



COLT EXPRESS



40'

2-6

10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA

11 липня 1899 року о 10:00 від залізничної станції в місті Фолсом, штат Нью Мексико, відправився експрес компанії «Юніон Пасіфік». У вагонах знаходилися 47 пасажирів, озброєна охорона та багато готівки. Не дивно, що за декілька хвилин після відправлення почулося тупотіння копів, галас та постріли. Бандити вирішили пожитися, та вкрасти не лише зарплатню шахтарів компанії «Nice Valley», а й гаманці пасажирів. Та чи вдасться їм уникнути зустрічі з шерифом Семюелем Фордом, вціліти у міжусобних сутичках та забратися з поїзда з нагробованим? Адже лише один розбійник стане найбагатшим, на задрість побратимам.

Компоненти

6 вагонів



1 локомотив

Зауважте! Перед тим, як почати першу партію, ви повинні зібрати вагони та локомотив. Використайте інструкцію.

10 елементів ландшафту

Жетони здобичі різної вартості

- 18 торбинок з готівкою (\$250 та \$500)
- 6 рубінів вартістю \$500 кожен
- 2 кейси з \$1000 у кожному



17 карт раундів:

- 7 для гри на 2-4 учасника
- 7 для гри на 5-6 учасників
- 3 карти залізничних станцій



1 фігурка шерифа



13 безбарвних карт куль правосуддя



Набір гравця (6 комплектів):

1 карта персонажа



10 карт дій



6 карт куль

1 фігурка розбійника



Далі описані правила для гри на 3-6 учасників. Якщо ви бажаєте зіграти удвох, відкрийте сторінку 6.

Підготовка

★ Кожен гравець обирає персонажа, бере відповідну карту та кладе перед собою. Шість карт куль свого кольору розташовує ліворуч від карти персонажа. Вони повинні лежати одна на одній в порядку зростання кількості куль у барабані. Потім гравець бере 10 карт дій свого кольору, ретельно їх перемишує, та кладе праворуч від карти персонажа. Це його особиста колода дій. Також необхідно взяти торбинку з \$250 та покласти на карту персонажа зображенням донизу. Коли торбинок стане більше, їх вартість повинна бути таємницею для інших гравців.

На початку гри барабан вашого револьвера повний. Ви будете стріляти в опонентів, намагаючись сповільнити їх. У всіх гравців однакові набори з 10 карт дій.

Протягом гри ви будете складати здобич на карту персонажа. Вартість торбинок з готівкою – таємниця для інших. А от ви можете дивитися на цифри коли заманеться.

★ Розташуйте локомотив у центрі столу та причепіть до нього стільки вагонів, скільки гравців приймає участь у партії. Можна обрати будь-які вагони та розташувати їх у довільному порядку.

★ Покладіть у кожен вагон жетони здобичі, що зазначені на підлозі. Зауважте, що торбинки з готівкою потрібно розподіляти в закриті, щоб ніхто не знав їхньої вартості.

★ Розташуйте фігурку шерифа та один кейс у локомотиві. Другий кейс покладіть поруч із потягом (він ще може знадобитись). Невикористані жетони здобичі поверніть назад до коробки.

★ Візьміть 7 карт раундів, що відповідають кількості учасників у грі (з позначками 2-4 або 5-6). Відкладіть з них 4 випадкові карти, а решту поверніть до коробки. Також візьміть одну випадкову карту залізничної станції та долучіть її до чотирьох попередніх. Покладіть сформовану колоду зображенням донизу. Залізнична станція повинна бути останньою в колоді.

★ Розташуйте колоду з 13 карт куль правосуддя біля локомотива

Перший гравець

Покладіть фігурки усіх гравців у якусь посудину. Потім вийміть одну фігурку навмання. Її власник стає першим гравцем у поточному раунді та кладе біля себе колоду з п'яти карт раундів.

Розташування грабіжників

У першого гравця номер 1, у гравця ліворуч від нього номер 2, і так далі.

Гравці з непарними номерами ставлять свої фігурки бандитів в останній вагон.

