

WHITE GOBLIN GAMES

MARK CHAPLIN  
**REVOLVER**



**SZABÁLYKÖNYV**



# REVOLVER

Mark Chaplin kártyajátéka két játékos számára 12 éves kortól

## Bevezetés

Az év 1892. **Repentance Springs** bankját kirabolták. A gengszterbanda számos polgárt, köztük **Anton Dreyfus** sheriffet és **Sue Daggett** iskolai tanítónót brutálisan meggyilkolta, miközben hangos lármázás és ordítózás közepette elhagyta a várost.

**Ned McReady** ezredes és az emberei azt a feladatot kapták, hogy bíróság elé állítsák **Jack Coltyt** – a férfit, aki ellopna a legyet egy vak póktól, vagy az érmét egy halott ember szeméről – és bandáját.

## Tartalom

- ◆ 1 pakli McReady ezredes 62 kártyájával
- ◆ 1 pakli Colty bandájának 62 kártyájával
- ◆ 16 bandita karakterkártya
- ◆ 5 harctér kártya
- ◆ 1 A vonat kisiklatása kártya
- ◆ 1 A mexikói határ kártya
- ◆ 14 mexikói határ jelölő
- ◆ 6 Igaz jellem (extra élet) jelölő
- ◆ 6 hatalomjelölő
- ◆ 1 fordulójelző
- ◆ 1 szabálykönyv



## A cél

A Revolver egy kétszemélyes játék, mely a régi vadnyugaton játszódik. Az egyik játékos **Ned McReady** ezredest és annak istenfelő törvényszolgáit alakítja, a másik játékos pedig a hírhedt és vérszomjas **Colty** bandát.

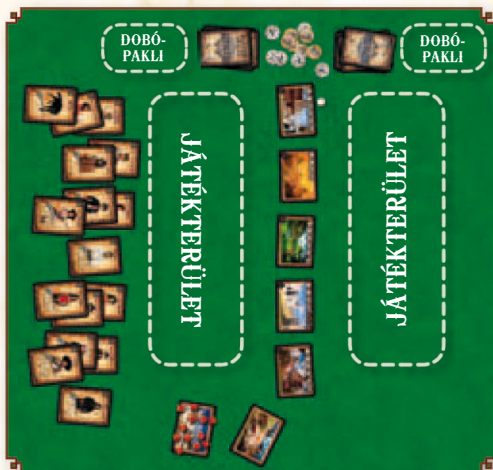
Ahhoz, hogy a játékot az egyik játékos megnyerje, a következő feltételek egyikének kell teljesülnie:

- ◆ McReady ezredes játékos a nyer, ha a Colty banda minden tagját megölték.
- ◆ A Colty banda játékos a nyer, ha Jack „The Crow” Colty eléri és túléli a Rattlesnake állomási 3:15-ös expressz harcterének „4”-es fordulómözét.
- ◆ A Colty banda játékos a nyer, ha sikerül eltávolítania mind a tizenkét jelölőt A mexikói határ kártyájáról.



# Előkészületek

1. Helyezzétek az öt harctér kártyát a játéktér közepére, a két játékos közé – az alábbi sorrendben balról jobbra: **Repentance Springs bankja** (The Bank of Repentance Springs), **Whiskey kanyon** (Whiskey Canyon), **Buzzard Point**, **Rattlesnake Creek** és a **Rattlesnake állomási 3:15-ös expressz** (3:15 Express from Rattlesnake Station).
2. Helyezzétek a fordulójelzőt az „1”-es mezőre a **Repentance Springs bankjának** kártyájára.
3. Helyezzétek a **vonat kisiklatása** kártyát a **Rattlesnake állomási 3:15-ös expressz** kártyája mellé, a harcterek sorának végére.
4. Helyezzétek az Igaz jellem  és a hatalom  jelölőit egy közös készletbe a harcterek sora elé.
5. Helyezzétek a **Colty** banda játékosá elé a tizenhat bandita karakterkártyát, melyek a hírhedt és vérszomjas **Crow bandájának** tagjait ábrázolják. Ennek a játékosnak el kell vennie a **mexikói határ** kártyáját is és rá kell helyeznie a 12 jelölőt. Helyeztetek egy  jelölőt „Skinny” Landell kártyájára.
6. Mindkét játékos magához veszi saját pakliját, megkeveri azt, majd képpel lefelé a játéktérre helyezi.
7. Mindkét játékos húz 5 kártyát és a kezébe veszi azokat.



## Kártyák

### Játékos kártyák:

Mindkét játékosnak saját paklija van. Mindegyik kártyának azonos a felépítése:

- ◆ A kártya neve
- ◆ Tűzerő értéke
- ◆ A kártya kijátszásának ára
- ◆ Plusz jelölők, melyeket erre a kártyára helyezünk, amikor kijátszásra kerül és információk
- ◆ Különleges szabályok és akciók
- ◆ A kártya típusa



*Megjegyzés: A szabályok végén van egy áttekintés a játékban használt összes ikonról.*

## Bandita karakterkártyák

A **Colty banda** játékosának 16 karakterkártyája van: ők képviselik a banda tagjait.

Amikor a **Colty banda** játékos a sérülést szerez – akár a **McReady ezredes** által kijátszott kártyák miatt, akár a Támadás fázis eredményeképpen – ki kell választania a karakterek egyikét.

- ♦ Túlélési érték
- ♦ A kártya neve
- ♦ Megölésének következménye



Minden bandita karakterkártyájának bal felső sarkában látható egy érték – ez az ő túlélési értékük.

