

Правила настольной игры «Револьвер 2» (Revolver 2)

Автор: Leigh Caple, Mark Chaplin

Игра для 2 игроков

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

Вступление

*В 1894 году фермеры из маленькой деревушки Мальпасо обнаружили, что могут потерять все свои средства для существования из-за группы бродячих бандитов, возглавляемых самозванным **Генералом Мапаче** (в переводе с исп. – «енот») – которого самого разыскивает мексиканская армия.*

*Фермеры решили обратиться к вызывающему у них восхищение, но сбившемуся с пути **«Падре» Эстебану** и попросить его нанять стрелков для их защиты. После попытки заработать деньги в турнире по покеру **«Ол риверс»**, **Падре** нанимает банду опытных стрелков и едет обратно в деревню через мост **Лос Куантос**, в любой момент ожидая нападения людей **Генерала**. В деревне он и нанятые им люди самостоятельно укрепляют **Мальпасо** и велят напуганным жителям укрыться в заброшенном серебряном руднике.*

*Когда бандиты, наконец, нападают, обе стороны уже готовы к этому. Люди **Мапаче** распахивают **пулемёт Гатлинга**, но и у жителей деревни есть свои уловки. Обе стороны понесут потери в этом кровопролитном сражении. Вовремя ли прибудет мексиканская армия, чтобы положить конец этой бойне?*

Состав игры

- 1 колода **Генерала Мапаче**, состоящая из 62 карт
- 1 колода **Падре Эстебана**, состоящая из 62 карт
- 19 карт персонажей – защитников **Мальпасо** (7 начальных персонажей и 12 новых рекрутов)
- 9 карт **Локаций** (3 в **Кристал Ривер**, 3 в **Катаратас де Буффало** и 3 в **Мальпасо**)
- 1 карта **Подрыва моста**
- 1 карта **Пулемёта Гатлинга**
- 1 карта **Обрушения туннеля**
- 2 карты с краткой информацией по **турниру по покеру «Ол Риверс»**
- 1 карта **Прибытия мексиканской армии**
- 12 карт **турнира по покеру «Ол Риверс»** (по 6 для каждого игрока)
- 14 жетонов **мексиканской армии**
- 11 жетонов **Стойкости** (дополнительная жизнь)
- 4 жетона **огневой мощи защитников Мальпасо** (двусторонние: +1/+2)
- 9 жетонов **огневой мощи Генерала Мапаче** (двусторонние: +1/+2)
- 1 счётчик **Ходов**
- 1 книга правил

Цель игры

«Револьвер 2» – это карточная игра для двух игроков, события которой происходят на **Диком Западе**. Один игрок выступает в роли **Генерала Мапаче** () (ниже просто «Мапаче») и его банды грабителей, а другой игрок контролирует жителей деревни и

стрелков, нанятых для защиты города **Мальпасо**, возглавляемых печально известным **Падре Эстебаном** (ниже просто «Падре»).

Чтобы победить в игре, необходимо добиться выполнения одного из следующих условий:

- **Мапаче** побеждает, если будут **убиты все защитники Мальпасо**.
- **Падре** побеждает, если **он сам остаётся в живых** во время стычки на клетке «4» на локации «Заброшенный Серебряный Рудник».
- **Падре** побеждает, если ему удаётся **убрать с карты «Прибытие мексиканской армии» все 12 жетонов**.

Подготовка к игре

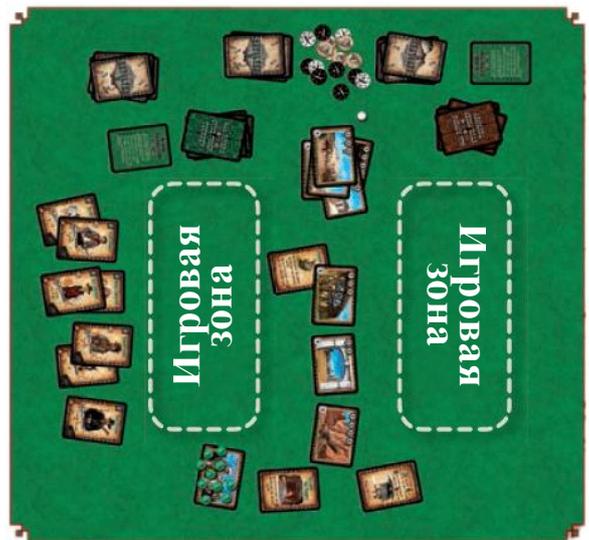
1. Поместите 3 карты локаций в **Мальпасо** в центр игровой зоны между двумя игроками в следующем порядке (слева-направо): «**Мост Лос Куантос**», «**Мальпасо**», «**Заброшенный Серебряный Рудник**».

2. Оставьте немного места слева от «**Моста Лос Куантос**» для трёх дополнительных карт локаций.

3. Поместите карту «**Подрыва моста**» рядом с картой «**Мост Лос Куантос**».

4. Поместите карты «**Пулемёт Гатлинга**» и «**Обрушение туннеля**» в конец ряда локаций рядом с серебряным рудником.

5. Поместите жетоны стойкости и жетоны огневой мощи в резерв в начале ряда локаций.



6. Поместите перед игроком, защищающим **Мальпасо**, 7 начальных карт персонажей-защитников. Перемешайте оставшиеся карты защитников и поместите их лицевой стороной вниз в стопку, сформировав тем самым колоду защитников. Помимо этого **Падре** берёт карту «**Мексиканской армии**» и кладёт на неё 12 специально предназначенных для этого жетонов.

7. Проведите турнир по покеру (читайте ниже).

8. Оба игрока берут соответствующие колоды (у **Генерала Мапаче** колода с **хвостом енота** на рубашке, у **Падре Эстебана** колода с **крестом** на рубашке), перемешивают их и кладут лицевой стороной вниз в свои игровые зоны.

9. Каждый игрок тянет 5 карт и берёт их в руку. (Обратите внимание, что один из игроков может взять больше карт – это зависит от карт, сыгранных в турнире по покеру.)

Турнир по покеру

Исход турнира влияет на три стартовые локации и на некоторые аспекты при подготовке к игре.

1. Каждый игрок берёт соответствующие карты **турнира по покеру «Ол Риверс»**, перемешивает их и случайным образом сбрасывает обратно в коробку одну карту, не подсматривая на её лицевую сторону. Оставшиеся 5 карт игрок берёт в руку.

2. Игроки выбирают из руки по одной карте и кладут их лицевой стороной вниз перед собой. После того как оба игрока выбрали карту, эти карты одновременно вскрываются.

Игрок, карта которого обладает более высоким значением (значение карты указано в нижнем левом углу), выигрывает текущий раунд.

Примечание: Смотрите карты с краткой информацией по турниру по покеру «Ол Риверс», где есть подробное описание турнира.

3. Сбросьте выложенные карты (кроме карты: «**Да ты мошенник!**»).

Повторяйте шаги 2 и 3 до тех пор, пока один из игроков не выиграет в двух раундах.

4. Если в турнире по покеру победил **Падре Эстебан**, поместите слева от карты локации «**Мост Лос Куантос**» в следующем порядке (слева направо) карты локаций «**Кристал Ривер**»: «**Церковь**», «**Салун**», «**Платная конюшня**». А если в турнире победил **Генерал Мапаче**, он кладёт слева от «**Моста Лос Куантос**» в следующем порядке (слева направо) карты локаций «**Катаратас де Буффало**»: «**Публичный дом**», «**Тюрьма**», «**Пивная**».

5. Посмотрите на сыгранные обоими игроками карты во время турнира по покеру и примените их эффекты к выложившему их игроку (они приносят разные бонусы, например, увеличивают стартовую руку и/или предоставляют жетоны огневой мощи, которые кладутся на карту локации «**Мальпасо**»).

