

Правила настольной игры «Револьвер 1-5: Смерть идёт по пятам» (Revolver 1-5: Dead Rides a Horse)

Автор: Mark Chaplin

Игра для 2 игроков

Перевод правил на русский язык: Романова Анна, ООО «Игровед» ©

Вступление

Кровожадный грабитель и его дерзкая банда пытаются сбежать от чересчур рьяного законника, преследующего их за преступление, которого, по их утверждению, они не совершали. Они вынуждены прибегнуть к помощи мало заслуживающих доверия незнакомцев.

В конце победа достанется лишь одному.

Будете ли это вы?

Состав игры

9 карт для колоды полковника Макреди:

1x Вождь Железная Шкура

1x “Правда на моей стороне!”

1x Форт Мозес

2x Заместитель маршала США

1x Сэггори Бойд - маршал США

1x “Лунный свет” и “Сейфолом” Бёрки

1x Доктор Терминус и его Поразительный Танцующий Медведь

1x Долина Гванги

9 карт для колоды банды Колти:

1x Железнодорожная компания Уайтбейт

1x Энджел и Бионда - цирковые акробаты

1x Лопе - мальчик-сирота

1x Елена Вискерандос

1x Гертруда Спэкс - проститутка

1x Леннокс Натабус - черки-вольноотпущенник

1x Воплощение духа предка

1x “Поскачем как ветер!”

1x Борис Балканец - человек в татуировках

11 карт для колоды Границы:

1x Дымовой сигнал

1x Похмелье

1x Повозка с пилигримами

- 1x Огонь с небес
- 1x Безбожные головорезы
- 1x Ширлин и Линда-Сью – дочери Мамаши и Папаши Шепперсонов
- 1x Свежие конские “яблоки”
- 1x “Свиное рыло”
- 1x “Солнце тебе в глаза”
- 1x Тайный проход
- 1x Суровая прерия

1 карта Засады

- 1x Камнепад

3 жетона “красная покерная фишка”

1 жетон “дымовой сигнал”

1 жетон “горячка”

1 жетон “прицел”

***Примечание:** карты этого дополнения можно легко отличить по изображённому на них кинжалу.*

***Внимание:** чтобы использовать в игре все возможности данного дополнения, вам также понадобится базовая игра и все четыре предыдущих дополнения.*

Модули

Это дополнение состоит из трёх отдельных модулей:

А. Колода Границы: эти карты вы можете замешать в имеющуюся у вас колоду Границы.

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

В: Камнепад: интересная новая карта Засады.

Модуль А: Карты колоды Границы

Замешайте эти карты в имеющуюся у вас колоду **Границы** из дополнения «Мечь на границе».

Модуль Б: Создание собственной колоды

Колоды базовой игры «Револьвер» уже собраны и готовы к игре. Однако, по мере увеличения вашего игрового опыта, вы можете захотеть составить свою колоду, которая будет лучше подходить вашему стилю игры. Используйте новые карты, чтобы увеличить длительность партии и получить ещё больше удовольствия от игры в «Револьвер».

Модуль В: Камнепад!

При подготовке к игре замешайте эту карту в уже имеющуюся у вас мини-колоду карт Засады – с картой Камнепад их станет восемь. Не глядя, уберите две случайные карты из этой колоды обратно в коробку. Выберите и поместите по одной карте из оставшихся лицевой стороной вниз у каждой локации – включая “Тюрьму Сан-Манзанилло”.

***Уточнение:** карта Камнепад не может заставить вас переиграть сражение в “Тюрьме Сан-Манзаллино” – вы должны переместить счётчик ходов на последнюю клетку предыдущей локации.*

***Напоминание:** карту Камнепад нельзя помещать в локации “Тюрьма Сан-Манзанилло” или “Банк Рипентанс Спрингс”.*

Правила создания случайной колоды

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

Б. Уникальные карты стрелков 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 символы при замене карт в расчёт не принимаются.

