

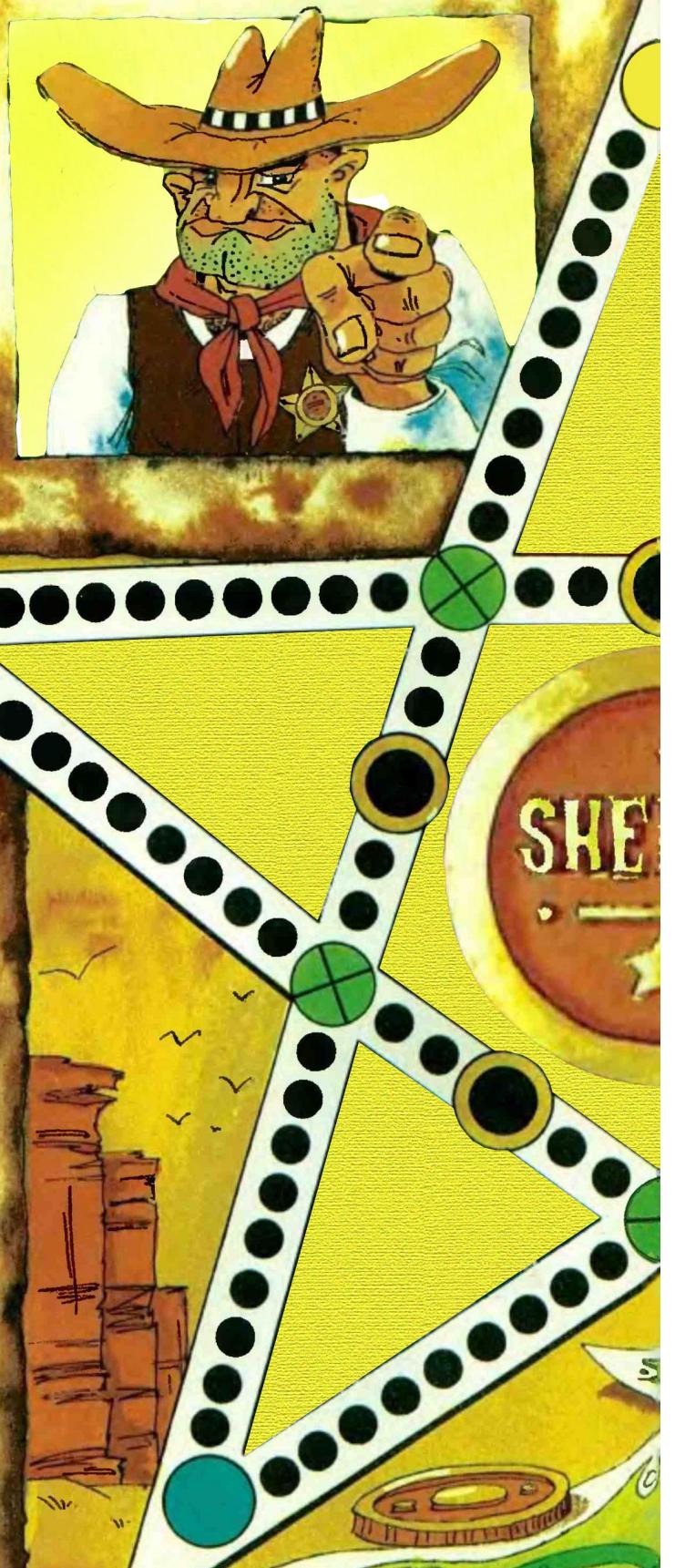
Эй, парень! Ты, конечно, в душе ковбой?.. Нет, я не спрашиваю — я в этом уверен. А какой ковбой не мечтает стать шерифом... Так вот — прочь мечты! Действуй! Вместо коня и двух кольтов к твоим услугам новая настольная игра

ЗВЕЗДА ШЕРИФ

Число участников — 5. У каждого — свой форт: у играющего коричневыми фишками — форт Браун, зелеными — форт Грин, красными — Рэд, синими — Блу, оранжевыми — Орандж. Ворота в форты — на концах звезды (кружочки своего цвета).

Допустим, твой форт — Браун. Это значит, что пять коричневых фишек — это пять верных тебе ковбоев, готовых умереть за то, чтобы шерифом стал ты. Для этого они должны обойти звезду и вернуться в свой форт первыми. Та же цель и у соперников.

Движутся все фишки по часовой стрелке (по краю звезды). Каждый играющий бросает два кубика. Если хотя бы на одном из них выпало «1» или «6» — ты можешь вывести одну фишку, поставив ее



на кружок «ворота», а затем переставить на столько делений, сколько единиц выпало на другом кубике. В дальнейшем любые «6» или «1» могут быть использованы тобой либо для вывода следующих фишек, либо — для передвижения уже покинувших форт (по желанию).

После каждого броска ты вправе играть как двумя фишками, так и одной (суммировав показания кубиков). Если твой «ковбой» попал на деление «развилка дорог» (кружок с крестом), ты можешь сократить свой маршрут — минуя ближайший форт и пройдя по грани внутреннего пятиугольника. Оказался на следующей «развилке» — можешь срезать и этот угол.

По дороге (и это понятно) идет «перестрелка». Если соперник ставит свою фишку на деление, где уже стоит твоя, это означает, что сейчас твоего «ковбоя» ранят — и его придется возвратить в родной форт. Но ты можешь и откупиться — если хочешь. (У каждого из играющих в секторе «Bank», расположеннном правее форта, лежит по 10 монет или пуговиц — не больше и не меньше! Каждая монета — это 10 тысяч долларов). Итак, ты выплачиваешь настигшему тебя противнику одну монету — и ваши фишки мирно стоят рядом. Но если бы на одном делении стояли два (или больше) твоих



«ковбоя» — ранить их не смог бы никто. Одинокий же «путник» может чувствовать себя в безопасности, лишь находясь в тавернах (пять двойных кружков). Входить в «таверну», если она занята чужаками, запрещено. Однако отсиживаться в ней каждый «ковбой» может не более одного хода.

В случае, если тебе удалось ранить «ковбоя», стоящего на «воротах» своего форта, выкуп за него должен составить три монеты — то есть 30 тысяч долларов. Если же ты блокировал чужие «ворота» (поставил на них две или больше своих фишек) — цена выкупа поднимается до 50 тысяч (ведь запертые в форте «ковбоям» не помогут ни шестерка, ни единица). И в первом, и во втором случае, получив выкуп, ты должен отодвинуть фишку (или фишки) на одно деление назад.

«Ковбой», добравшийся до своего форта, становится на один из «лучей» малой звезды... Выигрывает тот, чья пятерка окажется быстрее. Победитель получает весь игровой банк — 500 тысяч долларов (полмиллиона!) и награждается Звездой Шерифа (вырежи ее и наклей на картонку).