

REVOLVER

Regolamento delle Espansioni

Expansion 1.1 - Ambush on Gunshot Trail

Moduli - questa espansione contiene due moduli separati:

A: Carte Ambush (Imboscata) - vengono aggiunte al gioco base fornendo al giocatore che controlla il **Colonnello McReady** maggiori opzioni strategiche per preparare Imboscate su ogni carta Campo di Battaglia (Battlefield).

B: Costruzione del Mazzo - nuove carte che rendono possibile costruire il proprio mazzo ed esplorare nuove tattiche per entrambi i giocatori.

Modulo A: Carte Imboscata (6 carte contornate da Filo Spinato)

1- Il giocatore che controlla la **banda di Colty** piazza i due nuovi personaggi con il resto della banda.

2- Mescolare le 6 carte *Imboscata* e casualmente rimuovere 1 carta - rimuovetela senza vederla e ponetela nella scatola del gioco.

3- Il **Colonnello McReady** prende le 5 carte *Imboscata* rimanenti e le pone coperte davanti a ogni Campo di Battaglia.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge seguendo le normali regole del gioco base con le seguenti eccezioni:

Carte Imboscata: nel primo turno di ogni Campo di Battaglia, il giocatore del **Colonnello McReady** rivela, durante la fase "Giocare carte dalla sua mano", la carta *Imboscata* coperta alla **banda di Colty**.

Il testo di questa carta deve essere eseguito immediatamente rispettando le regole base:

Le carte Azione hanno effetto immediato e poi scartate e le carte Potenza di Fuoco rimangono sul Campo di Battaglia.

Importante: Quando una carta Imboscata viene Eliminata o Eseguita, essa non torna nella pila degli scarti ma esce definitivamente dal gioco.

Modulo B: Costruzione del Mazzo

La preparazione è la stessa del gioco base. Usare solo i personaggi dei Banditi del gioco base e non aggiungere le carte Imboscata.

A- Ogni mazzo personalizzato dovrebbe comunque essere costituito da 62 carte: iniziate con il mazzo standard e rimuovete le carte a vostra scelta e sostituitele una ad una con le carte della fazione d'appartenenza, da questa (o qualsiasi altra) espansione e/o carte promo.

B- Non è possibile sostituire una carta *Pistolero* che abbia un nome unico.

C- Dovete rimpiazzare una carta **Action** con una carta **Action**,

una carta **Character** con una carta **Character** oppure una carta **Attachment-Character**,

una carta **Attachment-Character** con una carta **Character** oppure una carta **Attachment-Character**,

una carta **Firepower** con una carta **Firepower**.

Il Costo della carta, la Potenza di Fuoco (*Firepower*) e le varie icone non è necessario che corrispondano con le carte sostituite.

Nuove icone

Alcune carte di questa espansione raffigurano nuove icone:



Cubo: per ogni *Cubo* mostrato su una carta, rimuovere un *Cubo* dalla carta del **Confine Messicano**.



Potenza di Fuoco Extra: piazzare un segnalino sulla carta che raffigura questa icona. Finché questo segnalino è sulla carta la Potenza di Fuoco è aumentata di 1.

Expansion 1.2 - Hunt the Man Down

Moduli - questa espansione contiene due moduli separati:

Nota: Per giocare con questo modulo avrete bisogno dell'Espansione 1.1 - Ambush on Gunshot Trail.

A: Carta Ambush (una carta Imboscata) e Carta Prigione di S. Manzanillo - vengono aggiunte al gioco base fornendo al giocatore che controlla il **Colonnello McReady** maggiori opzioni strategiche per preparare Imboscate su ogni carta Campo di Battaglia (*Battlefield*). La carta **Prigione di S. Manzanillo** è un nuovo Campo di Battaglia con il proprio insieme di regole.

B: Costruzione del Mazzo - nuove carte che rendono possibile costruire il proprio mazzo ed esplorare nuove tattiche per entrambi i giocatori.

Modulo A: Carte Imboscata (1 carta contornata da Filo Spinato) + carta Prigione + Campo di Battaglia della Prigione di S. Manzanillo

1- Porre la **Prigione di S. Manzanillo** tra il Campo di Battaglia di *Buzzard Point* e *Rattlesnake Creek*.

La carta *Prigione* (notate che la carta *Prigione* è una carta a parte e non è la *Prigione di S. Manzanillo*) deve essere tenuta in vista da entrambi i giocatori da qualche parte sul tavolo.

2- Il giocatore che controlla la **banda di Colty** piazza i due nuovi personaggi dell'espansione 1.1 con il resto della banda (*lasciate fuori il personaggio Santiago di questa espansione*).

3- Mescolare le 7 carte *Imboscata* (dell'espansione 1.1 + espansione 1.2) e casualmente rimuovere 1 carta - rimuovetela senza vederla e ponetela nella scatola del gioco.

4- Il **Colonnello McReady** prende le 6 carte *Imboscata* rimanenti e le pone coperte davanti a ogni Campo di Battaglia - compreso quello della **Prigione di S. Manzanillo**.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge seguendo le normali regole del gioco base con le seguenti eccezioni:

Carte Imboscata: nel primo turno di ogni Campo di Battaglia, il **Colonnello McReady** rivela, durante la sua fase "Giocare carte dalla sua mano", la carta *Imboscata* coperta alla **banda di Colty**.

Il testo di questa carta deve essere eseguito immediatamente rispettando le regole base:

le carte Azione hanno effetto immediato e poi scartate e le carte Potenza di Fuoco rimangono sul Campo di Battaglia.

Importante: Quando una carta *Imboscata* viene Eliminata o Eseguita, essa non torna nella pila degli scarti ma esce definitivamente dal gioco.

Prigione di S. Manzanillo: questa locazione viene trattata come un Campo di Battaglia normale per quanto riguarda la collocazione di carte *Imboscata*, ma è diversa per tanti altri modi:

dopo aver lasciato il Campo di Battaglia di *Buzzard Point* il giocatore **Colty** deve scegliere se entrare in Prigione o saltare questo Campo di Battaglia.

Quando il giocatore **Colty** muove il cilindro del turno sulla carta del prossimo Campo di Battaglia, il suo arresto e detenzione presso la Prigione è una opzione: può liberamente scegliere di fermarsi su questo Campo di Battaglia o saltarlo senza costi aggiuntivi.

La durata del Campo di Battaglia della Prigione di **S. Manzanillo** è solo di un turno e non può essere modificato.

La Prigione non fornisce Potenza di Fuoco intrinseca per entrambe le parti.

Non c'è Nessun limite di carte giocate in colonna per entrambe le parti.

I giocatori possono giocare solo le carte che recano un valore di Potenza di Fuoco (*ad eccezione di "Dynamite" e "Nitroglycerin"*). Tutti i costi delle carte giocate vengono ignorate, come anche tutti gli effetti descrittivi sulle carte - solo i valori di Potenza di Fuoco sono rilevanti qui.

Nessuna delle fasi di un normale turno si applica nella Prigione - tutte le fasi vengono sostituite con una Fase Prigione:

Fase Prigione

Seguire esattamente l'ordine come segue:

1- Piazzare un gettone *Ferita* su **Jack Colty**.

2- Il giocatore **Colty** pesca 6 carte.

3- Il giocatore del **Colonnello McReady** pesca 3 carte.

4- Risolvere la carta *Imboscata* seguendo le normali regole.

5- Il giocatore **Colty** inizia col giocare la sua prima carta Potenza di Fuoco in questo Campo di Battaglia. Il Colonnello **McReady** fa lo stesso. Ogni giocatore gioca carte o passa. Il gioco continua tra i due giocatori fino a quando tutti e due passano consecutivamente.

Nota: entrambi i giocatori possono attivare una carta muovibile già presente nell'area di gioco.

6- Rivelare la carte coperte con l'icona di un **Lucchetto** (le carte che hanno l'icona di un **Lucchetto** possono essere giocate coperte solo a **S. Manzanillo**) e totalizzare il valore della Potenza di Fuoco per entrambi i giocatori.

- Se **Colty** ha maggiore Potenza di Fuoco: aggiunge il bandito **Santiago** alla sua banda.

- Se **McReady** ha maggiore Potenza di Fuoco: uccide 2 Banditi.

- se il totale è un pareggio: uccidere 1 Bandito.

Nota: se il giocatore **Colty** gioca la carta "Dynamite" nella Prigione, egli aggiunge una Potenza di Fuoco di 3 e/o la carta "Nitroglycerin" aggiunge 5 alla Potenza di Fuoco a questo Campo di Battaglia.

7- Scartare tutte le carte dal Campo di Battaglia dalla Prigione di S. Manzanillo (*ignorare qualsiasi gettone Vero Duro*), lasciandola vuota.

Modulo B: Costruzione del Mazzo

La preparazione è la stessa del gioco base. Usare solo i personaggi dei Banditi e i Campi di Battaglia del gioco base senza aggiungere le carte Imboscata e la carta Prigione.

A- Ogni mazzo personalizzato dovrebbe comunque essere costituito da 62 carte: iniziate con il mazzo standard e rimuovete le carte a vostra scelta e sostituitele una ad una con le carte della fazione d'appartenenza, da questa (o qualsiasi altra) espansione e/o carte promo.


B- Non è possibile sostituire una carta *Pistolero* che abbia un nome unico.




C- Seguite esattamente le stesse istruzioni indicate nell'**Espansione 1.1 - Ambush on Gunshot Trail**.