A **Colty banda** játékosának sérülés esetén a lehető legalacsonyabb túlélési értéket kell választania. Ha több lehetőség van, a **Colty banda** játékosának kell választania a lehetséges bandatagok közül – azok túlélési értékeit figyelembe véve.

*Példa: Nem választhatja Manolítót, ha még életben van az összes nulla vagy 1-es értékű bandatag.*

*Példa: A játékos sérülést szerez. Még két 1-es értékű bandatagja van. Eldöntheti, hogy melyiküket ölik meg a harc során.*

Néhány bandatagnak káros hatása is van, mely a kártyájukon látható – a sérülések választása szerint hajtásótok végre a különleges utasításokat.

## Harctér kártyák:

A két játékos között öt harctér kártya van. Ezek azokat a helyszíneket jelölik, ahol az ellenfelek találkozhatnak. Ezen kívül a játék történetének idővonalát is képviselik: a **Repentance Springs bankjánál** kezdődik és a **Rattlesnake állomási 3:15-ös expressznél** ér véget.

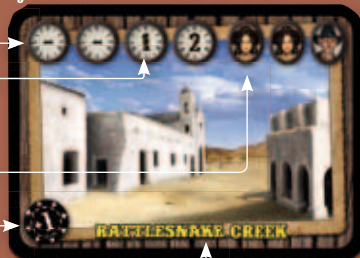
- ♦ Extra fordulómező, melyet kártyakijátszással használhatunk (+ )

- ♦ Rendes fordulómezők

- ♦ Extra fordulómező, melyet Kittens és Skinny megölésével használhatunk (csak a Rattlesnake Creeknél)

- ♦ Védelmi erő (a Colty banda játékosának)

- ♦ A kártya neve





# A játék menete

A játék fordulókból áll. Mindkét játékos teljesen lejátssza saját fordulóját, mielőtt a másik játékos sorra kerülne. A játékot így váltakozik egyik játékosról a másikra, míg az egyik játékos nem nyer. A játékot mindig a **Colty banda** játékos kezdi meg az első fordulóval.

## Egy forduló menete

Egy forduló négy fázisból áll:

1. A fordulójelző mozgatása (csak a **Colty banda** játékos)
2. Két kártya felhúzása
3. Kártyák kijátszása
4. Támadás (csak **McReady** ezredes játékos)

## 1. A fordulójelző mozgatása



A **Colty banda** játékos a fordulója elején egy mezőt mozgatja előre a fordulójelzőt. Ha a fordulójelző már elérte egy harc tér utolsó mezőjét, helyezték a fordulójelzőt a következő harcmező „1”-es mezőjére.

*Megjegyzés:* A „-” jelzésű mezőket csak akkor használjuk, ha a fordulójelzőt kártyák mozgatják az „1”-es mező elé. Ha a fordulójelző ilyen mezőn áll, mozgassátok a jelzőt a következő mezőre.

*Megjegyzés:* Az arcképekkel jelölt mezőket a **Rattlesnake Creek** harcterén csak akkor használjuk, ha megölték „**Kittens**” **Mackenzie**-t és/vagy „**Skinny**” **Landell**-t (lásd a karakterkártyáikat).

**Fontos:** A **Colty banda** játékos az első körben nem mozgatja előre a fordulójelzőt. Ezt a fázist egyszerűen átugorja.

*Példa:* Az előző fordulóban elérted a „4”-es fordulómezőt a **Repentance Springs bankjának** harcterén. Ebben a körben mozgassd a jelzőt a **Whiskey kanyon** (**Whiskey Canyon**) harcterének „1”-es mezőjére.




## 2. Két kártya felhúzása

Húzz két kártyát a pakliból és vedd őket a kezedbe.


*Megjegyzés:* Annyi kártyát tarthatsz a kezvedben, amennyit csak szeretnél.  
A kártyák száma nincs korlátozva.

## 3. Kártyák kijátszása

Akármennyi kártyát kijátszhatsz a játéktérre az aktuális harc tér kártyája mellé (amelyen a fordulójelző van) a saját oldaladra.

Hogy kijátszhass egy kártyát a kezedből, ki kell fizetned annak költségét. Egy kártya költségét a kártya baloldali szélén látható ikon jelzi (  ). Költségként dobj el ennek a számnak megfelelő mennyiségű, másik kártyát a kezedből a dobópakraira.

*Megjegyzés:* Az eldobott kártyákat képpel felfelé tesszük a dobópakraira.

1. példa: A **Colty banda** játékos a szeretné játszani a „**Lőjetek, ahogy tudtok, fiúk**” (“**Fire at will, boys**”) kártyát, hogy eltávolítson egy **Bivaly Roham** (**Buffalo Stampede**) kártyát a **Buzzard Point**nál. A „**Lőjetek, ahogy tudtok, fiúk**” költsége , így nem kell eldobnia másik kártyát. A bivalysordát elintézték!

2. példa: A **Colty banda** játékos a egy **Gatling ágyú** (**Gatling gun**) kártyát szeretne kijátszani a **Rattlesnake állomás** 3:15-ös expressz harcterénél. A **Gatling ágyú** ára kettő, vagyis ha a **Colty banda** játékosának van két másik kártya a kezében, azt el kell dobnia.



## Három típusú kártya létezik:

◆ **Tüzerő kártyák:** Az ilyen kártyákon egy fehér  vagy fekete  pókerzseton látható a bal felső sarokban. A pókerzsetonon látható szám jelzi annak a kártyának a tüzerjét (támadási értékét). A tüzerő kártyákat a játéktérre, a saját oldaladra játszhatod ki.

