

Правила настольной игры «Револьвер 1-3: Месть на границе» (Revolver 1-3: Vengeance on the Frontier)

Автор: Mark Chaplin

Игра для 2 игроков

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

Вступление

Во время бешеной скачки в попытке настигнуть Экспресс, проходящий станцию Рэттлснейк в 3:15, Джек “Ворон” Колти и его банда убийц могут кое-что увидеть, услышать или почуять – а также повстречать разных персонажей, шатающихся по диким пограничным землям вдоль Реки Дьявола, на приличном расстоянии от ближайшего ковбойского городка.

Полковник Макреди – жестокий человек, который должен поймать их, полагаясь на свой ум, снайперскую винтовку и отряд жаждущих крови стрелков.

В конце победа достанется лишь одному.

Будете ли это вы?

Состав игры

4 карты для колоды полковника Макреди:

1x Снайперская винтовка

1x Грейди Сизонс – охотник за головами

1x “Ты, двуличная змея!”

1x Поселение апачей

4 карты для колоды банды Колти:

1x Тайянита – женщина-воин племени чероки

1x Лассо

1x Бэдуотер – разорённое ранчо Мейсонов

1x Блеск в горах

22 карты колоды Границы:

1x Эрл Даггет – вдовец, жаждущий мести за жену-учительницу

1x Свежие лошади у скалы Чикенпау

1x Фактория на станции Прейри-Дог

1x Полдень

1x Водопад “Белый Ангел”

1x Паромная переправа у Биттер-Крик

1x Медведь гризли Старина Три Пальца

- 1x Джимми Шейкер - проповедник Судного Дня
- 1x Стервятники, расклёвывающие труп шарманщика
- 1x Палаточный городок китайских железнодорожников
- 1x Прототип автомобиля Дэвис Мотор
- 1x Мазь “От всех болезней” Дока Фирика
- 1x Телеграф в Уайт-Рокс
- 1x “А ну стоять! А теперь опусти руки, ме-е-едленно”.
- 1x Индейская парная
- 1x Пьяный в дым поселенец
- 1x Взломанный сейф
- 1x Зыбучие пески
- 1x Плащ-пыльник
- 1x Застряли посреди стада
- 1x Взорвавшаяся винокурня
- 1x Удачный выстрел

6 жетонов «серебряный доллар»

Примечание: карты этого дополнения можно легко отличить по изображённой на них медвежьей голове.

Модули

Это дополнение состоит из двух отдельных модулей:

А. Карты Границы: эта колода является дополнением к базовой игре, предоставляющим обоим игрокам больше тактических возможностей.

Внимание: Вам понадобятся дополнения «Револьвер 1-1: Засада на расстоянии выстрела» (*Revolver 1-1: Ambush on Gunshot Trail*) и «Револьвер 1-2: Преследование» (*Revolver 1-2: Hunt the Man Down*), так как многие карты Границы связаны с картами *Тюрьма* и *Засада* из этих дополнений.

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

Модуль А: Карты Границы

1. Положите 2 жетона «серебряный доллар» в локацию «Рэттлснейк Крик».
2. Дайте игроку **Макреди** 1 жетон «серебряный доллар» - игрок должен положить его перед собой. Игрок **Колти** начинает игру без денег.
3. Оставшиеся 3 жетона «серебряный доллар» кладутся на стол, образуя общий запас.
4. Перемешайте колоду карт **Границы** и поместите её в досягаемости для обоих игроков.

Как играть

Колода **Границы** используется обоими игроками: карты «огневой мощи» может разыграть любая сторона, а карты «действий» могут помочь или сорвать планы любого из игроков.

Карты из колоды **Границы** используются точно так же, как карты базовой игры и любого из дополнений. Каждая карта может быть разыграна сама по себе, или её можно использовать в качестве платы за то, чтобы ввести в игру какую-то другую карту. Карты **Границы** отличаются от карт двух других колод рубашкой, так что их можно легко отсортировать при подготовке к очередной увлекательной партии. Однако карты этого дополнения вы держите в руке вместе с остальными.

Когда вы по любой причине сбрасываете карту **Границы**, её нужно поместить в отдельную колоду сброса. Карты из неё нельзя вернуть в игру никаким образом.

Как брать карты из колоды Границы?