Nuove Icone


Alcune carte di questa espansione raffigurano nuove icone:






Mirino: quando il giocatore **Colty** gioca una carta che uccide una carta  egli deve sparare per prima ad una carta con icona *Mirino* in quel Campo di Battaglia. Se c'è più di una carta con un'icona *Mirino*, il giocatore **Colty** sceglie a quale sparare.

Esempio 1: il giocatore del **Colonnello McReady** ha appena giocato "Charlie Weathers" () e un "Pinkerton Marshall" ( - ) sul Campo di Battaglia di Whiskey Canyon. Nel turno di **Colty**, egli gioca la carta "Fire at will, boys". Normalmente avrebbe ucciso il deputato "Charlie Weathers" prima di prendere un nemico minore, ma con "Pinkerton Marshall" in gioco **DEVE** rimuovere per primo una carta con l'icona mirino. Bang! La carta di "Pinkerton Marshall" viene uccisa lasciando al suo posto quella di "Charlie Weathers".

Esempio 2: la stessa situazione di cui sopra, ma il giocatore **Colty** ha una carta "Dynamite" e la gioca. Ciò gli permette di scartare come prima carta "Pinkerton Marshall" (perché ha l'icona mirino), lasciando i 3 punti di Potenza di Fuoco (della carta Dynamite) per tentare di rimuovere il successivo personaggio.

Lucchetto: queste carte che raffigurano l'icona del *Lucchetto*, si giocano a faccia in giù, prima che il segnalino turno raggiunga il Campo di Battaglia della Prigione di S. Manzanillo e durante ogni combattimento lì. Se lo fate, non pagate nessun costo solitamente associato alla carta  e non si attiva alcun effetto. Queste sono le uniche carte che possono essere giocate a faccia in giù in questo Campo di Battaglia.

Ferite: questo gettone viene piazzato sulla carta di **Jack Colty**. Nel momento in cui un quinto  è su **Jack Colty**, il giocatore del **Colonnello McReady** vince immediatamente la partita. Le *Ferite* possono essere ottenute come risultato di un costo per giocare una carta, entrando in gioco nella *Prigione* o per effetto di carte (+ ). Alcune carte possono rimuovere un gettone (- ).

Expansion 1.3 - Vengeance on the Frontier

Moduli - questa espansione contiene due moduli separati:

Nota: Per giocare con questo modulo avrete bisogno dell'Espansione - Ambush on Gunshot Trail (1.1) e Hunt the Man Down (1.2) - Molte carte fanno riferimento ad Imboscate e alla Prigione di quelle espansioni.

A: Mazzo Frontiera (una mazzo da 22 carte) - questo mazzo è un supplemento al gioco base che fornisce ad ambedue i giocatori opzioni tattiche aggiuntive.

B: Costruzione del Mazzo - nuove carte che rendono possibile costruire il proprio mazzo ed esplorare nuove tattiche per entrambi i giocatori.

Modulo A: Mazzo Frontiera

1- Porre 2 monete da un *Dollaro* sul Campo di Battaglia di **Rattlesnake Creek**.

2- Dare una moneta da un *Dollaro* al **Colonnello McReady** ponendola di fronte al giocatore. Il giocatore di **Colty** inizia senza nessuna moneta.

3- Le rimanenti 3 monete da un *Dollaro* vengono posizionate sul tavolo a portata di mano dei giocatori, come riserva comune.

4- Mescolare le carte del *Mazzo Frontiera* e posizionarlo sul tavolo a portata di mano di entrambi i giocatori.

Svolgimento del gioco

Il *Mazzo Frontiera* è un mazzo utilizzabile da entrambi i giocatori che comprende le carte **Firepower** (*Potenza di Fuoco*) giocabili da entrambi i giocatori su un Campo di Battaglia, e le carte **Actions** (*Azione*) che possono aiutare o ostacolare gli obiettivi di entrambi i giocatori.

Le carte dal *Mazzo Frontiera* sono utilizzabili esattamente come altre carte del gioco base e le espansioni. Ogni carta è giocabile a sé **oppure** può essere usata per aiutare a pagare il costo di qualsiasi carta, contribuendo a portare un'altra carta in gioco.

Le *Carte Frontiera* hanno il retro con un design differente rispetto alle carte degli altri due mazzi, in modo che siano facilmente separabili quando farete la preparazione della vostra prossima trepidante partita di **Revolver**. Tuttavia, esse sono tenute in mano insieme con le altre carte.

Quando scartate una *Carta Frontiera*, per qualsiasi motivo, la carta deve essere posta nella propria pila degli scarti del *Mazzo Frontiera*. Le carte che fanno parte della pila degli scarti del *Mazzo Frontiera* non possono essere recuperate in alcun modo.

Come posso pescare le carte dal Mazzo Frontiera?

Le *Carte Frontiera* vengono acquistate durante la vostra fase di "Giocare carte dalla vostra mano" del vostro turno. In qualsiasi momento di questa fase del turno, potete comprare una carta dal *Mazzo Frontiera*, pagandola con una vostra moneta da un *Dollaro* che avete davanti a voi, ponendola poi nella riserva comune delle monete. È possibile acquistare *Carte Frontiera* pari al numero di monete da un *Dollaro* che riuscite a pagare, su una base di una a una, come desiderate.

Come posso guadagnare le monete da un Dollaro?

Al termine di ogni Fase di Attacco, a seconda di quale giocatore ha perso la sparatoria, egli prende una moneta da un *Dollaro* dalla riserva comune, e la pone di fronte a sé.

Potenza di Fuoco Rossa (Chip Poker Rossa)

Le carte Potenza di Fuoco (*Firepower*) del *Mazzo Frontiera* hanno il loro valore di Potenza di Fuoco all'interno di una chip da poker rossa. Queste valgono come se queste chip fossero entrambe bianche o nere al fine interagire con qualsiasi altra carta. Per intenderci, la carta "*Saddlebags*" può sempre e solo recuperare le vostre carte con chip di poker rosso dal gioco.

Stella degli uomini di legge

Tutte le carte con una chip da poker rossa, raffigurano anche una Stella come Potenza di Fuoco degli uomini di legge. Ciò non rappresenta altro che degli individui coinvolti che hanno ricevuto un incarico.

Monete Dollaro sul Campo di Battaglia di Rattlesnake Creek

Quando il giocatore Colty muove il segnalino turno sul primo spazio del Campo di Battaglia di **Rattlesnake Creek**, egli raccoglie entrambe le monete da un *Dollaro* (sono state poste ad inizio partita), tenendone una per sé e dando l'altra al suo letale avversario.

Riserva comune delle monete Dollaro

Se la riserva comune delle monete è vuota, nessun giocatore può raccogliere monete dalla riserva, anche se ne hanno il diritto. *Che sfortuna, amico!*

Regola del giocatore Avido

Nella vostra Fase di Pesca, se avete 4 o 5 monete da un *Dollaro* di fronte a voi, potete pescare solo una carta. Se avete 6 monete da un *Dollaro*, non è possibile pescare carte dal vostro mazzo.

Modulo B: Costruzione del Mazzo

A - B - C: seguite esattamente le stesse istruzioni indicate nell'**Espansione 1.1 - Ambush on Gunshot Trail**.

D- Le carte **Locazione** (*Location*) possono sostituire qualsiasi carta del gioco base - eccetto una carta *Pistolero* che abbia un nome unico.

F- Ci può essere solo una copia di una carta *Pistolero* che abbia un nome unico nel vostro mazzo.

Nuove Icone



Icona della Moneta da un Dollaro: questo è un costo aggiuntivo da pagare per giocare una carta che raffigura un'icona moneta da un Dollaro. Per ogni icona moneta da un Dollaro stampata sulla carta, è necessario restituire un gettone Dollaro alla riserva comune dei Dollari. Se non avete abbastanza gettoni Dollaro - non potete giocare quella carta.

Esempio: il giocatore Colty vorrebbe giocare la carta "A Glint on the Mountains" per rimuovere la carta Imboscata residente sul Campo di Battaglia di Whiskey Canyon. Il costo per giocare la carta è "scartare 2", e la carta raffigura un'icona moneta da una Dollaro. Quindi, per giocare questa carta, avrebbe bisogno di scartare altre due carte dalla sua mano e "pagare" un gettone Dollaro.



Icona di Scarto casuale: per giocare una carta con questa icona, il giocatore deve offrire la sua mano di carte al suo avversario - che sceglie casualmente e scarta il numero di carte indicato dall'icona della carta che avete appena messo in gioco.

Mazzi di pesca esauriti

Nel caso improbabile che un giocatore termini un qualsiasi mazzo di carte, rimescolare accuratamente la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Nota: la carta del Colonnello **McReady** non può mai essere rimescolata quando si riforma un nuovo mazzo - rimuovetelo dal gioco

Se il mazzo rimanente del giocatore del Colonnello **McReady** è scarso e tutta la sua pila degli scarti viene eliminata dalla carta "Austin Granby - Railroad Engineer", egli dovrà continuare il gioco con le sole carte rimanenti del suo mazzo. Che Sfortuna!

Expansion 1.4 - The Tarnished Star

Moduli - questa espansione contiene quattro moduli separati:

Nota: Per giocare con questo modulo avrete bisogno dell'Espansione - *Ambush on Gunshot Trail (1.1)* e *Hunt the Man Down (1.2)* - Molte carte fanno riferimento ad *Imboscate* e alla *Prigione di quelle espansioni*.

A: Duello davanti al saloon di Black Dog - una nuova implementazione rispetto al gioco base.

