

# Правила настольной игры «Револьвер 1-2: Преследование» (Revolver 1-2: Hunt the Man Down)

Автор: Mark Chaplin

Игра для 2 игроков

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

## Вступление

*Жестокий бессердечный преступник заключён в стены самой ужасной тюрьмы в Техасе. В его голове есть ключ к уничтожению полковника Неда Макреди и Джек Колти – единственный оставшийся в живых ковбой, который может вытащить его из тюрьмы. Проблема заключается в том, что Джек уже давно преследует мстительный полковник...*

*Победителем из этой заварушки выйдет только один.*

Это будете вы?

## Состав игры

**1 карта бандита (заключённый):**

Сантьяго (рейтинг выживаемости: 4)

**1 карта засады (с рамкой из колючей проволоки):**

«Здесь слишком тихо...»

**1 карта локации «Тюрьма Сан-Манзанилло»**

**1 карта с краткой информацией по локации «Тюрьма»**

**13 карт для колоды полковника Макреди:**

- 4 маршала пинкертона
- 1 «Тебя разыскивают в пяти штатах. Я должен арестовать тебя».
- 1 капитан Джеймс Барклай Мантут – техасский рейнджер
- 1 Эстелла Моралес
- 1 "Река Дьявола"
- 1 Походный арсенал
- 1 Притаившийся снайпер
- 1 Брэд Раньян – гробовщик
- 1 Проводник папагос
- 1 Дуглас Мортимер

**13 карт для колоды банды Колти:**

- 3 Арканзасские зубочистки
- 3 Революционера-гарсисты
- 1 Сражение на крыше поезда
- 1 Быстрое извлечение пистолета
- 1 Пистолет-наладонник
- 1 Знахарь лакота
- 1 Нитроглицерин
- 1 Кладбище "Унылые холмы"
- 1 Клаус – горбун

**4 жетона пулевых ранений**

**2 жетона огневой мощи**

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

## Модули

Эта расширенная версия делится на два отдельных модуля:

**А. Карта засады и карта «Тюрьма»:** в дополнение к базовой игре карта засады предоставляет полковнику Макреди (ниже просто «Макреди») больше стратегических возможностей. «Тюрьма» – это необычная новая локация с собственным набором правил.

**Примечание:** Для использования этого модуля вам понадобится дополнение «Револьвер 1-1: Засада в Стрельбище».

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

### **Модуль 1: Карты засады и карта «Тюрьма»**

**1.** Поместите карту «Тюрьма Сан-Манзанилло» между картами локаций «Гнездо сарыча» и «Рэттлснейк Крик». Поместите карту бандита **Саньяго** под карту «Тюрьма Сан-Манзанилло». Карту с краткой информацией по локации «Тюрьма» положите на стол так, чтобы она была хорошо видна обоим игрокам.

**2.** Игрок банды **Колти** (ниже просто «Колти») добавляет две новые карты бандитов из дополнения «Револьвер 1-1: Засада в Стрельбище» к остальной своей банде.

**3.** Добавьте новую карту засады к 6 картам засады из дополнения «Револьвер 1-1: Засада в Стрельбище», случайным образом выберите одну из них и, не подсматривая на лицевую сторону, верните в коробку.

**4. Макреди** смотрит на оставшиеся 6 карт засады и кладёт по одной такой карте лицевой стороной вниз напротив каждой локации, включая «Тюрьму Сан-Манзанилло».

### **Игровой процесс**

Игра ведётся по правилам базовой игры со следующими исключениями:

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

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

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

**«Тюрьма Сан-Манзанилло»:** Эта локация считается обычной локацией в отношении карт засады, но в других аспектах эта локация абсолютно уникальна:

- После ухода с локации «Гнездо сарыча» **Колти** должен решить, войти ли ему на локацию «Тюрьма» или пропустить эту локацию.
- При перемещении карт на следующую локацию вы можете, по желанию, класть их на локацию «Тюрьма» (если она следующая) или пропускать эту локацию и класть карты на следующую локацию без дополнительных выплат.
- Длительность локации «Тюрьма» (один ход) изменить нельзя.
- Локация «Тюрьма» не предоставляет дополнительную огневую мощь ни одной из сторон.
- Обе стороны **не** имеют на этой локации лимита по картам.
- Игроки могут класть на эту локацию только карты огневой мощи (кроме карт «Динамитная шашка» и «Нитроглицерин»). Стоимость всех сыгранных на эту локацию карт игнорируется, как и все эффекты появления в игре и ухода из игры. Учитываются только значения огневой мощи.