Гравці з парними номерами ставлять свої фігурки бандитів у передостанній вагон.

Карта персонажа

6 карт куль кольору вашого персонажа, розкладених по порядку

10 карт дій вашого персонажа



Одна торбинка вартістю \$250

Приклад для гри учотирьох:



Різні вагони, різні пасажирів, різна здобич... Заберіть усе, що зможете!



Шериф – головна загроза на шляху грабіжників (не враховуючи співучасників злочину, звісно ж). Тому вам доведеться відволікти його, щоб забрати кейс.

Кількість гравців



Це 5 епізодів, котрі разом складають історію пограбування поїзда. Історію, в якій ви будете приймати безпосередню участь.



Це поранення. Їх можна отримати від шерифа, чи інших гравців. Карти куль (кольорові від суперників, чи безбарвні – немає різниці) лише засмічують вашу руку та заважають діяти у повну силу. По суті, як і справжні поранення.

Перший гравець



Другий гравець



Четвертий гравець



Третій гравець



МЕТА

Для перемоги потрібно стати найбагатшим бандитом Дикого Заходу. Для цього спробуйте заволодіти якнайбільшою кількістю здобичі... та отримати якнайменше поранень! До речі, найвлучніший грабіжник отримує звання Брутального Бешкетника та \$1000 винагороди.



Послідовність дій

У грі 5 раундів. Кожен з них поділяється на дві фази

- Фаза 1: Потрібен надійний план!
- Гравці обирають карти дій та складають їх у спільну колоду в центрі столу.
- Фаза 2: Час братися до справи!
- Розігруються карти дій, що були обрані у Фазі 1.

Кінець гри

Гра закінчується після п'яти раундів. Кожен учасник підраховує загальну вартість здобичі, що лежить на його карті персонажа. Брутальним Бешкетником стає гравець, котрий зробив найбільше пострілів. Тобто в барабані його револьвера (ліворуч від карти персонажа) найменше куль. Він перегортає карту персонажа та отримує винагороду. Якщо декілька гравців досягли однаково визначних досягнень у стрільбі, усі вони отримують по \$1000.

Перемагає найбагатший учасник. В разі нічий першість отримує претендент з найменшою кількістю поранень (кольорових та безбарвних карт куль у своїй колоді дій).

Початок раунду

На початку раунду кожен учасник бере особисту колоду дій, ретельно її перемішує та тягне 6 карт. Це "рука" гравця.

Перший гравець відкриває верхню карту раунду та кладе на стіл так, щоб усі могли її бачити.

Відкрита карта вказує, скільки ходів зроблять учасники у цьому раунді (кількість символів карт). Також на ній є особливі умови раунду (дивіться відповідний розділ на стр 5).

Ця карта вказує, що у поточному раунді буде 4 ходи.

Ця карта вказує, що у поточному раунді буде 5 ходів.



Фаза 1: Потрібен надійний план!

Перший гравець робить хід. Потім його сусід ліворуч. І далі по черзі за годинниковою стрілкою.

У свій хід учасник:

★ **кладає горілиць (якщо не вказано іншого) одну карту з руки у спільну колоду дій;**

★ **або бере в руку 3 додаткові карти з особистої колоди дій.**

Фаза розробки надійного плану завершується, коли кожен з гравців зробить стільки ходів, скільки зазначено на карті раунду.

Усі карти з рук учасники повертають в свої особисті колоди.

Приклад:

У цьому раунді Док – перший гравець. Він кладе карту біганини з руки на стіл; потім Бель, що сидить ліворуч, кладе карту стрілянини, накриваючи нею карту Дока. Туко, що сидить ліворуч від Бель, вирішує взяти три карти, замість того, щоб обирати дію. Тепер хід Шаєнн. Вона кладе з руки карту бійки, накриваючи карту Бель. Наступним ходить Док. Він робить свій другий хід у цьому раунді. І далі по колу.



Фаза 2: Час братися до справи!

Перший гравець перевертає сформовану у попередній фазі колоду дій не змінюючи порядок карт.