Г. Картами локаций и прерий можно заменить любую из карт базовой игры, кроме уникальных карт стрелков.

Д. В вашей колоде не может быть больше одного экземпляра каждой из уникальных карт.

Новые символы

На некоторых из новых карт есть новые символы:



Петля висельника: Если одна из ваших карт уничтожена или убита в сражении, то вы должны дополнительно отправить в сброс все карты с символом “петля висельника”, находящиеся в той же локации.

Пример: У игрока Макреди три карты в локации Рэтлснейк-Крик: “Представитель закона”, “Повозка с пилигримами” и “Чарли Уиверс”. Игрок Колти разыгрывает карту “Подумай об этом, гринго!”, чтобы убить “Чарли Уиверса”. Поместив карту “Чарли Уиверса” в сброс, игрок Макреди проверяет, нет ли на остальных картах в этой локации символа “петля висельника”. Такой символ есть на карте “Повозка с пилигримами”, поэтому игрок Макреди должен отправить эту карту в сброс. Карта “Представитель закона” остаётся в игре.



Кладбище: Карты с таким символом имеют дополнительный эффект, который срабатывает только когда карта отправляется в сброс. Во время своего хода вы можете замешать карту с этим символом обратно в свою колоду.

Напоминание: Вы можете активировать эту способность во время любого своего хода, после того, как карта попадёт в сброс.

Пример: Игрок Колти только что разыграл карту “Железнодорожная компания Уайтбейт”, чтобы удалить из Каньона Виски карту локации игрока Макреди “Разрушенная церковь в Эль Рэй”. Затем он помещает сыгранную карту в сброс. Далее, в этот же ход игрок Колти решает активировать способность, которую символ “кладбище” даёт карте “Железнодорожная компания Уайтбейт”, – и замешивает эту карту обратно в свою колоду.

Красные покерные фишки

При взаимодействии с другими картами, эти покерные фишки можно считать как за белые, так и за чёрные фишки. Пояснение: с помощью карты «Седельные сумки» можно вернуть себе только свои карты с красными фишками.

ЧаВо (Часто задаваемые вопросы):

Вопрос 1: Макреди сыграл карту «Долина Гванги» между локациями «Банк Рипентанс Спрингс» и «Каньон Виски». Когда Колти достиг Каньона Виски, Макреди открывает карту Засады «Камнепад». В какой локации будет продолжаться игра?

Ответ 1: В локации «Долина Гванги».

Вопрос 2: Может ли Макреди сыграть карту локации «Долина Гванги» между «Гнездом сарыча» и «Тюрьмой Сан-Манзанилло»?

Ответ 2: Да. Макреди может сыграть свою карту между любыми двумя локациями.

Вопрос 3: Если **Колти** не заходит в локацию «Тюрьма», а карта локации «Долина Гванги» находится где-то между «Гнездом сарыча» и «Рэттлснейк-Крик», ему всё равно придётся пересечь её?

Ответ 3: Да.

**Истории, рассказанные в “Сломанной шпоре”,
или Человек, который был в бегах вместе с преступником Джеком Колти**
статья Рейчел Тирелл для Вестерн Морнинг Стар

Одна из первых вещей, которой вы учитесь, когда много путешествуете, – никогда не останавливаться в первой же гостинице, на которую упадёт взгляд, едва вы только, сойдя с поезда, оказались в месте назначения. Я совершала подобную ошибку не один раз.

Поэтому я спросила совета в главном местном магазине-фактории, со вкусом одетая местная пара направила меня в “Сломанную шпору” – и я с восторгом обнаружила самое пригодное для обитания жильё по эту сторону **гор Сакраменто**.

Владеет и управляет “Сломанной шпорой” **Джессика Соммер** – статная светловолосая дама, в речи которой лишь после достаточно длительного общения можно заметить лёгкий акцент, выдающий её немецкие корни. Будучи ростом почти шесть футов, она производит невероятное впечатление, когда плавно скользит между столиками бара. Её пронизательные глаза цвета стали вспыхивают, когда она приветственно кивает своим постоянным клиентам.