◆ **Sor-blokkoló kártyák:** Ezeknek a kártyáknak narancsszínű széle van és az ellenfeled játéktérre játszod ki őket egy harctér mellé (harcterenként legfeljebb 2 sor-blokkoló kártyát játszatsz ki).

◆ **Egyszeri hatású kártyák:** Kövessétek a kártya utasításait, majd helyezétek azt a dobópaklira.


A kártyákat mindig az aktuális harctér mellé játsszuk ki (kivéve, ha a kártyán látható szöveg másra utasít). Képzeld el egy képzeletbeli oszlopot a harcterek alá és fölé, ahová a kártyákat helyezheted.

A **Colty banda** játékosának három kártyás korlátozása van. Ez azt jelenti, hogy mindegyik harctér mellé maximum három tüzerő kártyát játszhat ki. Ha a **Colty banda** játékos a már lehelyezett három kártyát, ahhoz a harctérhez már nem helyezhet le többet (hacsak el nem távolítja egyik saját tüzerő kártyáját, melyet korábban lehelyezett, vagy ha a kártya másképp utasítja).

**Fontos: McReady ezredes** játékosának nincs ilyen korlátozása!

**Megjegyzés: McReady ezredes** játékos a lehelyezhet sor-blokkoló kártyákat a **Colty banda** játékosának játéktérre. Ezek a kártyák beleszámítanak ellenfele három kártyás korlátozásába. Olyan harctérhez nem helyezhet le sor-blokkoló kártyát, melynél már három kártya található.

**Megjegyzés:** A **Colty banda** játékos a akkor is játszhat ki egyszeri hatású kártyákat, ha már elérte a hármas kártyalimitjét.

Sok kártyának különleges szabályai vannak, melyet a rajtuk lévő szövegben olvashatsz. Minden szöveg azonnal életbe lép, amint a kártyát kijátsszák. Ezek a szabályok az aktuális harctérre vonatkoznak (kivéve, ha a kártyán lévő szöveg másra utasít). Ez a szimbólum a tüzerő kártyákon azt jelöli, hogy ezt az akciót akkor hajthatod végre egyszer, amikor a kártyát kijátsszod a kezedből a harctér mellé. 

A harcterek mellé kijátsszott kártyák a játék végéig ott maradnak és nem mozgathatók át egy másik harctérhez, kivéve, ha:

◆ **úgy döntesz, hogy eldobod az egyik saját, játékban lévő tüzerő kártyát, mely az egyik harctérenél található és a dobópaklira teszed;**

◆ **ellenfeled kiveszi azt;**

◆ **egy olyan kártyát játszol ki, mely lehetővé teszi, hogy egy kártyát átmozgathass egy másik harctérhez vagy eldobhatsz azt.**

## A vonat kisiklatása:


A **Rattlesnake állomási 3:15-ös expressz** fedélzetén (a játékban egyetlen egyszer) a **Colty banda** játékos a aktiválhatja ezt a kártyát. Ez egy borzalmas vasúti balesetet fog okozni: minden elpusztul (dobjátok el az összes kártyát a játéktér mindkét feléről és mindegyik, még életben lévő bandita karakterét).

Ha a **Colty banda** játékos a meg akar menteni valakit (legalább egyet meg kell mentenie, különben veszít!), el kell dobnia egy kártyát minden megmenteni kívánt banditakarakterét.

**McReady ezredes** játékos a nem mentheti meg egyik játékban lévő kártyáját sem.

„A vonat kisiklatása” kártya aktiválása után kikerül a játékból.

## Igaz jellem:

Néhány karakter – amikor játékba kerül vagy később a játék folyamán – kaphat egy  Igaz jellem jelölőt. Ez azt jelenti, hogy ennek a karakternek van egy extra élete. Amikor ezt a karaktert először megölik, távolítsátok el a jelölőt a kártyájáról és hagyjátok a kártyát játékban. Amikor legközelebb megölik őt, kikerül a játékból.



## 4. Támadás

**McReady ezredes** minden körében megpróbálhat megölni egy banditát tűzereje használatával. **Fontos:** Minden olyan fordulóban (nem csak ebben a fázisban), amikor **McReady ezredes** játékos a nem tudja megölni a **Colty banda** egyik tagját, vegyetek le egy jelzőt **A mexikói határ** kártyájáról.

Először mindkét játékos meghatározza teljes tűzerejét saját oldalán, az aktuális harctér mellett.

**McReady ezredes** játékos a hozzáadja tűzerejét (melyhez hozzájárulnak törvényszolgák, bölények, stb.).

A **Colty banda** játékos a ugyanezt teszi (melyhez hozzájárulnak a tüzérek kártyák, mint a .38 Special, stb.), és hozzáadja az aktuális harcmező védelmi erejét (fekete pókerzsetonok a bal alsó sarokban) az összértékéhez.

Ha a törvényszolgák összértéke magasabb az aktuális harctéren, mint a bandáé, a **Colty banda** játékos a elszenved egy sérülést.

*1. példa: McReady ezredes játékosának van egy Helyettese (Deputy; 3-as erejű) és egy Cowboya (1-es erejű) Repentance Springs bankjánál. Támadó ereje négy. Ezekkel a kártyákkal szemben a bandának csak egy .38 Specialja van (1-es erejű), tehát ereje egy – Repentance Springs bankjának nincs ereje, plusz a .38 Special 1-es ereje. Ez azt jelenti, hogy a banda játékos a sérülést szenved el.*

*2. példa: McReady ezredes játékosának vagy egy Helyettese (Deputy; 2-es erejű), és Charlie Weathers, első helyettese (3-as erejű) a Rattlesnake állomási 3:15-ös expresszénél. Támadó ereje öt. Ezekkel a kártyákkal szemben a bandának van egy Golyózápor (Hail of Bullets) kártyája (3-as erejű) és két .38 Special kártyája (darabonként 1-es értékű), így ereje hat lesz - a Rattlesnake állomási 3:15-ös expresszének 1-es védelmi ereje hozzáadódik a banda tűzerejéhez. Ez azt jelenti, hogy a törvényszolgák próbálkozása ebben a körben meghiúsult. Távolíts el még egy jelölőt A mexikói határ kártyájáról (ha ebben a fordulóban korábban nem ölték már meg a törvényszolgák egy bandatagot).*

## A játék vége

A játék menete a leírtak szerint folytatódik, míg a játék valamelyik célja nem teljesül.