Грабіжники виконують заплановані ходи, розкриваючи одну за одною верхні карти (вони йдуть у тій же послідовності, в котрій потрапили в колоду).

Після виконання дії відповідна карта повертається до особистої колоди власника.

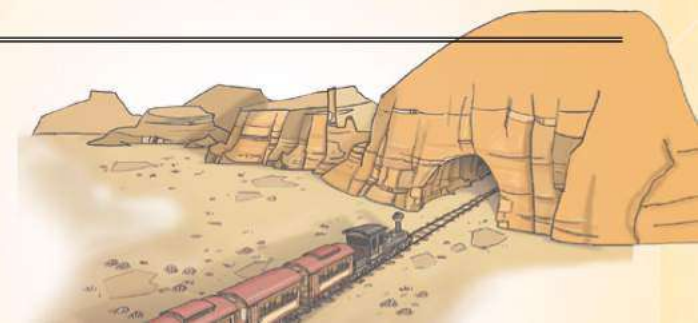
Ефекти від усіх карт дій описані на стр 4

Будь-яка дія, запланована протягом Фази 1 є обов'язковою. Кожен гравець повинен виконувати усі свої дії у Фазі 2, якщо це можливо.

Кінець раунду

Кожен гравець ретельно перемішує свої 10 карт дій та усі карти куль, що були отримані в якості поранень. Це особиста колода дій. Покладіть її праворуч від карти персонажа.

Учасник, що сидить ліворуч від Першого Гравця, забирає собі колоду раундів, та стає новим першим гравцем. Він відкриває верхню карту колоди та починає новий раунд.



КАРТИ ДІЙ

Розбійники можуть бути у вагоні (1) чи на його даху (2). Ви можете бути у середині чи на даху локомотива. Для гри він не відрізняється від вагона. Отже розбійник може бути або у середині поїзда, або на даху. Інших варіантів немає. Проте починати гру усі повинні саме в середині.

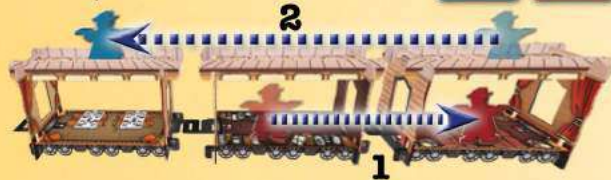


БІГАНІНА

Пересуньте свою фігурку:

- 1 у будь-який сусідній вагон за вашим вибором, якщо бандит знаходиться у середині поїзда;
- 2 або на відстань від одного до трьох вагонів у будь-якому напрямку, якщо бандит знаходиться на даху поїзда.

Локомотив також вважається вагоном. Ви можете бути в середині чи на даху локомотива. Якщо ви виклали цю дію у першій фазі, то забов'язані її виконати. Фігурка не може лишитися на місці.



Біганіна по даху економить ваш час. Бо на шляху нема ні дверей, ні пасажирів.



ТРЮКАЦТВО

Пересуньте фігурку бандита

- 1 Із середини на дах того самого вагона;
- 2 Або з даху у середину того самого вагона.



Виласьте на дах. Так ви точно уникнете шерифа.



ШЕРИФ

Пересуньте фігурку шерифа у будь-який сусідній вагон. Шериф ходить тільки у середині поїзда та не виласьте на дах (про вплив шерифа на бандитів читайте у відповідному розділі).



Шериф захищає пасажирів. У нього нема часу виласьте на дах.



СТРІЛЯНИНА

Оберіть опонента та віддайте йому одну карту кулі свого кольору. Ви поцілили в нього. Опонент кладе кулю на верх своєї особистої колоди дій. Ви не можете поцілити у бандита, що знаходиться в тому ж місці, що й ви.

1 Якщо ви у середині поїзда, можете поцілити у бандита, що знаходиться у будь-якому сусідньому вагоні. Але вам не вдасться вистрілити через один або більше вагонів. Тільки у сусідній.