- Ни одна из фаз обычного хода не применяется в локации «Тюрьма» – все обычные фазы заменяются одной специальной фазой:

### Фаза тюрьмы

Этапы этой фазы разыгрываются в указанном ниже порядке:

1. Поместите на **Джека Колти** один жетон пулевого ранения.
2. **Колти** тянет 6 карт.
3. **Макреди** тянет 3 карты.
4. Разыграйте, руководствуясь обычными правилами, карту засады.
5. **Колти** первым выкладывает на эту локацию свою первую карту огневой мощи. **Макреди** делает то же самое. Любой из игроков может в свой ход выложить одну карту или спасовать. Право хода переходит от одного к другому, пока оба игрока не спасуют.

*Примечание: Любой из игроков может активировать перемещённую на эту локацию карту.*

6. Откройте лежащие лицевой стороной вниз карты со значком **замка** и подсчитайте суммарную огневую мощь каждой стороны.
  - Если огневая мощь больше у **Колти**: добавьте **Сантьяго** в банду **Колти**.
  - Если огневая мощь больше у **Макреди**: убейте 2 бандитов.
  - Если ничья: убейте 1 бандита.

*Примечание: Если **Колти** использует на локации «Тюрьма» карту «Динамитная шашка», добавьте 3 к его огневой мощи на этой локации. «Нитроглицерин» добавляет 5 к его огневой мощи.*

7. Сбросьте все карты с локации «Тюрьма» (проигнорируйте все жетоны ) , оставив её пустой.

### Модуль 2: Создание собственной колоды

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

### Подготовка к игре

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

### Правила создания собственной колоды

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

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

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

## Новые значки

На некоторых новых картах вы найдёте новые значки:



**Прицел:** Когда **Колти** использует карту, которая убивает карту , он должен в первую очередь уничтожить карту со значком прицела. Если есть несколько карт с прицелом, **Колти** выбирает, кого именно он застрелит.

**Пример 1:** *Макреди только что выложил карту «Первый заместитель Чарли Визерс» (огневая мощь «3») и «Маршала пинкертона» (огневая мощь «1» + ) на локацию «Каньон Виски». В свой ход Колти выкладывает карту «Стреляйте без предупреждения, ребята!». Он в первую очередь хочет убить «Чарли Визерса», прежде чем заняться более слабым врагом, но из-за значка прицела на карте «Маршал пинкертона» ему приходится сначала убрать эту карту. Бах! «Маршал пинкертона» сбрасывается, оставляя старого доброго «Чарли» сражаться с ребятами Колти.*

**Пример 2:** *Та же самая ситуация, что в примере выше... но Колти выкладывает карту «Динамитная шашка». Сначала сбрасывается «Маршал пинкертона», от «Динамитной шашки» остаются 2 очка. Огневая мощь «Чарли Визерса» – 3, поэтому оставшиеся от «Динамитной шашки» очка теряются.*



**Замок:** Вы можете выкладывать карты со значком значка лицевой стороной вниз на «Тюрьму Сан-Мазанилло» до того, как доберётесь до этой локации, а также во время сражения на этой локации. Если вы это делаете, то не выплачиваете обычную стоимость карты и её эффект  не применяется. Это единственные карты, которые вы можете выложить лицевой стороной вниз на локацию «Тюрьма».



**Пулевое ранение:** Поместите такой жетон на карту Джека Колти. В тот момент, когда на Джека Колти нужно будет поместить пятый такой жетон, Макреди немедленно победит в игре!

Пулевые ранения могут быть получены в качестве стоимости использования карты, при входе на локацию «Тюрьма» и из-за эффекта некоторых карт (+ ). Некоторые карты позволяют убрать один жетон пулевого ранения (– .

