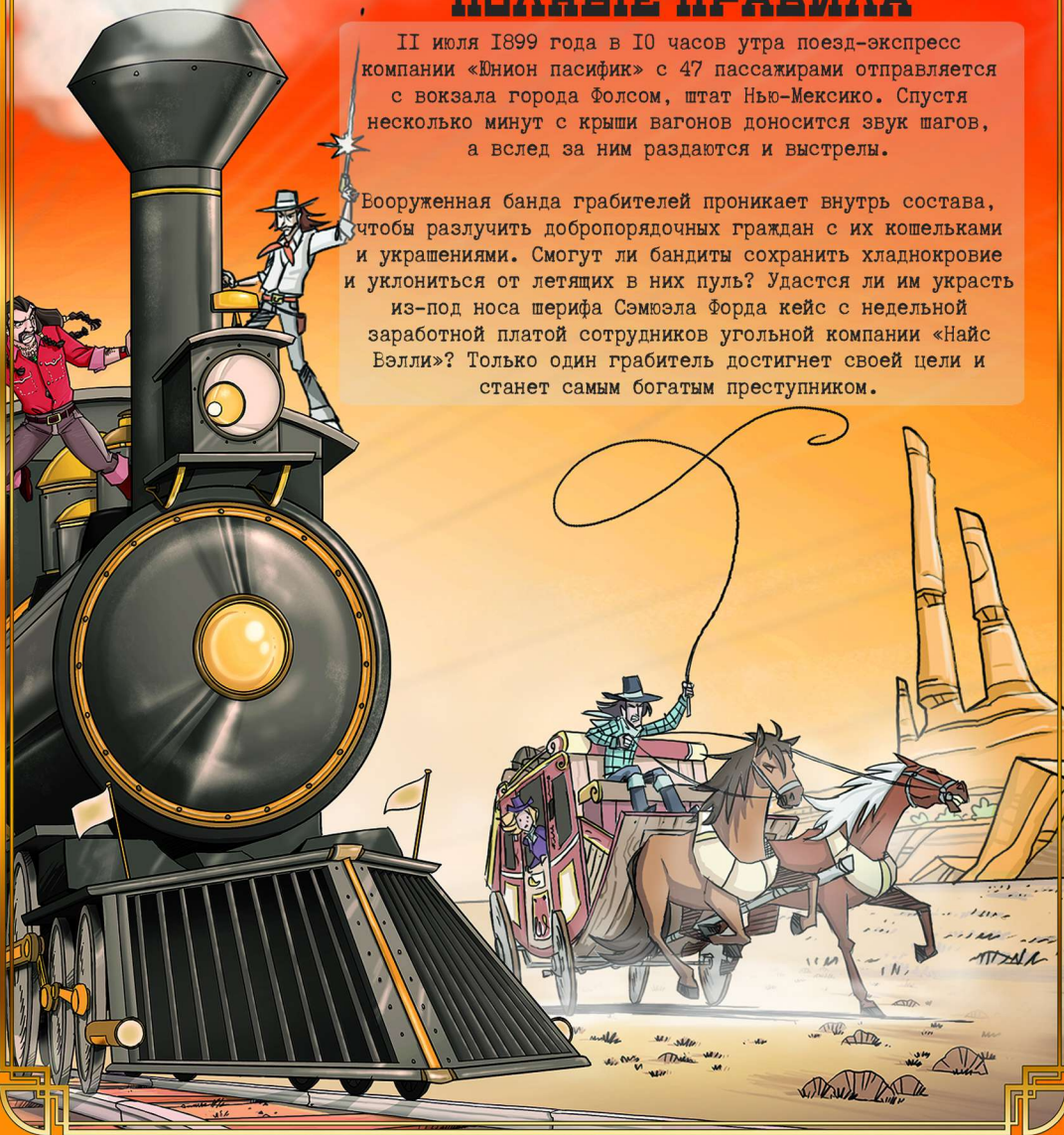


# СОСТАВ EXPRESS

## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

11 июля 1899 года в 10 часов утра поезд-экспресс компании «Юнион пасифик» с 47 пассажирами отправляется с вокзала города Фолсом, штат Нью-Мексико. Спустя несколько минут с крыши вагонов доносится звук шагов, а вслед за ним раздаются и выстрелы.

Вооруженная банда грабителей проникает внутрь состава, чтобы разлучить добропорядочных граждан с их кошельками и украшениями. Смогут ли бандиты сохранить хладнокровие и уклониться от летящих в них пуль? Удастся ли им украсть из-под носа шерифа Сэмюэла Форда кейс с недельной заработной платой сотрудников угольной компании «Найс Велли»? Только один грабитель достигнет своей цели и станет самым богатым преступником.