2 Якщо ви знаходитесь на даху, можете поцілити у бандита на будь-якому іншому вагоні, за умови, що бачите цього бандита. Відстань тут не важлива. Ви бачите супротивника, якщо між вами немає інших фігурок. Бандити, що стоять на даху одного вагона, не перекривають один одному поле зору. Якщо ви стріляєте в таких бандитів, то самі обираєте, в кого поцілили.



Привид (Білий) може поцілити у Туко (Червоного) чи Шаєнн (Зелену), але Дока (Синього) він не бачить. Туко (Червоний) ж легко влучить у Привида (Білого) чи Дока (Синього). А от Шаєнн (Зелена) знаходиться з Туко на одному даху і не може бути мішенню.

Якщо у вас немає цілі для пострілу, не робіть нічого: Стрілянина не відбулася.

Якщо у вас закінчилися карти куль вашого кольору, не робіть нічого: Стрілянина не відбулася.

Якщо ви поцілили грабіжника, то віддаєте йому одну карту кулі свого кольору. Таким чином ви наближаєтесь до звання Брутального Бешкетника. Але значно важливіше те, що куля буде шкودити опоненту до кінця гри. Кожна така карта займає місце в руці і зменшує вибір доступних дій.



ПОГРАБУВАННЯ

Візьміть жетон здобичі за вашим вибором з того місця, де ви знаходитесь, та покладіть його написом донизу на карту свого персонажа. Якщо бандит знаходиться на даху, він не може взяти здобич із середини вагона, чи навпаки. Якщо в місці, де знаходиться ваша фігурка, немає здобичі, ви нічого не отримуете.



БІЙКА

Оберіть розбійника, з яким ви знаходитесь в одному вагоні чи на одному даху. Ви його вдарили. Цей бандит втрачає жетон здобичі (якщо має): оберіть один з жетонів, що є на його карті персонажа, та покладіть цей жетон біля своєї фігурки. Якщо ви обрали торбинку, то не можете дивитися, скільки у ній готівки.

Перемістіть розбійника, якого ви вдарили, у будь-який сусідній вагон (чи на будь-який сусідній дах, якщо бійка відбулася нагорі). Проте зауважте, якщо ви знаходитесь в локомотиві чи останньому вагоні (або на їхніх дахах) ви можете пересунути фігурку лише в ту сторону, де є вагони.



Бійка – чудовий метод залишити опонента без значного шматка здобичі. А ще він пересунеться в сусідній вагон і всі його плани полетять шкереберть.

ШЕРИФ

Увага! Коли розбійник заходить у вагон, де стоїть шериф, або навпаки, шериф потрапляє у вагон з грабіжниками, усі фігурки гравців з цього вагона одразу ж опиняються на даху (навіть якщо хтось із них тільки-но спускався). Жоден бандит не може знаходитися в одному вагоні з шерифом. Також кожен із тих гравців, кому не пощастило зустріти шерифа, отримує безбарвну карту кулі та кладе її на верх особистої колоди.



Розбійники

1 Привид (Ghost)



Привид – тому що непомітний.

Кожного раунду у свій перший хід ви можете викласти карту дії в закриту. Якщо у першому ході ви берете три карти, то вже не можете використовувати особливу властивість Привіда до кінця раунду.

(F) Бель (Belle)



Для Бель краса – це потужна зброя.

Ви не можете стати жертвою стрільянина чи бійки, якщо у гравця є інша ціль для пострілу чи удару.

Шасенн (Shayenne)



Шасенн дуже вправна. На ній шапка не горить.

Якщо ви вдарили бандита, можете одразу ж забрати собі втрачену ним торбинку з готівкою. Якщо грабіжник втратив рубін чи кейс (за вашим вибором), покладіть жетон здобичі біля своєї фігурки (звичайні правила бійки).



Туко (Tuco)



Туко поцілить будь-кого навіть крізь дах. Хоч ніби й стріляє навмання.

Ви можете поцілити грабіжників крізь дах. Тобто влучити у бандита, що стоїть на даху вагона, в середині якого знаходитесь ви. Чи навпаки, поцілити у суперника в середині вагона, на даху котрого ви стоїте.

Джанго (Django)



Постріли Джанго окриляють тих, у кого він влучив.

