

# Правила настольной игры «Револьвер 1-1: Засада на расстоянии выстрела» (Revolver 1-1: Ambush on Gunshot Trail)

Автор: Mark Chaplin

Игра для 2 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

## Вступление

*Мэра Рипентанс Спрингс завалило в шахте. Не упавший духом Нед Макреди поклялся любыми средствами сохранить мир – он либо справится с этим, либо погибнет. Главная помеха на этом непростом пути – Джек Колти. Этому непредсказуемому человеку, который грабит банки и стреляет по мирным людям, по слухам, на всё наплевать. Нед составил за церковной мельницей план, по которому намеревается помешать Джеку и дальше творить бесчинства. Все решения приняты. Все засады расставлены.*

*Победителем из этой заварушки выйдет только один.*

Это будете вы?

## Состав игры

### 2 карты бандитов:

- Сестра Сара и мул (рейтинг выживаемости: 2)
- Кутер и Бобби Джо (рейтинг выживаемости: 0)

### 6 карт засады (с рамкой из колючей проволоки):

- 2 Шляпы-приманки
- 1 Капкан на Медведя
- 1 Илай Стрингер
- 1 Диверсионная группа апачей
- 1 Кружащие сарычи

### 11 карт для колоды полковника Макреди:

- 1 Изабелла Частейн – охотница за наградой
- 1 Джон «Чёрный лось»
- 1 Макманус и Шумахер
- 5 Агент пинкертон
- 1 «Первый бесплатно, милый».
- 1 Сёстры Болдуин
- 1 Педро – обезьянка шарманщика

### 11 карт для колоды банды Колти:

- 3 Томагавка
- 3 Чероки-вольноотпущенника
- 1 Дилижанс
- 1 Перекати-поле
- 1 Воспоминания о Гражданской войне
- 1 Протащить на верёвке за лошадью
- 1 Китайские Фейерверки

### 4 жетона Стойкости (дополнительная жизнь)

### 2 жетона огневой мощи (банда Колти)

*Примечание: На всех картах этого дополнения изображён значок гремучей змеи, поэтому вы легко сможете отличить их от других карт.*

## Модули

Эта расширенная версия делится на два отдельных модуля:

**А. Карты засады:** в дополнение к базовой игре предоставляют полковнику Макреди больше стратегических возможностей. Они позволяют подготовить засаду на каждой локации.

**Б. Создание собственной колоды:** новые карты позволяют обоим игрокам создавать собственные колоды и исследовать новые тактики ведения боя.

*Примечание: Эти два модуля могут быть использованы в базовой игре одновременно.*

### **Модуль 1: Карты Засады**

**1.** Игрок **Колти** (ниже просто «**Колти**») добавляет две новые карты бандитов к остальной своей банде.

**2.** Перемешайте 6 карт засады, случайным образом вытяните одну из них и верните, не подсматривая на лицевую сторону, обратно в коробку.

**3.** Игрок **Макреди** (ниже просто «**Макреди**») смотрит на оставшиеся 5 карт засады и кладёт по одной такой карте лицевой стороной вниз напротив каждой локации.



### **Игровой процесс**

Игра ведётся по правилам базовой игры со следующими исключениями:

Во время первого хода на каждой локации **Макреди** во время фазы «Выложить карты» открывает лежащую лицевой стороной вниз карту засады и показывает её **Колти**.

Руководствуясь обычными правилами, немедленно примените эффект открывшейся карты засады: карты действия применяются один раз и сбрасываются, а карты огневой мощи остаются на текущей локации.

***Важно:** Когда карта засады будет уничтожена или действие на ней будет выполнено, она не сбрасывается, а убирается из игры – верните её в коробку.*

### **Модуль 2: Создание собственной колоды**

Колода в базовой игре «Револьвер» уже создана и готова к использованию. Но, когда вы наберётесь в этой игре опыта, вам может захотеться создать собственную колоду, которая лучше подойдёт для вашего собственного стиля игры.