B: La Decisione di McReady - un ulteriore elemento di gioco, la cui inclusione è decisa dal giocatore del **Colonnello McReady** ma solo se viene utilizzato il Modulo A.

C: Mazzo Frontiera - carte aggiuntive da mescolare insieme con il mazzo Frontiera dell'espansione 1.3.

D: Costruzione del Mazzo - nuove carte che rendono possibile costruire il proprio mazzo ed esplorare nuove tattiche per entrambi i giocatori.

Modulo A: Duello davanti al saloon di Black Dog

Dopo aver impostato la partita secondo le regole del gioco di base - la prigione di *San Manzanillo*, Il mazzo *Frontiera* e tutte le carte *Imboscata* sono state aggiunte sul tavolo, entrambi i giocatori devono decidere se vogliono utilizzare questo modulo di espansione. Se decidete di usare questo modulo, eseguite le seguenti fasi:

1- Ponete la carta con la cornice blu "*Armed Train Guard*" su Campo di Battaglia di **3:15 Express from Rattlesnake Station** dal lato delle colonne del **Colonnello McReady**.

2- Ponete la carta della Scena "*Duel outside the Black Dog Saloon*" accanto al Campo di battaglia di **Rattlesnake Creek**.

3- Ponete il gettone del **Bambino in Ostaggio** sul Campo di Battaglia di **Rattlesnake Creek**.

Svolgimento del gioco

La carta della Scena "*Duel outside the Black Dog Saloon*" rappresenta un elemento di gioco che solo il giocatore che impersona **Colty** decide se attivarlo durante il suo turno. Egli può prendere questa decisione solo durante il corso dei suoi turni che si svolgono sul Campo di Battaglia di **Rattlesnake Creek** e solo se **Cortez** è ancora vivo.

Se **Colty** decide di attivare la carta della Scena, lo comunica all'avversario e immediatamente il resto del suo turno è temporaneamente sospeso. Egli riprenderà il suo turno quando la scena è stata giocata e conclusa.

Scena del duello davanti al saloon di Black Dog

Fasi di gioco:

1- Ambedue i giocatori pescano 2 carte.

2- Il giocatore della banda di **Colty** deve poi piazzare una carta dalla sua mano a faccia in giù sopra la carta della Scena.

3- Il giocatore del **Colonnello McReady** ora può prendere una decisione tra queste tre. Può **vedere il bluff di Colty** (fase 5) oppure **si ritira** (fase 4) oppure **giocare una carta** a faccia in su (fase 6) - La carta giocata da **McReady** deve avere un'icona *Lucchetto*.

4- Leggi la sezione dedicata più in basso sull'opzione "*Se McReady decide di tornare indietro*"

5- Il giocatore della banda di **Colty** ora rivela la sua carta coperta. Se la carta rivelata rappresenta una icona di un *Lucchetto*, **Colty** vince il duello; altrimenti lo vince il **Colonnello McReady**.

6- I giocatori rivelano ognuno la carta giocata. Se la carta giocata da **Colty** non rappresenta una icona *Lucchetto*: **McReady** vince il duello. Se la carta giocata da **Colty** rappresenta una icona *Lucchetto*, procedere alla fase 7.

7- Confrontate entrambe le carte giocate. A seconda di quale giocatore ha la carta con la Potenza di Fuoco più alta, vince il duello. **Colty** vince su un pareggio.

Ci sono tre possibili esiti per il duello

Se Colty vince

Scartare dal gioco tutte le carte usate nel duello, la carta della Scena "*Duel outside the Black Dog Saloon*" e la carta "*Armed Train Guard*" - poi, piazzare il gettone del **Bambino in Ostaggio** sopra la carta di **Cortez**. Inoltre, il giocatore del **Colonnello McReady** scarta casualmente una carta dalla sua mano. Poi il gioco riprende normalmente.

Se McReady vince

Scartare dal gioco tutte le carte usate nel duello, la carta della Scena "*Duel outside the Black Dog Saloon*" e il gettone del **Bambino in Ostaggio** - lasciare in gioco la carta "*Armed Train Guard*". Poi il gioco riprende normalmente.

Se McReady si ritira

Scartare dal gioco tutte le carte usate nel duello, la carta della Scena "*Duel outside the Black Dog Saloon*" e la carta "*Armed Train Guard*" - poi, piazzare il gettone del **Bambino in Ostaggio** sopra la carta di **Cortez**. Poi il gioco riprende normalmente.

Se il giocatore della banda di **Colty** dimentica o sceglie di non attivare la carta della Scena "*Duel outside the Black Dog Saloon*", rimuovere il gettone del **Bambino in Ostaggio** dal gioco e continuare normalmente la partita sul prossimo Campo di Battaglia di **3:15 Express from Rattlesnake Station** lasciando in gioco la carta "*Armed Train Guard*".

Modulo B: La Decisione di McReady

Utilizzare questo modulo solo se il giocatore della banda di **Colty** ha scelto di utilizzare il Modulo A.

Il giocatore del **Colonnello McReady** deve prendere una decisione prima dell'inizio della partita: sceglie di iniziare la partita con un gettone da un Dollaro oppure con due gettoni da un Dollaro? Se sceglie di iniziare con un gettone da un Dollaro, la partita inizia regolarmente senza apportare nessun cambiamento alle regole. Dopo aver completato la fase di costruzione del mazzo il gioco inizia. Se ha scelto di iniziare con due gettoni moneta da un Dollaro, eseguire la seguente preparazione:

1- Iniziare con due gettoni da un Dollaro invece di di uno.

2- Piazzare un gettone Vero Duro sulla carta "*Armed Train Guard*".

3- Fate scorrere la carta del personaggio **Garrotte** (della banda di Colty) sotto la carta del personaggio **Santiago** - alla *Prigione di San Manzanillo* (questa carta può essere recuperata solo da Colty se Santiago viene liberato).

Una volta che il giocatore del **Colonnello McReady** ha preso la sua decisione è ha apportato le modifiche necessarie al setup del gioco, la partita può iniziare.

Modulo C: Mazzo Frontiera

Carte da aggiungere al mazzo Frontiera dell'espansione 1.3.

Modulo D: Costruzione del Mazzo

A- Ogni mazzo personalizzato dovrebbe comunque essere costituito da 62 carte: iniziate con il mazzo standard e rimuovete le carte a vostra scelta e sostituitele una ad una con le carte della fazione d'appartenenza, da questa (o qualsiasi altra) espansione e/o carte promo.

B- Non è possibile sostituire una carta *Pistolero* che abbia un nome unico.

C- Dovete rimpiazzare un carta **Action** con una carta **Action**,

una carta **Character** con una carta **Character** oppure una carta **Attachment-Character**,

una carta **Attachment-Character** con una carta **Character** oppure una carta **Attachment-Character**,

una carta **Firepower** con una carta **Firepower**.

Il Costo della carta, la Potenza di Fuoco (*Firepower*) e le varie icone non è necessario che corrispondano con le carte sostituite.

D- Una carta "*Location*" e "*Open Range*" possono essere sostituite con qualsiasi altra carta del gioco base, eccetto con un *Pistolero* con nome unico.

E- Nel vostro mazzo ci può essere solo una copia di una carta di un *Pistolero* con nome unico.

Gettoni Chip da Poker Rosse

Queste Chip da poker rosse contano come entrambe le Chip bianche e nere ai fini di interazione con le altre carte. Per essere chiari, la carta "*Saddlebags*" può raccogliere la sola e unica propria carta con la Chip da poker rossa da un qualsiasi Campo di Battaglia.

Gettone Aquila

Il posizionamento di questo gettone sopra una carta la rende bianca e rende bianca qualsiasi altra carta di tipo **Attachment** che può avere. Fate finta che questa carta/e non abbia numeri, icone o testo scritto su di essa - fino a quando il gettone *Aquila* viene rimosso. Il gettone può essere posizionato su qualsiasi carta in gioco, fatta eccezione per le carte **Bandito**, carte **Campo di Battaglia**, la carta della **Prigione di San Manzanillo** e una qualsiasi carta **Scena** sul tavolo.

Gettone Bambino in Ostaggio

Questo gettone viene piazzato sopra la carta di **Cortez** e funziona allo stesso modo di un gettone **Vero Duro**.

Carta "Garrotte"

Il giocatore della banda di **Colty** può porre questa carta nella sua mano, se il personaggio "**Santiago**" viene liberato dalla **Prigione di San Manzanillo** - seguendo le regole che disciplinano il suo rilascio incluse nell'espansione 1.2 - Una volta in mano la carta può essere giocata come qualsiasi altra carta nel gioco.

Ricordate: rimuovete questa carta dal mazzo di **Colty** ad inizio partita, inoltre questa carta non può mai essere inserita nel mazzo del giocatore di **Colty** durante la costruzione del mazzo.

Carte di tipo "Open Range"

Queste sono un gruppo di carte che non vengono giocate in un particolare Campo di Battaglia. Queste carte risiedono da qualche parte sul tavolo, vicino al giocatore che le ha giocate, fino a quando non vengono rimosse.

Carte di tipo "Location"

Questo tipo di carte sono inamovibili da parte di altre carte. Ossia non possono essere spostate o riprese in mano tramite l'azione di un'altra carta. Il giocatore **Colty** non può mai usare la carta "*Saddlebags*" per raccogliere una carta "**Location**".