Карты **Границы** “покупаются” во время фазы «Выложить карты» вашего хода. В любой момент своего хода вы можете купить карту из колоды **Границы**, вернув обратно в общий запас один из своих жетонов «серебряный доллар». Вы можете приобрести столько карт, на сколько у вас хватит жетонов, по цене 1 доллар за карту.

Как зарабатывать долларовые монеты?

В конце фазы «Нападение» игрок, проигравший в перестрелке, получает из общего запаса одну долларовую «монету» и кладёт перед собой.

Красные покерные фишки

Значение карт «огневой мощи» из колоды **Границы** указано на красных покерных фишках. При взаимодействии с другими картами, эти покерные фишки можно считать как за белые, так и за чёрные фишки. *Пояснение: с помощью карты “Седельная сумка” можно вернуть себе только свои карты с красными фишками.*

Шерифские звёздочки

На всех картах огневой мощи из колоды **Границы** имеются  символы. Это не значит, что их может разыгрывать лишь шериф. Символ показывает, что карты огневой мощи из колоды **Границы** могут быть атакованы обоими игроками.

Доллары из «Рэттлснейк Крик»

Когда игрок **Колти** передвигает маркер хода на первое деление локации «**Рэттлснейк Крик**», он берёт обе долларовых «монеты», лежащие там, одну оставляет себе, а вторую отдаёт своему смертельному врагу.

Запас долларовых монет

Если общий запас «долларов» опустел, «серебряный доллар» из него не может получить ни один из игроков, даже если имеет право вытянуть жетон. *Не повезло, дружище!*

Правило для Жадного игрока

В фазу «Взять две карты» игрок не может взять более одной карты, если у него есть 4 или 5 «долларов». Игрок, у которого есть 6 «долларов», не может вытягивать карт.

Модуль Б. Создание собственной колоды

Колоды базовой игры «Револьвер» уже собраны и готовы к игре. Однако если у вас достаточно игрового опыта, вы можете составить свою колоду, которая будет лучше подходить вашему стилю игры.

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, значение её огневой мощи и другие символы при замене карт в расчёт не принимаются.

4. Карты «локаций» могут заменить любую из карт базовой игры, кроме уникальных карт стрелков.

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

Новые символы

На некоторых из новых карт есть новые символы:



Серебряный доллар

Означает дополнительную цену, которую нужно заплатить, чтобы разыграть данную карту. За каждый символ долларовой монеты вы должны вернуть в общий запас один жетон «серебряный доллар». Если у вас не хватает жетонов, вы не можете разыграть карту.

***Пример:** Игрок Колти хочет разыграть «Блеск в горах», чтобы убрать карту Засады, находящуюся в локации «Каньон Виски». Цена данной карты – «сбросить 2 карты», и на карте имеется один символ «серебряный доллар». Значит, чтобы разыграть эту карту, игроку придётся сбросить с руки 2 карты и заплатить 1 жетон «серебряный доллар».*



Случайный сброс

Чтобы разыграть карту с этим символом, игрок должен предложить сопернику вслепую вытянуть из его руки и отправить в сброс столько карт, сколько указано на символе карты, которую игрок только что ввёл в игру или использовал.

Опустевшая колода

Если случится так, что колода игрока опустеет, перемешайте сброс этого игрока и сформируйте из него новую колоду.

Внимание: карту *Полковника Макреди* замешать обратно нельзя, удалите её из игры.

Часто задаваемые вопросы:

Вопрос 1: Можно ли использовать «Лассо», чтобы поместить «Старину Три Пальца» на верх колоды *Макреди*?

Ответ 1: Да. То есть это один из немногих примеров, когда игрок может вытащить карту *Границы*, не платя за это «доллар».

Вопрос 2: *Колти* разыграл «Старину Три Пальца» в «Каньоне Виски», а я удалил один из медвежьих жетонов стойкости с помощью карты «Чёрт побери!» («Dang it!»). Когда *Колти* снова использует карту «Старина Три Пальца» в игре, на неё снова будет положен этот жетон или нет?

Ответ 2: Карта «Старина Три Пальца» не сохраняет память о предыдущих раундах, так что она каждый раз вводится в игру с жетоном стойкости. *Злобный медведь!*

Вопрос 3: У меня на руках пять карт. Три – из колоды *Колти* и две – из колоды *Границы* (разные рубашки). Когда я разыгрываю карту «Старина Три Пальца», имеет ли право мой противник выбирать карту для случайного сброса, ориентируясь по рубашкам?