### **Подготовка к игре**

Подготовьтесь к игре, руководствуясь базовыми правилами. Используйте только карты персонажей-бандитов из базовой игры, если не используете модуль «Карты засады».

### **Правила создания собственной колоды**

**А.** Каждая составная колода должна состоять из 62 карт. Возьмите колоду из базовой игры, уберите из неё не нужные вам карты и замените их эквивалентными картами из этого (или другого) дополнения и/или промо-картами.

**Б.** Уникальные карты (читайте ЧАВо ниже) заменять нельзя.

**В.** Вы должны заменять «карту действия» другой «картой действия», «карту персонажа» – другой «картой персонажа» и «карту огневой мощи» – другой «картой огневой мощи». Стоимость карты, её огневая мощь и другие значки при замене карт в расчёт не принимаются.

## Новые значки

На некоторых новых картах вы найдёте новые значки:



За каждый нарисованный на карте кубик уберите с карты «**Граница с Мексикой**» один жетон.



Дополнительная огневая мощь: поместите на эту карту один такой жетон. Пока этот жетон находится на этой карте, её огневая мощь увеличивается на один.

## ЧАВо (Часто Задаваемые Вопросы)

**Вопрос 1:** Действует ли эффект карты «**Томагавк**» на карту «**Изабелла Частейн**»?

**Ответ 1:** Да. Потому что **Изабелла** – охотница за наградой.

**Вопрос 2:** Могу я использовать карту «**Педро – обезьянка шарманщика**», если на карте «**Граница с Мексикой**» уже есть 14 жетонов?

**Ответ 2:** Да, но вы не сможете добавить жетон на карту «**Граница с Мексикой**». Максимально возможное количество жетонов на этой карте – 14.

**Вопрос 3:** Как использовать карту «**Китайские фейерверки**»?

**Ответ 3:** Используйте эту карту во время хода противника, когда он выкладывает из руки карту. Эффект его карты не применяется, а сама карта отправляется в стопку сброса. Этим способом вы можете отменить эффект любой карты (карта действия, огневой мощи, персонажа). Обычная стоимость использования карты должна быть выплачена независимо от того, был отменён её эффект или нет! Если ваш противник сбрасывает две дополнительные карты (помимо стоимости сыгранной карты), эффект его карты не отменяется.

**Вопрос 4:** Что такое «уникальные карты»?

**Ответ 4:** Уникальные карты – это: **Джози «Меткий стрелок» Логан, Первый заместитель Чарли Визерс, Квинси «Паук» Уитмор, Полковник Нед Макреди, Илайес Хукер, Брэди Логан, Клан Джексона, Макманус и Шумахер, Джон «Чёрный лось», Изабелла Частейн и Педро – обезьянка шарманщика.**

**Вопрос 5:** Куда отправляется карта «**Сёстры Болдуин**», если она сбрасывается?

**Ответ 5:** Поместите эту карту в стопку сброса **полковника Макреди**.

**Вопрос 6:** У меня есть ещё один экземпляр этого дополнения, могу я использовать карты из обоих экземпляров?

**Ответ 6:** Да, но не забывайте, что в вашей колоде может находиться только одна копия карты с уникальным названием.

## История Стрельбища

Поначалу большинство поселенцев прибыли в **Стрельбище** в телегах 4 на 10 футов, гружённых тысячами фунтов пищи. Телеги были крыты хлопковыми тентами, смазанными льняным маслом, которые предохраняли их от дождя. На многих были ящики с инструментами, библии, брешущие собаки, баки для воды и запасные оси – сломать ось, не имея запасной, означало лишиться телеги.

Эти поселенцы хотели начать здесь новую жизнь, строить фермы, промывать или копать золото. Но стоило ли пересекать всю страну, чтобы оказаться в **Стрельбище**, или нет, знают только первые поселенцы. Теперь в этих местах не слишком много людей, но на земле всё ещё видны колеи от телег.

