

Правила настольной игры «Револьвер» (Revolver)

Автор: **Mark Chaplin**

Игра для **2** игроков

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

Вступление

*На дворе 1892 год. Совершено ограбление банка в городке **Рипентанс Спрингс**. Многие добропорядочные горожане, включая шерифа **Антон Дрейфуса** и сельскую учительницу **Сью Даггетт**, были убиты в перестрелке, когда банда с криками и гиканьем уезжала из города.*

*Полковник **Нед Макреди** и его люди получили задание поймать **Джека Колти** – человека, злого и безнравственного – и вместе с его бандой придать правосудию.*

Игровые компоненты

- 1 колода полковника Макреди, состоящая из 62 карт
- 1 колода банды Колти, состоящая из 62 карт
- 16 карт персонажей-бандитов
- 5 карт Локаций
- 1 карта «Крушение поезда»
- 1 карта «Граница с Мексикой»
- 14 кубиков для карты «Граница с Мексикой»
- 6 жетонов Стойкости (дополнительная жизнь) с изображением ковбойской шляпы
- 6 жетонов Огневой мощи
- 1 счётчик Ходов
- 1 Правила игры

Цель игры

«Револьвер» - карточная игра для двоих, события в которой происходят на Диком Западе. В этой игре один игрок играет за **полковника Неда Макреди** (далее мы будем называть его просто игрок **Макреди**) и его помощников, а другой игрок играет за опасных негодяев из **банды Колти** (далее игрок **Колти**).

Чтобы победить в игре игрок должен добиться выполнения одного из следующих условий:



- Игрок Макреди становится победителем, если сможет убить всех членов банды Колти.
- Игрок Колти становится победителем, если Джек «Ворон» Колти доберётся до клетки «4» в Локации «Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк» и останется живым к концу раунда.
- Игрок Колти также становится победителем, если сможет убежать в Мексику, убрав с карты «Граница с Мексикой» все 12 жетонов.

Подготовка к игре


1. Поместите 5 карт Локаций в центр игровой зоны между игроками в следующем порядке (слева направо): **«Банк Рипентанс Спрингс» (The Bank at Repentance)**, **«Каньон Виски» (Whiskey Canyon)**, **«Гнездо сарыча» (Buzzard Point)**, **«Рэттлснейк Крик» (Rattlesnake Creek)** и **«Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк» (3:15 Express from Rattlesnake Station)**.

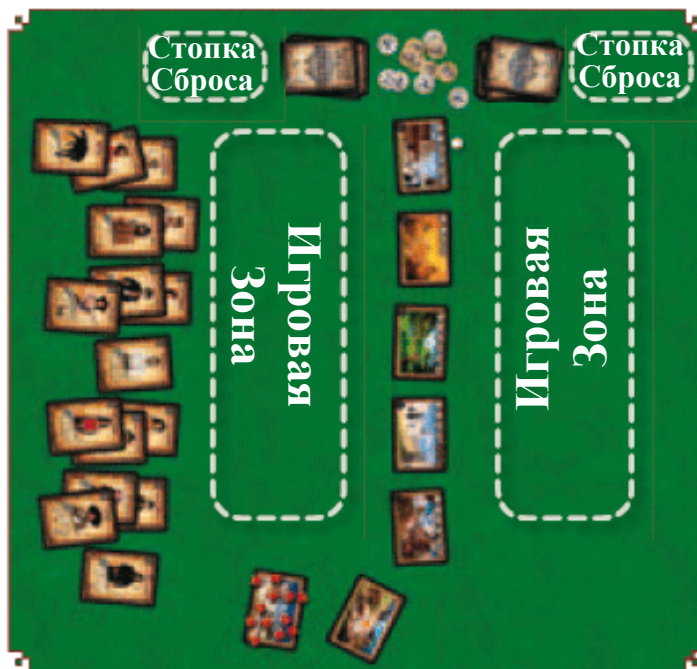
2. Поместите счётчик Ходов на клетку «1» на карте «**Банк Рипентанс Спрингс**».

3. Поместите карту «**Крушение поезда**» (**Drail the Train**) в конец ряда карт рядом с картой «**Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк**».

4. Поместите жетоны Стойкости  и жетоны Огневой мощи  запас рядом с картой «**Банк Рипентанс Спрингс**».

5. Поместите перед игроком **Колти** 16 карт персонажей-бандитов, обозначающих безжалостных негодяев из банды «**Ворона**». Этот игрок также должен взять карту «**Граница с Мексикой**» (**Mexican Border**) и положить на неё 12 кубиков.

Поместите один жетон  на карту «**Костлявого**» **Лэнделла** («**Skinny**» **Landell**).



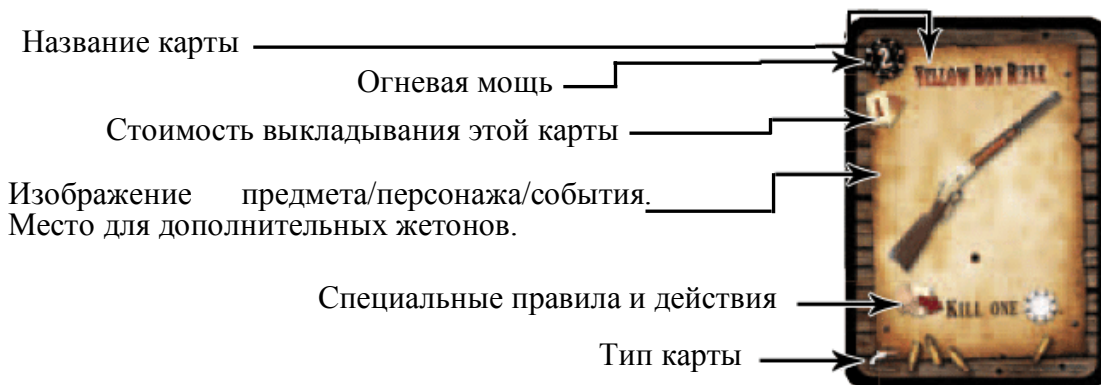
6. Каждый игрок берёт соответствующую колоду карт (у игрока **Макреди** колода со звездой шерифа на рубашке, а у игрока **Колти** с надписью «**Разыскивается**» (**Wanted**)), перемешивает её и кладёт рядом с собой в свою игровую зону.