## Gyakori kérdések

Mindig kövessétek a kártyákon látható szövegeket, és aszerint hajtsátok végre az akciókat, amennyire csak lehetséges. Az összes, játékban szereplő ikon leírását a szabálykönyv végén találjátok.

Lentebb találjátok az olyan kártyák leírásait, melyekhez nem csak ikonok és általános szövegek tartoznak.

### Colty banda

#### ♦ “Skinny” Landell


Ha erről a karakterről azelőtt kerül le az Igaz jellem jelölője, mielőtt a fordulójelző lekerül a **Rattlesnake Creek harcteréről**, még egy fordulóra sor kerül ezen a harctéren. Erre az extra fordulóra használjátok a megfelelő arc mezőjét.

Skinny még nem halt meg. Akkor is lejártszódik az extra forduló, ha kikerül a játékból.

#### ♦ “Kittens” Mackenzie

Ha ez a karakter azelőtt hal meg, mielőtt a fordulójelzőt a **3:15-ös expressz harcterére** helyeznének, két extra körre kerül sor a **Rattlesnake Creeknél**. Ezekre az extra fordulókra használjátok a megfelelő arcok mezőit.

#### ♦ Cortez


Ha ez a karakter még életben van, amikor a fordulójelzőt a **Rattlesnake állomási 3:15-ös expresszre** helyezzük át, egy  jelölőt kell helyeznetek erre a kártyára. Ha sérülést kell elszenvedned (és már mindegyik 3-as értékű bandatagod meghalt), eltávolíthatod ezt a jelölőt. Cortez még nem hal meg.

#### ♦ Bruno “Hen-house” Caple

Amikor ezt a karaktert megölik, nem játszatsz ki több kártyát. A már játékban lévő **Peacemaker .45** kártyákat nem dobjuk ki a játékból.

## A Colty banda paklija

### ◆ Dinamitrúd (Stick of dynamite)

Megölthetsz akárhány  karaktert. Az ilyen törvényszolgák kombinált ereje nem lehet több 3-nál. Ezt a kártyát nem használhatod Repentance Springs bankjánál.


**Megjegyzés:** A kártyák teljes tűzerejébe beleszámítanak a rajtuk található hatalom jelölők.

### ◆ Lőjetek, ahogy tudtok, fiúk (Fire at will, boys)

### ◆ Ezt kapd ki, jöttment! (Chew on this, gringo!)

### ◆ Gyerünk, ti mihaszna görények, elkaptak mindnyájzatokat! (Come on, ya no-good polecats, I'll take yer all on!)

Megölsz 1 vagy 2  karaktert. Távolsítatok el a kártyá(ka)t a játékból.

**Megjegyzés:** Ha megölsz egy karaktert, akin  jelölő van, távolítsd el a jelölőt a kártyáról. Ez a karakter még nem hal meg. A második gyilkolási lehetőséget (ha van) még egyszer használhatod ugyanerre a kártyára.

### ◆ Pakold a csomagjaid, ELMEGYÜNK! (Pack yer bags, we are LEAVING!)

Mozgasd a fordulójelzőt egy mezővel jobbra.

**Fontos:** A fordulójelző nem mozoghat át a következő harctérre. Ha a fordulómező a legszélső, jobboldali mezőn van, nem játszhatod ki ezt a kártyát.

### ◆ Villám reflexek (Lightning reflexes)


Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfeled fordulójának támadási fázisában elveszted egyik bandatagod. Kijátszás után helyezd a kártyát a dobópaklira.

**Megjegyzés:** A támadás meghiúsult! Ha **McReady ezredes** játékos a nem ölt meg senkit a 3. fázisban sem, eltávolíthatsz egy jelölőt **A mexikói határ** kártyájáról, mivel nem sikerült megölnie egy bandita karaktert ebben a fordulóban.

### ◆ Isten veled, barátom! (Adios, amigo!)

Megölöd **Ned McReadyt**. Ezt a kártyát bármelyik harctérnél kijátszhatod, még ha az ezredes nincs is ott. Az ezredesnek játékban kell lennie (bármelyik harctéren), hogy eltávolíthasd. (Az Igaz jellem jelölőket hagyj figyelmen kívül. A lövés megöli őt.) Mindig húzhatsz egy kártyát (még ha nem is ölted meg az ezredest).

### ◆ Nyereg táskák (Saddlebags)

Egy már kijátszott  kártyát felvehetsz a játékból (kivéve a „**Gatling ágyút**”) és hozzáadhatod a kezekben lévő kártyákhoz.

**Megjegyzés:** Amikor újra kijátszod a felvett kártyát az egyik jövőbeni fordulóban valamelyik harctérhez, újra ki kell fizetned a költségét.

### ◆ Én csak kísérő vagyok (I only came along fer the ride)

Eltávolítod két bandatagodat a játékból, hogy eltávolíthasd az összes törvényszolgát az aktuális harcterről.