Самым громким происшествием в **Стрельбище** была произошедшая в **1885** году **Резня Уэйна**. Корова, отбившаяся от обоза с переселенцами, попала на глаза индейцам **чероки** из соседней деревни и стала их ужином. Тридцать восемь мужчин во главе с **подполковником Джосаей Уэйном** заставили **чероки** дорого заплатить за это. Когда войска вошли в деревню, индейцы осознали свою ошибку и предложили в обмен лошадь. **Уэйн** приказал своим людям открыть огонь. Несколько человек видело, что во время этой бойни **капитан Макреди** просил пощадить **вождя чероки Гавоньи** и его жену, но **Уэйн** застрелил их обоих.

Несмотря на это происшествие, **Стрельбище** получило своё название по другой причине: не то из-за беспорядочных выстрелов шатающихся без дела людей с оружием, не то из-за не поставленных на предохранении пистолетов в телегах поселенцев.

### Сестра Сара

**Монастырь Неустанного Поклонения Пресвятой Деве Марии**, стоящий в предгорьях у **Пика Апаче**, был маленьким монастырём с громким названием. Он состоял из двух комнат, спальни и классной комнаты, а также из полуподвального помещения, где находились кухня, склады и... **аббатиса**. Главным сокровищем монастыря были сестра **Сара** и сестра **Бернадетта**, чистые в душе и неразлучные во всём. Но однажды ночью, когда спальня осталась незапертой, сестра **Бернадетта** спустилась вниз на кухню и столкнулась с напугавшим её действием между **аббатисой** и монахами из ближайшего монастыря. Она провела ночь в молитвах, умерщвляя плоть, а утром её смятённый дух нашёл решение – сжечь монастырь, тем самым очистив его от зла.

Она рассказала обо всём **сестре Саре**. Хотя они обе долго плакали, но в душе знали, что это – единственный путь. Следующей поздней ночью жителей монастыря разбудили доносящиеся со стороны холмов душераздирающие крики и плач... так сестра **Бернадетта** выманила грешную аббатису и сестёр из здания. В это время сестра **Сара** разожгла огонь, который быстро сравнял с землёй старый монастырь на глазах рыдающих сестёр. Таким образом, аббатиса и монахи (а также многие богатые и добропорядочные люди из **городка Салгер**, включая **мэра**) заплатили за свои грехи перед лицом Господа. Никто так никогда и не узнал, кто той ночью издавал душераздирающие крики в холмах; но уж точно не сестра **Бернадетта**, репутация которой осталась безупречно чистой, так как её останки следующим утром нашли среди пепла монастыря.

Сестра **Сара** с тех пор не произнесла ни слова. Она провела много дней, бродя по холмам, питаясь ягодами и утоляя жажду водой из ручья. Однажды утром, когда над водой поднялся туман, она услышала голос, который заставил её сердце часто забиться в груди. Сестра **Бернадетта**! Её возлюбленная сестра шла по воде и глаза её светились неземной любовью. «Не волнуйся, моя дорога сестра, с этого момента я больше не покину тебя», – раздался божественный голос, а когда сестра **Бернадетта** исчезла, рядом в высокой траве откуда-то появился мул! Ни мгновения сестра **Сара** не сомневалась, что её подруга вошла в тело мула, а мул с тех пор стал неотступно следовать за ней и биться за неё. Говорят, иногда по ночам он даже разговаривает с ней голосом её погибшей подруги. Самым страшным оружием сестры **Бернадетты**, за которое её взяли в «семью» **Ворона**, были зубы и копыта её мула. Это факт и **кольт Патерсон .24** стали неотъемлемой частью её жизни.

### Илай Стрингер

**Илай Стрингер** был умным, жёстким и очень тщеславным человеком. Он никуда не ходил – будь то танцы или битва, не помыв сначала подмышек и не расчесав чуб.