7. Каждый игрок тянет из своей колоды 5 карт и берёт их в руку.

Карты

Карты игрока:

У каждого игрока есть собственная колода карт. У всех карт схожее строение:



Примечание: В конце этих правил вы найдёте описание всех символов, использующихся в игре, а также информацию обо всех картах.

Карты персонажей-бандитов:

У игрока **Колти** есть 16 карт персонажей (с изображением шляпы в левом нижнем углу) – это члены его банды.

Когда игрок **Колти** должен понести потери – во результате действия карт игрока **Макреди** или в ходе фазы Нападения – он должен выбрать одного из этих персонажей и, возможно, потерять его.



У каждой карты персонажа-бандита есть цифровое значение, напечатанное в верхнем левом углу карты – это Рейтинг выживаемости бандита. Когда игрок **Колти** должен понести потери, он должен выбрать карту бандита с наименьшим рейтингом выживаемости. Если таких карт несколько, игрок **Колти** может выбрать любую из них (для удобства игрок **Колти** может разложить свои карты бандитов столбиками согласно значению рейтинга их выживаемости).

Пример: Игрок Колти не может выбрать Манолито (Рейтинг выживаемости 2), если ещё живы члены банды с рейтингом выживаемости 1.

Пример: Игрок Колти должен понести потери. У него осталось два бандита с рейтингом выживаемости 1. Он может выбрать, кто из них погиб в перестрелке.

После смерти некоторых бандитов срабатывают негативные эффекты, указанные на их картах. При выборе бандита, который должен погибнуть, учитывайте эти эффекты.

Карты Локаций:

Между двумя игроками находятся 5 карт Локаций. Это те места, где будут встречаться и вступать в схватку Макреди, Колти и их люди. Помимо этого, карты Локаций выступают в роли таймера в игре: история начинается в «Банке Рипентанс Спрингс» и заканчивается в «Экспрессе 3:15 на станции Рэттлснейк».

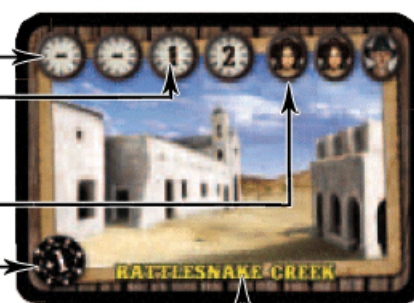
Клетка для дополнительного хода, появляющаяся после использования специальных карт (+ 🕒)

Клетка обычного хода

Клетка для дополнительного хода, используемая после смерти бандитов «Кокетки» (Kittens) и «Костлявого» (Skinny) (есть только в Локации «Рэттлснейк Крик»)

Рейтинг дополнительной огневой мощи для игрока Колти

Название карты



Игровой процесс

Ход игры разделяется на отдельные раунды. Каждый игрок должен полностью завершить свои действия в течение раунда, прежде чем передать право хода своему противнику.

Таким образом, игроки чередуются в совершении действий, пока один из них не добьётся одного из условий победы.

Игрок **Колти** всегда начинает игру первым.

Игровой раунд

Каждый раунд делится на 4 фазы:

1. Переместить счётчик Ходов (действие совершает только игрок **Колти**)
2. Взять две карты (действие совершают оба игрока)
3. Сыграть карты (действие совершают оба игрока)
4. Нападение (действие совершает только игрок **Макреди**)

1. Переместить счётчик Ходов



В начале своего хода игрок **Колти** перемещает счётчик Ходов на одну клетку вперёд. Если счётчик Ходов находится на последней клетке текущей Локации, переместите его на клетку «1» следующей Локации.

Примечание: Клетки «–» используются только в том случае, если эффект карты сдвигает счётчик Ходов на одну клетку влево, когда он уже находится на клетке «1». Если счётчик Ходов находится на правой клетке «–», переместите его на левую клетку «–».

Примечание: Клетки с портретами в Локации «**Рэттлснейк Крик**» используются только в том случае, если были убиты бандиты «**Кокетка**» **Макензи** и/или «**Костлявый**» **Лэнделл** (смотрите таблицу с картами персонажей в конце правил).



Важно: В свой первый ход игрок Колти не перемещает счётчик Ходов (во время подготовки к игре счётчик уже был установлен на клетку «1» стартовой локации). Он просто пропускает эту фазу.

Пример: Во время прошлого хода счётчик Ходов оказался на клетке «4» Локации «**Банк Рипентанс Спрингс**». Во время текущего хода счётчик Ходов перемещается на клетку «1» Локации «**Каньон Виски**».


2. Взять две карты

Возьмите в руку 2 карты из своей колоды.

Примечание: У вас в руке может находиться любое количество карт.

3. Сыграть карты

По общему правилу сыграть карты можно только в текущей Локации – той, где находится счётчик ходов. В течение хода игрок может сыграть из руки в свою игровую зону любое количество карт (внимание, у игрока Колти есть ограничение).

Некоторые карты обозначены специальным значком возле левой границы карты  - это стоимость ввода карты в игру. Цифра означает количество карт, которые необходимо сбросить из руки, чтобы ввести в игру данную карту.

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

Пример 1: Игрок **Колти** хочет сыграть карту «**Стреляйте без предупреждения, ребята!**» (*Fire at will, boys*), чтобы убрать карту «**Взбесившиеся бизоны**» (*Buffalo*)

Stampede), находящуюся в Локации «Гнездо сарыча». На карте «Стреляйте без предупреждения, ребята!» нет иконки стоимости ввода в игру, а значит она равна «0», поэтому игроку Колти не придётся сбрасывать из руки дополнительные карты. Стадо бизонов больше не представляет опасности.



Пример 2: Игрок Колти хочет сыграть карту «Пулемёт Гатлинга» в Локации «Экспресс 3:15, Станция Рэтлснейк». Стоимость «Пулемёта Гатлинга» - «2», поэтому игрок Колти должен сбросить из руки две карты.

Карты всегда размещаются в текущей Локации (если только в тексте на карте не написано другого). Представьте себе воображаемую колонку под и над каждой картой Локации – в этих зонах размещаются карты игроков.