Важно: Даже если игрок проиграл раунд, он получает бонусы от выложенной им в этом раунде карты.

6. Сбросьте все карты для покера и уберите их из игры, вернув в коробку.

Карты

Карты игроков:

У каждого игрока своя собственная колода карт. Все карты устроены одинаково:



Карты персонажей-защитников:

У **Падре** помимо своей колоды есть 19 карт персонажей: они обозначают членов его команды.

Когда **Падре** должен понести потери – благодаря использованию карт **Генералом Мапаче** или в результате фазы нападения – он должен выбрать одного из этих персонажей и убрать его из игры.



- ▶ Рейтинг выживаемости
- ▶ Название карты
- ▶ Эффект, срабатывающий при смерти этого персонажа
- ▶ Значок, обозначающий, что это начальный защитник

На каждой карте персонажа-защитника есть напечатанное в левом верхнем углу значение – это его **рейтинг выживаемости**. Если **Падре** должен понести потери, он обязан выбрать одну лежащую перед ним карту персонажа-защитника с самым низким **рейтингом выживаемости**. Если под это определение подходит несколько карт, **Падре** может выбрать любую из них. Карты убитых защитников убираются из игры и возвращаются в коробку.

***Пример:** Падре не может выбрать защитника с рейтингом выживаемости «3» (например, «**Вождь Кахана Рэдбоу**»), если ещё жив персонаж-защитник с рейтингом «2» или меньше.*

***Пример:** Падре должен понести потери. У него ещё живы два персонажа с рейтингом «1». Он может выбрать любого из них – этот персонаж погиб в перестрелке и сбрасывается.*

Некоторые персонажи обладают специальным вредоносным эффектом, срабатывающим при их смерти. Этот эффект указан на картах таких персонажей, поэтому обращайте внимание на текст на картах, когда выбираете, какого персонажа сбросить.

Карты локаций:



- ▶ Клетка обычного хода
- ▶ Клетка факультативного хода
- ▶ Количество вытягиваемых карт защитников
- ▶ Сила защиты
- ▶ Название карты
- ▶ Порядковый номер

В начале игры (после **турнира по покеру «Ол Риверс»**) между двумя игрокам находятся шесть карт локаций. Они обозначают локации, где происходит столкновение двух сторон конфликта. Помимо этого, локации являются «таймером», так как отмечают прогресс игрового процесса. Первые три локации позволяют **Падре** нанять дополнительных защитников, а также принять решение, задержаться на этих локациях или двигаться дальше.

Примечание: На всех картах локаций есть в правом нижнем углу уникальный порядковый номер. Он помогает установить порядок, в котором эти карты размещаются в начале игры. Есть два набора номеров «1»-«3» (набор «А» и набор «В»). Какой набор будет использоваться при подготовке к игре, определяется по результатам **турнира по покеру «Ол Риверс»**.

Игровой процесс

Игра состоит из серии ходов. Каждый игрок должен полностью завершить свой ход, прежде чем передать право хода сопернику. Игровой процесс проходит по этой схеме до тех пор, пока не определится победитель.

Падре во всех играх является первым игроком, то есть, первым получает право хода.

Порядок хода

Ход делится на 4 фазы:

1. Переместить счётчик ходов (только Падре)
2. Взять 2 карты
3. Сыграть карты
4. Напасть (только Мапаче)

1. Переместить счётчик ходов (только Падре)

В начале своего хода **Падре** перемещает счётчик ходов на одну клетку вперёд. Если счётчик ходов находился на последней клетке локации, поместите его на клетку «1» на следующей локации. На первых трёх локациях («1»-«3») некоторые клетки являются факультативными – под ними нарисована цифра в скобках. **Падре** сам решает – переместиться ему на следующую клетку текущей локации или пропустить все факультативные клетки и сразу оказаться на следующей локации, поместив счётчик ходов на клетку «1» новой локации.

Примечание: В свой первый ход **Падре** ставит счётчик ходов на первую клетку первой локации.



Пример: Счётчик ходов находится на клетке «3» локации «Тюрьма». **Падре** может провести ещё один ход на этой локации и переместить счётчик ходов на четвёртую клетку этой локации или сразу переместиться на локацию «Пивная».

1а. Взять карты защитников

Если счётчик ходов находится на одной из первых трёх локаций («Церковь»/«Публичный дом», «Салун»/«Тюрьма», «Платные конюшни»/«Пивная»),

Падре может взять из колоды защитников количество карт, равное цифре под счётчиком ходов, и выложить их перед собой на стол. На факультативных клетках тоже можно брать карты защитников.



Пример: Счётчик ходов находится на второй клетке локации «**Публичный дом**». **Падре** тянет из колоды защитников одну карту и кладёт её перед собой на стол.

2. Взять 2 карты

Возьмите из своей колоды две карты и поместите их себе в руку.

Примечание: В руке может находиться любое количество карт.

3. Сыграть карты

Вы можете ввести в игру любое количество карт, выложив их на свою сторону текущей карты локации (карта, на которой стоит счётчик ходов).

Чтобы выложить из руки карту, вы должны выплатить её стоимость. Стоимость карты обозначена специальным значком вдоль левой границы карты (например,). Выплатите стоимость, сбросив количество других карт из своей руки в свою стопку сброса.

Примечание: Сброшенные карты кладутся в стопку сброса лицевой стороной вверх.

Пример 1: **Падре** хочет сыграть карту «**Дробовик, заряженный серебряными долларами**», чтобы убрать карту «**Лос Тибурон**» с локации «**Тюрьма**». Стоимость карты «**Дробовик, заряженный серебряными долларами**» – , поэтому **Падре** не нужно сбрасывать другие карты. Банда уничтожена!

Пример 2: **Падре** хочет сыграть карту «**Золотоискатель Уильям Вестон-Фостер, эсквайр**» в локации «**Салун**». Стоимо , этой карты – , поэтому он должен сбросить из руки две другие карты. Обратите внимание, что если он захочет сыграть эту карту на «**Серебряном Руднике**», ему не придётся сбрасывать никаких карты, благодаря способности этой карты.

Существует три типа карт:

- **Карты огневой мощи:** На таких картах в левом верхнем углу изображена белая или чёрная покерная фишка. Цифра на покерной фишке обозначает огневую мощь этой карты. Карты огневой мощи кладутся в свою игровую зону.
- **Карты блокировки ряда:** Такие карты отмечены оранжевой рамкой и кладутся на локацию со стороны игровой зоны соперника (на каждой стороне локации могут находиться не более двух карт блокировки ряда).
- **Карты однократного действия:** Следуйте инструкциям на такой карте, затем поместите её в стопку сброса.

Карты всегда кладутся на текущую локацию (карта, на которой находится счётчик ходов), если только текст на самой карте не говорит обратного.

Представьте себе воображаемую колонку под и над каждой картой локации – в эти колонки и кладутся карты. **Падре** ограничен лимитом в три карты. Это значит, что на его стороне локации могут находиться только три карты огневой мощи. Как только **Падре** (или его противник) поместит на свою сторону локации три карты, он больше не сможет класть карты на эту локацию (если только не сбросит с этой локации в свою стопку сброса одну из своих уже выложенных карт огневой мощи или если текст карты не предписывает иного).

Мапаче не ограничен в количестве выложенных карт и может класть на свою сторону каждой локации любое количество карт (если только этому не помешает карта, сыгранная его соперником).

Мапаче может поместить в любую локацию на сторону **Падре** карты блокировки ряда. Эти карты учитываются при подсчёте лимита в три карты. Положить карты блокировки ряда на локацию, где уже есть три карты, нельзя.

***Примечание:** Падре может использовать карты однократного действия, даже если уже исчерпал свой лимит в три карты на текущей локации.*

Многие карты обладают особым эффектом, описанным на самих картах. Такой эффект срабатывает сразу же, как только карта вводится в игру. Этот эффект применяется к текущей локации (если только на самой карте не сказано обратного).