Expansion 1.5 - Dead Rides a Horse

Moduli - questa espansione contiene tre moduli separati:

A: Mazzo Frontiera - carte aggiuntive da mescolare insieme con il mazzo Frontiera dell'espansione 1.3 e 1.4

B: Costruzione del Mazzo - nuove carte che rendono possibile costruire il proprio mazzo ed esplorare nuove tattiche per entrambi i giocatori.

C: Rockslide - una nuova e interessante carta *Imboscata*.

Modulo A: Mazzo Frontiera

Carte da aggiungere al mazzo Frontiera dell'espansione 1.3 e 1.4

Modulo B: Costruzione del Mazzo

A- Ogni mazzo personalizzato dovrebbe comunque essere costituito da 62 carte: iniziate con il mazzo standard e rimuovete le carte a vostra scelta e sostituitele una ad una con le carte della fazione d'appartenenza, da questa (o qualsiasi altra) espansione e/o carte promo.

B- Non è possibile sostituire una carta *Pistolero* che abbia un nome unico.

C- Dovete rimpiazzare una carta **Action** con una carta **Action**, una carta **Character** con una carta **Character** oppure una carta **Attachment-Character**, una carta **Attachment-Character** con una carta **Character** oppure una carta **Attachment-Character**, una carta **Firepower** con una carta **Firepower**.

Il Costo della carta, la Potenza di Fuoco (*Firepower*) e le varie icone non è necessario che corrispondano con le carte sostituite.

D- Una carta "**Location**" e "**Open Range**" possono essere sostituite con qualsiasi altra carta del gioco base, eccetto con un *Pistolero* con nome unico.

E- Nel vostro mazzo ci può essere solo una copia di una carta di un *Pistolero* con nome unico.

Modulo C: Rockslide (carta Imboscata)

Durante la preparazione del gioco, mescolate questa carta nel piccolo mazzo delle carte *Imboscata* (*Ambush*) che già possedete - con la carta **Rockslide** le carte *Imboscata* dovrebbero essere **otto** in totale. Scartate due di queste carte a caso e riponetele senza vederle nella scatola del gioco. Scegliete e piazzate ognuna delle carte restanti *Imboscata* a faccia in giù in ogni Campo di Battaglia - compresa la *Prigione di San Manzanillo*.

Chiarimento: *Rockslide* non può mai obbligarvi a rigiocare il Campo di Battaglia di **San Manzanillo** - Voi dovete rigiocare l'ultimo spazio turno giocato sul Campo di Battaglia precedente.

Ricordate: *Rockslide* non può essere collocata nei Campi di Battaglia della **Prigione di San Manzanillo** o del **Repentance Springs Bank**.

Nuove icone



Icona Cappio del Boia: Se una delle vostre carte in un Campo di Battaglia viene distrutta o uccisa dall'avversario, poi, eventualmente dovete piazzare nella pila degli scarti tutte le carte con la stessa icona con il *Cappio del Boia* dallo stesso Campo di Battaglia.

Esempio: Il giocatore Ned McReady ha tre carte in gioco sul Campo di Battaglia di Rattlesnake Creek: un **Deputy**, un **Wagons full of Pilgrims** e **Charlie Weathers**. Il giocatore della banda di Colty gioca la carte "**Chew on this, Gringo**" per uccidere **Charlie Weathers**. Dopo aver piazzato nella pila degli scarti **Charlie Weathers**, il giocatore Ned McReady esegue controlla se ci sono altre sue carte con l'icona Cappio del Boia su quello stesso Campo di Battaglia - solo la carta **Wagon full of Pilgrims** raffigura la stessa icona, pertanto il giocatore McReady deve porre anche la carta **Wagon full of Pilgrims** nella pila degli scarti. La rimanente carta **Deputy** rimane in gioco.

Icona Collina degli Stivali - Le carte che raffigurano questa icona hanno un potere secondario - che può essere utilizzato sola quando la carta è finita nella vostra pila degli scarti. Durante il vostro turno, potete rimescolare la carta (recante l'icona *Collina degli Stivali*) nel vostro mazzo.

Ricordate: Potete attivare questa abilità solo quando la carta si trova nella vostra pila degli scarti - Potete farlo in un qualunque dei vostri turni.

Esempio: Il giocatore della banda di Colty ha appena usato la carta **The Whitebait Railroad Company** per rimuovere al giocatore McReady la sua carta **Luogo (Location) The Ruined Chapel at El Ray** sul campo di Battaglia di **Wiskey Canyon**. Il giocatore Colty quindi piazza la carta appena giocata nella sua pila degli scarti. Nel turno successivo, Colty decide di attivare l'abilità della carta (l'icona *Collina degli Stivali*) **The Whitebait Railroad Company**. Quindi la riprende dalla sua pila degli scarti e la rimescola nel suo mazzo.

Nota: la *Collina degli Stivali* (in inglese *Boot Hill*) è il nome che fu dato ad alcuni cimiteri situati negli Stati Uniti. Tra le altre è famosa l'altura presso la borgata di Dodge City, nel Kansas orientale, che ebbe una breve e tumultuosa notorietà al tempo della costruzione della ferrovia per Santa Fé (Anni settanta del XIX secolo). L'altura era occupata da un cimitero, in cui venivano sepolti tutti coloro, che non erano morti di malattia nel loro letto, bensì con gli stivali ai piedi (da qui il nome di *Boot Hill*, cioè *Colle dello Stivale*), ossia di morte violenta.

REVOLVER



VARIANTE STAGECOACH

Qui segue un metodo alternativo per l'utilizzo di tutte le carte delle espansioni di Revolver per i giocatori di *Colty* e *McReady*. Non è richiesta nessuna costruzione del mazzo! Questo è preferibile invece di mischiare le carte delle varie espansioni direttamente nel vostro mazzo, causando un ingombro del mazzo che potrebbe risultare inefficiente - infine, rende il gioco meno soddisfacente.

Un sistema rapido e grossolano per voi Cowboy che amate queste cose:

Il nome della variante è "*Stagecoach*" (*Diligenza*)

1. Entrambi i giocatori riuniscono tutte le carte delle espansioni - create appositamente per la loro fazione: *Colty* e *McReady* - ciascuno di loro forma un proprio mazzo separato che chiameremo "*Stagecoach*".

2. Mescolate questi mazzi *Stagecoach* e poi poneteli ognuno accanto al proprio mazzo principale del gioco base.







3. Ogni volta che un giocatore ha la possibilità di pescare una carta, decide da quale mazzo pescare. Può pescare dal proprio mazzo principale del gioco base e/o dal proprio mazzo *Stagecoach*.







Esempio: nella sua fase di pesca delle carte, il giocatore *Colty* decide di prendere una carta dal suo mazzo principale e una carta dal suo mazzo *Stagecoach* (avrebbe potuto prendere due carte da uno stesso mazzo, se lo desiderava).

4. Tutte le carte che vengono scartate, uccise, distrutte o qualsiasi altra cosa, ogni giocatore le metterà in una propria pila degli scarti accanto al proprio mazzo principale di gioco (i mazzi *Stagecoach* non hanno una pila degli scarti indipendente).

5. Quando il testo di una carta in qualche modo rivolge un particolare effetto su un mazzo di un giocatore è il giocatore che ha giocato la carta che sceglie quale mazzo colpisce.