Карты, выложенные в игровую зону, остаются в Локации до конца игры и не могут быть перемещены в другую Локацию, кроме следующих случаев:

- Вы решаете сбросить одну из собственных карт Огневой мощи, находящихся в текущей Локации, и поместить её в стопку сброса;
- Вашу карту удаляет противник (с помощью карты действия);
- Вы сыграли карту, которая обладает эффектом, позволяющим вам переместить какую-либо карту в другую Локацию или сбросить ее.

Существует три типа карт:

- **Карты Огневой мощи:** На этих картах в левом верхнем углу есть символ покерной фишки белого  (колода игрока Макреди) или чёрного  (колода игрока Колти) цвета. Цифра на покерной фишке означает силу атаки (огневую мощь) этой карты. Карты Огневой мощи выкладываются игроком в своей игровой зоне.
- **Карты блокировки ряда:** У этих карт оранжевая рамка, они встречаются только в колоде игрока Макреди и размещаются в игровой зоне **противника** в текущей Локации. В одной Локации не может находиться более двух карт блокировки. Назначение карты блокировки – занять свободный слот и ограничить возможности игрока Колти в разыгрывании карт огневой мощи.
- **Карты однократного действия:** Следуйте инструкциям на такой карте, а затем сразу же поместите её в стопку сброса.


В колоде игрока Колти есть только карты огневой мощи и карты однократного действия. В колоде игрока Макреди есть карты всех трех типов.

У игрока Колти есть лимит на размещение только трех карт в своей игровой зоне для каждой Локации. Это значит, что он может сыграть в каждой Локации не более трёх карт Огневой мощи. Если игрок Колти уже выложил в Локации три карты Огневой мощи, он больше не может размещать карты в этой Локации, пока не уберёт одну из них.

Важно: т.к. карты однократного действия сбрасываются после использования, игрок Колти может использовать их без ограничений и даже тогда, когда он уже сыграл три карты Огневой мощи.

Важно: Карту блокировки ряда нельзя разыграть, если в игровой зоне Колти уже размещено три карты.

Важно: У игрока Макреди нет никаких ограничений на количество сыгранных карт!

Большинство карт обладают специальными эффектами, описанными в тексте на самих картах. Эффект карты вступает в силу сразу же как только карта попадает из руки на стол и применяется к текущей Локации (если в тексте на карте не указано иного). Символ  на картах Огневой мощи обозначает, что эффект этой карты действует один раз в момент появления этой карты в игре.

Вызвать крушение поезда:


Находясь в Локации «Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк» (и только один раз за игру), игрок **Колти** может активировать карту «Крушение поезда». Это приведёт к аварии, в результате которой: **сбросьте все карты, размещенные в обеих игровых зонах и всех выживших бандитов (включая самого Джека «Ворона» Колти).**

Если игрок **Колти** хочет спасти какого-либо из банды (он должен спасти хотя бы себя, чтобы не проиграть!), он должен сбросить по одной карте за каждую карту бандита, которую хочет оставить.

Игрок **Макреди** не может спасти свои карты, находящиеся на столе.

После активации карта «Крушение поезда» убирается из игры.

Стойкость:

Некоторые персонажи получают – когда появляются на столе или во время игры – жетон Стойкости . Это означает, что у персонажа есть дополнительная жизнь. Когда такого персонажа убивают впервые – уберите этот маркер с его карты и оставьте карту в игре. В следующий раз, когда этот персонаж будет убит, сбросьте его карту.

4. Нападение

Во время каждого хода, который предпринимает игрок **Макреди**, он пытается убить одного из бандитов, используя свою огневую мощь.

Важно: Если в течение раунда (не обязательно только в эту фазу) игроку **Макреди** не удаётся убить члена банды **Колти**, уберите один жетон с карты «Граница с Мексикой».

В фазе Нападения оба игрока определяют свою суммарную Огневую мощь в текущей Локации.

Игрок **Макреди** суммирует свою Огневую мощь (помощник шерифа, ганфайтер, стадо бизонов и т.д.).

Игрок **Колти** делает то же самое (различное оружие, клан Джексона и т.д.) и добавляет к получившейся сумме рейтинг дополнительной огневой мощи текущей Локации (цифра в чёрной покерной фишке в левом нижнем углу карты Локации).

Если Огневая мощь игрока **Макреди** выше, чем Огневая мощь игрока **Колти** на текущей Локации, игрок **Колти** должен понести потери. Ничейный результат учитывается в пользу Колти.

***Пример 1:** У игрока **Макреди** есть «Помощник шерифа» (Огневая мощь 3) и «Охотник за Наградой» (Огневая мощь 1) в Локации «Банк Рипентанс Спрингс». Его суммарная Огневая мощь = 4. Напротив этих карт у игрока **Колти** есть только «.38 специальный» (Огневая мощь 1), поэтому его суммарная Огневая мощь = 1. У Локации «Банк Рипентанс Спрингс» рейтинг дополнительной огневой мощи 0, то есть огневая мощь игрока **Колти** всё равно равна только 1. Это означает, что игрок **Колти** должен понести потери.*

Пример 2: У игрока **Макреди** есть «Помощник шерифа» (Огневая мощь 2) и «Первый Заместитель Чарли Визерс» (Огневая мощь 3) в Локации «Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк». Его суммарная Огневая мощь = 5. У игрока **Колти** есть «Град Пуль» (Огневая мощь 3) и две карты «.38 специальный» (каждая с Огневой Мощью 1), поэтому его суммарная Огневая мощь 5. К сумме прибавляется 1 – это рейтинг дополнительной огневой мощи в Локации «Экспресс 3:15, Станции Рэттлснейк». Это означает, что в этот раз полковнику и его людям не удалось убить бандита. Уберите с карты «Граница с Мексикой» один кубик (если, конечно, игрок Макреди не убил кого-либо из бандитов на ранних этапах раунда).

Конец игры

Игра продолжается по правилам, описанным выше, до тех пор, пока один из игроков не сможет выполнить одно из условий победы.

Часто Задаваемые Вопросы

Всегда следуйте тексту на карте и по максимуму пользуйтесь действиями. В конце правил вы найдёте краткое описание всех символов, используемых в правилах и на карте.

В следующем разделе подробно разбираются карты, эффекты которых могут вызвать у игроков некоторые затруднения в понимании.