## ЧАВо (Часто Задаваемые Вопросы)

**Вопрос 1:** Можно ли выложить карту «Быстрое извлечение пистолета» на «Тюрьму Сан-Мазанилло», чтобы добавить 1 к своей огневой мощи?

**Ответ 1:** Нет. На локации «Тюрьма» не проводятся обычные фазы хода, поэтому никакие карты, кроме карт огневой мощи, не могут быть выложены на эту локацию.

**Вопрос 2:** У меня на локации «Рэттлснейк Крик» находится карта «Чарли Визерс», под которой лежит карта «Брэд Руньян – гробовщик». Если Колти использует карту «Протащить на верёвке за лошадь», чтобы переместить «Чарли» на предыдущую локацию, «Гробовщик» перемещается вместе с ним?

**Ответ 2:** Да. «Брэд Раньян» всегда перемещается вместе с тем персонажем, под которым находится.

**Вопрос 3:** «Брэд Раньян – гробовщик» убирается из игры вместе с картой, под которую помещён?

**Ответ 3:** Нет. Карта, под которой он находится, отправляется обратно в коробку, а сам «Брэд Раньян» кладётся в стопку сброса.

**Вопрос 4:** Можно ли заранее выложить карту «Апач-разведчик» на локацию «Тюрьма»?

**Ответ 4:** Да. То же самое касается карт «**Чероки-вольноотпущенник**» и других подобных карт. Их огневая мощь добавиться к суммарной огневой мощи игрока на этой локации, если **Колти** решит войти на локацию «**Тюрьма**».

**Вопрос 5:** У меня в «**Гнезде Сарыча**» находится «**Дилижанс**» с двумя жетонами. Когда я убираю один жетон, чтобы переместить «**Дилижанс**», на какое поле он перемещается: на «**Рэттлснейк Крик**» или на «**Тюрьму Сан-Мазанилло**»?

**Ответ 5:** Вы сами выбираете, на какую локацию он перемещается. Перемещение «**Дилижанса**» на любую из этих двух локаций обойдётся вам в один жетон. Учтите только, что «**Тюрьма**» – факультативная локация.

**Вопрос 6:** Во время игры я выложил три «**Апача-разведчика**» в локацию «**Тюрьма**», поэтому суммарная огневая мощь этой локации – 6. **Колти** в последний момент решает не входить в «**Тюрьму**». Что мне делать?

**Ответ 6:** Продолжайте игру и забудьте о своих коварных планах! Если вы выложите на локацию «**Тюрьма**» много карт, **Колти** побоится туда входить и не вытащит из заключения сильного члена банды, но припасите карты на конец игры, чтобы не попасть впросак.

**Вопрос 7:** Если **Колти** не входит в локацию «**Тюрьма**», что происходит с картой засады и лежащими на этой локации лицевой стороной вниз картами?

**Ответ 7:** Они остаются лежать лицевой стороной вниз.

**Вопрос 8:** Если **Колти** использует на локации «**Тюрьма**» «**Нитроглицерин**», он получает жетон ?

**Ответ 8:** Да.

**Вопрос 9:** Может ли быть убит «**Сантьяго**», когда в локации «**Тюрьма**» разыгрывается карта засады?

**Ответ 9:** Нет! «**Сантьяго**» ещё не освобождён из тюрьмы. Только членов банды **Колти** можно убить таким способом.

**Вопрос 10:** Что такое «уникальные карты»?

**Ответ 10:** Уникальные карты – это: Джози «**Меткий стрелок**» **Логан**, Первый заместитель **Чарли Визерс**, **Квинси «Паук» Уитмор**, Полковник **Нед Макреди**, **Илайес Хукер**, **Брейди Логан**, **Клан Джексона**, **Эстелла Моралес**, **Дуглас Мортимер**, капитан **Джеймс Барклай Мантут** и **Брэд Раньян** – гробовщик.

**Вопрос 11:** У меня есть ещё один экземпляр этого дополнения, могу я использовать карты из обоих экземпляров?

**Ответ 11:** Да, но не забывайте, что в вашей колоде может находиться только одна копия карты с уникальным названием.

### Сантьяго

По слухам, сидящий в **Тюрьме Сан-Мазанилло Сантьяго** – дядя **Джека Колти**. Но никто точно не знает, правда ли это. О его происхождении мало что известно, кроме того, что он постоянно пытался сбить с пути истинного своих младших братьев и сестёр. Он много чего знает и это не раз позволяло ему избежать петли. Говорят, что он сеял сомнения в душе каждого человека, который предлагал ему утешение, что он находил удовольствием только в причинении боли и неприятностей, что само его существование – преступление перед Богом. Он родился без души.

