

Правила настольной игры «Револьвер 1-4: Потускневшая звезда» (Revolver 1-4: The Tarnished Star)

Автор: Mark Chaplin

Игра для 2 игроков

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

Вступление

Недобрые вещи происходят в Рэттлснейк-Крик. Поспешные решения могут оставить шрамы в душах некоторых сбившихся с верного пути людей до конца их грешных жизней.

Когда уляжется пыль, победу будет праздновать только один.

Будете ли это вы?

Состав игры

9 карт для колоды полковника Макреди:

- 2x Техасский рейнджер
- 2x Укрытие за камнями
- 1x Пистолет “Вулканик”
- 1x Пинкертоновец до мозга костей
- 1x Ли Шао – китайский железнодорожник
- 1x Удвоить охрану
- 1x Кларенс Стикли – агент Пинкертона

9 карт для колоды банды Колти:

- 2x Перевернутая повозка
- 1x Ветхая лачуга
- 1x Индейское кладбище
- 1x Выдернуть прутья решётки с помощью лошади
- 1x Трикси и Делайла – девочки из салуна
- 2x Скоростная стрельба
- 1x Отхожее место железнодорожников

9 карт для колоды Границы:

- 1x Тень Силы
- 1x Преподобный Генри Кейн
- 1x Легенда о заболоченном ручье
- 1x Друзилла Уилкокс – волк в овечьей шкуре
- 1x Куриная лапка, вымоченная в яде гремучей змеи
- 1x Ящик с ценностями
- 1x Хижина Мэри Лу
- 1x “Кудряшка” – сын Мамаши и Папаши Шепперсонов
- 1x Рой слепней

3 карты модулей:

- 1x Дуэль у салуна Чёрный Пёс

1x Вооружённая охрана поезда
1x Гарротта – особое оружие Сантьяго

4x жетон «Красная (+1) покерная фишка»
1x жетон «Орёл»
1x жетон «Ребёнок в заложниках»

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

***Внимание:** чтобы использовать в игре данное дополнение, вам также понадобятся «Револьвер 1-1: Засада на расстоянии выстрела», «Револьвер 1-2: Преследование» и «Револьвер 1-3: Месть на границе».*

Модули

Это дополнение состоит из четырёх отдельных модулей:

А. Дуэль у салуна «Чёрный Пёс»: новый взгляд на базовую игру.

Б. Выбор Макреди: дополнение, решение о включении которого в игру принимает игрок Макреди, но только если используется модуль А.

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

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

Модуль А: Дуэль у салуна «Чёрный Пёс»

После того, как сделаны все приготовления по правилам базовой игры и добавлены карта «Тюрьма Сан-Манзанилло», карты **Границы** и карты **Засады**, игроки должны договориться, будут ли они использовать данный модуль.

Если вы решите его использовать, сделайте следующее:

1. Положите карту «Вооружённая охрана поезда» в локацию «Экспресс 3:15, станция Рэттлснейк» в колонку полковника Макреди.
2. Положите карту «Дуэль у салуна Чёрный Пёс» рядом с локацией «Рэттлснейк Крик».
3. Положите жетон «Ребёнок в заложниках» в локацию «Рэттлснейк Крик».

Как играть

«Дуэль у салуна Чёрный Пёс» – это элемент, который вводится в игру, только если игрок Колти во время своего хода решит его активировать. Выбор предоставляется ему только во время тех ходов, которые отыгрываются в локации «Рэттлснейк Крик» и только если Кортес до сих пор жив.

Если игрок Колти решает активировать это событие, он заявляет об этом противнику, и его ход приостанавливается. Когда событие завершится, ход Колти продолжится.

Салунная дуэль

Последовательность действий:

1. Оба игрока вытягивают по две карты.
2. Затем игрок **Колти** должен положить одну из карт с руки лицевой стороной вниз на карту дуэли.
3. Теперь игрок **Макреди** должен выбрать одно из трёх решений. Он может: посчитать, что Колти блефует (переходите к шагу 5), отступить (шаг 4) или разыграть карту с руки, лицевой стороной вверх, при этом на карте должен быть символ **Замок**.
4. См. раздел “Если Макреди отступает”.
5. Игрок **Колти** переворачивает карту. Если на ней есть символ **Замок**, в дуэли **побеждает Колти**, если символа **Замок** нет – **побеждает Макреди**.
6. Открыть карту **Колти**. Если на ней нет символа **Замок**, в дуэли **побеждает Макреди**, если есть – переходите к шагу 7.
7. Сравните огневую мощь карт. Побеждает в дуэли игрок, огневая мощь которого оказалась больше. В случае **ничьей** победа в дуэли присуждается **Колти**.