Банда Колти


• «Костлявый» Лэнделл (“Skinny” Landell)

Если вы убиваете «Костлявого» Лэнделла до того, как счётчик Ходов окажется в Локации «Рэттлснейк Крик» (Rattlesnake Creek), на этой Локации будет проведён дополнительный ход. Этот эффект срабатывает даже в том случае, если вы убиваете Лэнделла впервые – то есть просто снимаете с него жетон Стойкости. Используйте клетку с соответствующим портретом на этой Локации для дополнительного хода. Даже если он выбыл из игры, всё равно проведите дополнительный ход.

• «Кокетка» Макензи (“Kittens” Mackenzie)

Если этот персонаж оказывается убит до того как счётчик Ходов достигнет Локации «Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк» (даже если счётчик Ходов будет находиться на «Рэттлснейк Крик»), в Локации «Рэттлснейк Крик» проводится два дополнительных хода. Используйте клетки с соответствующими портретами на этой Локации для дополнительных ходов.

• Кортес (Cortez)


Если этот персонаж ещё жив, когда счётчик Ходов оказывается в Локации «Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк», положите на эту карту жетон Стойкости . Если вы должны будете понести потери (а бандитов с Рейтинг выживаемости 3 не останется) вы сможете сбросить этот жетон и Кортес останется жив.

• Бруно «Курятник» Кэйпл (Bruno “Hen-house” Caple)

Если этот персонаж оказывается убит, вы больше не можете выкладывать карты «.45 Reasemaker». Уже находящиеся в игре карты «.45 Reasemaker» не сбрасываются.

Колода банды Колти

• Динамитная шашка (Stick of dynamite)


Вы убиваете любое количество персонажей . Суммарная Огневая мощь этих персонажей не может превышать 3. Вы не можете использовать эту карту в Локации «Банк Рипентанс Спрингс».


Примечание: Жетоны Огневой мощи, находящиеся на этих картах, учитываются при определении общей Огневой мощи.

• Стреляйте без предупреждения, ребята! (Fire at will, boys)

• Подумай об этом, гринго! (Chew on this, gringo)

• Ну давай, ты, никудышный мерзавец, я тебя достану! (Come on, ya no-good polecasts, I'll take yer all on!)

Вы убираете одного или двух персонажей . Уберите его(их) карту(ы) из игры.

Примечание: Когда вы убиваете персонажа с жетоном Стойкости , сбросьте жетон с этой карты. Этот персонаж ещё жив. Вы можете использовать вторую попытку убийства (если она есть), чтобы снова попытаться убить этого персонажа.

• Пакуйте вещи, мы уезжаем! (Pack yer bags, we are LEAVING)

Переместите счётчик Ходов на один шаг вправо.

Важно: Счётчик Ходов не может быть перемещён на следующую Локацию. Если счётчик Ходов находится на самой правой клетке Локации, вы не можете использовать эту карту.

• Молниеносные рефлексы (Lightning reflexes)

Вы можете сыграть эту карту, чтобы спасти одного из членов своей банды, когда должны понести потери во время фазы нападения (во время хода противника). Поместите эту карту в колоду сброса после использования.

Примечание: Нападение провалилась! Если игрок **Макреди** не убил никого из вашей банды на текущем ходу, уберите один жетон с карты «Граница с Мексикой».

• Адьос, амиго! (Adios, amigo!)

Вы убиваете **Неда Макреди**. Вы можете сыграть эту карту в любой Локации, даже если полковника там нет. Но он должен находиться на столе (в любой Локации), чтобы вы смогли его убрать (проигнорируйте жетоны Стойкости, если они есть – вы застрелили его насмерть). После этого возьмите одну карту (даже если не убили полковника).

• Седельные сумки (Saddlebags)

Вы забираете со стола в руку одну карту  (кроме «Пулемёт Гатлинга»).

Примечание: Когда вы снова будете выкладывать эту карту, вам снова придётся выплатить её стоимость.

• Я просто вышел прогуляться (I only came along fer the ride)

Вы убираете из игры двух членов своей банды, чтобы убрать всех представителей закона с текущей Локации.

Примечание: Не забудьте применить эффекты, срабатывающие после смерти членов банды!

• Песчаная буря (Sandstorm)

Вы кладёте эту карту рядом с текущей Локацией. Теперь игрок Колти может сыграть на эту Локацию только две карты. Если у него там находится уже больше двух карт, он не

может выкладывать карты на эту Локацию. Уже находящиеся в Локации карты он может не убирать.

- **Двуствольный Дерринжер 1866 года (1866 Double Barrel Derringer)**

Вы можете поместить эту карту на текущую Локацию. Эта карта не учитывается при проверке лимита в три карты. Вы можете сыграть эту карту даже если в Локации уже находятся 3 карты.

Примечание: Для карт блокировки применяются стандартные правила: не больше двух карт блокировки в одной Локации.

- **Давайте выбираться отсюда! (Let's shoot our way outta here!)**

Выложите эту карту на текущую Локацию, чтобы получить 1 Огневую Мощь или используйте её одноразовый эффект, чтобы уничтожить одну карту блокировки.

- **Ружьё Еллоубой (Yellow Boy Rifle)**

Выложите эту карту на текущую Локацию, чтобы получить 2 Огневые Мощи. Вы можете сбросить одну карту, чтобы убить представителя закона, находящегося на текущей Локации.

- **Клан Джексона (The Jackson Clan)**


Вы можете сыграть эту карту на текущую Локацию, сбросив 3 карты. Вы можете не сбрасывать карты, когда кладёте эту карту на Локацию «**Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк**». Клан Джексона не может уничтожить представитель закона, потому что у неё способность Недоступность. Эта карта может выйти из игры, только если игрок **Колти** активирует карту «**Крушения поезда**».

Колода полковника Неда Макреди


- **Полковник Нед Макреди (Colonel Ned McReady)**

Вы можете сыграть эту карту на текущую Локацию, сбросив 3 карты. Вы можете не сбрасывать карты, если выкладываете её на Локацию «**Рэттлснейк Крик**» или «**Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк**». Когда вы выкладываете эту карту, игрок **Колти** должен понести потери.