Символ  на картах огневой мощи обозначает, что эффект этой карты срабатывает один раз при появлении карты в игровой зоне.

***Примечание:** Всегда следуйте тексту на карте и производите указанное в нём действие максимально полно. Обзор символов на картах вы найдёте в конце этих правил перед таблицей карт.*

Все карты огневой мощи или блокировки ряда остаются на локации, на которую были сыграны, до конца игры и не могут быть перемещены на другую локацию, если только:

- Вы решаете сбросить в стопку сброса одну из своих собственных карт огневой мощи, находящихся на текущей локации;
- Карту сбрасывает ваш противник;
- Вы выкладываете карту, текст на которой позволяет вам переместить карту на другую локацию или сбросить её.

***Примечание:** Если игрок должен сбросить с локации одну карту (из-за эффекта некой карты), игрок, вызвавший этот эффект, выбирает, какая именно карта сбрасывается. (**Важно:** если убит персонаж-защитник, **Падре** сам выбирает, какая карта сбрасывается).*

Пороховые бочки/Патроны

На некоторых картах изображены предметы: **Пороховые бочки**  для **Падре** или **Патроны**  – для **Мапаче**. Эти карты могут быть сыграны как карты огневой мощи, как карты однократного действия или для достижения специального эффекта на локациях «Мост Лос Куантос» или «Заброшенный Серебряный Рудник».

***Важно:** Если вы сбрасываете карты для использования изображённых на них предметов, эффект, описанный в тексте карт, не применяется.*

Вы можете использовать пороховые бочки и патроны в любой момент своего хода на соответствующей локации. Вы можете выкладывать другие карты до или после использования этих символов.

«Мост Лос Куантос»

В свой ход, находясь на локации «**Мост Лос Куантос**», **Падре** может сбросить из руки карты с суммарной стоимостью в два символа пороховых бочек, чтобы взорвать мост. Это приводит к тому, что все карты **Мапаче** на этой локации сбрасываются. Мост можно взорвать только один раз за игру. **Падре** при взрыве моста не теряет никаких карт на этой локации.

Примечание: После взрыва моста карта «**Мост лос Куантос**» переворачивается на сторону «**Разрушенный мост**» и игра продолжается на оставшихся на нём клетках.

***Пример:** Счётчик ходов находится на второй клетке локации «Мост Лос Куантос». Суммарная огневая мощь людей **Мапаче** – 6, а на стороне защитников **Мальпасо** лежит только одна карта огневой мощи, то есть, у **Падре** нет никаких шансов на победу в этой стычке. **Падре** решает взорвать мост и сбрасывает «**Телеграмму**» и «**Китайских рабочих**». Все карты его противника, находящиеся на этой локации, сбрасываются. После этого **Падре** переворачивает карту моста на обратную сторону и ставит счётчик ходов на вторую клетку. Теперь грабителям придётся постараться, чтобы убить персонажа-защитника в фазу нападения текущего хода или во время следующего хода на этой локации.*

«Заброшенный серебряный рудник»

В свой ход, находясь на локации «**Заброшенный серебряный рудник**», **Падре** может сбросить из руки карты с суммарной стоимостью в два символа пороховых бочек, чтобы вызвать обрушение шахты и сбросить все карты **Мапаче**, находящиеся на этой локации. **Падре** может вызывать обрушение каждый ход, пока счётчик ходов находится на этой локации и пока у него хватает карт с символами пороховых бочек. **Падре** при взрыве не теряет карты, находящиеся на его стороне этой локации.

***Пример:** **Падре** сбрасывает карту «**Золотоискатель Уильям Вестон-Фостер, эсквайр**» (два символа пороховых бочек), чтобы уничтожить всех грабителей, находящихся на текущей локации. Он сохраняет в руке две другие карты с символами пороховых бочек. Они могут ему пригодиться в следующий ход, чтобы ещё раз обрушить стены шахты на своих врагов.*

В свой ход, находясь на локации «**Заброшенный серебряный рудник**», **Мапаче** может воспользоваться «**Пулемётом Гатлинга**», чтобы уничтожить все находящиеся на этой локации карты **Падре**. За каждую карту огневой мощи, находящуюся на его стороне локации, **Мапаче** может сбросить из руки одну карту с символом патронов. За каждый сброшенный символ патронов **Падре** должен сбросить одну карту персонажа.

***Примечание:** На некоторых картах изображён двойной символ патронов . Когда в сброс идёт такая карта, **Падре** приходится сбросить сразу двух персонажей.*

***Пример:** У **Мапаче** есть три карты огневой мощи на его стороне локации «**Заброшенный серебряный рудник**». Он решает расстрелять противников из «**Пулемёта Гатлинга**». Он может сбросить из руки три карты, но символы патронов есть только на двух картах. Он решает сбросить только одну карту: «**Ангел" Ла Мотте**» с двумя символами патронов и убить тем самым двух персонажей-защитников. При этом эффект  этой карты игнорируется.*

Примечание: Сброшенные таким образом карты персонажей-защитников засчитываются как убитые **Генералом Мапаче**, поэтому в такой ход жетон с карты «Прибытие мексиканской армии» не снимается (читайте ниже).

Стойкость:

Некоторые персонажи получают при появлении в игре или во время игры жетон стойкости . Это означает, что у этого персонажа есть дополнительная жизнь. Если на карте персонажа находится жетон стойкости, он не будет убран с поля, если его убьют. Просто уберите с карты этот жетон и оставьте саму карту в игре.

4. Напасть (только Мапаче)

Во время каждого своего хода **Мапаче** может попытаться убить одного защитника, используя свою огневую мощь.

Важно: Каждый ход (только в эту фазу), во время которого **Мапаче** не удаётся убить персонажа-защитника **Мальпасо**, убирайте один жетон с карты «Прибытие мексиканской армии».

Сначала оба игрока определяют свою суммарную огневую мощь (сумма значений карт на своей стороне локации).

Мапаче суммирует свою огневую мощь (членов банды, повозки и т.д.). **Падре** делает то же самое (карты огневой мощи, например, «Библия Бичера» и т.д.) и добавляет силу защиты текущей локации (белый жетон в левом нижнем углу карты, а также жетоны  на карте).

Если на текущей локации суммарная огневая мощь **Мапаче** выше, чем у **Падре**, тогда защитники **Мальпасо** должны понести потери.

Пример: У **Мапаче** на локации «Салун» есть «Руралес» (1 огневая мощь) и «Лос Тибурон» (2 огневые мощи). Его суммарная огневая мощь – 3. На другой стороне локации у его противника **Падре** есть только карта «Опасная бритва» (огневая мощь 1). Включая силу защиты «Салуна» (2), его суммарная огневая мощь – тоже 3. Так как **Генерал** ранее на этом ходу не убил ни одного защитника и сейчас ему тоже не удалось никого убить, с карты «Прибытие мексиканской армии» снимается один жетон.

Пример: У **Падре** нет карт огневой мощи на локации «Церковь». Сила защиты этой локации – 2, поэтому суммарная огневая мощь защитников тоже 2. **Мапаче** выложил карту «Панчо Флорес» (огневая мощь 3) и поэтому выигрывает в этом столкновении. **Падре** должен сбросить одну карту персонажа.

Конец игры

Игра продолжается по описанным выше правилам до тех пор, пока не будет достигнуто одно из условий победы.

«Револьвер 2»: Отстоять Мальпасо

Биография персонажей, история банд и локаций

Падре Эстебан

Пабло Эстебан всегда хотел творить добро, даже до того как стал **Падре**. Вдохновлённый окружающей его атмосферой благопристойности, красотой природы и высшим порядком, который видел во всех вещах, он ещё юношей задался целью сделать всё, чтобы люди стали ближе к **Богу**.