Есть три возможных результата дуэли:

Если побеждает Колти

Отправьте в сброс использованные в дуэли карты, уберите из игры саму карту «Дуэль» и карту «Вооружённая охрана поезда». Далее, поместите жетон «Ребёнок в заложниках» на карту бандита **Кортеса**, затем **Макреди** должен сбросить случайную карту из своей руки. Затем игра продолжается как обычно.

Если побеждает Макреди

Отправьте в сброс использованные в дуэли карты, уберите из игры саму карту «Дуэль» и жетон «Ребёнок в заложниках». Карта «Вооружённая охрана поезда» остаётся в игре. Затем игра продолжается как обычно.

Если Макреди отступает

Отправьте в сброс использованные в дуэли карты, уберите из игры саму карту «Дуэль» и карту «Вооружённая охрана поезда». Далее, поместите жетон «Ребёнок в заложниках» на карту **Кортеса**. Затем игра продолжается как обычно.

Если игрок Колти забывает или решает не активировать «Дуэль у салуна Чёрный Пёс», удалите из игры жетон «Ребёнок в заложниках» и продолжайте игру в локации «Экспресс 3:15, станция Рэттлснейк», оставив карту «Вооружённая охрана поезда» в игре.

Модуль Б: Выбор Макреди

Этот модуль используется, только если игрок Колти решил использовать **модуль А**.

До начала игры игрок Макреди должен принять решение: **Начать игру с одним «серебряным долларом» или с двумя?**

Если он выбирает один доллар, никакой дополнительной подготовки не требуется. После того, как вы приготовите колоды, можно начинать игру.

Если он выбирает два доллара:

Подготовка для Макреди:

1. Начинает с двумя **«серебряными долларами»** вместо обычного одного.
2. Помещает жетон **«стойкость»** на карту **«Вооружённая охрана поезда»**.
3. Подкладывает карту **«Гарротта»** под карту бандита **Сантьяго** – в **«Тюрьме Сан-Манзанилло»** (эту карту может взять только Колти, если освободит Сантьяго).

Как только **Полковник Макреди** сделал свой выбор и дополнительные приготовления завершены, можно начинать игру.

Модуль В: Карты колоды Границы

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

Модуль Г: 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.

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.

Жетоны «красная покерная фишка»

При взаимодействии с другими картами эти красные покерные фишки могут считаться и за белые, и за чёрные фишки.

Жетон «Орёл»

При размещении, этот жетон делает “пустой” основную карту, а также любую лежащую под ней дополнительную карту. Как будто у этой карты нет ни числового значения, ни символов, ни текста – и так до тех пор, пока жетон «Орёл» не будет с неё убран. Жетон может быть помещён на любую карту в игре, кроме карт «бандитов», карт «локаций», карты «Тюрьма Сан-Манзанилло» и любых карт событий, лежащих на столе.

Жетон «Ребёнок в заложниках»

Этот жетон, помещённый на карту **Кортеза**, во всех отношениях работает как жетон «стойкость».

Карта «Гарротта»

Эту карту может взять в руку только игрок **Колти**, если он выпустил **Сантьяго** из **тюрьмы Сан-Манзанилло**, выполнив условия его освобождения, указанные в правилах дополнения «Револьвер 1-2: Преследование». Затем эта карта может быть разыграна, как любая другая.

***Внимание:** эту карту следует всегда вынимать из колоды Колти после игры, она никогда не может быть замешана напрямую в колоду Колти в процессе её составления.*

Карты «прерий» (Open Range)

Это группа карт, которые не помещаются в какую-то конкретную локацию. Они выкладываются прямо на стол, рядом с игроком, который их разыграл, где и находятся, пока не будут убраны.

Карты «локаций» (Location)

Карты этого типа, как правило, не могут быть перемещены действием других карт. Игрок Колти не может использовать карту «**Седельные сумки**», чтобы взять карту «локации» себе в руку.

Опустевшая колода

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

***Внимание:** карту «**Полковник Макреди**» замешать обратно нельзя, удалите её из игры.*

Если в колоде **Макреди** осталось совсем мало карт, а весь его сброс был удалён картой «**Остин Грэнби – инженер-железнодорожник**», Макреди продолжает игру с теми картами, что остались. *Невезуха!*

ЧаВо (Часто задаваемые вопросы):

Вопрос 1: Если я положу жетон «Орёл» на карту «Ящик для ценностей», что произойдёт с лежащей под ней картой?