- **Джози «Меткий стрелок» Логан (Josie “Dead-eye” Logan)**

Вы можете поместить эту карту на любую Локацию. Если вы кладёте её на будущую Локацию, поместите на эту карту жетон Стойкости 

- **Разведчик Апачей (Apache scout)**

Вы можете положить эту карту на любую Локацию. Если вы кладёте её на будущую Локацию, поместите на эту карту жетон Огневой мощи 1 

- **Квинси «Паук» Уитмор (Quincey “The Spider” Whitmore)**

Когда эта карта находится в игре, вы можете сбросить одну карту во время фазы 3 (сыграть карты), чтобы переместить этого персонажа на соседнюю Локацию.

- **Поле кактусов (Cactus Field)**

- **Узкий проход (Narrow pass)**

- **Индийская резервация (Indian Reservation)**

- **Шаткий мост (Rickety Bridge)**


Вы можете поместить эту карту на любую Локацию в игровую зону противника. В этой Локации у него может находиться помимо этой карты ещё две карты.

- **Ты совершаешь те же ошибки. (You keep makin' the same mistakes, pilgrim)**

Переместите счётчик Ходов на один шаг влево. На текущей Локации проводится дополнительный ход.

Важно: Счётчик Ходов не может вернуться на предыдущую Локацию. Если счётчик Ходов находится на самой левой клетке Локации, вы не можете использовать эту карту.

• **Не ждали?! (You didn't see this comin')**

Когда вы выкладываете эту карту, переместите одного персонажа  с любой Локации на текущую.

• **У тебя закончились пули, мой друг. (You just ran outta bullets, my friend)**

Вы можете уничтожить один «Пулемёт Гатлинга» (Gatling Gun), находящийся на текущей Локации.

После этого возьмите одну карту (даже если не уничтожили «Пулемёт Гатлинга»).

• **Он прострелил мне шляпу! (He shot my hat clean off)**

Вы можете сыграть эту карту, когда ваш противник использует карту «Стреляйте без предупреждения, ребята» (Fire at will, boys!) во время текущего хода. Поместите эту карту в свою стопку сброса после использования.

• **Твой выход, партнёр! (It's about time you turned up, partner)**

Возьмите из стопки сброса одного персонажа  и верните его себе в руку.

Примечание: Когда вы снова будете выкладывать эту карту, вам снова придётся выплатить её стоимость.

• **Ерунда! Просто царапина. (Shucks – was only flesh wound)**

Возьмите из стопки сброса одного персонажа  и поместите его на текущую Локацию. Вы не можете брать её в руку и не можете сбросить, чтобы заплатить за другую карту.

Биография персонажей и описание мест

Джек «Ворон» Колти

Мать «Ворона» умерла, дав ему жизнь, но не это сделало его плохим человеком. Его заставила встать на путь грабежа и убийств группа людей, которая застрелила его обедневшего отца и забрала ферму до того как остыл труп. С тех пор Джек Колти ни разу не встал на сторону закона. Кражи со взломом, ограбления поездов, угон скота – вот отличительные черты его жизни. «Ворон» не верит в добрые сказки о новом избавителе города и даже говорил, когда был пьян от бурбона, что у него есть доказательства тёмных делишек и загадочных смертей, которые сопровождали приход к власти полковника...

«Костлявый» Лэнделл

Сначала он был охотником на пушных зверей как и его отец, но постепенно перешёл на ограбления дилижансов когда понял, что доходы от этого значительно выше, а состоятельных людей на свете гораздо больше чем бобров. Лэнделл присоединился к банде «Ворона», когда его собственная банда погибла в кровавой перестрелке на реке Сан-Педро. Он сколотил целое состояние на грабежах, но беда в том, что от постоянных приёмов морфия и опиума его рассудок настолько повредился, что он не помнит, где зарыл деньги.

Кортес

Его взяли в клан Джексона за услуги, оказанные его отцом из племени мохаве во время гражданской войны. Кортес всё ещё тесно связан со своим племенем и с Джексонем. Клан

Джексона предоставил Ворону на бессрочное пользование Кортеса в обмен на поддержку в рискованных делах. Коллекционирует пальцы рук и ног.

Энни «Гатшот» Макгро

Энни была карточным чемпионом в городе Джером и получила кличку «Гатшот» за свою любимую комбинацию карт (гатшот - «дырявый стрит», то есть стрит, в котором не хватает одной карты). Но всё изменилось после того как она потеряла мужа во время взрыва газа на шахте в Аризоне, где погибло восемнадцать шахтёров. Оставшись без средств и скота, Энни продалась в «Кроватку» (самый худший из всех дешёвых борделей) в Джероме, чтобы прокормить шестерых своих детей. Она работала днями и ночами, обслуживая мужчин, которые выстраивались к ней в очередь во время сезона перегона скота и с трудом сводила концы с концами. Все её дети умерли от холеры и туберкулёза, не достигнув и десятилетнего возраста. Когда богатый благодетель «женился» на хозяйке борделя и «освободил» всех её работниц, всё что осталось у Энни – это её пудель Рассел. Так было до тех пор пока не появился «Ворон» и не научил её стрелять, чтобы выжить...

Бруно «Курятник» Кэйпл и Джози «Ножки» Ньюкомб

«Курятник» и «Ножки» – пресловутый дуэт, наводящий ужас на жителей Ла Пас на реке Колорадо. Похищение детей и вымогательство обеспечивали их деньгами лучше чем находящиеся рядом шахты с серебром и медью. Так продолжалось до тех пор, пока их не загнал в угол местный проповедник и его люди, которые отстрелили левую ногу Джози и повесили «Курятника» умирать. Но посреди ночи его освободил «Ворон», и Бруно целых три дня прятался в душном вонючем курятнике. После этого «Курятник» научился жить и не сдаваться до последнего... на этот раз ради «Ворона». А «Ножки»...она соорудила себе новую ногу из креста – единственного, что осталось от церкви проповедника.