**Megjegyzés:** A megölt bandatagokra továbbra is vonatkozik minden hatás!

### ◆ Homokvihar (Sandstorm)

Ezt a kártyát az aktuális harctér mellé játszod ki. Ellenfelednek két kártyából álló korlátozása lesz annál a harctérnél. Ha már több mint két kártyája van, nem játszhat ki többet ahhoz a harctérhez. Meglévő kártyáiból nem kell eldobnia.

### ◆ 1866-os duplacsövű Derringer (1866 Double Barrel Derringer)

Ezt a kártyát az aktuális harctérhez játszad ki. Ezt a kártyát nem számítjuk bele a hármas kártyakorlátba. Az ilyen kártya kijátszásával lehetséges lesz több mint három kártya kijátszása egy harctérhez.

**Megjegyzés:** Ugyanez a szabály vonatkozik a sor-blokkoló kártyákra: ezt a kártyát ne számoljátok bele a kettes kártyakorlátba.

### ◆ Tűzzünk el innen! (Let's shoot our way outta here!)

Játszd ki ezt a kártyát az aktuális harctér mellé, hogy szerezz egy tüzerőt VAGY játszd ki ezt a kártyát egyszeri hatású kártyaként és pusztíts el egy sor-blokkoló kártyát.

### ◆ Rétzokos puska (Yello Boy Rifle)

Játszd ki ezt a kártyát az aktuális harctér mellé, hogy szerezz két tüzerőt. Eldobhatsz egy kártyát, hogy megöld az egyik törvényszolga karakterét az aktuális harctéren.

### ◆ A Jackson klán (The Jackson Clan)

Ezt a kártyát három kártya eldobása után játszhatod ki az aktuális harctér mellé. Ha a **Rattlesnake állomási 3:15-ös expressz** hartere mellé játszod ki, nem kell érte kártyát eldobnod. A **Jackson klánt** nem pusztíthatja el a törvényszolgák játékos a, mivel ennek a kártyának elpusztíthatatlan képessége van. Csak úgy kerülhet ki a játékból, ha a **Colty banda** játékos a **A vonat kisiklása** kártyát használja.




## Ned McReady ezredes paklija


### ◆ Ned McReady ezredes (Colonel Ned McReady)

Ezt a kártyát három kártya eldobása után játszhatod ki az aktuális harctér mellé. Ha **Rattlesnake Creek** vagy a **Rattlesnake állomási 3:15-ös expressz** harctere mellé játszod ki, nem kell érte kártyát eldobnod. Amikor ezt kijátszod, a **Colty banda** játékos a sérülést szerez.

### ◆ Josie “Dead-eye” Logan

Ezt a kártyát bármelyik harctér mellé kijátszhatod. Ha egy jövőbeni harctér mellé játszod ki, egy  jelölőt kell a kártyára helyezned.

### ◆ Apache scout

Ezt a kártyát bármelyik harctér mellé kijátszhatod. Ha egy jövőbeni harctér mellé játszod ki, egy  jelölőt kell a kártyára helyezned.

### ◆ Quincey ‘The Spider’ Whitmore

Amikor ez a kártya játékban van, a 3. fázisban (kártyák kijátszása) eldobhatsz egy kártyát, hogy ezt a karaktert a szomszédos harctérre mozgasd.

### ◆ Kaktusz mező (Cactus Field)

### ◆ Hegyszoros (Narrow Pass)

### ◆ Indián rezervátum (Indian Reservation)

### ◆ Rozoga híd (Rickety Bridge)


Ezt a kártyát bármelyik harctér mellé kijátszhatod az ellenfeled oldalára. Annak a harctérnek a saját oldalára ő már csak két másik kártyát játszhat ki.

### ◆ Folyton ugyanazokat a hibákat követed el, zarándok (You keep makin’ the same mistakes, pilgrim’)

Mozgasd a fordulójelzőt egy mezővel balra. Ennél a harctérnél egy extra fordulóra kerül sor.

**Fontos:** A fordulójelző nem mozoghat vissza az előző harctérre. Ha a fordulójelző a legszélső baloldali mezőn van, nem játszhatod ki ezt a kártyát.

### ◆ Erre nem számítottál (You didn’t see this comin’)

Amikor kijátszod ezt a kártyát, egy  karaktert mozgass át bármelyik harctérről az aktuális harctérre.

### ◆ Elfogott a löszered, barátom (You just ran outta bullets, my friend)

Elpusztíthatod egy „**Gatling ágyút**” az aktuális harctéren.

Mindig húzhatsz egy kártyát (még ha nem is pusztítottad el a **Gatling ágyút**).

### ◆ Csont nélkül lelőtte a kalapom! (He shot my hat clean off!)


Akkor játszhatod ki ezt a kártyát, amikor ellenfeled saját fordulójában kijátszik egy „**Lőjetelek, ahogy tudtok, fiúk**” kártyát. A kijátszását követően helyezték ezt a kártyát a dobópaklira.

### ◆ Időben jöttél, partner (It’s about time you turned up, partner)

Elveszel egy  karaktert a dobópakliról és a kezében lévő kártyáidhoz adhatod.

**Megjegyzés:** Amikor ezt a kártyát újra kijátszod egy harctér mellé, még egyszer ki kell fizetned a költségeit.

### ◆ Egy frászt – csak egy húsbé volt (Shucks – was only a flesh wound)

Elveszel egy  karaktert a dobópakliról és az aktuális harctér mellé helyezed. Ezt a kártyát nem adhatod a kezében lévő kártyáidhoz, hogy egy későbbi fordulóban kijátszhasd, vagy hogy eldobd egy másik kártya kijátszásáért.