Carte Colonnello McReady Exp. 1.1		Descrizione	Saddledcloth Armoury (Action)	Guadagni un gettone Potenza di Fuoco da +2 in questo turno. Giochi questa carta durante la tua Fase di Attacco.	Rockslide (carta imboscata)	Sposta il segnalino del turno indietro, nell'ultimo spazio finale del precedente Campo di Battaglia. Poi continuare il resto del turno da lì. Non può essere giocata sui Campi di Battaglia di Repentance Springs Bank o nella Prigione di San Manzanillo .	
Apache Raiding Party (carta imboscata)	Vedi simboli.		You're Wanted In 5 States - I Mean to Take you in (Action)	Annula una qualsiasi carta del tuo avversario quando giochi questa carta, a meno che l'avversario uccida un personaggio della sua banda.	Saggy Boyd - US Marshall (Character)	Puoi piazzare una Chip da poker bianca da +1 sopra questa carta. Se lo fai, piazza un gettone Mirino su questa carta e poi scarta dal gioco questa carta durante la tua prossima fase di pesca delle carte.	
Bear Trap (carta imboscata)	Uccidi un componente della banda di Colty .		Carte Colonnello McReady Exp. 1.3		Descrizione	Valley of the Gwangi (Battlefield)	Gioca questa carta tra Due Campi di Battaglia. Questa carta viene trattata come un Campo di Battaglia separato che deve essere attraversato. Se il Colonnello McReady vince la Fase Attacco, uccide 2 personaggi della banda di Colty .
Circling Buzzards (carta imboscata)	Entrambi i giocatori pescano 1 carta e ne scartano 1.		Apache Settlement (Location/Character)	Puoi giocare questa carta su un Campo di Battaglia. Questa carta non può essere spostata. Se la carta "Indian Reservation" è nella colonna opposta, piazza 2 gettoni Potenza di Fuoco da +1 sopra questa carta.	Revolver: By the Gun they Died (Character)		Descrizione
Decoy Hat on a Rock (X2) (carta imboscata)	Rimuovere questa carta dal gioco.		Grady Seasons - Bounty Hunter (Unico Character)	Il tuo avversario può decidere di piazzare un gettone Ferita su Colty . Se lo fa, scarta questa carta.	Apache Warrior (X5) (Character)	Uccidi una carta "Banditos" . Scarta questa carta se vi è una carta "Bounty Hunter" sullo stesso Campo di Battaglia.	
Eli Stringer (carta imboscata)	Vedi simboli.		Long - Sighted Rifle (Action)	Piazza un gettone Ferita su Colty oppure distruggi un gettone Potenza di Fuoco nemico oppure rimescola la carta "Old Three Toes" nel mazzo Frontiera.	Brady Logan (Character)	Puoi scartare una carta casuale per piazzare una Chip da poker bianca da +1 sopra questa carta per una volta nella partita.	
Isabella Chastain Bounty Hunter (Unico Character)	Pesca una carta.		You Double - Crossing Snake! (Action)	Se Manolito è ancora vivo, fallo scorrere dal tuo lato sopra il Campo di Battaglia attivo. Ora, la sua Potenza di Fuoco è pari al suo numero del personaggio (2), ma la carta sul testo non viene attivata. Egli guadagna una Stella da Sceriffo (Potenza di Fuoco degli Uomini di Legge) e se ucciso, viene considerata come una uccisione della tua fazione.	Clear Skies (Action)	Rimuovi la carta "Sandstorm" dal gioco.	
John Black Elk (Unico Character)	Vedi simboli.		Carte Colonnello McReady Exp. 1.4		Descrizione	Elias Hooker (Character)	Puoi scartare una carta casuale per piazzare una Chip da poker bianca da +1 sopra questa carta per una volta nella partita.
McManus and Schumacher (Unico Character)	+1 turno sopra questo Campo di Battaglia. Questa carta non può essere giocata sopra la carta McReady "Sandstorm" .		Armed Train Guard (Special Character)	Non è influenzata dalla carta "Sandstorm" .	Herschel Papazian - Pinkerton Sharpshooter (Character)	Poni una Chip da poker bianca da +1 sopra questa carta quando la giochi sul Campo di Battaglia di Whiskey Canyon . Aggiungi una ulteriore Chip da poker bianca da +1 sopra questa carta per ogni carta "Narrow Pass" sopra questo Campo da Battaglia.	
Pedro - The Organ Grinder's Monkey (Unico Character)	Aggiungi un Cubo alla carta del Confine Messicano .		Clarence Stickley - Pinkerton Detective (Unico Character)	Finchè "Clarence" è sul Campo di Battaglia in vigore, tutte le carte che hanno "Pinkerton" nel titolo, costano 1 in meno per essere giocate. Il costo non può essere minore di zero.	Pony Express Relay Station (Location/Character)	Può essere distrutta solo da "Dynamite" o "Nitroglycerin" . Poni una carta con il titolo Pinkerton dalla tua pila degli scarti alla tua mano.	
Pinkerton Agent (X4) (Character)	Vedi simboli.		Double the Guard (Action)	Questa carta può essere piazzata solamente nella Prigione di San Manzanillo e deve essere piazzata prima di raggiungere quel Campo di Battaglia. Questa carta non può essere spostata.	Ruined Chapel At El Ray (Location/Character)	Puoi giocare questa carta solo nel prossimo Campo di Battaglia. Può essere distrutta solo da "Dynamite" o "Nitroglycerin" . Questa carta non può essere spostata.	
The Baldwin Sisters (Action)	Piazza questa carta sopra la carta "Derail The Train" per impedirne l'uso. Il tuo avversario deve scartare 2 carte quando è sopra il Campo di Battaglia "3:15 Express" per poter rimuovere questa carta.		Lee Shao - Chinese Railworker (Unico Character)	Cerca nel tuo mazzo una carta: rimescola il mazzo; poi prendi la carta scelta e ponila sopra il mazzo.	Sefton Redshaw - Bounty Hunter (Character)	Poni una Chip da poker bianca da +1 sopra questa carta per ogni Cubo che hai rimosso dalla carta del Confine Messicano . Puoi giocare questa carta solo se su questo Campo di Battaglia è in gioco la carta "Cactus Field" .	
The First One's Free, Honey (Action)	Uccidi un componente della banda di Colty .		Rock - Strewn Vantage Point (X2) (Location)	Quando distrutta: pesca una carta. Non è influenzata dalla carta "Sandstorm" . Questa carta non può essere spostata.	Set The Train Ablaze! (Action)	Gioca questa carta sopra il Campo di Battaglia "3:15 Express" . Uccidi un personaggio della banda di Colty e guadagni +1 turno.	
Carte Colonnello McReady Exp. 1.2		Descrizione	Texas Ranger (X2) (Character)	Se "Sister Sara" è morta. Scarta questa carta dal gioco oppure scarta questa carta dalla tua mano per annullare la carta "Robber's Roost" o "Bandito" non appena una di queste carte viene giocata.	"Wriggler" Hooley And The Swain Boys (Character)	Non può essere piazzata o spostata sulla Prigione di San Manzanillo da nessuna circostanza. Scartare tutte le carte con la Stella da Sceriffo , compresa questa carta, da questo Campo di Battaglia. Non è possibile aggiungere carte con una Stella da Sceriffo sul Campo di Battaglia occupato da questa carta.	
Brad Runyan - Undertaker (Character/Attachment)	Gioca e fai scorrere questa carta sotto una carta Potenza di Fuoco degli Uomini di Legge (Stella da Sceriffo) (Eccezione per "Provoke Buffalo Stampede"). Se la carta Potenza di Fuoco a cui vi è questa carta viene uccisa, rimuovi dal gioco la carta Potenza di Fuoco uccisa e pesca 3 carte.		Trained in the Pinkerton Way, means, Policy and Device (Attachment)	Fai scivolare questa carta parzialmente sotto ad una qualsiasi carta Potenza di Fuoco degli Uomini di Legge (Stella da Sceriffo) (eccetto "Provoke Buffalo Stampede" e "Old Three Toes"). Questa carta guadagna questa abilità: sposta questa carta sul Campo di Battaglia attivo a costo 0.			
Captain James Brclay Mantooth - Texas Ranger (Unico Character)	-1 turno e +1 gettone Ferita .		Volcanic Pistol (Attachment Firepower)	Fai scivolare questa carta parzialmente sotto ad una qualsiasi carta Potenza di Fuoco degli Uomini di Legge (Stella da Sceriffo) (eccetto "Provoke Buffalo Stampede" e "Old Three Toes"). La sua Potenza di Fuoco si aggiunge alla carta soprastante oppure scarta questa carta dalla tua mano per distruggere una carta Potenza di Fuoco del Fuorilegge (Chip da poker nera) oppure per rimuovere un gettone Aquila dal gioco.			
Devil's River (Action)	Aggiungi 2 cubi alla carta del Confine Messicano .		Carte Colonnello McReady Exp. 1.5		Descrizione		
Douglas Mortimer (Unico Character)	Uccidi un componente della banda di Colty .		Chief Iron Coat (Action)	Piazza una Chip da poker bianca da +1 su ogni carta in gioco che riporti nel titolo la parola "Apache" .			
Estella Morales (Unico Character)	Distruggi un gettone Potenza di Fuoco avversario (eccezione per "Gutting Gun"). Questa carta non può essere giocata sopra la carta "Sandstorm" .		Deputy US Marshall (X2) (Character)	Puoi rimuovere il gettone Vero Duro invece di pagare il costo di 1 carta di scarto per giocare questa carta sul Campo di Battaglia.			
Hidden Sniper (Action)	Guadagni un gettone Potenza di Fuoco da +4 in questo turno. Gioca questa carta durante la tua Fase di Attacco.		Doctor Terminus And His Amazing Dancing Bear (Character)	Puoi rimuovere una carta di tipo Open Range dal gioco.			
It's Too Darn Quiet (carta imboscata)	Uccidere 2 personaggi della banda di Colty . Poi, il vostro avversario pesca 2 carte e aggiunge 1 gettone Ferita .		Fort Moses (Location)	Piazza due Chip da poker bianche da +1 su questa carta. Puoi rimuovere una Chip bianca da +1 per distruggere una Chip da poker nera su questo Campo di Battaglia. Se giochi questa carta sul Campo di Battaglia di Buzzard Point , costa 0 carte di scarto.			
Papagos Guide (Unico Character)	Ogni volta che il tuo avversario gioca una carta "Cherokee Scout" , piazza un gettone Potenza di Fuoco da +2 sopra questa carta. Puoi scartare 0 carte durante il tuo turno per muovere questa carta nel Campo di Battaglia attivo.		"I have Moral Superiority Over You!" (Action)	Guarda le carte in mano al tuo avversario, Oppure cancella una qualsiasi carta appena giocata che è sul punto di uccidere una carta con il titolo Pinkerton .			
Pinkerton Marshall (X4) (Character)	Vedi simboli.		Moonlight' and 'Safecracker' Burke (Character)	Guadagni un gettone Dollaro .			