Ответ 3: Да. Ваш противник может, глядя только на рубашки, выбрать любую карту, какую захочет.

Вопрос 4: Какая польза от карты «Джимми Шейкер – Проповедник Судного дня»?

Ответ 4: Прежде всего, она используется для блефа, но также ею, как и любой другой картой, можно оплатить ввод в игру другой карты.

Вопрос 5: На карте «Прототип автомобиля Дэвис-Мотор» есть символ «прицел». Как это работает, если карту разыгрывает *Колти*?

Ответ 5: В игре с использованием колоды *Границы* возможность, которую даёт символ «прицел», распространяется на того игрока, который разыгрывает карту. Таким образом, в данном случае игроку *Макреди* придётся убить карту «Прототип автомобиля Дэвис-Мотор» в первую очередь.

«Суровая реальность жизни на границе»

статья Рэйчел Тирелл

Путешествие вдоль западного побережья в конце концов привело меня в самый южный регион нашей великой страны.

Как вам скажет любой первопроходец, переселенец или колонист, жизнь в тени **горы Гласс**, на расстоянии броска камня от **мексиканской** границы, может быть очень и очень тяжёлой.

Здесь ходит множество историй о нападениях на беззащитных и ничего не подозревающих путников – опасность представляют не только бандиты и грабители, но также аллигаторы и чудовищный трёхпалый медведь, которого, по слухам, невозможно убить. Это место, где ограбления, убийства и даже насилие над женщинами – обычное дело.

Голос закона сюда почти не доносится – те, кому доверили защищать закон и порядок, порой так же омерзительны, как и головорезы, за которыми они гоняются.

Этот округ полностью заслужил свою репутацию самого коррумпированного во всём штате; целые состояния создаются или утрачиваются в зависимости от оказанных нужным людям услуг, выплаченных взяток и угроз; здесь ваше благополучие и даже выживание может зависеть от жребия; здесь один-единственный ураган может уничтожить весь урожай фермера – а с ним и средства к существованию всей его семьи.

Итак, вы спрашиваете, зачем кому-то по доброй воле селиться в этой дикой и пустынной местности? Я ухватилась за возможность посетить этот жестокий, но удивительно красивый край, чтобы попытаться ответить на этот вопрос. Мой старый приятель помог мне организовать поездку на одну из отдалённых фермерских усадеб, чтобы пообщаться с **Гибсонами** – молодой семьёй, которая перебралась на запад около пяти лет назад.

Мы отправились в путь на лошадях, в сопровождении **майора Кидсли** и кавалерийского отряда для нашей защиты. Это было необходимо, потому что, как мне сказали, всего месяц назад пропала группа бродячих артистов; дав несколько представлений в разных городах, они бесследно исчезли.

Хоть мы и выехали рано утром, небо уже начало темнеть к тому моменту, как мы добрались до изгиба реки, отмечавшего границу владений **Гибсонов**. Мы увидели симпатичный бревенчатый домик с дверью в обрамлении розовых кустов, который стоял между лесом и оживлённым потоком; рядом обнаружился ухоженный огород, устроенный поближе к кухне, при выходе из боковой двери.

Однако даже при сумеречном освещении было совершенно ясно, что что-то здесь не так: грязь по берегам ручья была разрыта лошадиными копытами, а сбоку виднелся обугленный остов того, что когда-то было хлевом для скота. Когда мы приблизились, нас ожидало зрелище, от которого наши души охватил леденящий ужас.

Тело светловолосой женщины, не старше меня самой, было распостёрто в грязи, она всё ещё сжимала тронутую ржавчиной двустволку; её платье в цветочек было всё в крови и изрезано, как мне показалось, кавалерийской саблей. **Майор** оспорил моё предположение, объяснив, что это больше похоже на широкие раны, нанесённые томагавком. Я не претендую на звание эксперта в подобных делах, так что не стала упоминать о том, что, насколько мне известно, **индейцы** не подковывают своих лошадей.