К сожалению, после встречи с **Треем Джексоном** и его полногрудой женой **Марджи** стало очевидно, что **Пабло** не пригоден для этого дела, поэтому он прекратил предпринимать попытки наставлять людей на истинный путь и, благодаря случайности, стал чемпионом в игре в карты, хотя и сохранил внешние атрибуты, должность и веру. **Криббидж, юкер, трамп, безик, пятикарточный дро-покер, пай гоу, шипшед, вист...** он был готов играть в любые карточные игры, где были задействованы деньги других игроков. Вот тут-то и началось недопонимание... Он выигрывал с подозрительным постоянством, поэтому его всё чаще стали называть обманщиком и шулером, и ему приходилось заканчивать большинство игр с револьвером на столе. Его противники не хотели и не могли понять, что если на твоей стороне **Бог**, то возможно всё. А если у тебя ещё и **бубновый туз** в рукаве...

Из-за этого ему приходилось постоянно перемещаться: оловодобывающий городок одной ночью, шахтёрский посёлок на серебряном руднике – другой, деревеньки возле небольших золотых приисков и поселения в **пустыне Мохаве**, женский монастырь в холмах возле **Пика Апаче**, сарай **ирландского землевладельца** – он играл в карты везде, где бывал, и каждый раз выигрывал. Время от времени его в качестве **проповедника** звали выслушать исповедь, дать совет запугавшемуся юноше, прочесть **библию** тем, кому нужно услышать правильные слова, или назначить наказание тем, кто его заслужил.

Так он жил до тех пор, пока однажды ночью не услышал, что группа солдат, дезертировавшая из **мексиканской армии** и возглавляемая большим грешником – генералом по прозвищу «**Мапаче**» (в переводе с исп. «енот»), угрожает маленькой общине **Мальпасо**, члены которой некогда предложили ему убежище, в котором он тогда отчаянно нуждался. У доведённых до отчаяния фермеров нет ни денег, ни стрелков, а серебряный рудник давно опустел.

Если бы только **Падре Эстебан** помог им решить эту маленькую проблему, умоляли они его, все его прошлые грехи были бы прощены. В своём сердце **Пабло** знал, что они правы. Как-никак, на его стороне все ещё был **Бог**, колода краплёных карт и **револьвер Жослин** в кармане.

Джед «Неудачник» Бакли

Джед Бакли был самым счастливым в мире парнишкой. Всё у него получалось, хотя люди вокруг него всегда видели всё только в плохом свете. Когда взорвавшаяся пивная бочка напугала лошадь его отца, тот упал, и лошадь протащила его по земле до самой границы, разорвав на куски, люди увидели в этом дурной знак. Неужели они не поняли, что страховка помогла **Джеду** и его матери купить собственную коневодческую ферму? А когда начались **войны сну** и его мать застрелили, пока она пекла фруктовый пирог на его 21-й день рождения, никто не заметил, что доходы **Джеда** резко возросли от продажи лошадей обеим сторонам конфликта. Когда **американская армия** приехала на его ранчо и отобрала лошадей, чтобы помочь в борьбе против **индейцев**, **Джед** переключился на оружие и научился стрелять, а потом влюбился в **Дейзи Коттонсид** – военную медсестру.

В тот момент он был самым счастливым парнем с самого сотворения мира! А когда она погибла после того, как дом её семьи сжёг бандит по прозвищу **Генерал Мапаче**, он наконец понял, как встать на правильный путь. Он просто должен найти этого человека...

Фелипе Эспиноса

После того как его отца съел живьём человек, одетый только в одни ботинки из кожи аллигатора, **Фелипе** рос дикарём в горах. Питаясь тем, что он смог сам добыть убийством или набегами на деревню, одеваясь в тростник и украденные им тряпки, изобретая свой

собственный язык, он крайне мало знал о мире. Жители деревни **Мальпасо** прозвали его «**Горной крысой**» и неоднократно пытались его приручить. Его часто принимали в семью и давали имя, но из этого так ничего и не вышло – он всегда убегал и ни одно имя не приживалось. В конце концов, **Падре Эстебан** обучил его английскому языку, потому что **Фелипе** был далеко не глуп.

Вскоре его приняла новая семья, которая смогла его приручить, и в 1885 году **Фелипе** нашёл хорошую работу в универмаге в **Кристал Ривер**, принадлежащем **Гранту Маклэйну**. Он научился хорошо обращаться с оружием, что доказал холодным октябрьским вечером в 1886 году найденный мёртвым рабочий железной дороги **Хауди Слейден**. С тех пор больше никто не называл его «**Горной крысой**».

Лео «Милашка» Паркер

Самый старый и самый сумасшедший человек из всех, кого нашёл для защиты **Мальпасо Падре Эстебан**. Он всегда очень много болтает, когда рядом находится прекрасный пол, особенно с тех пор, как объект его страсти, **Блоссом**, подарила ему свою митенку прямо перед баром, заполненным седеющими ковбоями.

Мария Каналехас

Когда муж **Марии Каналехас** был казнён **индейцами юма** за то, что спал с их женщинами, она завела кошку, чтобы скрасить своё одиночество. Когда **юма** забрали одного за другим семь её детей, она завела кошку взамен каждого из них. Теперь кошки – её друзья и защитники. И не имеет значения, что видеть их может только она одна...

Клэй Бун

Клэй Бун, «**Бистон**» **Кид** и **Зуко Райли** были когда-то частью одного циркового номера, суть которого заключалась в том, что три карлика одевались в одного гигантского человека. Но когда на «**Бродячий цирк странного и удивительного из Луизианы**» напали головорезы, нанятые конкурирующим «**Праздником ужаса с Миссисипи**», **Клэй** украл пистолет и пробил себе путь на свободу. **Зуко** не удалось этого сделать и, хотя он выжил, в барах ходят слухи, что он стал игрушкой **испанской принцессы**. «**Бистон**» **Кид** был убит во время суматохи жестоким ублюдком по имени **Джои Адамс**, который впоследствии сел на 15 лет в тюрьму **Сан-Манзанилло** за другое преступление.

Клэй понял, что карлику сложно выжить в мире вне цирка. Он за деньги играл на пианино, но время от времени брал работу охотника за наградой, которую всегда успешно выполнял. Люди стали всё больше обращать внимание на его умения и всё меньше смеялись над его ростом. В случае крайней нужды **Клэй** мог биться как **килкенийский кот** и оставался при этом истинным джентльменом.

«Загадочный дикарь»

Статья Рэйчел Тирелл – газета «Западная Утренняя Звезда»

Я села на поезд в 3.15 в поисках истории о человеке, который одевается в шкуры медведей и который спас поселение с тремя семьями от шайки бандитов и дельцов – о чём несколько месяцев назад писали в периодическом издании.

После регистрации в отеле «**Сломанная шпора**» я начала расспрашивать местных о непонятном человеке с гор, известным под именем «**Эндрюс**» или «**Гризли Эндрюс**». Единственным человеком в целом городе, который смог свободно говорить об этом человеке, был **маршал Силас Мабри** из **Томбстоуна**. Вот что он рассказал...

«Человек с гор? Большая часть историй про него – это вымысел и слухи, но на самом деле никто толком не знает, откуда он пришёл. То, что я знаю точно – это что он и его псы

наведываются в город дважды в год – весной и осенью – тогда он продаёт свои шкуры и несколько сумок золота и драгоценных камней. По слухам некоторые самые крупные самородки сделаны из растопленных монет и ни в одной из медвежьих шкур, которые он продаёт, нет пулевых отверстий, как будто медведи сами ему их отдают – вот что странно!»