Carte Jack Colty Exp. 1.1		Descrizione	Train Roof Fight (Action)	Al raggiungimento del Campo di Battaglia di "3:15 Express" puoi piazzare un gettone Potenza di Fuoco da +1 su quel Campo di Battaglia.	Boris Balkan - The Tattooed Man (Firepower)	Cerca nel tuo mazzo 1 carta "38 Special" e 1 carta "Arkansas Toothpick" e ponila nella tua mano. Poi rimescola il tuo mazzo.		
Cherokee Freedman (X3) (Firepower)		Puoi piazzare questa carta su un prossimo Campo di Battaglia. Se lo fai, scarta 1 carta e pesca 1 carta.	Carte Jack Colty Exp. 1.3		Descrizione	Elena Whikerandos (Firepower)	Cerca nel mazzo Frontiera 1 qualsiasi carta e ponila nella tua mano. Poi rimescola il mazzo Frontiera.	
Chinese Fireworks (Action)		Annula una qualsiasi carta avversaria quando giochi questa, a meno che il tuo avversario scarti 2 carte aggiuntive.	A Glint In The Mountains (Action)		Rimuovi una carta Imboscata ancora coperta in gioco da un qualsiasi Campo di Battaglia - Rimuovila dal gioco senza guardarla.	Gertrude Spaks - Soiled Dove (Firepower)	Sacrifica Gertrude dal gioco nel corrente Campo di Battaglia per prevenire il piazzamento di un gettone Ferita su Jack Colty . 1 carta di scarto dalla propria mano è il costo per spostare Gertrude sul Campo di Battaglia attivo.	
Cooter and Bobby Joe (Unico Character)		Personaggio della banda di Colty.	Badwater - Mason's Ransacked Ranch (Location/Character)		Questa carta assume il valore come Potenza di Fuoco, pari allo stesso valore di Potenza di Difesa del Campo di Battaglia in corso. Questa carta non può essere spostata e non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.	Gonna Ride like the Wind - Revolver in each Hand, Reigns Grippped in me Theeth (Action)	Puoi giocare questa carta solo nella tua Fase di Attacco. Vinci automaticamente la Fase di Attacco indipendentemente dalla Potenza di Fuoco che hai.	
Dragged Bheind A Horse (Action)		Muovi un Personaggio della Legge indietro di un Campo di Battaglia (Eccezione per "Provoke Buffalo Stampede")	Lasso (Action)		Riporta la carta "Old Three Toes" nel mazzo Frontiera e rimescolalo, oppure riporta in cima al mazzo del tuo avversario una carta Potenza di Fuoco (Stella da Sceriffo) già giocata - eventuali segnalini posti sulla carta vengono scartati.	Lennox Natabus - Cherokee Freedman (Firepower)	Poni una Chip da poker nera da +1 sopra questa carta per ogni carta "Arkansas Toothpick" che hai nella tua pila degli scarti. Inoltre, poni una Chip da poker rossa da +2 per ogni altra carta "Cherokke Freedman" in gioco.	
Sister Sara and Mule (Unico Character)		Personaggio della banda di Colty.	Tayanita - Cherokee Guide (Firepower)		Il tuo avversario può decidere se rimuovere un Cubo dalla carta del Confine Messicano . Se lo fa, scarta questa carta.	Lope - Orphan Boy (Firepower)	Se vinci la Fase di Attacco con questa carta sul Campo di Battaglia attualmente attivo, peschi una carta.	
Stagecoach (Firepower)		Paga il costo di questa carta (1) e piazza due gettoni Potenza di Fuoco da +1 su questa carta. Puoi rimuovere un gettone per spostare questa carta nel prossimo Campo di Battaglia.	Carte Jack Colty Exp. 1.4		Descrizione	The Whitebait - Railroad Company (Action)	Rimuovi una carta di tipo Location dal gioco (questa carta conta Dinamite), oppure rimuovi tutte le carte di tipo Open Range a tua scelta.	
Tomahawk (X3) (Firepower)		Puoi scartare questa carta dalla tua mano per rimuovere 1 gettone Vero Duro da una carta avversaria Oppure per uccidere un "Bounty Hunter" sull'attuale Campo di Battaglia.	"Fan" the Gun (Action)		Poni due gettoni Chip da poker neri da +1 su ognuna delle seguenti carte: "45 Long Colt" e "38 Special" in gioco sul Campo di Battaglia attivo.	Revolver: By the Gun they Died		Descrizione
Tumbleweed (Action)		Rimuovi un Cubo dalla carta del Confine Messicano . Piazza questa carta sopra un qualsiasi Campo di Battaglia. Ora, hai un limite di 4 carte sopra questa colonna.	Garrotte (Special Weapon)		Se Santiago è morto, scarta questa carta dal gioco oppure scarta questa carta dalla tua mano per uccidere un personaggio con Potenza di Fuoco degli Uomini di Legge (Stella da Sceriffo)	Austin Granby - Railroad Engineer (Firepower)		Rimuovi McReady dalla pila degli scarti e dal gioco.
Carte Jack Colty Exp. 1.2		Descrizione	Indian Burial Ground (Open Range)		Puoi rimuovere un gettone Aquila dal gioco. Inoltre, il vostro avversario non può giocare nessuna carta "Bounty Hunter" nel Campo di Battaglia attualmente attivo. Scarta questa carta dal gioco quando lasci il Campo di Battaglia attivo per il successivo.	Banditos (X5) (Firepower)		In questo Campo di Battaglia: 2 Banditos = Potenza di Fuoco 5 3 Banditos = Potenza di fuoco 8. Ignora la Potenza di Fuoco originale di queste carte. Qualsiasi numero di carte Banditos giocate devono solo e sempre occupare una sola colonna.
Arkansas Toothpick (X3) (Firepower)		Vedi simboli	Pull the Bars Out With a Horse (Action)		Quando raggiungi la Prigione di San Manzanillo , se la carta "Double the Guard" è già in gioco lì, gioca immediatamente questa carta per distruggerla.	Buttermilk (Firepower)		Questa carta non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna. Puoi giocare questa carta dalla tua mano scartando 4 carte. Se lo fai, questa carta diventa un personaggio della banda di Colty di valore 4.
Concealed Palm Pistol (Action)		Guadagni un gettone Potenza di Fuoco da +3 in questo turno. Giocabile solo durante la Fase di Attacco.	Ramshackle Hut (Firepower/Location)		Cerca nel tuo mazzo una carta: rimescola il mazzo: poi prendi la carta scelta e ponila sopra il mazzo. Questa carta non può essere spostata e non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.	Robber's Rost (X2) (Action)		Il tuo avversario salta la sua prossima Fase di Attacco.
Garzista Revolutionary (X3) (Firepower)		Se ucciso: scartare 1 carta e +1 gettone Ferita .	"The Jakes" - Railworker's Privy Hut (Firepower/Location)		Pesca 4 carte. Se la carta "Provoke Buffalo Stampede" si trova nello stesso Campo di Battaglia in cui stai giocando questa carta, uccidi e scarta un personaggio della banda di Colty . Questa carta non può essere spostata e non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.	She's Carryn Your Grandchild (Action)		Se Mcready è ancora vivo: rimuovere un Cubo dal Confine Messicano . Se Mcready è morto: pescare tre carte.
Klaus - The Hunchback (Firepower)		Il tuo avversario pesca 2 carte.	Travis Dane - Molly Maguire Member (Firepower)		Finchè questa carta è sul Campo di Battaglia attualmente attivo, il tuo avversario deve pagare con lo scartare 1 carta casuale aggiuntiva per poter giocare entrambe le carte "Get the Rope" o "Ambush!" Puoi pagare a costo 0 per spostare "Travis Dane" nel Campo di Battaglia attivo.	"Turkey" Joe (Firepower)		Poni una Chip da poker nera da +1 sopra questa carta per ogni carta bloccata nella colonna del vostro lato su questo Campo di Battaglia.
Lakota Medicine Man (Action)		-1 gettone Ferita .	Trixie and Delilah - Saloon Shakes (Firepower)		Poni un gettone Chip da poker nero da +1 sopra questa carta per ogni carta carta "38 Special" che hai nella tua pila degli scarti.	Uncouple the Caboose (Action)		Non appena avviene il Deragliamento del Treno , gioca questa carta per salvare tre personaggi della banda di Colty dalla morte.
Nitroglycerin (Action)		Uccidi un personaggio con Potenza di Fuoco degli uomini di legge (Stella da Sceriffo) oppure puoi giocare questa carta sulla Prigione di San Manzanillo e guadagni una Potenza di Fuoco di +5.	Upturned Wagon (X2) (Firepower/Location)		Questa carta non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.			
Quick Draw (Action)		Guadagni un gettone Potenza di Fuoco da +1 in questo turno. Giocabile solo durante la Fase di Attacco.	Carte Jack Colty Exp. 1.5		Descrizione			
Sad Hill Cemetery (Action)		Piazza un gettone Vero Duro sopra il personaggio di Josie "Legs" Newcomb - Se lei è ancora viva.	Ancestral Spirit Guide (Open Range)		Al termine di ognuno dei tuoi turni, guarda le prime 4 carte del tuo mazzo e riposizionale sopra al mazzo in qualsiasi ordine. Durante il tuo turno puoi scartare questa carta dal gioco per rimuovere un gettone Ferita .			
Santiago (Unico Character)		Personaggio della banda di Colty.	Angel and Bionda - Circus Acrobats (Firepower)		Puoi scegliere di utilizzare questa carta da un qualsiasi Campo di Battaglia.			