Два десятка отстрелянных гильз лежало у ног этой жены и матери, показывая, что она умерла как героиня, защищая дом и людей, которых она, совершенно очевидно, любила. Самое ужасное в этой чудовищной картине было позади неё: двое детей 6 или 7 лет, мальчик и девочка, с унаследованными от матери соломенными волосами. На их маленьких телах зияли такие же раны, что и у матери, за юбками которой они пытались спрятаться, когда их настигла смерть.

Под влиянием печальной сцены некоторые из сопровождавших нас закалённых в боях “синих мундиров” расплакались, как дети. Что до того, угрожала ли нам самим опасность, меня уверили, что бедняжки были мертвы уже по крайней мере пару недель, судя по невыносимому всепроникающему запаху разложения, который как будто пропитал нас самих. К моему огромному облегчению, благодаря нашей доблестной охране, было маловероятно, что те трусливые негодяи осмелятся снова напасть в присутствии патруля.

Похоронная церемония была организована быстро, и несчастные жертвы со всем уважением и почестями, какие мы только могли выказать им в данных обстоятельствах, обрели покой рядом с маленькой избушкой, которую они называли своим домом. Когда были сказаны слова последнего прощания и на каждую могилу положили по белой розе из сада, ночное небо было разорвано огромным языком пламени, поднявшегося из-за дальних деревьев. Как будто сам **Старый Ник** выразил своё отвращение к произошедшей трагедии.

Единственной реакцией **майора** было: “Эти проклятые **Шепперсоны** опять взяли за свой чёртов самогонный аппарат – последние мозги отравили своей сивухой!” Он тут же извинился за бранные слова перед могилами матери и детей.

По возвращении в город **майор** представил подробный рапорт местному маршалу – было проведено полное расследование, которое показало, что дом был перевернут вверх дном, но никто не мог сказать, пропало ли что-то, кроме нескольких недостающих овец.

Несмотря на это, по сей день никто не знает, что случилось на той лесной поляне, и до сих пор так и не найдено ни следа хозяина участка и главы семьи **Уилльяма Гибсона** и собаки **Снежинки**, которых также посчитали погибшими.

Памяти мистера **Уилльяма Гибсона**, миссис **Линдси Гибсон** и близнецов **Люси** и **Филиппа Гибсонов**.

Покойтесь с миром.

Список всех карт дополнения

	АНГЛИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО
КАРТЫ МАКРЕДИ	Long-sighted Rifle	Снайперская винтовка	Положите  на карту Джека Колти, или уничтожьте одного  , или замешайте карту «Старина Три Пальца» из игры обратно в колоду Границы.
	Grady Seasons – Bounty Hunter	Грейди Сизонс – охотник за головами	 Ваш противник может решить положить  на карту Джека Колти. Если он сделает это, отправьте данную карту в сброс.
	“You double-crossing snake!”	«Ты, двуличная змея!»	Если Манолито всё ещё жив, передвиньте его карту на свою сторону в текущей локации. Его  =  , но текст на карте больше не учитывается. Он получает  и в этот ход считается убитым вами.
	Apache Settlement	Поселение апачей	Вы можете положить эту карту в будущую локацию. Эту карту нельзя передвинуть. Если в противоположном столбце есть карта «Индийская резервация», положите на карту два  .
КАРТЫ КОЛТИ	Tayanita – Cherokee Ghigau	Тайянита – женщина-воин племени чероки	 Ваш противник может решить убрать один  . Если он это сделает, отправьте карту в сброс.
	Lasso	Лассо	Замешайте «Старину Три Пальца» обратно в колоду Границы. Или поместите одного сыгранного  обратно на верх колоды противника, при этом лежащие под ним карты отправляются в сброс.