Якщо ви поцілили розбійника, пересуньте його фігурку у наступний за напрямком пострілу вагон чи дах вагону. Та майте на увазі, жоден з гравців не може покинути поїзд.



Док (Doc)



Док розуміє: голова не для того, щоб кашкет носити.

На початку кожного раунду беріть на руку сім карт замість шести.

КАРТИ РАУНДІВ



Протягом поточного ходу карти потрібно викладати горілиць.



Тунель – Протягом поточного ходу карти потрібно викладати в закриту.



Ворушися – Протягом поточного ходу усі гравці ходять двічі (беруть 6 карт, викладають дві карти дій, або беруть 3 карти в руку та викладають одну до спільної колоди дій).



Усе шкереберть – Протягом поточного ходу гравці викладають карти проти годинникової стрілки починаючи з першого гравця.



Події

На деяких картах є позначки Подій. Це означає, що наприкінці раунду після Фази 2 відбудеться певний інцидент.



Жорстоке правосуддя

Шериф стріляє в розбійників, котрі стоять на даху його вагона. Усі вони беруть по одній безбарвній карті кулі.



Після цього шериф рухається у наступний вагон у напрямку хвоста поїзда. Якщо він і так в останньому вагоні, то його фігурка лишається на місці.



Поворотний кронштейн

Усі розбійники, що знаходяться на даху, переміщуються на дах останнього вагона.



Неочікуване гальмування

Усі грабіжники, що знаходяться на даху, переміщуються на дах наступного вагону в сторону локомотива.



Гроші є? А якщо знайду?

Покладіть другий кейс у вагон з шерифом.



Відсіч пасажирів

Усі грабіжники, що знаходяться у середині вагонів, отримують по одній безбарвній кулі.



Пані та панове! Вигортайте кишені.

Кожен грабіжник, що стоїть один в середині чи на даху певного вагона, забирає звідти жетон торбинки (якщо там лежить такий жетон).



На декілька доларів менше

Грабіжники, що стоять на даху вагона з шерифом, втрачають по торбинці з найменшою вартістю. Якщо у грабіжника немає торбинки, він нічого не втрачає (навіть якщо має Рубін чи Кейс).



\$250 Машиніст-заручник

Кожен грабіжник у середині чи на даху Локомотива отримує \$250 відкупу.



ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Неможливо покинути межі поїзда. Тому коли постріл Джанґо чи подія змушують вас пересунути за локомотив чи останній вагон, ви просто залишаєтесь на місці.

Гравці не отримують поранення від шерифа чи подій, якщо у відповідній колоді закінчилися безбарвні карти куль. Також ніхто не отримує поранень, якщо куль правосуддя не достатньо для усіх, хто їх потребує. У такому разі видаліть колоду безбарвних куль з гри.

Для лихих ковбоїв

Бажаєте більше контролю над діями? Тоді ліворуч від особистої колоди кожного гравця відтепер є колода скидання. Також використовуйте наступні зміни правил:



Карти куль Карта персонажа Особиста колода Колода для скидання

- ★ Наприкінці Фази 1 можете залишити у руці будь-яку кількість карт дій для наступного раунду. Карти куль та непотрібних вам дій покладіть горілиць у колоду для скидання (скиньте їх).
- ★ Протягом Фази 2, скидайте використані карти дій замість того, щоб переміщати їх на верх особистої колоди. Проте усі куль, котрі отримуєте, ви повинні класти саме в особисту колоду дій.
- ★ На початку раунду добирайте необхідну кількість карт з особистої колоди (на руці їх має бути 6).
- ★ Щоразу, як закінчується ваша особиста колода, а вам потрібно взяти карти, перемішайте колоду скидання – це нова особиста колода дій. Ви можете передивлятися колоду скидання у будь-який момент гри.

Локалізація українською мовою: Іванченко
Ольга та Клейменов Михайло

Спеціальні правила для гри удвох

Підготовка

Поїзд складається з локомотива та чотирьох довільних вагонів.

Кожен гравець обирає команду з двох персонажів, бере відповідні карти та фігурки. Для першої гри рекомендуємо використовувати наступні команди: Туко і Шаєнн проти Дока з Джанґо.