**Макреди** знал, что **Илай** когда-то был профессиональным солдатом... но не знал, за кого он сражался. Очевидно, что это была не **американская армия** (ни одна из сторон), а также не **мексиканская** и не **британская**. Похоже, что у **Илайя** были деловые связи с **мохаве** и некогда он был другом **Кортеса**, который теперь связался с бандитами **Ворона**. По слухам, у **Илайя** где-то есть жена и где-то есть дети. А где-то есть и долги... **Макреди** подозревал, что он часто играет в азартные игры, но не был в этом уверен. И так как **Макреди** всегда хотел помогать достойным (и полезным) людям, он поспешно предложил **Илайу Стрингеру** выплатить за него его долги в обмен на некоторую помощь с индейцами, возможно даже в вопросе заключения некоего долговременного союза с ними.

У **Макреди**, правда, были некоторые подозрения, что **Илай** уже заключил соглашение с **мохаве**, суть которого была в том, что если **Илай** соберёт грязное досье на **Макреди** и продаст его **клану Джексона**, индейцы решат его маленькую проблему. Суть маленькой проблемы заключалась в **ирландском** землевладельце с заячьей губой по имени **Шеймес Глэдхарт**, в проигрыше сделанной по пьяни ставки однажды ночью, и в запертых в подвале жены и ребёнка, пока **Илай** не смог отыграть. **Макреди** долгое время не мог понять, что каждый раз, когда **Илай Стрингер** спал, он видел один и тот же сон о том, как храбрые **мохаве** очень-очень медленно убивают этого ирландского землевладельца...

### **Кутер и Бобби Джо**

**Кутер** и **Бобби Джо** были сводными братьями по отцу и проводили свою жизнь, обманывая, воруя и причиняя неприятности по обе стороны **мексиканской границы**. **Бобби Джо** ещё ребёнком взяли в семью **Кутера** (после того как его мать сбежала), где относились к нему как к своему собственному сыну. А как только **Кутер** и **Бобби** научились ходить, они как с цепи сорвались. Когда они превратились в юношей и в грозу соседей, их пожилая мать заставила их пообещать, что они изменяться, найдут себе жён, хозяина и осядут на какой-нибудь ферме. Они нарушили каждое из этих обещаний. С тех пор как их мать умерла, а она умерла нищей и с разбитым сердцем, отец каждую ночь забирал мальчиков из города, отрывая их от сомнительных занятий при помощи вил и крепких выражений. Они жили в холмах, воровали коров, отнимали разные милые вещишки у путешественников на торговых путях и иногда вламывались в собственный дом в поисках провизии. В душе они были хорошими ребятами, и когда их отец наконец умер, они вернулись домой, чтобы сжечь его тело и продать дом.

Но дома их ждал сюрприз! Он уже был продан матерью **Бобби Джо** и её новым мужем, которые вернулись из **Испании** на корабле за день до смерти их отца! Она заявила, что дом и земля были завещаны ей мужем, и, конечно же, подтверждение этому нашлось в письмах, которые выглядели подозрительно свежими. Мать **Бобби** заплатила нескольким головорезам, чтобы те выдворили мальчиков из города, и потратила остальные деньги на шикарные наряды, слугу, лошадь и экипаж, после чего они с мужем решили немедленно вернуться в **Испанию**. Печальный конец этой истории заключается в том, что они так этого и не сделали, и никто их больше не видел. Мальчики до конца своих дней хранили в сундуке её шикарные наряды. **Бобби Джо** они нравились. Он считал, что они милые.

### **Илайес Хукер (\*)**

Во время самого сильного шторма, который мог кто-либо припомнить, **Илайес Хукер** вступил в жаркий спор во время игры в покер в салуне в **Оклахоме**, в результате которого был арестован за убийство **Гаса Армстронга**.