Carte Frontiera espansione 1.3 - 1.4 - 1.5

Chicken Foot Dipped in Rattlesnake Venom	Nomina il titolo completo di una carta. Se il tuo avversario ha una di quelle carte nella propria mano, la deve scartare. Altrimenti non succede nulla.	Indian Sweat Lodge	Guarda le prime 3 carte di un qualsiasi mazzo. Ponile di nuovo in qualsiasi ordine oppure in fondo a quel mazzo.	Stemaing Horseshit	Scegli 2 carte dall pila dell' avversario e riportale in cima al suo mazzo in qualsiasi ordine.
Chinese Railworker's Tent Village	Scarta questa carta per pagare il costo di un <i>Dollaro</i> oppure scarta questa carta per pagare il costo di 2 carte di scarto.	Jimmy Shaker - Judgement Day Preacher	Questa carta conta come Potenza di Fuoco 0 quando è giocata come un <i>Lucchetto</i> .	Strongbox	Guadagni un gettone <i>Dollaro</i> . Poni una carta dalla tua mano sotto la carta " Strongbox ". Puoi vederla quando desideri. Se riprendi quella carta nella tua mano durante un tuo turno, scarta la " Strongbox ".
"Curly" - Son of Ma and Pa Shepperson	Piazza un gettone <i>Vero Duro</i> o una Cip da poker rossa da +1 su questa carta.	Lucky Shot	Piazza un gettone <i>Ferita</i> su <i>Colty</i> oppure previene l'uccisione di un personaggio della banda di <i>Colty</i> .	Swarm of Horseflies	Raccogli una carta in gioco dell'avversario (eccetto carte <i>Location</i> e <i>Open Range</i>) e rimescola quella carta nel mazzo di provenienza.
Doc Ferrick's Cure All Linament - Treats General Malaise, Gout, and Hair Loss	Prendi un gettone <i>Dollaro</i> dal tuo avversario oppure 2 gettoni <i>Ferita</i>	Mary Lou's Shack	Poni 4 Chip da poker Rosse da +1 su questa carta. Puoi muovere una Chip da questa carta in qualsiasi altra tua carta in gioco durante il tuo turno (eccetto " The Jackson Clan "). Scarta questa carta quando rimane vuota (senza <i>Chip</i>).	Telegraph Office at White Rocks	Costringi l'avversario a mostrare due carte dalla sua mano. Sceglie 1 che può tenere e l'altra viene scartata. Se il tuo avversario ha 1 sola carta in mano, egli la scarta.
Drusilla Wilcox - Wolf In Sheep' s Clothing	Se <i>Drusilla</i> è sul Campo di Battaglia attivo, pesca una carta aggiuntiva nella tua fase di Pesca delle Carte. Puoi scartare una carta per muovere <i>Drusilla</i> sul Campo di Battaglia attivo. Non è influenzata dalla carta " The Sandstorm ". Non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.	Old Three Toes - Grizzly Bear	Riporta questa carta nella tua mano durante la tua Fase di Pesca carte, da ovunque essa sia in gioco. Questa carta non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.	The Legend of Boggy Creek	Gioca questa carta immediatamente. Guadagni un gettone <i>Dollaro</i> . Ambedue i giocatori poi mescolano le loro carte nella mano nei propri mazzi e ne ripescano un numero uguale.
Earl Dagget - Vengful School Marm's Widower	Vedi simboli.	"Pigface"	Puoi rimuovere il gettone <i>Vero Duro</i> da questa carta per cancellare una carta appena giocata dall' avversario sullo stesso Campo di Battaglia della carta " Pigface ".	The Shadow of Chikara	Piazza un gettone <i>Aquila</i> sopra una qualsiasi carta in gioco. Quella carta rimane in gioco ma viene considerata completamente bianca.
Exploding Whiskey Still	Guadagni una Chip da poker da +2 in questo turno da poter usare solo durante la Fase di Attacco. Quando la Fase di Attacco è terminata, puoi distruggere una carta <i>Location</i> oppure usare questa carta come una carta blocco colonna su questo Campo di Battaglia. (conta come la carta " Dynamite ").	Prototype Davi's Motor Wagon	Puoi scartare 2 carte per spostare questa carta sul Campo di Battaglia in corso. Eccetto per la carta " Derail the Train ".	The Shakes	Gioca questa carta immediatamente. Quando peschi questa carta la prima volta: guadagni un gettone <i>Dollaro</i> e un gettone <i>Febbre</i> . Poi rimescola questa carta nel mazzo <i>Frontiera</i> . Quando qualsiasi prossimo giocatore ripesca questa carta: il giocatore con il gettone <i>Febbre</i> deve saltare la sua prossima fase di Pesca delle Carte.
Ferry Crossing at Bitter Creek	+1 Turno oppure -1 Turno oppure sposta una qualsiasi carta <i>Non-Location</i> sopra un Campo di Battaglia.	Quicksand	Nel prossimo turno del tuo avversario, egli potrà giocare solo 1 carta che raffiguri una Chip da poker (di qualsiasi colore) dalla sua mano. Tutte le altre carte non hanno effetto.	"The Sun's in yer Eyes"	Nomina una carta. Il costo per giocare la carta nominata dal tuo avversario è aumentato di +3 scarti. Quando è stata pagata la penalità dei +3 scarti, rimuovere questa carta dal gioco.
Fire in the Sky	Mentre questa carta è in gioco, entrambi i giocatori non possono tenere più di 5 carte nella propria mano al termine del loro turno. Qualsiasi carta eccedente deve essere scartata.	Reverend Henry Kane	Se questa carta è sul Campo di Battaglia attivo: Nella tua fase di Pesca delle Carte, poni segretamente un gettone Chip da poker qualsiasi dalla riserva in una della tue mani. Se il tuo avversario indovina in quale mano è, la carta si sposta alla Colonna avversaria. Non è influenzata dalla carta " The Sandstorm ". Non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.	Trading Post at Prairie Dog Junction	E' possibile eseguire quanto sotto descritto tutte le volte che lo si desidera, ora o prima di giocare altre carte: Scarta casualmente 3 carte qualsiasi dal tuo mazzo per pescarne 2. Scarta casualmente 2 carte qualsiasi dal mazzo <i>Frontiera</i> per pescarne 1.
Fresh Horses at Chickenpaw Rock	Costringi l'avversario a riprendere nella sua mano una qualsiasi delle carte <i>Non-Location</i> che ha giocato fin'ora nel gioco. Tu scegli tra quali carte, l'avversario ne sceglie 1 tra quelle.	Rugged Praire	Ogniquilvolta una carta è spostata da un Campo di Battaglia ad un altro, il proprietario della carta spostata deve pagare 1 carta di scarto aggiuntiva. Se non lo fa, la carta spostata viene rimossa.	Ungodly Desperadoes	Gioca questa carta immediatamente. Poni questa carta nella colonna dell'avversario. Non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna. Non è influenzata dalle carte " The Sandstorm " o " High Noon ".
Hidden Pass	Sposta una delle tue carte Personaggio (<i>Character</i>) sul prossimo Campo di Battaglia. Questa carta non conta ai fini del limite delle carte giocate nella colonna.	Sea of Cattle	Piazza questa carta accanto al Campo di Battaglia attivo. Le carte non possono essere raccolte o spostate dentro o fuori questo Campo di Battaglia. Se la carta " Old Three Toes " è presente in questo Campo di Battaglia viene scartata.	Vultures Picking at The Organ Grinder's Corpse	+1 Cubo oppure -1 Cubo oppure raccogli una qualsiasi carta <i>Non-Location</i> da te giocata in questa partita.
High Noon	Piazza questa carta accanto al Campo di Battaglia attivo. Tutte le carte con Chip da poker Nere, Bianche e Rosse di entrambi i giocatori che vengono giocate su questo Campo di Battaglia, ora costano una carta di scarto aggiuntiva.	Shirlene and linda Sue - Daughters of Ma and Pa Shepperson	Vedi simboli.	Wagon Full of Pilgrims	Sposta una carta dell'avversario che sia un Personaggio (<i>Character</i>) o una Potenza di Fuoco (<i>Firepower</i>) dal Campo di Battaglia attivo a quello precedente. Ignorando la carta " The Sandstorm " che non può essere giocata sul Campo di Battaglia " Repentance Springs Bank ".
"Hold It There! Now, Move Your Hand, Reeeel Slow - Like"	Giocala per cancellare qualsiasi carta giocata dal tuo avversario - A meno che l'avversario non paghi un <i>Dollaro</i> (alla riserva comune) e scarti 1 carta dalla sua mano.	Smashed Bank Safe	Guadagnate 2 monete da un <i>Dollaro</i> oppure pescate 2 carte dal vostro mazzo oppure spostate una carta qualsiasi all' indietro di un Campo di Battaglia.	White Angel Waterfall (carta di blocco colonna)	+1 Cubo oppure -1 Cubo oppure rimuovere una carta di blocco colonna dal gioco oppure il giocatore McReady può bloccare una colonna su un qualsiasi Campo di Battaglia.
Horseman's Longcoat	Gioca questa carta in qualsiasi momento per piazzare una carta Personaggio (<i>Character</i>) o Potenza di Fuoco (<i>Firepower</i>) dalla tua mano a faccia in giù sulla carta Campo di Battaglia " Prigione di San Manzanilo " - come se questa carta avesse una icona <i>Lucchetto</i> .	Smoke Signal	Gioca questa carta immediatamente. Quando peschi questa carta la prima volta: guadagni un gettone <i>Dollaro</i> e un gettone <i>Segnali di Fumo</i> . Poi rimescola questa carta nel mazzo <i>Frontiera</i> . Quando qualsiasi prossimo giocatore ripesca questa carta: guadagna un gettone <i>Dollaro</i> e può porre una chip da poker Rossa da +2 su qualsiasi carta in gioco.	"Wishbone" Cutter - Whiskey-Soaked Frontiersman	Pesca 3 carte dal tuo mazzo e mostratele all'avversario. Il tuo avversario decide quali 2 carte delle 3 potete tenere. L'altra viene scartata.