Встановіть у кожному з двох останніх вагонів по одній фігурці від кожної команди.

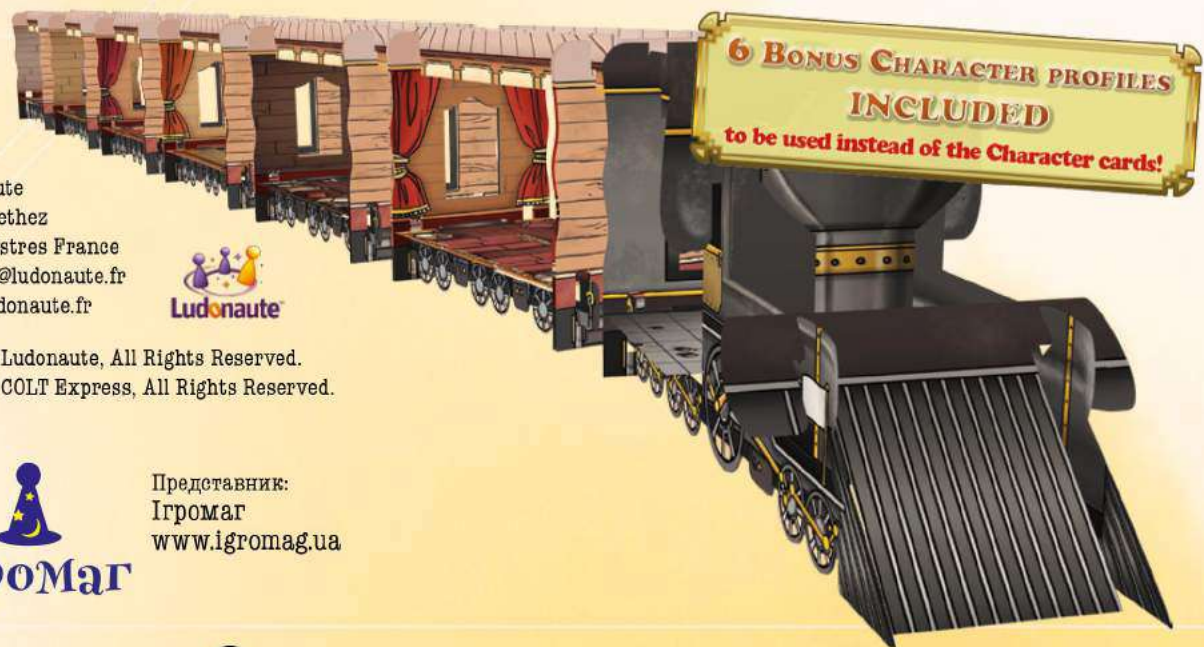
Розташуйте перед собою дві карти персонажів та покладіть на них жетони торбинок з вартістю \$250. Ліворуч від кожної з карт персонажів розташуйте відповідні колоди куль.

Приберіть усі подвійні карти дій та одну карту шерифа. У вас повинен утворитися наступний набір: 2 стрілянини (по 1 для кожного персонажа), 2 біганини (по 1 для кожного персонажа), 2 трюкацтва (по 1 для кожного персонажа), 2 пограбування (по 1 для кожного персонажа) та 1 Шериф. Ретельно перемішайте ці 11 карт. Це ваша особиста колода. Таким чином кожен учасник повинен комбінувати дії обох своїх грабіжників.

Зміни у правилах

Гра удвох відбувається за правилами для Лихих Ковбоїв, що були описані раніше. Перемагає найбагатша команда. Проте, у грі на двох найвлучніший персонаж НЕ отримує жодної винагороди.

Якщо один грабіжник поцілює іншого, карта куль потрапляє на верх особистої колоди відповідного гравця. Не дивуйтеся, якщо бандит підстрелить свого ж напарника по команді.



Ludonaute
20 bd Dethiez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



© 2017 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2017 COLT Express, All Rights Reserved.



Представник:
IgroMag
www.igromag.ua