раскроют вам все нюансы последних новшеств в мире **«Легенд Дикого Запада»**.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Всякий раз, когда игрок достигает 4-й клетки трека сюжета, он получает 1 ОЛ в дополнение к обычной награде по своему выбору, которую даёт эта клетка.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Персонажи. Алан Пинкертон, Бедовая Джейн, Бен Ходжес, Бэт Мастерсон, Джеймс Бекуорт, Джонни Ринго, Дикий Билл Хикок, Док Холлидей, Картечь Робертс, Кровавый Нож, Лотти Дено, Мария Хертрудис Барсело, Мэри Дилижанс Филдс, Техасец Джон Слотер, Чарли Паркхёрст, Эльфего Бака.

Прилавки. Подготовьте прилавки так, как описано ниже.

Магазин

- Верховая лошадь
- Винтовка
- Виски
- Десятигаллоновка
- Дробовик
- Засапозный нож
- Карманные часы
- Кнут
- Магази́нная винтовка
- Провиант
- Револьвер
- Седельные сумки

Торговый пост

- Газета
- Миротворец
- Мустанг
- Осёл
- Спальный мешок
- Целебные травы

Бродячий торговец

- Дерринджер
- Карабин
- Карта шахтёра
- Кобура
- Мул
- Рабочая лошадка
- Эликсир

Колода легендарных предметов

Используйте все карты легендарных предметов, за исключением следующих:

- Белый Клык
- Лассо
- Молния
- Тавро

События. Используйте все карты событий.

Цели. Играйте с картами целей.



КТО ЗАПРАВЛЯЕТ ПРИГРАНИЧНЫМ ГОРОДКОМ?

Рекомендуемое количество игроков: 2–4.

Рекомендуемое количество ОЛ: 15–20.

Необходимое дополнение: *«Дикая банда»* (карты сюжетов).

Когда фронтир сдвигался всё дальше на запад, на новые места приходила «цивилизация», а вместе с ней — люди, умевшие извлекать выгоду из жизни на её краю. Они то и дело перебирались из одних приграничных городков в другие. Такие, как Баззард-Галч и его окрестности, — заповедник необузданной природы и ещё более необузданных людей. В подобном месте кто-то обязательно построит ферму и будет возделывать суровую землю, кто-то займётся горными работами, кто-то скотоводством, а кто-то грабежом их честно заработанных денег. В приграничных городках вроде Баззард-Галча слагаются настоящие легенды Дикого Запада. Пришло время сложить свою!

Этот сценарий предполагает крайне тесное взаимодействие игроков, поскольку полностью проходит на поле Баззард-Галча из дополнения *«Высокие ставки»*. В этом сценарии вы сможете построить собственную ферму — место, которое вы будете развивать и где сможете отдыхать. Поскольку в Баззард-Галче нет банка, принимающего золотые самородки, вы будете использовать их в качестве денег, делая ими ставки в игре в фараон и приобретая за них предметы. Также, если вы сумеете сохранить их к концу игры, они принесут вам дополнительные ОЛ. Этот сценарий — первый официальный вариант *«Легенд Дикого Запада»*, позволяющий не использовать карты человека в чёрном при игре вдвоём.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Новые локации

Этот сценарий добавляет на игровое поле локации с логовами бандитов и шахтами. При подготовке к игре вы помещаете на поле либо жетоны локаций из дополнения *«Кровавые деньги»*, либо фигурки зданий из дополнения *«Набор фигурок зданий»*.

Действие поселенца

Игрок, находящийся на территории фронта, может потратить действие и \$40, чтобы выложить маркер фермы на эту территорию. Игрок может выложить свой маркер фермы только один раз и только на территорию без жетона фронта и чужого маркера фермы.

Ферма

Ферма — уникальная локация из этого сценария. После того как игрок выложит маркер фермы, он сможет выполнять описанные ниже действия локации, находясь на территории своей фермы.