«Он останавливается где-то на неделю в лучшем отеле города – не в такой дыре, где остановились вы – и проводит время за игрой в покер и шахматы или выпивая в салунах. Он всегда покупает здесь одну и ту же провизию: четыре сорта бекона, несколько бочек сушёных бобов и муку, а также длинную медную трубку. Он всегда оставляет в центральном магазине достаточно денег, чтобы купить новые платья девочкам из местного борделя – но самого его там никто никогда не видел. Владелец магазина **Длинный Том** говорит, что этот человек хранит в нагрудном кармане блокнот, на внутренней стороне обложки которого приклеена старая потрёпанная фотография молодой девушки, стоящей на палубе парохода».

«Вежливый, тихий, с хорошо поставленной речью, он говорит с акцентом, который трудно распознать, но это не местный акцент. Со слов местных поселенцев и шахтёров, которые ведут с ним дела, я знаю, что он умеет разговаривать и писать на **французском, немецком, испанском и английском** языках. Он производит впечатление образованного человека – так какого чёрта он торчит в этой дыре?! Я только один раз видел, как он вышел из себя, когда пастор пытался указать ему на неправильность его пути, услышал вежливое «нет» в ответ и ударил одну из собак **Эндрюса** ... Не думаю, что этот пастор сможет когда-нибудь избавиться от хромоты... Даже опытные стрелки стараются держаться от него подальше, особенно когда у него в руках его проклятый мушкетон – они считают, что он этим оружием может перестрелять стадо буйволов».

«Затем он также быстро как приехал уезжает. Многие сорвиголовы пытались отправиться за ним, чтобы обнаружить, откуда он берёт золото. Но никто в этом не преуспел и никто из них не вернулся... Некоторые говорят, что он уезжает обратно в дикую местность, другие – что он зимует как медведи. Наверное, он бывает самим собой только наедине со своими собаками и, может, ещё с пумой для компании, хотя никто не знает, так ли это!»

«Если вы хотите узнать больше об этом человеке, приезжайте весной, тогда вы сами сможете поговорить с ним, когда он вернётся в город».

Вот и всё, что удалось накопать этой нахальной девице в ответ на интригующие вопросы об этом странном человеке, которого некоторые называют героем стеклянных гор.

Джим Кольт

Немного известно об этом «**Человеке со множеством имён**» кроме того, что, возможно, **Джимом Кольтом** его назвали родители. Доподлинно известно, что он пережил тяжёлые времена, потеряв свою настоящую любовь и нерождённого ребёнка. Он стал самым отчаянным стрелком, которого смог найти **Падре** для защиты **Мальпасо**. Если вы будете задавать ему слишком много вопросов, он с удовольствием выпустит в вас пулю.

Рамона «Средство от всех болезней» Стаденмайр

Рамона – надёжный человек и всегда готова прикрыть вашу спину. У неё хорошо подвешен язык, она при случае умеет этим пользоваться и любит поскандалить, но стоит учесть, что **мисс Стаденмайр** при этом отлично стреляет. **Падре** полностью доверял ей во время своей поездки в **Сан-Франциско** в 1891 году. Она стояла на страже у двери, играя на губной гармошке, когда он проводил в комнате «встречу». Когда встреча кончилась,

пять человек лежали у её ног в луже крови. Говорят, она после этого спокойно доиграла мелодию.

«Индюк» Джои

Джои получил пулю в ягодицу от **Брэди Логана** во время перестрелки первого сентября 1891 года на ферме **Пеппина**. Он был частью злополучной бригады, которую собрали братья **Максвин**, чтобы пленить юную **Джеки Пеппин**.

Немногие выжили в этой бойне на ферме, включая мисс **Джеки**. В этом Джо винил **Брэди** и его жестокого нанимателя **Неда Макреди**.

Джои бежал от правосудия в **Мексикку**, отрастил бороду и нашёл утешение в бутылке. Там он коротал полные виски месяцы, пока не встретил **Падре**, который поставил перед ним новую цель.

Закари Макреди

Известный своим взрывным нравом **Закари** – сын полковника **Неда Макреди**.

После постоянных стычек с отцом из-за своего бурного романа с **Линой Вандергрот** – калифорнийской вдовой – **Закари** сбежал в **Мексикку**. Тем самым он хотел избежать гнева отца, так как был не намерен по его приказу присоединиться к **Пинкертонам** и «вести праведную жизнь». **Закари** намеревается однажды вернуться, застрелить своего отца и жениться на **миссис Вандергрот** (как только вылезет из-под юбки **Беллы Позы** в **Кристал Ривер**).

Нет ничего удивительного в том, что он сговорился с «**Индюком**» **Джо**, что после того как они закончат помогать **Падре**, они явятся однажды ночью к **Неду** и отплатят ему за всё.

Исмения Джонс

В **Шривпорте**, штат **Луизиана**, **Исмения Джонс** была одной из самых известных «мастериц напёрстка», которые когда-либо путешествовали по реке **Миссисипи**. **Джонс** родилась в **Нью-Хэмпшире** 18 января 1860 года и работала торговкой мехами и хозяйкой таверны, прежде чем сделала себе имя «мастерицы напёрстка». **Исмения** получала лёгкие деньги при помощи трёх напёрстков и маленького шарика бумаги. Она встретила **Падре Эстебана** в сражении в каньоне **Свитвогер**.

«Малыш Молния»

Самый быстрый стрелок в **Техасе**. Его последняя работа привела его в **Мексикку**...

Вождь Кохана Рэдбоу

Он погряз в игре в покер в **Кентукки** и проиграл последнюю рубашку и всё, чем дорожил. Той ночью было чертовски жарко, прямо как ночью в публичном доме. **Кохана** остудился в лошадином корыте, а затем сидел, рыдая.

Падре Эстебан сжалился на нем, отдал ему часть своего выигрыша и прочитал ему несколько страниц из библии. «Азартная игра – это способ, которым бог наказывает грешников и вознаграждает умельцев», говорит, сказал **Падре**. Так родилась дружба.

Кохана Рэдбоу славится также умением ладить с женщинами определённого возраста.

Генерал Мапаче и Прентис Бантлайн

Можно сказать, что **Генерал Мапаче** был гораздо храбрее, благороднее и мудрее многих других людей. Но вы могли бы так сказать только находясь на его стороне, а не на стороне его врагов, которых он предпочитает превращать в говядину.

Грабёж, рэкет, убийства, взяточничество, обман... но ничто так не привлекает **Мапаче** как азартные игры; хотя ему нравится смешивать эти варианты времяпрепровождения. Покер – любимая игра **Мапаче**, окончательно пленила его. Он играл с такими опытными игроками как **Дикий Билл Хикок**, **Док Холлидей**, «**Канада**» **Билл Джонс**, **Уайатт Эрп** и **Бэт Мастерсон** и даже смог выиграть у некоторых из них. Никто не осудил бы вас за мысли, что он мошенничал, но у **Мапаче** есть два правила, по которым он живёт: «не мошенничать при игре в карты» и «никогда не пить ниже по течению, чем твоя лошадь». Мудрые слова.

Даже не смотря на то, что **Мапаче** застрелит вас, если вы будете заглядываться на его ботинки из кожи страуса, он никогда не снизит свои стандарты и не будет мошенничать в крупной игре. Нет, сэр! Самозванный **Генерал** скорее бы себя линчевал, чем позволил сравнить себя с обычным невоспитанным карточным шулером. В 1894 году **Мапаче** зарегистрировался на турнире по покеру «**Ол Риверс**», который проходил на пароходе «**Королева Дикси**» и, хотя и не значился официальным победителем турнира, но наделал там много шума.

До этого у **Мапаче** были сложности с мексиканской армией и президентом Мексики, но у кого их тогда не было? Разногласия с мексиканской армией произошли из-за договорённости о поставке партии автоматических винтовок **Мондрагона** ... что стало неприятной неожиданностью для **Генерала Мануэля Мондрагона**, который, собственно, участвовал в их изобретении. **Мапаче** с умом воспользовался полученным авансом, пустив все деньги на собственный небольшой защитный отряд.