## Köszönjük!

Leigh Caple, Andrew Davis, Corvayn Esdren, Kathryn Caple, Kate Hooley, Mike Gale, Jonathan Kidsley, Art Vandelay,

Edward Chaplin, Shelby Overman, Madeleine Poulter, Jack Daniels és mindenkinek, aki hozzájárult a játékhoz.

Külön köszönet a BGG közösségének, különösen Pete Mancininek, Mark Llewellynnek, Aron Clarknak, 'Ninjadorg'-nak, Ben Turnernek, Hernan Ruiznak és az összes csodálatos játéktesztelőnek a White Goblin Gamesnél.

A legnagyobb köszönet pedig James Cameront illeti – az ő képzelőereje és mesteri munkája nélkül ez a projekt sosem jött volna létre.

## Készítették

Játéktervezés: Mark Chaplin | Illusztráció: Chechu Nieto | Grafikai dizájn: Chechu Nieto és Xavier Carrascosa

Projekt menedzser: Jonny de Vries | Szabálykönyv fejlesztés: Jeroen Hollander | © 2011 White Goblin Games

[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)

# A karakterek életrajza

## Jack "The Crow" Colty

**C**row anyja belehalt a szülésbe, de nem ettől vált gonosszá. Nem, az tette őt rosszá, hogy látta, ahogy egy csapat férfi lelévi elszegényedett apját és eltulajdonították a farmot a még meleg holttesténél. Azóta nem állt a törvény oldalán. Betörések, postavonaton rablások és marhalopások váltak élete védjegyévé. **Crow** nem hisz a dicső mesékben, melyek a város új megmentőjéről szólnak, és erősen célzott rá néhány bourbon után, hogy bizonyítékai vannak a sötét üzletekre és az ellenfelek bizarr halálára, melyek az ezredest hatalomhoz juttatták...

## "Skinny" Landell

**E**redetileg prémvadász volt, ahogy az apja, majd postakocsi rablásra váltott, amikor rájött, hogy ott sokkal jobb a zsákmány, hódprém pedig bőven. Amikor saját bandáját lemezárszólalták egyetlen véres harc során a **San Pedro folyónál**, csatlakozott **Crow** bandájához. Rabló tevékenységével szép kis vagyont halmozott fel. A gond csak az, hogy az agya annyira megzúpult a rendszeres morfium és ópium orgáinak köszönhetően, hogy nem emlékszik, hová is temette azt...

## Cortez

**M**ohave indián apja örökre adta őt a **Jackson klánnak** a polgárháborúban, hogy szolgálja őket. Még mindig erős kötelékek fűzik mind a törzséhez, mind Jacksonékhöz. **Crownak** korlátlan hitelt nyújt, cserébe azért, hogy megvédik a Jackson klán számos üzleti vállalkozását. Továbbá gyűjti a kéz és lábujjakat.

## Annie "Gutshot" McGraw

**A**nnie Jerome város kártyabajnokja volt és a „Gutshot” becenevét kedvenc pókerkombinációjáról kapta. De mindez megváltozott, amikor elvesztette férjét az **arizonai húsvétnapi gázrobbanásban**, ahol tizennyolc bányász veszett oda. **Annie**, akit megfosztottak minden terményétől és jószágától, eladta magát a Jerome városi „bölcsőnek” (a közönséges bordélyházak legrosszabbikának), hogy etetni tudja hat gyermekét. Éjjel-nappal dolgozott a kint órákig sorakozó férfiakkal a marhajajtás idejére alatt, és két évszak között alig hagyta el a házat. Mindegyik gyermeke tízéves kora előtt halt meg kolerában és tuberkulózisban. Amikor egy gazdag jötevő „összeházasodott” a bordélyház tulajdonosával és „felszabadította” az összes lányt, újra nem volt semmije, csak a pudlija, Russell. Ekkor jött **Crow** és megtanította lőni a megélhetésért...

## Bruno "Hen-house" Cagle & Josie "Legs" Newcombe

**H**enhouse és Legs A hírhedt duó, akik a **Colorado folyó** mellett a **La Paz** lakosait tartották rettegésben. Több pénz szeretek emberrablásból és zsarolásból, mint a közeli ezüst- és rézbányákból. Egészen addig, míg sarokba nem szorította őket a helyi prédikátor és gyülekezete, akik ellőtték Josie bal lábát és felakasztották **Henhouse-t**. **Crow** azonban levágta őt az éjszaka közepén, és három napig bújtatta egy forró, bűzlő tyúkólban, és **Henhouse** élt, hogy egy nap harcoljon, ezúttal **Crow**-ért. És **Legs**nek, nos, egy olyan lábbal kellett továbbélnie, melyet abból a keresztből csináltak, mely a prédikátor templomából maradt.

## Missy Jameson

**J**ameson egy hölgy volt. Életét azzal töltötte, hogy idős nénikéjére vigyázott, aki illően felnevelte, vívni és zongorázni tanította. Amikor nénikéje meghalt, a birtok valahogy **McReady ezredes** tulajdonává vált. **Jameson** a hegyekbe menekült, megesküdvé, hogy bosszút áll az ezredesen, és visszaszerzi birtokát. Azonnal adta magát, hogy beálljon **Colthyhoz**, amint tudomást szerzett a város megmentője iránt érzett kölcsönös utálatukról. Most ő a banda penguérnöje, rendkívüli jártasságával a kések és a kardok világában. És ő még mindig egy hölgy – fenntartja szigorú szabályait, miszerint nincs fegyver az asztalnál, és nincs ágyba fekvés a vér lemosakodása előtt.