- **Действие развития фермы.** Получите 1 ОЛ за каждые потраченные \$30. Вы можете тратить золотые самородки, считая, что каждый из них стоит \$20.
- **Действие отдыха.** Избавьтесь от всех ранений. Возьмите 1 покерную карту из колоды за каждое ранение, от которого только что избавились таким образом.

Система сюжетов. Используйте базовый вариант с картами сюжетов, но возьмите лишь такие карты сюжетов, на обратной стороне которых написано условие «Начните схватку с другим игроком» и «Закончите перемещение на территории с жетоном события или фронта».

Персонажи. Используйте любых персонажей, кроме Буффало Билла Коди, Джеймса Беквортса, Кита Карсона, Кровавого Ножа, Лотти Дено, Тома Тобины, Чарли Паркхёрста и Эла Сверенджена.

Прилавки. Используйте и торговый пост, и магазин. Они оба считаются единым прилавком для действия приобретения/улучшения. В этом сценарии не используется бродячий торговец. Подготовьте прилавки так, как описано ниже.

Магазин и торговый пост

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Винтовка• Виски• Газета• Дерринджер• Десятигаллоновка• Дробовик• Засапозный нож• Кнут• Кобура | <ul style="list-style-type: none">• Магази́нная винтовка• Мустанг• Осёл• Провиант• Рабочая лошадка• Револьвер• Спальный мешок• Целебные травы• Эликсир |
|---|--|

Колода легендарных предметов

Используйте все карты легендарных предметов, за исключением следующих:

- Грошовый вестерн
- Дрезина
- Короткий путь
- Скрипка

Купчие. В этом сценарии не используются карты купчих.

События. Уберите из колоды событий все карты уникальных событий и все события, которые добавляют что-либо в банк Даркрока и кабаре Ред-Фоллза.

Игровой текст

Все текстовые игровые эффекты применяются как обычно, но с одним исключением — вместо упоминаемых локаций на базовом поле **«Легенд Дикого Запада»** используются локации поля Баззард-Галча того же типа. Если подходят сразу несколько локаций, окончательную выбирает активный игрок. К примеру, если карта ссылается на шахту в Санни-Хиллз, активный игрок выбирает любую из шахт, добавленных на поле Баззард-Галча.

Город Баззард-Галч

Маленький приграничный городок Баззард-Галч не так развит, как более крупные поселения вроде Даркрока и Ред-Фоллза, потому в этом сценарии нет банка, кабаре и офиса доктора.

- Офис маршала в Баззард-Галче. Эта территория также считается офисом шерифа при розыгрыше карт, арестах и перемещениях шерифа. Применяйте все обычные правила, связанные с офисом шерифа.

Фронтир Баззард-Галча

В этом сценарии в области, окружающей город Баззард-Галч, находится несколько дополнительных локаций. Чтобы не забыть о них, игроки помещают на поле жетоны локаций из дополнения **«Кровавые деньги»** или фигурки зданий из дополнения **«Набор фигурок зданий»**.

Золотые самородки

Поскольку в этом сценарии нет банка, игроки не могут вносить золотые самородки. Вместо этого самородки можно тратить, считая, что каждый из них стоит \$20. Они не учитываются ограничением в максимум \$120 у игрока. Каждый золотой самородок, оставшийся у вас к концу игры, приносит 1 ОЛ.

Поезд

Поезд начинает игру на железнодорожной станции Баззард-Галча. Фигурка поезда перемещается по обычным правилам с той лишь разницей, что у неё лишь 3 пункта назначения. Применяйте все обычные правила, относящиеся к поезду. Полный маршрут поезда в этом сценарии: железнодорожная станция Баззард-Галча > перевал А > перевал С > железнодорожная станция Баззард-Галча.

Подготовка к игре вдвоём. В этом сценарии не используются карты человека в чёрном. Игра на двоих проходит точно так же, как и для любого другого числа участников.