Эту историю раздули в барах, и она добралась до ушей президента, **Порфирио Диаса**, который решил, что **Мапаче** создаёт частную армию для совершения переворота и поэтому объявил его вне закона. **Мапаче** со своей бандой пустились в бега после выхода этой прокламации, иногда нападая на небольшие деревни, чтобы собрать десятину.

В этот период у него появился собственный биограф **Прентисс Бантлайн**. Его истории в основном основывались на правде, но всё больше и больше приукрашивались. И когда **Бантлайн** понял, почему **Генерал** одобрил всё, что он написал (потому что не умел читать), рассказы вообще перестали быть правдивыми и начали обрастать фасадами, аркбутанами, башнями, фонарями, арками и шпилями...

А когда **Генерал** однажды проявил неуважение к своему биографу, в одной из глав появились строчки о слабом человеке, который коллекционирует куклы и предпочитает компанию детей.

Чато

Его прозвали **Чато** за то, что он вообще не говорит. Его нашли возле **Хэршо Крик** в ящике вместе с запиской на нехристианском языке, которую никто не смог прочесть. Его воспитала любящая семья, но он ничему не научился, не впитал никаких моральных принципов, не смотря на их доброту, и при первой возможности подался в леса и холмы. Пошли разговоры, что он часто вступал в стычки и часто побеждал в большей части своих ранних поединков, не сделав ни одного выстрела – он просто прыгал, бил и маниакально смеялся.

Очевидно, что он наполовину **апач**... но другая половина? Похоже, он также наполовину дьявол.

Сабата

У **Сабаты** сильные моральные принципы. И один самый главный: «вы платите – я делаю». И он всегда его придерживается. **Сабата** убивал шерифов и проповедников, лишал домов бедные фермерские семьи и перешагивал через тела детей. Ему платили – он делал. В этом он строго придерживается морали.

«Ангел» Ла Мотте

Эбби воспитывалась в анархистской коммуне и с раннего детства училась стрелять (безуспешно) и закладывать взрывчатку (успешно), используя любые подручные компоненты. Она участвовала то в одной, то в другой революции по всей Мексике.

Неясно, почему и с каких пор её стали звать «**Ангелом**», потому что она никогда в жизни не была чересчур религиозным или светлым человеком, хотя некоторые считали её красивой.

Немногие знают причины, почему «**Ангел**» путешествует с **Мапаче**, а те, кто знал, теперь похоронены на кактусовом поле возле **Рэттлснейк Крик**. «**Ангел**» **Ла Мотте** курит как паровоз, а один раз её даже арестовали в **Сан-Антонио** за «непреднамеренный показ огнестрельного оружия».

«Кентукки» Джек

Говорят, что он – один из тех редких людей, кто может рассказать о встрече с **Белым Бизоном**, самой огромной тварью во всей **Мексике**, хотя некоторые люди сомневаются по поводу его существования. У **Дикого Билла Хикока** так вообще остался шрам от встречи с этим чудовищем, как он сам рассказывает, когда переберёт **сивухи**.

Джан Волонте

У него были большие планы разбогатеть на землях возле **Рипентанс Спрингс**, но они провалились, когда выяснилось, что железная дорога не будет проходить через эти земли. **Джан** увидел в **Мапаче** осуществление своей мечты разбогатеть, и история покажет, удастся ли ему это.

Иисус Гарсиа

Иисус был одним из ближайших соратников и доверенных людей **Мапаче**, но он совершенно безнадёжен за покерным столом. **Иисус** возмещал свои проигрыши снятием проституток в **Катаратас Де Буффало**.

Он потерял свою жену из-за **Рафиты** – огромного крокодила, который, по слухам, съел около двух сотен людей у берегов **реки Рио Браво** и окружающих её низин. Хотя сложно проверить, правдивы ли эти числа, **Рафита** фактически превратилась в мифическое чудовище и наводила страх на всех жителей региона – но только не на **Иисуса Гарсиа**.

Кристабель Хэзэд

Она вышла замуж за **Шэя Хэзэда** после того, как её мужа **Сантьяго** посадили в тюрьму в **Сан-Манзанилло**. **Кристабель** всегда ругала его за страсть к кофе и за одержимость опасными бритвами и улитками.

Панчо Флорес

Говорят, что **Панчо** ездит на лосе вместо лошади, борется с аллигаторами и душил волков голыми руками... Правда только одна из этих историй.

Катаратас де Буффало

Этот пользующийся дурной славой городок, также известный как **Буффало Фоллс**, можно найти возле **реки Рио Браво**. Это один из самых больших деловых центров **Мексики**, но также один из самых криминальных её уголков – беззаконие, убийства, грабежи и драки здесь обычное дело. Многие жители известны как «пропойцы, хулиганы и меткие стрелки». Это место также славится суровым ландшафтом, в котором много каньонов, крутых холмов и гор. Среди известных каньонов – **каньон Мёртвой Лошади** и **каньон Фаррандс**.

История **Катаратас де Буффало** начинается со времён прибытия на эти земли в 1500 году испанских конкистадоров. **Джуниперо Дель Торо** основал первую миссию в **Альта Калифорнии** рядом с **Сан-Диего**.

На закате этой миссии, когда **Хосе Армендарис**, губернатор **Баха Калифорнии** и **Альта Калифорнии**, отдал в 1831 году крупный кусок земли **Рикардо Луна**, в округе появилось множество поселений.

В 1848 году в результате **американо-мексиканской войны** с США **Мексика** потеряла всю **Альта Калифорнию**. Большая часть из 1000 **латиноамериканских** семей, живущих в **Альта Калифорнии**, остались на месте, а некоторые семьи отправились на юг, чтобы остаться в **Мексике**.

Из-за этого **Буффало Фоллс** стал играть новую роль на международной арене. Этот регион заселили владельцы ранчо, и в **Буффало Фоллс** сложилась новая социально-экономическая структура. Стало активно развиваться земледелие и скотоводство, и эта область превратилась в перевалочный пункт для разведчиков.

В 1859 году компанией «**Сибли Керр Кампэни**» в городе была основана почтовая станция. Внушительный комплекс станции состоял из двух больших каменных зданий, одно из которых служило отелем, рестораном и баром, а другое складом и магазином. Рядом были расположены: лавка кузнеца, большие загоны, в которых можно было содержать сотни голов домашнего скота, и несколько служебных построек.

Хотя слияние почтовой станции с другими жизненно важными постройками привело к появлению официальных организаций и обеспечило присутствие буквы закона, это почти не повлияло на присущие городу недостатки и его плохую репутацию. Наоборот, проституция, алкоголь, азартные игры, злоупотребление наркотиками и пальба на улицах сеяли настоящий хаос, а население продолжало расти.

Кристал Ривер

Компания «Коултер и Мирик» построила в 1865 году дробильную фабрику, которая работала до 1873 года и произвела более чем \$2,000,000 в золоте благодаря **шахте Бобкэт**. В это время на расстоянии одной мили к северу от **Валче Спринг** возник маленький лагерь под названием «**Джек Рэббит**», который стал причалом для пароходов. Завод был выкуплен компанией «**Валче**» и когда эта компания разорилась, новый завод «**Бигхорн Милл**» был возведён ниже по реке. Здесь также были горячие источники, которые сначала использовали в лечебных целях **чероки**, но в 1890 году стали аттракционом. Город **Кристал Ривер** – также место основания дорогого 22-комнатного отеля под названием «**Святой Моисей**», построенного в 1857 году.

Мальпасо

Высоко на **Холме Троицы** с видом на долину **Красного Ворона** и на мост **Лос Куантос** находится деревня **Мальпасо**. Когда-то она возникла рядом с серебряным рудником, но когда рудник опустел, для **Мальпасо** настали тяжёлые времена.