Мисси Джеймсон

Мисси Джеймсон всю жизнь была настоящей леди. Она посвятила свою жизнь присмотру за своей пожилой тётей, которая вырастила её, учила фехтованию и игре на пианино. Но когда её тётя умерла, поместье неожиданным образом стало собственностью полковника Макреди. Мисси ушла в горы, поклявшись отомстить полковнику и вернуть своё поместье, и была только рада присоединиться к Колти, когда узнала об их взаимной неприязни со «спасителем города» Макреди. Теперь она является в банде «Ворона» мастером по холодному оружию, отлично разбирающимся во всех видах ножей и мечей. И она до сих пор ведёт себя как леди, придерживаясь правил: никакого оружия за ужином и никакого сна до тех пор, пока не смыта кровь.

Манолито

Отец Манолито сражался не на той стороне во время войны в Мексике, поэтому после войны его посадили в тюрьму на 50 лет по обвинению в нарушении военной дисциплины, хотя обвинения так и не получили подтверждения даже после его смерти от лихорадки. Манолито забрали к себе две старые девы, живущие в хижине в прерии. Оттуда он и начал делать периодические набеги на банки, пользуясь помощью местных индейцев. Манолито всегда знал цену деньгам и сразу клюнул на обещание о награде в \$5.000 за поимку Джека Колти и его банды. Получив урок на всю жизнь, он присоединился к «Ворону».

«Кокетка» Макензи

«Кокетка» – загадочная личность. Никто не знает, откуда она пришла или как связалась с Колти. Некоторые говорят, что она сводная сестра Колти, другие – что она его бывшая любовница. Никто на самом деле не знает, почему она называет себя «Кокеткой». Никто и не хочет спрашивать её об этом. Так как если и есть одна вещь, которую знают о ней

люди, так это то, что она убила больше людей, чем все остальные члены банды вместе взятые.

Гарри «Виски» Хаунди

Когда её престарелый отец умер от оспы, юная Генриетта поняла, что нет ни единого шанса, что город позволит молодой девушке руководить ранчо. Поэтому Генриетта превратилась в Гарри и научилась носить штаны и ездить верхом. Ей настолько понравилось быть мужчиной и она делала это так долго, что поговаривают, что она забыла, что родилась другой. Но ванну она всё же принимает в одиночестве...

Саломон «Док» Мейсон и Ленни «Свинья» Мейсон

Ранчо Мейсонов стоит по соседству с ранчо Хаунди. «Док» (получил прозвище «Док» за то, что был единственным на 50 миль человеком, у которого в доме была ещё одна книга помимо библии) и его два сына пошли по кривой дорожке после того как их ранчо не раз становилось местом встреч бандитов. Прошёл слух, что некоторые представители закона находятся в доле у местных банд, регулярно навещающих на ранчо Мейсонов. В итоге Ленни не выдержал и отправился в офис шерифа с заряженным дробовиком. В ходе последовавшей за этим перестрелки никто не погиб, но были ранены двое представителей закона. Так началась преступная жизнь Мейсонов...

Мики Мейсон

Младший брат Ленни «Свиньи» Мейсона, Мики таскался за Колти ещё с тех пор, когда был настолько маленьким, что мог стоя спрятаться в траве прерии. С тех пор они вместе пережили больше приключений, особенно связанных с представителями закона, чем могут вспомнить. Преданный и искренний, Мики готов словить пулю вместо Колти... и когда-нибудь, возможно, сделает это.

Сэр Мармадюк Понсенби Смит

Его родители были рабами доброго фермера в Алабаме, который стал баснословно богатым хлопковым бароном и заботился о своих людях лучше чем о собственной семье. К сожалению, конгресс освободил рабов, что означало что родители Мармадюка вынуждены были покинуть штат не позднее чем через 30 дней. Мучимые голодом и отсутствием денег они оказались в концлагере, руководителями которого были северяне. Мармадюк родился у родителей, которые были свободными, но голодными и получил имя в честь их бывшего хозяина. В итоге его родители умерли от голода, когда ему было три года. Мармадюк ввязывался то в одно приключение, то в другое: сначала он учился на священника, потом стал шпионом банды конфедератов и был им до тех пор, пока Ворон не спас его от верёвки, после того как его обвинили в связи с женой белого шахтёра.

Пуля

Официально не считаясь членом банды, агрессивный пёс Пуля вполне возможно является самым преданным спутником Колти. Пуля спасал жизнь Ворона больше раз, чем тот может припомнить. Однажды он разорвал горло погонщику фургона возле салуна Аламо.

Поппи Макреди

Вспыльчивая дочка полковника всегда подозревала о тёмных делах своего отца. Но когда этому нашлось неопровержимое доказательство, она перешла на сторону своего возлюбленного – «Ворона».

Полковник Нед Макреди

Никто толком не знает о прошлом полковника, но доподлинно известно что он посещает церковь, является честным и справедливым человеком и всегда при деньгах. Он стал

лекарством для города после того как золотая лихорадка оказалась лишь золотой песчинкой на дне сита и город превратился в очередное тупиковое сельское поселение. Нед всегда оказывался в нужном месте в нужное время. После того, как мэр умер в загадочном инциденте при обрушении шахты, полковника уже достаточно уважали, чтобы доверить бразды правления городом...

Ограбление банка!

Голубиной почтой «Ворон» получил письмо, в котором Макреди предлагал ему встретиться один на один в банке. Подозревая, что это вряд ли голубь мира, «Ворон» явился в банк со всеми своими людьми и с оружием наготове. Второй неожиданностью для полковника стала его собственная дочь в рядах банды Колти! В ходе последовавшей за этим перестрелки «Ворон» был не единственным, кто заметил, что люди полковника застрелили шерифа, чтобы сфабриковать обвинения против банды Колти. Случайным свидетелем этого оказалась и школьная учительница...

Только сам Макреди и пара его самых преданных людей были в курсе того, что полковник затеял преследование Колти не для того чтобы вернуть дочь, а чтобы убить её. Он считает, что такова воля Господа.

Рипентанс Спрингс

Золото впервые было обнаружено в Репентанс Спрингс в 1882 году человеком по имени Билл «Король» Стивенс, который, когда ехал на поезде, увидел блеск золота и немедленно купил там участок земли. Вскоре вокруг этого места возник палаточный городок, когда другие старатели слышали о найденном золоте и стали стекаться в эту область.

Благодаря активной золотодобыче в 1883 году был построен отель Марстен. Это ветхое здание стало на долгие годы раем для убийц и головорезов. Но никто не имел понятия, чем занимается там Нед Макреди, который сделал себе из комнаты № 237 кабинет и дом.