КАРТЫ ГРАНИЦЫ

Badwater – Mason’s Ransacked Ranch	Бэдуотер – разорённое ранчо Мейсонов	Значение  равно силе защиты текущей локации. Эту карту нельзя передвинуть. Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
A glint in the mountains	Блеск в горах	Удалите из игры одну лежащую рубашкой вверх карту «Засада» из любой локации, не заглядывая на её лицевую сторону.
Earl Daggett – Vengeful school marm’s widower	Эрл Даггет – вдовец, жаждущий мести за жену-учительницу	
Fresh horses at Chickenpaw Rock	Свежие лошади у скалы Чикенпау	Ваш противник обязан забрать в руку любую из разыгранных им в эту игру карт по вашему выбору – кроме карт «локаций».
Trading Post at Prairie Dog junction	Фактория на станции Прейри-Дог	Можете выполнить одно из двух действий столько раз, сколько хотите, до того, как соберётесь разыграть любую другую карту: – положите в сброс любые три карты, чтобы вытянуть из своей колоды две карты; – положите в сброс любые две карты, чтобы вытянуть одну карту из колоды Границы.
High Noon	Полдень	Положите эту карту рядом с текущей локацией. Разыграть любую  ,  или  карту в данную локацию стоит для обоих игроков дополнительную  .
White Angel Waterfall	Водопад «Белый Ангел»	+1  , или -1  , или удалите из игры блокирующую ряд карту, или Макреди может блокировать один ряд в любой локации.
Ferry crossing at Bitter Creek	Паромная переправа у «Биттер Крик»	+1  , или -1  , или передвиньте любую карту, кроме карт «локаций», на одну локацию вперёд.
“Old Three Toes” Grizzly bear	Медведь гризли «Старина Три Пальца»	Если эта карта находится в игре, то вы можете вернуть её в свою руку во время фазы «Взять две карты». Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.

Jimmy Shaker – Judgement day preacher	Джимми Шейкер – проповедник Судного Дня	Огневая мощь этой карты –  , если она разыгрывается как  .
Vultures picking at the organ grinder’s corpse	Стервятники, расклёвывающие труп шарманщика	+1  , или -1  , или возьмите в руку любую сыгранную вами в этой партии карту, кроме карт локаций.
Chinese Rail worker’s tent village	Палаточный городок китайских железнодорожников	Отправьте эту карту в сброс вместо выплаты  или  .
Prototype Davis Motor Wagon	Прототип автомобиля Дэвис Мотор	Вы можете  , чтобы переместить эту карту в текущую локацию. На эту карту не действует «Крушение поезда».
Doc Feerick’s Cure- all liniment	Мазь «От всех болезней» Дока Фирика	Возьмите один  у вашего противника, или -2  .
Telegraph office at White Rocks	Телеграф в Уайт-Рокс	Ваш противник должен показать вам две карты из своей руки. Выберите, какую карту он может сохранить, вторую он должен отправить в сброс. Если у него всего одна карта, он обязан её сбросить.
“Hold it there! Now, move your hand, reeeeal slow-like.”	“А ну стоять! А теперь опусти руки, ме-е- едленно”.	Отменить любую карту вашего противника, если только он не заплатит дополнительные  и  .
Indian Sweat Lodge	Индийская парная	Посмотрите верхние 3 карты любой колоды, положите их обратно в любом порядке, или положите их под низ этой колоды.
“Wishbone” Cutter – Whiskey-soaked Frontiersman	«Птичья кость» Куттер – пьяный в дым поселенец	 Вытяните три карты из своей колоды и покажите их противнику. Он решает, какие две вы можете оставить себе, а третья отправляется в сброс.
Smashed Bank Safe	Взломанный сейф	Получите два  , или вытяните две карты из своей колоды, или передвиньте одну из карт на одну локацию назад.
Quicksand	Зыбучие пески	В свой следующий ход ваш противник может разыграть из руки только одну карту с изображением покерной фишки (любого цвета). На остальные карты ограничение не распространяется.

Horseman's Longcoat	Плащ-пыльник	Сыграйте эту карту в любой момент, чтобы положить из руки карту «персонажа» или карту «огневой мощи» лицевой стороной вниз в локацию «Тюрьма Сан-Манзанилло» – как если бы на ней был символ  .
Sea of cattle	Застряли посреди стада	Положите эту карту рядом с текущей локацией. Карты из локации нельзя забирать в руку, нельзя перемещать карты из локации или в неё. Если в локации присутствует карта «Старина Три Пальца», она отправляется в сброс.
Exploding whiskey still	Взорвавшаяся винокурня	В этот ход вы получаете  – разыгрывается только во время фазы «Нападение». Когда фаза «Нападение» заканчивается, вы можете уничтожить одну карту «локации» или блокирующую ряд карту в текущей локации (аналогично «Динамиту»).
Lucky shot	Удачный выстрел	Положите один  на карту Джека Колти,  или предотвратите гибель одного  .