Поселение появилось, когда рабочие проложили железную дорогу, подошли к краю долины и не смогли её пересечь до тех пор, пока не построили мост. Строительство моста заняло 10 лет, во время которых и появилась деревня. Окружающие холмы когда-то были богаты медными залежами, но к 1849 году они опустели. Семь лет спустя **Чино Вальдез** обнаружил серебряную жилу. После этого он прожил недолго и умер также быстро как закончилось серебро.

Банда «Руралес»

Руралес – конная сельская жандармерия (от исп. «rural» - сельский, деревенский)

Члены **мексиканской сельской гвардии** по-разному описываются как «самые колоритные полицейские в мире» или как «преимущественно бандиты».

Банда «Ла Дьябло»

La Diablo – в переводе с исп. «дьявол»

Банда беспощадных женщин во главе с прославленной **Росарио Мастретта**. Одна из любимых игр **Росарио** – выстрелом сбивать кружку с головы одного из членов своей банды.

Где-то возле истока **реки Кэтфиш** её умение стрелять подвело её. Слишком много выпив, она промахнулась и убила парня, который держал на голове кружку. **Росарио** и её банде пришлось бежать, чтобы спасти свои жизни. Последний раз её видели в 1894 году в **Мальпасо**, её дальнейшая судьба не известна автору.

Банда «Лос Кучильос»

Los Cuchillos – в переводе с исп. «ножи»

Маргарита «Кудряшка» Вергара получила своё прозвище за свои шикарные чёрные волнистые волосы, а также за любовь к кривым лезвиям. После смерти **Анны «Старой Девы» Акосты**, она стала лидером банды «**Лос Кучильос**», которая занималась угоном скота и имела тесные контакты с **Генералом Мапаче**.

Банда «Лос Тибурон»

Los Tiburon – в переводе с исп. «акула»

Сформированная профессиональным конокрадом **Фредерико Коваррубиасом**, эта банда была наиболее активна в 1894 году, несмотря на то, что **Фредерико** был пойман, над ним был совершён самосуд, и он был повешен в заброшенном стойле в 1893 году в **Кристал Ривер**. Перед смертью он попросил о двух вещах. Он хотел, чтобы его кольцо вернули его жене и чтобы в момент смерти на нём было его сомбреро. Всё было сделано как он сказал, и он спрыгнул с табуретки навстречу своей смерти с криком: «Лучше, чтобы о тебе говорили "он был...", чем "он никогда не был..."».

Банда «Лос Десперадос»

Los Desperados – в переводе с исп. «отачанные»

Антонио Ривас Меркадо сформировал «**Лос Десперадос**» в 1887 году вместе с суровым человеком по имени **Эверардо Элизондо**, который был ужасен на лицо как горелый ботинок согласно воспоминаниям судьи «**Пробки**» **Эсдрена**.

В 1882 году они ввели на север стадо лонгхорнов, где были выше цены на рогатый скот. Они хотели вернуться в **Техас**, чтобы заплатить владельцам стада, но вместо этого забрали себе всю прибыль в \$8.000. **Антонио** и **Эверардо** потратили деньги от перегона скота на азартные игры в **Дедвуде**. Сразу после этого обстоятельства два стрелка положили глаз на более крупные деньги и решили ограбить поезд.

Большую часть своей прибыли они спустили в 1894 году во время скандального происшествия на заброшенном серебряном руднике (иногда называемого «**Волчьей Ямой**») рядом с деревней **Мальпасо**. Только **Зедилло «Синяя Шляпа»** ушёл из той заварушки невредимым – но с тех пор прямо в центре его легендарной шляпы красуется дырка от пули.

Обзор Значков



персонаж-защитник Мальпасо



карта огневой мощи защитников Мальпасо



карта огневой мощи Генерала Мапаче

+1



добавить один жетон на карту «Прибытие мексиканской армии»

-1



убрать один жетон с карты «Прибытие мексиканской армии»



дополнительная огневая мощь (Падре); поместите этот жетон на карту. Суммарная огневая мощь этой карты увеличивается на один.



дополнительная огневая мощь (Мапаче); поместите этот жетон на карту. Суммарная огневая мощь этой карты увеличивается на один.



Стойкость: поместите этот жетон на карту. Этот персонаж обладает дополнительной жизнью.



Эффект срабатывает при появлении карты в игре: следуйте инструкциям на такой карте, когда она появляется в игровой зоне.



Сбросьте одну случайную карту из своей руки



Сбросьте из своей руки две карты



Пороховая бочка: сбросьте эту карту из своей руки для дополнительного эффекта на локациях «Мост Лос Куантос» и «Заброшенный серебряный рудник».



Патроны: Сбросьте эту карту из своей руки для дополнительного эффекта на локации «Заброшенный серебряный рудник».

	АНГЛИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО
ПОКЕР	“All Rivers’ Stud Poker Tourney”	Турнир по покеру «Ол Риверс»	<ul style="list-style-type: none"> • Оба игрока берут свои колоды с картами для покера и сбрасывают по одной случайной карте. • Каждый игрок кладёт перед собой лицевой стороной вниз одну карту, затем они одновременно вскрываются. • Карта с более высокой комбинацией бьёт карту с более низкой. • Карта мошенничества бьёт любую карту. • Карта обвинения бьёт любую карту мошенничества. • Любая комбинация бьёт карту обвинения. • Игрок, первым победивший в двух раундах, становится победителем всего турнира.
	Pair	Пара	+1  .
	Three of a kind	Тройка	+1 карта в стартовой руке.
	Flush	Флэш	+1  .
	Four of a kind	Каре	+1  .
	Royal Flush	Роял-Флэш	
	You Cheatin’ Dawg!	Да ты мошенник!	Карта обвинения: если ваш противник мошенничает, вы выигрываете текущий раунд (Не зависимо от того, выиграли вы или проиграли, верните эту карту в руку).
	Two Pair	Две пары	-1  .
	Straight	Стрит	 в Мальпасо.
	Full House	Фул-хаус	 в Мальпасо.
	Straight flush	Стрит-флэш	
	Ace up sleeve	Туз в рукаве	Карта мошенничества.
	Deal from bottom of deck	Раздача с низа колоды	Карта мошенничества.
	ОСОБЫЕ КАРТЫ	Arrival of the Mexican Army	Прибытие мексиканской армии
Dynamite the Bridge		Взорвать мост	Сбросьте противоположную колонку карт. Стоимость активации: 2  . Переверните карту моста после использования этой карты.

ЛОКАЦИИ	Collapse the Tunnels	Обрушение туннеля	Стоимость активации: 2  . Сбросьте противоположную колонку карт.
	Gatling Gun	Пулемёт Гатлинга	Каждая  , сброшенная в локации «Серебряный рудник», убивает одного  . Каждый ход вы можете сбрасывать одну  за каждую карту  на текущей локации.
	Abandoned Silver Mine	Заброшенный серебряный рудник	
	Malpaso	Мальпасо	
	Los Quantos Bridge	Мост Лос Куантос	Переверните карту на обратную сторону после того как взорвёте мост.
	Destroyed Bridge	Разрушенный мост	
	Crystal River – Beagle’s Lively Stable	Кристал Ривер – Платные конюшни Бигла	
	Crystal River – Saloon	Кристал Ривер – Салун	
	Crystal River – Church	Кристал Ривер – Церковь	
	Cataratas de Buffalo – Drinking Den	Катаратас де Буффало – Пивная	
	Cataratas de Buffalo – Jailhouse	Катаратас де Буффало – Тюрьма	
	Cataratas de Buffalo – Cathouse	Катаратас де Буффало – Публичный дом	
	ПЕРСОНАЖИ МАПАЧЕ	Rurales	Руралес
Lost Tiburon		Лос Тибурон	
Sabata		Сабата	
Jesus Garcia		Иисус Гарсиа	 , чтобы поместить на эту карту  (Ограничений нет!)
Pancho Flores		Панчо Флорес	 Ваш противник  .
Chato		Чато	 Возьмите из колоды три карты. Ваш противник берёт из своей колоды одну карту.
Gian Volonte		Джан Волонте	 Ваш противник берёт из своей колоды одну карту.