REVOLVER

Official Revolver FAQ v1.4

SUGGERIMENTO STRATEGICO:

Revolver è un gioco di gestione di carte nella propria mano - solo perché si può giocare una carta, non significa necessariamente che si dovrebbe. Giocate le vostre carte in modo conservativo, giocando carte con Potenza di Fuoco di basso valore se pensate di poter farla franca. Scegliete le vostre battaglie. Come regola generale, se le uniche carte che avete in mano sono quelle che avete appena pescato nel vostro turno è molto probabile che perdiate.

1 - Posso utilizzare *Lightning Reflexes* nella Fase di Attacco per evitare l'uccisione di un fuorilegge?

Sì. *Lightning Reflexes* impedisce l'uccisione di un bandito da parte di qualsiasi altro mezzo.

2 - Se il giocatore *Colonnello Ned McReady* ha vinto la Fase di Attacco, ma gli è impedita l'uccisione del bandito perché è stata giocata la carta *Lightning Reflexes*, può ancora ottenere la rimozione di un Cubo dal *Confine Messicano*?

Sì, ottiene solo la rimozione di un Cubo dal *Confine Messicano* se non ci sono stati banditi uccisi durante l'intero turno del *Colonnello Ned McReady*.

- fase principale e fase di attacco..

3 - La rimozione di un gettone *Vero Duro* da un bandito conta come un'uccisione?

Sì.

4 - Può un giocatore scartare volontariamente carte Potenza di Fuoco giocate dal campo di battaglia in corso per consentire a carte più potenti di essere giocate?

Sì.

5 - Quando il giocatore *Colonnello Ned McReady* uccide un membro della banda, chi sceglie quale bandito viene ucciso?

Il giocatore *Jack Colty* - sceglie chi eliminare in base al valore di sopravvivenza dei banditi, scegliendo sempre quello con il valore più basso.

6 - Quando il giocatore *Colonnello Ned McReady* uccide una carta di Potenza di Fuoco, chi sceglie quale carta viene scartata?

Il giocatore *Colonnello Ned McReady*.

7 - Quando il giocatore *Jack Colty* uccide una carta potenza di fuoco, chi sceglie quale carta viene scartata?

Il giocatore *Colty Jack*.

8 - Se un giocatore è costretto a scartare una carta quando la sua mano è vuota, cosa succede?

Non avviene nessuno scarto.

9 - Alcuni personaggi della banda di *Jack Colty*, come *Annie "Gutshot" McGraw*, hanno l'effetto di "scartare una carta se ucciso". Questo influisce sulla mano di *Jack Colty* o sulla mano del giocatore *Colonnello Ned McReady*?

Influiscono sulla mano del giocatore *Jack Colty*.

10 - Come giocatore *Jack Colty*, posso distruggere carte di blocco colonna sui campi di battaglia successivi (non ancora attivati) se ho la carta giusta per farlo?

No. Si dovrà aspettare fino a quando il segnalino turno raggiunga il campo di battaglia con la colonna bloccata.

11 - La carta del *Colonnello McReady - We've got you surrounded, Colty* - permette di uccidere due carte con Chip da poker nere. Uccide due diverse carte con Chip da poker nero e non importa quale potenza di fuoco abbiano o basta uccidere una carta con una potenza di fuoco massima di due?

Tu uccidi due carte, indipendentemente dal valore della potenza di fuoco - escluse quelle descritte sulla carta.

12 - Muovo la carta *Provoke Buffalo Stampede* utilizzando l'abilità della carta *You didn't see this coming*. Ho capito che non devo scartare nuovamente due carte per muovere la carta, ma posso utilizzare l'abilità della carta *Provoke Buffalo Stampede* per rimuovere una carta potenza di fuoco del mio avversario?

No. Le abilità delle carte che sono state già attivate non si attivano nuovamente quando la carta viene spostata - è già in gioco, puoi solo muoverla.

REVOLVER

13 - Il giocatore *Jack Colty* può usare solo tre carte in generale, in ogni luogo?

Il giocatore *Jack Colty* può giocare tre carte potenza di fuoco (*Chip da poker nero*) in un campo di battaglia e può giocare un numero qualsiasi di carte one-shot (*qualsiasi altra carta che non sia Firepower*) come lo desidera.

14 - Se io gioco *Shucks... was only a flesh wound* - attivo l'effetto della carta che mi dice di prendere una carta dalla mia pila degli scarti e metterla sul campo di battaglia corrente. Posso utilizzare nuovamente l'effetto della carta che ho ripreso dalla pila degli scarti - ammettiamo che nella pila degli scarti abbia una carta come *Provoke Buffalo Stampede*?

Sì. *Shucks... was only a flesh wound* rimette in gioco una carta come se fosse appena giocata dalla tua mano. L'icona significa 'entra in gioco con l'effetto'.

15 - Quando *Colty* gioca la carta *Stick of Dynamite* su *Quincey "The Spider" Whitmore* che ha ancora il suo gettone *Vero Duro*, cosa succede?

Si deve rimuovere il gettone *Vero Duro* e *Quincey "The Spider" Whitmore* rimane vivo e ancora in gioco - Lui è così cazzuto che un candelotto di dinamite gli soffia via solo il cappello!

16 - La partita termina nel momento che il segnalino turno raggiunge l'ultimo spazio del campo di battaglia *03:15 Express from Rattlesnake Creek* oppure entrambi i giocatori eseguono ancora un loro turno in questo spazio?

Entrambi i giocatori devono completare il loro turno.

17 - Quando si arriva ad una fase di pesca come azione speciale, per esempio con l'effetto della carta *Bounty Hunter*, posso giocare la carta appena pescata?

Sì.

18 - La carta *Sandstorm* dice che va piazzata accanto al campo di battaglia corrente (non in una colonna). Se io la gioco sul campo di battaglia di *03:15 Express from Rattlesnake Creek* e successivamente deraglia il treno, anche la carta *Sandstorm* deve essere scartata?

No. *Sandstorm* resta in gioco.

19 - I gettoni *Vero Duro* possono salvare le carte dalla morte quando deraglia il treno?

No.

20 - Se gioco la carta *I only came along fer the ride!* e alcune carte *Deputato (Deputy)* del *Colonnello Ned McReady* hanno dei gettoni *Vero duro* su di loro, riescono a sopravvivere?

No. l'effetto di questa carta rimuove tutte le carte che raffigurano una Stella.

21 - La carta del *Confine Messicano* ha solo due Cubi sopra - ho giocato la carta *Colonnello Ned McReady* - quindi perché dovrei uccidere *Manolito*?

Il giocatore del *Colonnello Ned McReady* non può vincere la partita a causa della morte di *Manolito* (fottuto traditore!).

* Se lui viene ucciso mentre ci sono due Cubi sulla carta del *Confine Messicano*, rimuovere solo un Cubo, poi scarta *Manolito*.

* Se lui viene ucciso mentre c'è un solo Cubo sulla carta del *Confine Messicano*, semplicemente scartare *Manolito*.

Dopo questo evento, il giocatore *Colonnello Ned McReady* può rischiare ancora di perdere attraverso la rimozione di ulteriori Cubi.

22 - Dopo che un campo di battaglia è stato completato le carte vanno scartate da lì?

No. Le carte rimangono in gioco - e possono ancora essere spostate da altre carte.

23 - Quando *Jack Colty* deraglia il treno, questo causa lo scarto di tutte le carte in gioco sul campo di battaglia di *03:15 Express from Rattlesnake Creek* o anche dai campi di battaglia precedenti?

No. Solo le carte sul campo di battaglia che si trovano su *03:15 Express from Rattlesnake Creek* vengono scartate (tranne *Sandstorm* - se è in gioco). Per essere chiari, *Jack Colty* può deragliare il treno solo durante il suo turno - e se lo fa, gli eventuali effetti negativi dei banditi non salvati devono essere attivati.

REVOLVER

24 - Come faccio a riconoscere le carte tra i due giocatori?

Le carte sono riconoscibili dal retro. Quelle del *Colonnello McReady* raffigurano una stella da sceriffo mentre quelle di *Jack Colty* raffigurano un insieme di dollari in moneta.

25 - Il regolamento non menziona le condizioni di vittoria del bandito *Cortez* - è valido?

Sì, questo è una condizione per la vittoria per il giocatore di *Jack Colty* - Nella stesura del regolamento questa regola è andata persa.

26 - Se sposto una carta utilizzando l'effetto o un'altra carta, devo pagare di nuovo il costo della carta?

No.

27 - Qual'è lo scopo di quelle piccole icone in basso a sinistra di ogni carta?

Sono lì per per la costruzione del mazzo - non hanno alcuna influenza durante il gioco.

28 - Quando le carte come *Fire at will* e *Chew on this, gringo* vengono giocate, si possono avere come bersaglio delle carte in altri campi di battaglia?

No. Solo le carte presso il campo di battaglia in corso sono bersagli validi.

29 - Quando posso usare la capacità di movimento *Quincey 'The Spider' Whitmore*?

In qualsiasi momento durante la tua fase principale, puoi spostarlo più volte (per ogni campo di battaglia che viene spostato bisogna pagarne il costo). La sua abilità può essere attivata da un campo di battaglia precedente.

- Lui è sempre *attivato*.

30 - La carta *Sandstorm* influisce sulla giocabilità di tutte le carte del *Colonnello Ned McReady*?

No. La limitazione si applica solo alle carte di *Ned McReady* con un valore di potenza di fuoco giocate nella colonna del campo di battaglia corrente.