Ответ 1: Карту нельзя будет забрать, пока на ней лежит жетон «Орёл».

Вопрос 2: Что случится, если я разыграю карту «Ящик для ценностей», когда у меня на руках нет карт?

Ответ 2: Вы потеряли «Ящик для ценностей»! Теперь он будет лежать в игре без пользы.

Вопрос 3: Я отправил Брэди Логана в локацию «Каньон Виски». Сначала поместив туда карту «Песчаная буря», игрок Колти положил на карту Брэди Логана жетон «Орёл». Теперь у меня только один ряд, чтобы разместить в нём карту?

Ответ 3: Да. Впрочем, вы всегда можете добровольно убрать карту, на которую действует «Орёл», и отправить её в сброс.

Вопрос 4: Могу ли я разыграть карту «Плащ-пыльник», чтобы выложить другую карту в «Дуэль у салуна Чёрный Пёс»?

Ответ 4: Нет. На карте «Плащ-пыльник» специально указано, что выложить карту можно только в локацию «Тюрьма».

Вопрос 5: У Макреди в игре три «Представителя закона», у каждого огневая мощь равна 1. Под одну из карт «Представителей закона» подложена карта «Пистолет “Вулканик”», которая увеличивает огневую мощь данной карты на +3. Могу я уничтожить всех троих представителей закона с помощью «Динамита»?

Ответ 5: Да. «Пистолет “Вулканик”» – это всего лишь дополнение, базовая огневая мощь «Представителя закона» по-прежнему 1.

Вопрос 6: Могу ли я разыграть карту «Удвоить охрану», когда игра переместилась в локацию «Тюрьма Сан-Манзанилло» – в правилах дополнения «Револьвер 1-2: Преследование» сказано: “игнорируйте текст на картах”?

Ответ 6: Нет. И это также касается карт **Wriggler Hooley** и **Swain Boys**.

Вопрос 7: Я играю за Макреди, и у меня в игре Друзилла Уилкоккс и/или «Укрытие за камнями» – что случится, если игрок Колти использует карту «Динамит»?

Ответ 7: Сначала надо уничтожить карту «Укрытие за камнями», так как на ней есть символ «прицел», и, поскольку её огневая мощь равна 0, вы ещё должны

потерять  с общей огневой мощью 3. Если целью атаки Колти выбрана Друзилла

Уилкоккс, он может убить с огневой  мощностью 4 – Друзилла неспроста зовётся

«Волком в овечьей шкуре»!

Список всех карт дополнения

	АНГЛИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО
КАРТЫ МАКРЕДИ	Texas Ranger	Техасский рейнджер	Если «Сестра Сара» мертва, удалите эту карту из игры, или отправьте её из руки в сброс, чтобы отменить действие карты “Robber’s Roost” или “Banditos” в тот момент, когда соответствующую карту выложили.
	Rock-strewn vantage point	Укрытие за камнями	Когда эта карта уничтожается, вытяните карту из колоды. На карту «Укрытие за камнями» не действует карта «Песчаная буря». Эту карту нельзя передвинуть.
	Volcanic pistol	Пистолет “Вулканик”	Подложите эту карту под любого разыгранного  (кроме карт «Взбесившиеся бизоны» и «Старина Три Пальца») – её огневая мощь добавляется к огневой мощи карты, или отправьте карту из руки  в сброс, чтобы уничтожить одного  , или сбросьте эту карту, чтобы убрать из игры  .
	Trained in the Pinkerton ways, means, policy and devices	Пинкертоновец до мозга костей	Подложите эту карту под любого разыгранного  (кроме карт «Взбесившиеся бизоны» и «Старина Три Пальца») . Эта карта даёт возможность переместиться в текущую локацию, если вы  .
	Lee Shao – Chinese railworker	Ли Шао – китайский железнодорожник	 Найдите в своей колоде нужную карту, перемешайте колоду и положите выбранную карту на верх колоды.
	Double the guard	Удвоить охрану	Эту карту можно положить только в «Тюрьму Сан-Манзанилло», и она должна быть сыграна до того, как маркер хода доберётся до этой локации. Эту карту нельзя передвинуть.
	Clarence Stickley – Pinkerton detective	Кларенс Стикли – агент Пинкертона	Пока Кларенс находится в текущей локации, карты, в названии которых упоминается «Пинкертон», стоят на  меньше – самая маленькая цена равна нулю.