General Mapache	Генерал Мапаче	 Убейте одного  . Если убит:  . Стоит  в «Мальпасо» или в «Серебряном руднике».
La Diablo	Ла Дьябло	 Уничтожьте одного  (кроме «Артиллерийского орудия» и «Ореола славы»).
Los Desperados	Лос Десперадос	 Ваш противник  .
“Angel” La Motte	«Ангел» Ла Мотте	 +1  .
Hired Gun	Наёмник	Вы можете поместить эту карту на следующую локацию. Если вы это делаете, положите на эту карту  .
Los Cuchillos	Лос Кучильос	  . Уничтожьте одного  (кроме «Артиллерийского орудия» и «Ореола славы»).
“Kentucky” Jack	«Кентукки» Джек	Вы можете поместить эту карту на следующую локацию. Если вы делаете это, поместите на эту карту  .
Tequila and Cigars	Текила и сигары	Уничтожьте до двух  (кроме «Артиллерийского орудия» и «Ореола славы»).
A fistful of dollars	Куча денег	Убейте двух  , если только ваш противник не  .
Piss on the powder	Помочиться на порох	Если у вашего противника в руке есть карты  , он должен сбросить одну из них.
Musical pocket watch	Музыкальные карманные часы	Выберите из своей колоды сброса и возьмите в руку одну  .
Bedevilled of the legendary white buffalo	Легендарный белый бизон	Заблокируйте на любой локации один ряд.
Sodden terrain	Сырая почва	+1  .
Avalanche!	Лавина	+1  . Возьмите одну карту.
Swift Horses	Быстроногие кони	Переместите одного  на текущую локацию.
Mudslide!	Оползень	Убейте двух  .

I'm gonna cut you up, fancy man!	Я порежу тебя на куски, ублюдок!	Убейте одного  , если только ваш противник не  .	
Alligator attack!	Нападение аллигатора	Убейте одного  .	
Antler-stem pipe	Трубка из оленьего рога	Выберите из своей стопки сброса одну  и бесплатно поместите её на текущую локацию.	
Thrown from his horse	Сброшен лошадью	Убейте одного  или уничтожьте одну карту «Кольт армейского образца».	
Prentiss Buntline General's Biographer	Прентис Бантлайн – личный биограф Генерала Мапаче	Уничтожьте одно «Артиллерийское орудие». Возьмите одну карту.	
Learn to shoot straight you stinkin' pig!	Научись стрелять, мазила!	Отмените одну карту «Убейте их», когда она будет сыграна.	
Burning Wagon	Горящая повозка	Вы можете сбросить эту карту из руки, чтобы уничтожить одного  (кроме «Артиллерийского орудия» и «Ореола славы»).	
ПЕРСОНАЖИ ПАДРЕ ЭСТЕБАНА	Chief Kahana Redbow	Вождь Кахана Рэдбоу	Если убит: -1  .
	Zachary McReady	Закари Макреди	Если убит:  .
	Zane Cooper	Зейн Купер	
	Esmenia Jones	Исмения Джонс	Если убита:  .
	Silver Lady	Серебрянка	
	Clay Boone	Клэй Бун	
	Maria Canalejas	Мария Каналехас	
	"Kid Lightning"	«Малыш Молния»	Если убит:  и +1  .
	Felipe Espinosa	Фелипе Эспиноса	Если убит:  .
	Edward Rose	Эдвард Роуз	 Возьмите одну карту.
	Conchita Smitts	Кончита Смитс	Если убита: +1  .
	Christabelle Hazard	Кристabelle Хэзэд	Если убита: +1  .
	Jed "Unlucky" Buckley	Джед «Неудачник» Бакли	Если убит, то оба игрока тянут по две карты.
	Jim Colt	Джим Кольт	 -1  .
	"Turkey" Joe	«Индюк» Джо	Если убит: возьмите одну карту.
	"Grizzly" Andrews	«Гризли» Эндрюс	

ДЕЙСТВИЯ ПАДРЕ ЭСТЕБАНА

Ramona "Snakeoil" Stoudenmire	Рамона «Средство от всех болезней» Стаденмайр	Если убита: уничтожьте одну  на текущей локации. Если это невозможно, то +1  .
Leo "Babyface" Parker	Лео «Милашка» Паркер	
Padre Esteban	Падре Эстебан	Если убит: вы проиграли!
Kiowa Guide	Проводник кайова	-2  .
Fire guns into the air	Стрельба в воздух	Уничтожьте одну карту блокировки ряда.
Chinese "Celestials"	Китайские рабочие	Возьмите две карты.
Get Ready for War!	Готовьтесь к войне!	Пожертвуйте двумя  , чтобы убить все  на текущей локации.
Stove-plate jacket	Бронежилет из стального листа	Предотвратить убийство одного  .
Eat this, you white cats!	Получите, сволочи!	Убейте любое количество  . Их суммарная огневая мощь не может превышать 3.
Bag of Rattlesnakes	Сумка с гремучими змеями	Убейте одного  .
Shoot'em dead!	Убейте их!	Убейте одного  .
Heavy Thunderstorm	Сильная гроза	Сыграйте эту карту на любую локацию. У вашего противника появляется на этой локации лимит в две карты. Он может  , чтобы сбросить эту карту.
Sermon Filled with Brimstone and Fire	Вдохновляющая проповедь	Отмените любую одну сыгранную противником карту в момент её появления в игре.
Shotgun loaded with silver dollars	Дробовик, заряженный серебряными долларами	Сбросьте до двух  .
Pinata	Пиньята	Посмотрите верхние пять карт своей колоды. Возьмите одну из них себе в руку, остальные сбросьте.
Dance at the end of the noose	Танцующий висельник	Убейте Генерала Мапаче на любой локации и уберите его из игры. Затем возьмите одну карту. Кроме того, возьмите две карты, если «Прентис Бантлайн – личный биограф Генерала Мапаче» находится в стопке сброса.

ОГНЕВАЯ МОЩЬ ПАДРЕ ЭСТЕБАНА

Telegram	Телеграмма	-1  .
There shall be a reckoning	Ты за это заплатишь!	Вы можете заставить своего противника  или -1  .
William Weston-Foster esq. - Prospector	Золотоискатель Уильям Вестон-Фостер, эсквайр	 Возьмите в руку из стопки сброса одну карту «Сумка с гремучими змеями». Стоит  в «Серебряном руднике».
Bullwhip	Хлыст	Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
The Prince of Pennsylvania	Принц Пенсильвании	 Выберите из своей стопки сброса одну карту и возьмите её в руку.
Elgin Cutlass Pistol	Пистолет со штык-ножом	Вы можете сбросить эту карту из руки, чтобы уничтожить одну карту блокировки ряда.
Harmonica Pistol	Пистолет «Гармошка»	Вы можете  , чтобы поместить  на эту карту (один раз за игру).
Warner-Springfield Revolver	Револьвер Уорнера-Спрингфилда	
Nicholson 7 – Barrel Flintlock Pepperbox	Николсон 7 – Многоствольный револьвер	 Возьмите одну карту «Убейте их» из своей стопки сброса в руку.
Throwing Knife	Нож для метания	 Возьмите одну карту.
Start picking up yer teeth!	Готовься собирать свои зубы!	 Ваш противник  .
Winchester Rifle Model 1866	Винчестер 1866	 Убейте одного  .
Beecher's Bible	«Библия Бичера»	
Colt Army Revolver	Кольт армейского образца	
Blaze of Glory	Ореол славы	
Artillery Cannon	Артиллерийское орудие	 Возьмите одну карту.
Cutthroat Razor	Опасная бритва	 Возьмите одну карту.