9 апреля **1885** года жаждущая самосуда толпа из более чем ста пятидесяти человек штурмовала тюрьму и вытащила оттуда **Илайеса** вместе с **Джимом Эвансом**, **Джесе**

**Миллером** и **Д. Б. Ноттом**. Все четверо были повешены в заброшенном сарае за тюрьмой. Но **Илайес**, не смотря ни на что, выжил – через несколько минут после повешения его вытащил из петли **помощник шерифа «Туша» Беквиф**. Он и 10 хранителей закона разогнали линчевателей. Записи штата гласят, что той залитой луной апрельской ночью были арестованы тридцать человек, но что случилось с остальными заключёнными – записи умалчивают.

После продолжительного лечения власти решили отменить смертную казнь **Илайеса** и присудили ему 4 года каторги. Отбывая наказание, **Илайес** в поисках истины обратился к **библии** и вернулся в **Рипентанс Спрингс** другим человеком. В скором времени он понял, что его умение стрелять и управляться с лошадью привлекло внимание **Неда Макреди**, который выдал ему значок. Когда **Джек Колти** напал на город, **Илайес** был первым, кто вызвался ехать с **Недом**. Продолжение этой истории вы знаете...

### **Брейди Логан (\*)**

У **Ирландца** по происхождению **Брейди Логана** перед тем как он стал помощником шерифа в **Рипентанс Спрингс** была богатая биография. В **1856** году он в возрасте 15 лет и 9 месяцев вступил в морское ведомство и служил большую часть своей ранней карьеры на борту **судна британского флота «Королева Аделаида»**. Три месяца службы он провёл в водолазном колоколе в **Средиземном море**.

Известно, что он венчался в **Церкви Святого Сенана в Килраше** 14 сентября **1867** года. Были ли у него дети – неизвестно. Позднее **Брейди** был по неустановленной причине отправлен с флота в отставку. По его словам это произошло из-за «плохо приготовленной на обед курицы», но более вероятно, что его уволили за пьянство на вахте.

После смерти жены от лихорадки **Брейди** образумился и поехал в **Америку**, где навестил свою сестру и её мужа – горного инженера, которые работали на **«Горнодобывающую Компанию Коттонвуд»**. **Брейди** какое-то время работал в **Рэттлснейк Крик**, используя свои знания о винтовках и взрывах, чтобы заработать пару баксов. Он даже выполнил контракт для **Форта Мёрфи в округе Линкольн**.

Полковник **Нед Макреди** нанял **Брейди**, когда братья **Максвин** и их банда похитили **Джеки Пеппин**. Во время перестрелки 1 сентября **1891** года на ферме **Пеппинов Брейди** убил обоих братьев с расстояния в сто ярдов и ранил в ягодицу **«Индюка» Джои**. **Нед** после этого отзывался о нём как о «лучшем стрелке из ружья, которого когда-либо создал Бог». У **Брейди** есть татуировка в виде орла на левом предплечье, оставшаяся от тех дней, когда он служил на флоте, и маленький шрам над верхней губой – сам он утверждает, что эта отметка от ножа **апача**, но люди поговаривают, что шрам остался от тех лет, когда **Брейди** играл на **губной гармошке**. Притом играл плохо.

**Брейди** женился во второй раз на **Джози Хопкинс** в **Епископальной церкви Святого Иезекииля**. Также известно, что однажды летом в **1890** году его ударила молния.

### **Чероки-вольноотпущенник**

В **1863** году **Национальный Совет Чероки**, который поддерживал **Союз** во время **войны Севера и Юга**, подписал акт, по которому среди **чероки** было упразднено рабство. Согласно договору **1866** года с правительством **Союза чероки** стали полноправными свободными гражданами с правом голоса и с обязанностями платить налоги.