### Клаус (и Эстелла Моралес)

**Клаус** появился на свет в бедной **австралийской** деревушке и был безымянным продан **арабским** торговцам ещё до того как научился говорить. Однако его неожиданно проявившиеся атлетические таланты привлекли внимание импресарио из цирка, который купил его и дал ему имя **Клаус, удивительный «немецкий» Прыгун**. Таланты **Клауса** росли вместе с ним, и когда он стал старше, то стал лучшим атлетом всего **Юга**. Длинные ноги и тёмные волосы... о нём говорили во всех городах, через которые проезжал цирк, и этот факт не прошёл незамеченным у многих ревнивых мужей... однажды ночью **Клаус** очнулся на дне **реки Хила** в **Графстве Кочайз**. Избитый до полусмерти он с трудом мог вспомнить кто он такой. Его вытащили индейцы **пима**, которые посчитали его даром священной реки и вернули к жизни при помощи зерна и **месквитских** бобов. **Клаус** стал туго соображать... ему заново пришлось учиться говорить, но на этот раз на языке **оодхам**, и заново учиться ходить. Прыгать он больше не мог.

В регионе резко возросло количество **мексиканских** эмигрантов, которые приезжали сюда на золотые прииски и он попался на глаза юной **Эстелле Моралес** – богатой наследнице человека, который разбогател на продаже **мексиканской** земли **американцам**. По своей прихоти она заставила своего отца «спасти» **Клауса** и он стал её ручной собачкой. Когда оказалось, что он вовсе не ручной, она поставила **Клауса** перед своим отцом и обвинила в том, что он отказывается молиться, хотя он физически не мог этого сделать из-за скудоумия и знания только языка **оодхам**.

Так **Клаус** оказался в тюремной камере, ожидая, когда его отвезут неизвестно куда. Неожиданно раздался взрыв, и он оказался в начале нового, полного приключений пути...

### Брэд Раньян

У **Брэда** всегда были золотые руки. Он отлично умел мастерить коробки и хранить в них вещи. Он отлично умел убивать всякую мелкую живность и класть её в свои коробки. Тараканы, крысы, птицы... подходящая коробочка для каждого. Собаки, мулы... подходящая коробочка для каждого. В земле, правда, он их никогда не хоронил. Эти коробки заполняли его дом в **Ветстоуне**. Это продолжалось до тех пор, пока он, спустя годы, не осознал, что его прошлое может стать его профессией.

### Дуглас Мортимер (и Эстелла Моралес)

**Мортимер** был солдатом **американской** армии и сражался против **апачей** и **явапай**, когда повстречал **Мики Фри**, который (как он сам утверждал) попал в возрасте 12 лет в плен к великому вождю **апачей** – **Кочису**. Спустя несколько лет **Мортимер** встретил **Эстеллу Моралес**, дочь богатого **мексиканского** землевладельца, и влюбился в неё. Вместе они планировали начать новую жизнь вдали от вражды, **индейцев, мексиканцев** и **Гражданской войны**... уже немолодой **Мортимер** чертовски устал от всего этого.

Он купил для себя и своей возлюбленной красивый дом в Луизиане, маленькую ферму и двух лошадей. Всё это **Эстелла** сразу же подарила своему следующему любовнику, и больше **Мортимер** никогда её не видел... до тех пор, пока его не нанял для борьбы с бандитами **капитан Мантут**. Там он снова увидел её – она что-то шептала на ухо **капитану**, видимо, делаясь с ним своими планами по поимке бандитов.

### Тюрьма Сан-Манзанилло

До **гражданской войны в США** землю, на которой сейчас стоит тюрьма, расчистили рабы. По окончании **гражданской войны** её обрабатывали арендаторы, а после появления тюрьмы их заменили заключёнными, которые отрабатывали свой приговор.