Не имея средств на разработку шахты, Стивенс в 1889 году продал свой участок судье Эсдрену и Томасу Блэкберри, которые, в свою очередь, продали его Добывающей Компании Бэйхорс. Лагерь золотодобытчиков получил название Лагерь Шарлотты, а в 1890 году для растущего населения была построена первая почтовая станция.

Помимо постоянного противостояния между Макреди и Колти была и другая примечательная история. Апачи похитили временно проживающую в Рипентанс Спрингс Эмму Торрент, до этого вырезав всю её семью. Они продали её индейцам мохаве, у которых она находилась в течение 5-ти лет. Эмму спасли возле Каньона Виски в 1902 году.

Рэтгленейк Крик

Перед тем как Рэтгленейк Крик стал известен как самый оживлённый город в штате, эту область населяли индейцы пиросы, которых затем вытеснили апачи. Хотя регион был скалистым и засушливым, индейцы смогли найти дичь и сделали его одним из своих охотничьих угодий. На протяжении нескольких веков регион оставался малонаселённым, но всё изменилось, когда старатели обнаружили в горах Красного Дуба золото.

Первым золото обнаружил Эд Бакстер, якобы сбежавший из тюрьмы Техаса. Он поделился своей находкой со своим другом-финансистом по имени «Проныра» Хоули. Несмотря на восторг Хоули, Бакстера не заинтересовала золотодобыча и вскоре он уехал, оставив свою находку жадному до денег другу. Поговаривают, что обезумевший от золота Хоули застрелил в спину 13 человек, двое из которых были белыми.

Скоро весть о найденном золоте распространилась по округе и меньше чем за год в Рэттлснейк Крик появился лагерь, заполненный десятками золотоискателей. Он получил название Вонючая Скала в честь маленькой зловонной речки, протекающей у подножия скалы странной формы. В 1881 году была основана первая почтовая станция, а палатки и жалкие лачуги постепенно были вытеснены надёжными зданиями. В Рэттлснейк Крик быстро вырос процветающий город, в котором велось более 40 видов бизнеса, включая четыре газеты, два отеля, три церкви, лесопилку, банк, оперу, железную дорогу, платную конюшню и многочисленные салуны и игорные дома.

В этот период времени «Проныра» Хоули основал два предприятия: «Шахту Дикси» и «Южную Шахту Дикси». Гору, где нашли золото, назвали Горой Джефферсона. В последствии Хоули продал своё дело за \$500.000 и построил себе ранчо с видом на железную дорогу, где поселился вместе со своей молодой невестой Джейн. Правда поговаривают, что дочь почтенного плотника не брезгует выпивкой.

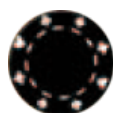
Обзор Значков



Карта Огневой мощи представителя закона



Дополнительная огневая мощь: поместите этот жетон на карту. Огневая мощь этого персонажа увеличивается на один.



Карта Огневой мощи бандита



Стойкость: поместите это жетон на карту. Этот персонаж получает дополнительную жизнь.



Персонаж бандит



Непреодолимость: эта карта не может быть уничтожена вашим противником.



Дополнительный ход на текущей Локации: переместить счётчик Ходов на 1 шаг влево.



Срабатывает при появлении в игре: следуйте инструкциям на карте, когда выкладываете её из руки в игровую зону.










На один ход меньше на текущей Локации: переместить счётчик Ходов на 1 шаг вправо.













Сбросьте одну карту.







Список всех карт

	АНГЛИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО
ЛОКАЦИИ	The Mexican Border	Граница с Мексикой	
	Derail the Train	Крушение поезда	
	Repentance Springs bank	Банк Рипентанс Спрингс	
	Whiskey Canyon	Каньон Виски	
	Buzzard Point	Гнездо сарыча	
	Rattlesnake Creek	Рэттлснейк Крик	
	3:15 Express from Rattlesnake Station	Экспресс 3:15, станция Рэттлснейк	
БАНДИТЫ	Jack "The Crow" Colty	Джек «Ворон» Колти	Если убит: вы проиграли.
	"Skinny" Landell	«Костлявый» Лэнделл	Если убит до того, как вы доберётесь до Локации «Рэттлснейк Крик»: +  на «Рэттлснейк Крик»
	Cortez	Кортес	Если убит до того, как вы доберётесь до Локации «Экспресс 3:15, Станция Рэттлснейк» – вы проиграли. Если вы добрались до Экспресс 3:15, +  .
	Annie "Gutshot" McGraw	Энни «Гатшот» МакГро	Если убита:  .
	Bruno "Hen-house" Caple	Бруно «Курятник» Кэйпл	Если убит: вы больше не можете выкладывать «.45 Peacemaker».
	Josie "Legs" Newcombe	Джози «Ножки» Ньюкомб	
	Missy Jameson	Мисси Джеймсон	Если убита: добавьте один жетон на карту «Граница с Мексикой».
	Manolito	Манолито	Если убит: уберите 2 жетона с карты «Граница с Мексикой».
	"Kittens" Mackenzie	«Кокетка» Макензи	Если убита до того, как вы доберётесь до Локации «Экспресс 3:15»: +   на «Рэттлснейк Крик».
	Harry "Boxcars" Houndy	Гарри «Виски» Хаунди	Если убит:  .
	Poppy Macready	Поппи Макреди	Если убита:  .
	Salomon "Doc" Mason	Саломон «Док» Мейсон	
	Lenny "The Pig" Mason	Ленни «Свинья» Мейсон	
	Sir Marmaduke Poncenby Smythe	Сэр Мармадьюк Понсенби Смит	
	Bullet	Пуля	
Micky "Riverboat" Mason	Мики «Лодка» Мейсон		