## Manolito

**M**anolito apja a rossz oldalon harcolt a **mexikói** háborúban. A háború után 50 évet töltött börtönben a háborúban ell követett állítólagos kötelességzegésért, ám ezek az állítások a láz miatt bekövetkezett halála után sem bizonyosodtak be. **Manolítót** két vénlány fogadta be, akik a prérin laktak egy kunyhóban, ahonnan az időnkénti bankfosztogataikat indították a helyi indiánok segítségével. Megtanították neki, mennyi az értéke a pénznek, a leckét, amit sosem felejtett el, amióta megtudta, hogy 5000 dollárt ígértek a rendőrbírók és az ezredes **Jack Colty**nak és bandájának elfogásáért.

## "Kittens" Mackenzie

**K**ittens egy rejtély. Senki sem tudja, honnan jött vagy hogyan került **Colty** közelébe. Vannak, akik azt mondják, ő **Colty** testvére egy másik házasságból, mások pedig azt, hogy egy régi szerelme. Még azt sem tudni, miért hívják **Kittens**nek. Senki sem szeret róla kérdezni. Mert ha egy dolgot tudnak róla az emberek, az az, hogy több embert ölt meg, mint a banda többi tagja együttvéve.

## Harry "Boxcars" Houndy

**A**mikor a nagypapja meghalt himlőben, a fiatal **Henrietta** tudta, hogy esély sincs arra, hogy a város megengedje, hogy egy nő vezessen egy marhafarmot. Így **Henriettából Harry** lett, megtanult nadrágot viselni és férfiként megülni a lovat. A helyzet az, hogy annyira szeretett férfi lenni, és már olyan hosszú ideje alakította azt, hogy néhányan azt mondják, már elfeledte igazkij enjét, és hogy másnak született. De azért továbbra is ragaszkodik ahhoz, hogy egyedül fürdjön...

## Salomon "Doc" Mason & Lenny "The Pig" Mason

**M**asonék a szomszédos tanyán éltek. Doc (azért hívták így, mert ötven mérőföldön belül ő volt az egyetlen, akinek volt egy használható könyv a házában) és két fia törvényellenes utakra tévedt, miután marhafarmjuk újra és újra büntény áldozatául esett. Azt pletykálták, hogy rendőrbírók fizettek a helyi bandáknak, hogy rendszeresen kifosszák tanyájukat. Ám egyszer csak meglegelve a dolgot **Pig** besétált a rendőrbírói irodába egy teletöltött sörtes puskával. Az azt követő tűzharcban senki sem halt meg, de két rendőrbíró megsérült, és Masonék bűnöző élete megkezdődött...



## Sir Marmaduke Poncenby Smythe

Szülei egy olyan kedves földművesnél szolgáltak **Alabamában**, aki roppant gazdag gyapotbárává vált és jobban tartotta embereit, mint a saját családját. Sajnos a nagygyűlés felszabadította a rabszolgákat, ami azt jelentette, hogy szüleinek el kellett hagyniuk az államtól 30 napon belül. Éhezve és nyomorogva kerültek a jó szándékú északiak koncentrációs táborába. Megszületett a szabad, ámde éhező szülők gyermeke, **Marmaduke**, akit előző gazdjuk után neveztek el. Végül éhen haltak, amikor három éves lett. **Marmaduke** egyik kalandból a másikba keveredett, egyik alkalommal prédikátornak tanult, másszor a szövetséges banditák kémjének, míg **Crow** meg nem mentette a kötlét általi haláltól, miután meggyanúsították, hogy egy fehér bányász feleségével hált.

## Bullet

Egy törvényt kívüli, agresszív tökfilkó, aki valószínűleg a Colty banda leghüségesebb tagja. Bullet többször mentette meg Crow életét, mint amennyire vissza tudna emlékezni. Egyszer kitépte egy kocsis torkát az Alamo szalon előtt.

## Micky Mason

Pig fiatalabb testvére. Micky már akkor is Colty csavargó barátja volt, amikor még el tudtak állva bújni a préri fűvében. Több kalandot éltek át együtt, mint amennyit el szeretnének mesélni – természetesen a rendőrbíróknak a legkevésbé. Micky hűségesen és őszintén golyó elé ugrana Coltyért... és egyszer valószínűleg fog is.

## Poppy McReady

Az ezredes lobbánékony lánya, aki tudja, hogy apja taktikái időnként nem egészen tisztességesek. Amikor pedig ezekről alapos bizonyítékokat szerzett, nem tévovázott továbbadni azt letele szerelmének, Crownak.

## Ned McReady Ezredes

Senki sem tud sokat az ezredes múltjáról, de azt igen, hogy nemrégiben az Úr jó útjára tért, őszinte és igazságos, és valószínűleg van pénze. Felpezdítésképpen szüksége volt rá a betegeskedő városnak, mivel az aranyláz csak egy villanásnak bizonyult az aranyosodó táiban, és a hely hamarosan kezdett egy újabb zsákutcába torkolló, földművelő településsé válni. És ő mindig jókor volt jó helyen. Mivel a polgármester egy titokzatos tárnabalesetben halt meg, ő elég jó volt ahhoz, hogy színre lépjen és kezébe vegye a hatalom gyeplőjét...

## A banki melől

Crow galambpostával kapott egy meghívó levelet egy négyesmeneközti találkozáshoz McReadyvel a banknál, fegyverek nélkül. Mivel Crow tudta, hogy ez nem a béke galambja volt, vitte magával összes emberét és fegyvereit is. Az ezredesnek kétszeres megdöbbenést okozott istenfől emberként, hogy saját lánya is Crow bandatagjának tartja magát! Az azt követő lövöldözés során Crown kívül mások is láthatták, hogy az ezredes egyik saját embere lőtt rá a sheriffre, hogy Crowt fedezze. Ugyanígy, ahogy egy ártatlan tanítónő tette, aki elméletileg védelmezte őt...