### **Пинкертоны**

**Национальное Детективное Агентство Пинкертон**, основанное **Аланом Пинкертоном** в **1850** году, было частой охранной гвардией **Союза** и по совместительству детективным








агентством. **Агентство Пинкертона** прославились, когда объявило о том, что предотвратило покушение на президента **США Авраама Линкольна**, который впоследствии во время **Гражданской войны** нанял агентов **Пинкертона** для частной охраны.





### Макманус

Родившийся в Глазго, в Шотландии, Уильям Макманус был, по слухам, «сыном шлюхи». Кузнец по профессии, он, прежде чем переехал в **США**, ещё юношей активно принимал участие в английском движении **чартистов**. В **США Макманус** сначала работал на железнодорожную компанию «Диллингхэм Экспресс», где занимался поиском убийцы «Судьи» **Лафайета Хорна** и расследовал дела о нападении на поезда. Сейчас **Макманус** охотится на **Джека Колти** по поручению **Агентства Пинкертона**. По слухам, **Макманус** хорошо играет на мандолине.

*(\*) Илайес Хукер и Брейди Логан – это промо-карты ограниченного издания. Их можно было получить во время программы предзаказа и на выставке «Эссен 2011».*

### Список всех карт

	АНГЛИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО
КАРТЫ ЗАСАДЫ	Eli Stringer	Илай Стрингер	
	Apache Raiding Party	Диверсионная группа апачей	
	Circling Buzzards	Кружащие сарычи	Оба игрока берут по одной карте и затем сбрасывают по одной карте.
	Bear Trap	Капкан на медведя	Убейте одного  .
	Decoy Hat on a Rock	Шляпа-приманка	Уберите эту карту из игры.
КАРТЫ БАНДИТЫ	Sister Sara and Mule	Сестра Сара и мул	
	Cooter and Bobby Joe	Кутер и Бобби Джо	Если убиты: возьмите одну карту.
КАРТЫ КОЛТИ	Stagecoach	Дилижанс	 Поместите два  на эту карту. Вы можете убрать с неё один  , чтобы переместить «Дилижанс» на следующую локацию.
	Tomahawk	Томагавк	Вы можете сбросить из руки эту карту, чтобы убрать один  с карты противника или убить одного «охотника за головами», находящегося на текущей локации.
	Cherokee Freedman	Чероки-вольноотпущенник	Вы можете поместить эту карту на следующую локацию. Если вы это делаете, возьмите одну карту и  .
	Dragged behind a Horse	Протащить на верёвке за лошадью	Переместите  на предыдущую локацию (кроме карты

		«Взбесившиеся бизоны»).	
Tumbleweed	Перекасти-поле	Уберите один жетон с карты «Граница с Мексикой». Поместите его на любую локацию. Теперь на этой колонке у вас лимит в 4 карты.	
Civil War Flashbacks	Воспоминания о Гражданской войне	Ваш противник должен замешать находящиеся у него в руке карты обратно в колоду, а затем взять столько же новых карт в руку.	
Chinese Fireworks	Китайские фейерверки	Отмените любую карту вашего противника, когда она будет сыграна, если только он дополнительно не  .	
КАРТЫ МАКРЕДИ	Pinkerton Agent	Агент пинкертон	
	Pedro – The Organ Grinder’s Monkey	Педро – обезьянка шарманщика	 Добавьте один жетон на карту «Граница с Мексикой».
	McManus b Schumacher	Макманус и Шумахер	 +1  на этой локации. Эта карта не подвергается эффекту кары «Песчаная буря».
	John Black Elk	Джон «Чёрный лось»	
	Isabella Chastain – Bounty Hunter	Изабелла Частейн – охотница за головами	 Возьмите одну карту.
	The First One’s Free, Honey	«Первый бесплатно, милый».	Убейте одного  .
	The Baldwin Sisters	Сёстры Болдуин	Поместите эту карту поверх карты «Крушение поезда», предотвращая её использование. Ваш противник может  , находясь на «Экспресс 3:15», чтобы сбросить «Сестёр».