КАРТЫ КОЛТЫ

Upturned wagon	Перевернутая повозка	Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
Ramshackle hut	Ветхая лачуга	 Найдите в своей колоде нужную карту, перемешайте колоду и положите выбранную карту на верх колоды. Эту карту нельзя передвинуть. Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
Indian Burial ground	Индийское кладбище	 Вы можете удалить из игры. Также ваш противник не может разыгрывать карты «охотников за головами» в текущей локации. Удалите эту карту из игры, когда покидаете текущую локацию.
Pull the bars out with a horse	Выдернуть прутья решётки с помощью лошади	Когда вы доберётесь до «Тюрьмы Сан-Манзанилло», если карта «Удвоить охрану» находится в игре, разыграйте эту карту, чтобы немедленно уничтожить «Удвоить охрану».
Trixie and Delilah – saloon shakes	Трикси и Делайла – девочки из салуна	 Положите на эту карту  за каждую карту «.38 специальный» в вашем сбросе.
“Fan” the gun	Скоростная стрельба	Положите два  на каждую карту «.45 удлинённый кольт» и «.38 специальный», находящиеся в игре в текущей локации.
“The Jakes” Railworker’s privy hut	Отхожее место железнодорожников	 Вытяните четыре карты. Если карта «Взбесившиеся бизоны» окажется в одной локации с этой картой, убейте одного  и отправьте эту карту в сброс. Эту карту нельзя перемещать. Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
Travis Dane – Molly Maguire Member	Трэвис Дэйн – член группировки Молли Магуайр	Пока эта карта находится в текущей локации, ваш противник должен платить дополнительную  , чтобы разыграть карты «Готовьте верёвку, ребята» или «Засада!». Вы можете переместить Трэвиса Дэйна в текущую локацию, заплатив  .

КАРТЫ ГРАНИЦЫ

Shadow of Chikara	Тень Силы	Поместите  на любую карту в игре. Эта карта остаётся в игре, но считается совершенно пустой.
Reverend Henry Kane	Преподобный Генри Кейн	Если эта карта находится в текущей локации: в свою фазу «Возьмите две карты» зажмите в кулаке лишний жетон. Если ваш противник правильно угадает, в какой руке находится жетон, эта карта перемещается в противоположную колонку. На неё не действует карта «Песчаная буря». Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
The Legend of Boggy Creek	Легенда о заболоченном ручье	«Сыграйте эту карту немедленно». Получите один  . Затем оба игрока замешивают карты из руки в свои колоды, а после этого вытягивают из своих колод столько же карт, сколько туда замешали.
Drusilla Wilcox – Wolf in sheep’s clothing	Друзилла Уилкок – Волк в овечьей шкуре	Если Друзилла находится в текущей локации, вытяните дополнительную карту в фазу «Взять две карты». Вы можете  , чтобы переместить Друзиллу в текущую локацию. На неё не действует карта «Песчаная буря». Не учитывается при подсчёте лимита карт в колонке.
Chicken foot dipped in rattlesnake venom	Куриная лапка, вымоченная в яде гремучей змеи	Произнесите полное название карты. Если у противника есть на руках такая карта, он должен отправить её в сброс. В противном случае ничего не происходит.
Strongbox	Ящик для ценностей	 Получите один  . Поместите одну карту из руки под карту «Ящик для ценностей». Вы можете в любой момент посмотреть эту карту. Если в свой ход вы заберёте эту карту в руку, отправьте «Ящик для ценностей» в сброс.

КАРТЫ МОДУЛЕЙ

Mary Lou's shack	Хижина Мэри Лу	 Положите четыре  на эту карту. В свой ход вы можете переложить один  на любую свою карту в игре (кроме карты "The Jackson Clan"). Отправьте карту в сброс, когда она опустеет.
"Curly" – Son of Ma and Pa Shepperson	"Кудряшка" – сын Мамаши и Папаши Шепперсонов	 Положите  или  на эту карту.
Swarm of Horseflies	Рой слепней	Выберите любую находящуюся в игре карту вашего противника (кроме карт «локаций» и карт «прерий»), и замешайте её обратно в колоду, из которой она была вытянута.
Duel outside the Black Dog saloon scene	Дуэль у салуна Чёрный Пёс	
Armed train guard	Вооружённая охрана поезда	На эту карту не действует «Песчаная буря».
Garrotte	Гарротта – особое оружие Сантьяго	Если «Сантьяго» мёртв, уберите эту карту из игры, или сбросьте её из руки, чтобы убить одного  .