Csak McReady és gondosan megválogatott emberei tudják, hogy nem akarja visszakapni áruló lányát. Holtan akarja őt. Az Úr is ezt akarná.

## Repentance Springs

**Repentance Springsben** először 1882-ben talált aranyat egy **Bill „King” Stevens** nevű férfi, aki egy ösvény mentén látta meg a földön csillogó aranyat és azonnal igényt is tartott rá. Mivel más bányászok is hallottak az aranyleletről, odasereglettek és hamarosan sátorátort vertek fel.

A **Marsten Hotél** 1883-ban építették fel, mely élénk üzletet folytatott a terület bányászaival. Ez a rozoga hotel volt években át számos öldöklő és gyilkos menedékhelye, ám egyikük sem léphet még a nyomába sem **Ned McReadynak**, akit rendszeresen használt a 237-es szobát otthonaként és irodájaként.

Mivel tüke hiányában nem tudta fejleszteni a bányát, Stevens eladta tulajdonjogát **Esdras bírónak** és **Thomas Blackberrynek**, akik pedig eladták azt a **Bayhorse Bányász Társaságnak**. A bányásztabort elnevezték **Charlotte Tábornak** és 1890-ben megalapították az első postahivatalt a növekvő lakosság számára.

A **McReady** és **Jack Colty** között zajló borzalmas ügynön kívül **Emma Torrence** története volt a másik, amely a határon túl terjedt, aki **Repentance Springs** egykori lakója volt, és akit fiatal lányként raboltak el az apascok, miután lemészárolták családját. Az apascok ezután eladták őt a **Mohave indiánoknak**, akikkel őt együtt élt együtt. Emmát 1902-ben mentették meg a **Whiskey kanyon** közelében.

## Rattlesnake Creek

Mielőtt **Rattlesnake Creek** az államok legélénkebb városává vált, a területen először a **Piro indiánok** barangoltak, mielőtt a tüzes apascok el nem űzték őket. Bár a terület száraz és lávakövel tarkított volt, az indiánok vadállatban gazdagnak találták, és egyik vadászterületüké tették azt. Évszázadokon át kevesen látták, ám ez megváltozott, amint a talajkutatók aranyat találtak a **Red Oak hegységben**.

Eredetileg ezt egy **Ed Baxter** nevű lótolvaj fedezte fel, aki állítólag egy texasi börtönből szökött meg. Baxter egy „**Wiggler**” **Hooley** nevű, bankár barátjával osztotta meg leletét.

Wiggler extázisba esett, Baxtert azonban nem érdekelte az arany és hamarosan továbbállt, pénzszerető barátjára hagyva a leleteket – aki állítólag tizenhárom férfit lőtt hátba, akik közül kettő fehér volt.

Hamarosan elterjedt az arany híre, és egy éven belül egy új, sátrakkal teli tábor jött létre. A tábor **Büdis Sziklának** (Stinking Rock) neveztek el a közösséghez közeli kis piszkos patak után, melyet egy furcsa kinézetű sziklaoszlop árnyékolta be. 1881-ben megalapították egy postahivatalt, és állandó épületek kezdtek leváltani a sátrakat és kunyhókat. A fellendülő város gyorsan növekedett, közel 40 különböző üzletet támogatva, köztük négy újságot, két hotel, három templomot, egy fűrésztelepet, egy bankot, egy operaházat, egy vasúttállomást, bérlistállókát és számos, mindig jelenlévő szalon és játékkaszinót.

Ezalatt „**Wiggler**” **Hooley** talajkutató megalapította a **Dixie Üveg- és a Déli Dixie bányát**. A hegyet, ahol az aranyat találták, **Jefferson hegységnek** hívták. Végül az aranyásó eladat jogait 500.000 dollárért, és felépitett magának egy vasúti sinekre néző farmot, egybekelve újonnan szerzett gin-kedvelő feleségével, **Jane**-nel, egy tiszteltreméltó ács lányával.

# Ikronok áttekintése



A TÖRVÉNYSZOLGÁK  
TÜZERŐ KÁRTYÁJA.



A BANDITÁK  
TÜZERŐ KÁRTYÁJA.



BANDITA KARAKTER.

+1



PLUSZ EGY FORDULÓ ENNÉL A  
HARCTÉRNÉL: MOZGASD A  
FORDULÓJELZŐT EGY MEZŐVEL BALRA.

-1



EGY FORDULÓVAL KEVESEBB ENNÉL A  
HARCTÉRNÉL: MOZGASD A  
FORDULÓJELZŐT EGY MEZŐVEL JOBBRA.



EXTRA TÜZERŐ: HELYEZD EZT A JELŐLŐT  
A KÁRTYÁRA. ENNEK A KARAKTERNEK 1-  
GYEL NŐ A TÜZEREJE.



IGAZ JELLEM: HELYEZD EZT A JELŐLŐT A  
KÁRTYÁRA. ENNEK A KARAKTERNEK VAN  
EGY EXTRA ÉLETE.



ELPUSZTÍTHATATLAN: EZT A KÁRTYÁT  
NEM PUSZTÍTHATJA EL AZ ELLENFELED.



JÁTÉKBA KERÜLÉSI HATÁS: KÖVESSÉTEK A  
LEÍRÁST A KÁRTYÁN, AMIKOR EZT A KÁRTYÁT  
A KEZETEBŐL KIJÁTSSZÁTOK A JÁTÉKTÉRRE.



DOBJ EL EGY KÁRTYÁT.