Явно испытывающая недостаток женского общества **Джессика** буквально жаждала поболтать, и я была счастлива пойти ей навстречу, потому что слушать – моя работа.

На второй вечер моего пребывания, за совместным ужином, состоявшим из свежепойманной речной форели, радушная хозяйка **Джессика** поделилась новостью: в “Сломанной шпоре” следующим вечером будет проходить крупный турнир по **покеру**. В связи с этим отель посетит знаменитый **Тиберий Петерс**, в прошлом – объявленный вне закона преступник, который однажды был в бегах вместе с **Джеком Колти**, также известным под кличкой “**Ворон**”. Имя **Джека Колти** широко известно по всей округе, одно его упоминание вселяет холодный ужас в сердца как женщин, так и мужчин.

Более того, гнусные деяния этого человека и его злодейской шайки прославились на всю страну – за последние несколько лет о них не раз писали на страницах этого издания. Получив возможность непосредственно пообщаться с тем, кто был знаком с этой личностью, я была просто обязана за неё ухватиться.

После долгих упрасиваний **Джессика** согласилась утром после турнира представить меня **Тиберию** или “**Герцогу**”, как его чаще называли, – потому что, в отличие от большей части своего окружения, он умел читать и писать. К тому же он говорил с заметным **британским акцентом**. Как только лучи утреннего солнца стали проникать сквозь

тусклые стёкла гостиничных окон, **Джессика** провела меня за тяжёлую портьеру позади барной стойки. Показавшийся почти что порталом в иное измерение проход привёл в место, по сути весьма типичное для этого мира.

Отвратительная вонь пролитого виски и дешёвых сигар ударила мне в нос, почти лишив чувств. В слабом свете, еле пробивавшемся по краям тяжёлой драпировки, я сумела разглядеть большой покрытый зелёным сукном стол, занимавший центр комнаты. На нём громоздились остатки вчерашнего дебоша.

Коренастый мужчина сидел, откинувшись в низком кресле, закинув ноги на гору покерных карт и серебряных долларов, разбросанных по зелёному сукну. Его лицо было закрыто надвинутым на брови коричневым котелком, но по раздававшемуся из-под него утробному храпу можно было предположить, что мужчина беспробудно пьян.

Громкое, но почтительное покашливание моей элегантной спутницы вывело спящего из оцепенения. После того, как нас коротко представили, **“Герцог”** стал угощать меня рассказами о тех временах, когда он был в бегах вместе с **Джеком “Вороном” Колти** и его приятелями, которых знал лишь под прозвищами **“Голландец”** и **“Испанец”**.

Удивительно, но среди историй о перестрелках, ограбленных поездах и банках попадались истории о доброте и благородстве.

К примеру, о том, как опустошили **государственное** зернохранилище, чтобы накормить голодающих женщин и детей из деревни племени **лакота**, которые пострадали из-за насильного переселения и рекордно суровой зимы.

Желая больше узнать о человека, который многим представлялся безжалостным злодеем, но некоторым – чуть ли не **Робином Гудом**, я стала выпрашивать у бывшего члена шайки подробности, в частности, о запутанном прошлом **Колти**.

Наше интервью было грубо прервано звуками потасовки и нечестивой брани, раздававшимися со стороны бара.

Высокий человек ворвался из-за портьеры в комнату для покера, тёмные глаза шарили по сторонам, пока его взгляд не наткнулся на моего собеседника.

Немедленно начался спор, изрыгались ругательства, из которых единственное, которое можно выпустить в печать – *“мухлюющая свинья”*, затем сверкнуло оружие и раздались два выстрела.