На протяжении жестокой истории **Сан-Манзанилло** сюда посылали многих опасных заключённых. Здесь их ждала тяжёлая работа, невыносимые условия и отсутствие всякой возможности побега. По слухам, один из начальников тюрьмы – **Самуэль Уэйнскот** забил голыми руками до смерти 19 человек за несущественные нарушения тюремного режима. У него также была привычка выбивать заключённым каблуком зубы.

Главное здание тюрьмы – постройку из красного кирпича, возвели сами её обитатели. Надзиратели **Сан-Манзанилло** были известны как самые жестокие люди в **Техасе**.

### Список всех карт

АНГЛИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО
San Manzanillo Prison	Тюрьма Сан-Манзанилло	
Prison prompt	Краткая информация о локации «Тюрьма»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Колти:</b> + .</li> <li>• <b>Колти:</b> Возьмите 6 карт.</li> <li>• <b>Макреди:</b> Возьмите 3 карты.</li> <li>• <b>Динамитная шашка:</b> .</li> </ul> <p><b>Колти выигрывает:</b> Добавьте Сантьяго в банду Колти.</p> <p><b>Макреди выигрывает:</b> Убейте 2 .</p> <p><b>Ничья:</b> Убейте 1 .</p>
It's too darn quiet...	"Здесь слишком тихо..."	Убейте  двух  . Затем ваш противник тянет две карты и +  .
<b>КАРТЫ КОЛТИ</b>		
Santiago	Сантьяго	
Arkansas Toothpick	Арканзасская зубочистка	
Garzista Revolutionary	Революционер-гарсист	Если убит:  и +  .
Train Roof Fight	Сражение на крыше поезда	Когда вы добираетесь до локации «Экспресс 3:15», вы можете поместить  на эту локацию.
Quick Draw	Быстрое извлечение пистолета	Получите  на текущем ходу. Используйте эту карту только во время фазы нападения.
Concealed Palm Pistol	Пистолет-наладонник	Получите  на текущем ходу. Используйте эту карту только во время фазы нападения.
Lakota Medicine Man	Знахарь лакота	–  .
Nitroglycerin	Нитроглицерин	Убейте одного  или вы можете поместить эту карту на «Тюрьму», как если бы на ней была  .
Klaus – The Hunchback	Клаус Горбун	 Ваш противник тянет две карты.

## КАРТЫ МАКРЕДИ

Sad Hill Cemetery	Кладбище "Унылые холмы"	Поместите на Джози «Ножки» Ньюкомб один  , если она ещё жива.
It's too darn quiet...	"Здесь слишком тихо..."	Убейте двух  . Затем ваш противник тянет две карты и +  .
Pinkerton Marshall	Маршал пинкертон	
You're wanted in 5 States – I mean to take you in	"Тебя разыскивают в пяти штатах. Я должен арестовать тебя".	Отмените любую карту вашего противника, когда она будет сыграна. В ином случае он обязан убить одного  .
Captain James Barclay Mantooth – Texas Ranger	Капитан Джеймс Барклай Мантут – техасский рейнджер	 -1  и +  .
Estella Morales	Эстелла Моралес	 Уничтожьте одного  (кроме «Пулемёта Гатлинга»). Эта карта не подвергается эффекту карты «Песчаная буря».
Devil's River	Река Дьявола	Добавьте два жетона на карту «Граница с Мексикой».
Saddlecloth Armoury	Походный арсенал	Получите  на текущем ходу. Используйте эту карту только во время фазы нападения.
Hidden Sniper	Спрятавшийся снайпер	Получите  на текущем ходу. Используйте эту карту только во время фазы нападения.
Brad Runyan – Undertaker	Брэд Раньян – гробовщик	Положите эту карту под находящуюся в игре карту  (кроме карты «Взбесившиеся бизоны»). Если этот  убит, уберите  из игры и возьмите 3 карты.
Papagos Guide	Проводник папагос	Каждый раз, когда ваш противник использует карту «Разведчик чероки», поместите  на эту карту. Вы можете  во время своего хода, чтобы переместить «Проводника папагоса» на текущую локацию.
Douglas Mortimer	Дуглас Мортимер	 Убейте одного  .