ДЕЙСТВИЯ

Bruno, quit jawin' and check ahead	Бруно, хватит спорить и проверь, что впереди!	Посмотрите 5 верхних карт своей колоды. Возьмите одну из них в руку, остальные сбросьте.
Cherokee scout	Разведчик Чероки	Возьмите 2 карты.
Stick of Dynamite	Динамитная шашка	Уничтожьте любые  . Их суммарная огневая мощь не должна превышать 3. Нельзя использовать в Локации «Банк Рипентанс Спрингс.»
Fire at will, boys	Стреляйте без предупреждения, ребята!	Уничтожьте одну  .
Lightning Reflexes	Молниеносные рефлексy	Предотвратите убийство одного  .
Adios, Amigo!	Адъос, амиго!	Убейте полковника Неда Макреди. Возьмите новую карту.
Saddlebags	Седельные сумки	Возьмите одну  с любой Локации (кроме «Пулемёт Гатлинга»).
I only came along fer the ride!	Я просто вышел прогуляться.	Пожертвуйте двумя  , чтобы уничтожить всех  на текущей Локации.
Chew on this, gringo!	Подумай об этом, гринго!	Убейте одного  .
Come on, ya no-good polecats, I'll take yer all on!	Ну давай, ты, никудашный мерзавец, я тебя достану!	Убейте двух  .
Pack yer bags, we are LEAVING!	Пакуйте вещи, мы уезжаем!	-1  на текущей Локации.
Improvise, darn it!	Проклятье! Импровизируй!	Уничтожьте одну карту блокировки.
Sandstorm	Песчаная буря	Поместите эту карту рядом с текущей Локацией. Ваш противник не может сыграть в эту колонку более двух карт.
That'll be a nice surprise	Это будет отличным сюрпризом!	Вы можете или заставить своего противника  , или убрать один жетон с карты «Граница с Мексикой».
Spur on those ponies	Пришпорим этих кляч!	Уберите два жетона с карты «Граница с Мексикой».
Midnight ride	Полночная поездка	Уберите два жетона с карты «Граница с Мексикой».
Aw heck – I was lookin' forward to a stand-up fight	Вот, чёрт! Не могу дождаться драки!	Уберите два жетона с карты «Граница с Мексикой».

ОГНЕВАЯ МОЩЬ
















.38 special	.38 специальный	
.45 long Colt	.45 Кольт, удлинённый	
1866 double barrel Derringer	Двустольный Дерринджер 1866 года	Не учитывается при подсчёте лимита карт.
M1873 Fast draw	M1873 «Лёгкая рука»	 Возьмите одну карту.
I'm gonna kill you Ned. And that's a promise	Я убью тебя, Нед! Клянусь!	 Ваш противник  .
Let's shoot our way outta here!	Давайте выбиратья отсюда!	Вы можете сбросить из руки эту карту, чтобы уничтожить одну карту блокировки.
Thanks for yer coffee and eggs, ma'am	Спасибо за яйца и кофе, мэм.	 Возьмите в руку из своей стопки сброса одну карту «Стреляйте без предупреждения, ребята!».
Peacemaker .45 pistol	.45 Миротворец	
Yellow Boy Rifle	Ружьё Еллоубой	 Уничтожьте одну  .
Hail of Bullets	Град пуль	
Gatling Gun	Пулемёт Гатлинга	
The Jackson Clan	Клан Джексона	На Локации «Экспресс 3:15, Рэттлснейк Крик» стоимость  .

ПЕРСОНАЖИ

Colonel Ned Macready	Полковник Нед Макреди	 Убейте одного  . На Локациях Рэттлснейк Крик и «Экспресс 3:15» стоимость  .
First Deputy Charlie Weathers	Первый заместитель Чарли Визерс	
Josie “Dead-eye” Logan	Джози «Меткий стрелок» Логан	Вы можете поместить эту карту на одну из будущих Локаций. Если вы это делаете, поместите на эту карту  .
Deputy	Представитель закона	
Hired 2-Gun Shootist	Наёмник с двустолкой	 Ваш противник  .
Bounty Hunter	Охотник за наградой	 Возьмите одну карту.
Apache scout	Апач-разведчик	Вы можете поместить эту карту на одну из будущих Локаций. Если вы это делаете, поместите на эту карту  .
Quincey ‘The Spider’ Whitmore	Квинси «Паук» Уитмор	Вы можете  , чтобы переместить Квинси на следующую Локацию.

ОГНЕВАЯ
МОЩЬ

ДЕЙСТВИЯ

Provoke Buffalo Stampede	Взбесившиеся бизоны	 Уничтожьте одну  (кроме «Град пуль» и «Пулемёт Гатлинга»).
Cactus Field	Поле кактусов	Блокирует один ряд на любой Локации.
Narrow Pass	Узкий проход	Блокирует один ряд на любой Локации.
Indian Reservation	Индийская резервация	Блокирует один ряд на любой Локации.
Rickety Bridge	Шаткий мост	Блокирует один ряд на любой Локации.
You keep makin' the same mistakes, pilgrim	Ты совершаешь те же ошибки.	+1  на текущей Локации.
You didn't see this comin'	Не ждали?!	Переместите одну  с любой Локации на текущую Локацию.
You just ran outta bullets, my friend	У тебя закончились пули, мой друг.	Уничтожьте один «Пулемёт Гатлинга». Возьмите карту.
He shot my hat clean off!	Он прострелил мне шляпу!	Отмените одну карту «Стреляйте, когда сочтёте нужным, ребята».
I can smell their yellow bellies on the wind	Я чувствую исходящий от них запах страха.	Добавьте один жетон на карту «Граница с Мексикой». Возьмите карту.
It's about time you turned up, partner	Твой выход, партнёр.	Просмотрите свою стопку сброса и возьмите в руку одну  .
Take 'em out	Взять их!	Уничтожьте одну карту «.45 Reасemaker» или убейте одного  .
Shucks... was only a flesh wound	Ерунда! Просто царапина.	Просмотрите свою стопку сброса и бесплатно поместите одну взятую оттуда  на текущую Локацию.
Dang it!	Чёрт побери!	Уничтожьте одну  (кроме «Пулемёт Гатлинга»).
We've got you surrounded, Colty!	Ты окружён, Колти!	Уничтожьте до двух  (кроме «Град пуль» и «Пулемёт Гатлинга»).
Rattlesnake Bite	Укус гремучей змеи	Убейте одного  , если ваш противник не  .
Manolito...it was Manolito	Манолито... это был Манолито.	Убейте двух  , если ваш противник не  .
Get the rope, boys	Готовьте верёвку, ребята!	Убейте одного  .
Ambush!	Засада!	Убейте двух  .