Тиберий осел в своём кресле, тёмно-красное пятно начало расплываться на его рубашке в месте ранения. Долей секунды позже высокий усатый мужчина упал на пол. Жизнь покидала его через аккуратную дырочку, появившуюся у него между глаз. Огромный шестизарядный револьвер, выскользнув из его руки, со стуком коснулся пола.

Посреди этого хаоса и ужаса **Джессика** стояла, недвижимая, как секвойя под летним ветерком, тонкий дымок поднимался из ствола **армейского кольта “Миротворец”**, который она держала на вытянутой руке. Оружие исчезло в складках её нижней юбки так

же быстро, как и появилось. Она поспешила ко мне, ужасно обеспокоенная небольшой раной, которую оставила зацепившая меня щепка, – я убедила её, что, если не считать нервного потрясения, я не пострадала.

Повернувшись к человеку, с которым я всего минуту назад беседовала, я выразила глубокую тревогу в связи с его состоянием, учитывая количество крови, вытекшее из раны в его плече. **Джессика** удостоила его беглым взглядом вполоборота и уверила меня, что мне не о чем переживать, поскольку с **Тиберием** случилось кое-что и похуже, *ГОРАЗДО хуже*.

Быстро придя в себя благодаря нежной заботе **Джессики**, я сижу в буквальном смысле “раненая, но непокорённая”, получив от “**Герцога**” обещание, что, когда ему станет лучше, мы сможем продолжить разговор и я поведаю вам вторую часть этой истории.

Список всех карт дополнения

	АНГЛИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО
КАРТЫ МАКРЕДИ	Chief Ironcoat	Вождь Железная Шкура	Положите  на каждую карту в игре, в названии которой упоминаются «апачи».
	"I have moral superiority over you!"	"Правда на моей стороне!"	Посмотрите карты в руках противника. Или отмените любую только что сыгранную карту, которая угрожает карте, в названии которой упомянут «Пинкертон».
	Fort Moses	Форт Мозес	Положите два  на эту карту. Вы можете убрать один  , чтобы уничтожить одного  в текущей локации. Выложить эту карту в «Гнездо сарыча» стоит  .
	Deputy US Marshal	Заместитель маршала США	Вы можете убрать  вместо того, чтобы заплатить  , когда выкладываете карту в локацию, в которой лежит карта «Заместитель маршала США».
	Saggory Boyd – US Marshal	Сэггори Бойд - маршал США	 Вы можете положить один  на эту карту. Если вы это делаете, положите  на эту карту и уничтожьте её в свою следующую фазу «Взять две карты».
	Moonlight and Safecracker Burke	"Лунный свет" и "Сейфолом" Бёрки	 Получите один  .
	Doctor Terminus and his Amazing Dancing Bear	Доктор Терминус и его Поразительный Танцующий Медведь	 Вы можете удалить одну карту «прерий» из игры.
	Valley of Gwangi	Долина Гванги	Положите эту карту между двумя локациями. Эта карта считается отдельной локацией, которую надо пересечь. Если Макреди выигрывает фазу «Нападение», удалите двоих  .

КАРТЫ КОЛТИ

The Whitebait Railroad Company	Железнодорожная компания Уайтбейт	Удалите карту «локации» из игры (аналогично действию «Динамита»). Или удалите из игры все карты «прерий» по вашему выбору.
Angel and Bionda – Circus Acrobats	Энджел и Бионда – цирковые акробаты	Вы можете забрать эту карту обратно в руку из любой локации.
Lope – Orphan Boy	Лопе – мальчик-сирота	Если вы победили в фазу «Нападение» и данная карта находится в текущей локации, вытяните одну карту.
Elena Whiskerandos	Елена Вискерандос	 Найдите в колоде Границы нужную вам карту, заберите её себе в руку, после чего перемешайте колоду.
Gertrude Spacks – Soiled Dove	Гертруда Спэкс – проститутка	Пожертуйте Гертрудой, убрав её из текущей локации, чтобы предотвратить добавление  на карту Джека Колти. Переместить Гертруду в текущую локацию стоит  .
Lennox Natabus – Cherokee Freedman	Леннокс Натабус – черки-вольноотпущенник	 Положите один  на эту карту за каждую карту «Арканзасская зубочистка» в вашем сбросе. Также положите по  за каждую сыгранную карту черки-вольноотпущенника (кроме Леннокса).
Ancestral Spirit Guide	Воплощение духа предка	В конце каждого своего хода посмотрите верхние четыре карты своей колоды и положите их в произвольном порядке обратно на верх колоды. Во время своего хода вы можете отправить эту карту в сброс, чтобы убрать один  .
“Gonna ride like the wind, Revolver in Each Hand, Reigns Gripped in me Teeth”	“Поскачу как ветер, с револьвером в каждой руке, держа поводья в зубах”	Вы можете разыграть эту карту только в фазу «Нападение» – вы побеждаете, независимо от соотношения огневой мощи.

КАРТЫ ГРАНИЦЫ

Boris Balkan – The Tattooed Man	Борис Балканец – человек в татуировках	 Найдите в своей колоде одну карту «.38 специальный» и одну карту «Арканзасская зубочистка», покажите их, заберите себе в руку, а затем перемешайте свою колоду.
Smoke Signal	Дымовой сигнал	«Разыграйте эту карту немедленно». Когда вы первый раз вытягиваете эту карту, получите один  и  . Затем замешайте эту карту обратно в колоду Границы. Когда любой из игроков в следующий раз вытягивает эту карту, он получает один  , а игрок с  может положить  на любую карту в игре.
The Shakes	Похмелье	«Разыграйте эту карту немедленно». Когда вы впервые вытягиваете эту карту, получите один  и  . Затем замешайте эту карту обратно в колоду Границы. Когда любой из игроков вытащит эту карту во второй раз, игрок с  пропускает свою фазу «Взять две карты».
Wagon full of Pilgrims	Повозка с пилигримами	 Передвиньте одну из карт «персонажа» или «огневой мощи» вашего противника из текущей локации в предыдущую – игнорируя «Песчаную бурю». Не может быть сыграна в локацию «Банк Репентанс Спрингс».
Fire in the Sky	Огонь с небес	Пока эта карта находится в игре, ни один из игроков не может иметь на руках больше пяти карт к концу своего хода – все лишние карты должны быть сброшены.
Ungodly Desperadoes	Безбожные головорезы	«Разыграйте эту карту немедленно». Положите эту карту в колонку противника. Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке. На эту карту не действует карта «Песчаная буря».

Shirlene and Linda Sue – Daughters of Ma and Pa Shepperson	Ширлин и Линда-Сью – дочери Мамаши и Папаши Шепперсонов	 Заплатите  ,  или  .  =   =   = 
Steaming Horseshit	Свежие конские “яблоки”	Возьмите две карты из сброса вашего противника и положите их в любом порядке на верх его колоды.
“Pigface”	“Свиное рыло”	Вы можете убрать  , чтобы отменить карту, которую ваш противник только что выложил в локацию, в которой находится данная карта.
“The Sun’s in yer eyes”	“Солнце тебе в глаза”.	Назовите карту. Вашему противнику придётся заплатить дополнительные  , чтобы разыграть её. Когда цена будет выплачена, карта «Солнце тебе в глаза» выходит из игры.
Hidden Pass	Тайный проход	 Переместите одну из своих карт «персонажей» или карт «огневой мощи» из текущей локации в следующую. Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
Rugged Prairie	Суровая прерия	Каждый раз когда какая-то карта перемещается из одной локации в другую, владелец этой карты должен заплатить  дополнительно или карта выходит из игры.
Rockslide	Камнепад	Передвиньте маркер хода обратно на последнее деление предыдущей локации. Затем продолжайте свой ход там. Эту карту нельзя поместить в локации «Банк Репентанс Спрингс» или в «Тюрьму Сан-Манзанилло».

КАРТЫ ЗАСАДЫ