## КОМПОНЕНТЫ

- ★ - 6 обычных вагонов\*,
- 1 локомотив\*,
- 1 тюремный вагон<sup>МЗ</sup>,
- 1 дилижанс<sup>ЛД</sup>,
- 1 машина времени<sup>МВ</sup>



*Примечание: Перед первой игрой аккуратно соберите вагоны, локомотив, дилижанс и машину времени в соответствии с инструкцией*

- ★ 10 элементов ландшафта\*

- ★ Жетоны добычи разной стоимости:
  - 18 кошельков стоимостью от 250\$ до 500\$\*
  - 1 кошелек стоимостью 250\$<sup>МЗ</sup>
  - 4 кошелька стоимостью 1\$ и 2\$<sup>ЛД</sup>
  - 6 драгоценных камней стоимостью 500\$\*
  - 2 драгоценных камня стоимостью 5\$<sup>ЛД</sup>
  - 2 кейса стоимостью 1000\$\*
  - 1 кейс стоимостью 1000\$<sup>ЛД</sup>
  - 1 кейс стоимостью 10\$<sup>ЛД</sup>
  - 2 почтовых мешка стоимостью 200\$ и 1200\$<sup>МЗ</sup>



- ★ 6 жетонов обычного виски и 1 жетон выдержанного виски<sup>ЛД</sup>

- ★ 33 карты раундов:



- 17 карт для 2-4 игроков (7 карт из базовой игры и по 5 карт из дополнений «Маршал и заключенные» и «Лошади и дилижанс»)



- 17 карт для 5-7 игроков (7 карт из базовой игры и по 5 карт из дополнений «Маршал и заключенные» и «Лошади и дилижанс»)



- 9 карт железнодорожных станций (по 3 карты из базовой игры и дополнений «Маршал и заключенные» и «Лошади и дилижанс»)

- ★ 16 нейтральных карт пуль (13 карт из базовой игры и 3 карты из дополнения «Лошади и дилижанс»)



- ★ 8 карт заложников и 1 мишл водителя дилижанса<sup>ЛД</sup>

- ★ 7 карт заключенных<sup>МЗ</sup>



- ★ Комплект игрока-маршала:<sup>МЗ</sup>

- Планшет
- 1 мишл маршала со звездой
- 23 карты маршала
- 14 карт целей маршала (7 карт «Ордер на арест» и 7 карт особых целей)
- 3 карты «Бретёр» («Золотой удар», «Серебрянный удар», «Бронзовый удар»)





Комплект игрока-бандита (комплект компонентов для Мей полностью входит в дополнение «Маршал и заключенные»):

- Планшет\*
- 1 мишл бандита\* и 1 мишл лошади<sup>ЛД</sup>
- 20 карт (карта персонажа\*, 10 карт действий\*, 6 карт пуль\*, карта действия «Верхом»<sup>ЛД</sup>, карта действия «Блестящая идея»<sup>МЗ</sup>, карта «Розыскивается!»<sup>МЗ</sup>)



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



В центр стола поместите поезд, состоящий из локомотива и столько вагонов, сколько участников в игре. Вы можете выбрать любые вагоны и соединить их в любом порядке. Локомотив находится в голове состава.



МЗ: при игре 2-4 бандита составьте поезд из 4 обычных вагонов и одного тюремного, при игре большим количеством добавьте к составу 5ый вагон. Тюремный вагон всегда присоединяется к хвосту поезда.



ЛД: разместите дилижанс справа от локомотива.



**МВ:** поместите машину времени перед локомотивом.



Отложите в сторону по одному жетону кошелька стоимостью в 250\$ для каждого игрока. На полу каждого вагона указан тип и количество жетонов добычи, которые нужно туда положить. Игроки вслепую берут кошельки из общего запаса и кладут их лицевой стороной вниз.

*В разных вагонах поезда путешествуют пассажиры с разным достатком: добыча так и манит вас!*

**МЗ:** Маршал начинает игру без кошелька стоимостью 250\$

**ЛД:** положите в каждый вагон один случайный жетон виски.

**ПД:** при формировании общего запаса жетонов добычи замешайте туда также жетоны проклятой добычи.



Поместите мишл шерифа (маршала) и жетон кейса в кабину локомотива. Оставшиеся в запасе жетоны уберите обратно в коробку (за исключением одного жетона кейса - положите его рядом, так как он может понадобиться в ходе игры).

*На протяжении всей игры шериф будет стоять на пути у бандитов, не позволяя им грабить пассажиров. Без хитрости у вас не выйдет отвлечь его и заставить оставить кейс без присмотра*

**МЗ:** при игре с этим дополнением вместо кейса положите в кабину два жетона «почтовый мешок».

**ЛД:** при игре с этим дополнением положите кейс на крышу дилижанса.

**ПД:** при формировании общего запаса жетонов «Кейс» замешайте туда также жетон кейса из дополнения «Проклятая добыча».



Положите рядом с локомотивом стопку из 13 нейтральных карт пуль.

**ЛД:** Перемешайте карты заложников и вытяните случайным образом количество карт на одну меньше, чем игроков (бандитов) участвует в игре. Положите их рядом с локомотивом, остальные карты уберите в коробку.

**МЗ:** Вытяните случайным образом 3 карты заключённых и положите их рядом с тюремным вагоном. Остальные карты уберите в коробку с игрой.

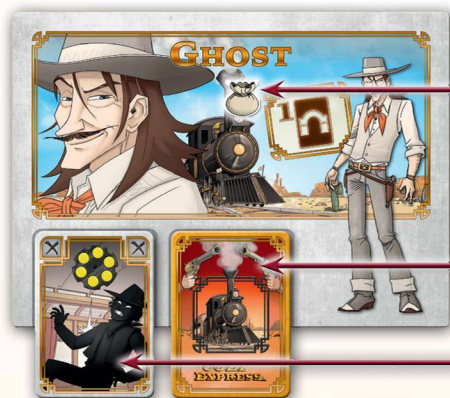


*Это раны, полученные бандитами от шерифа.*



Каждый игрок выбирает мипл бандита, берет соответствующий планшет или карту персонажа и кладет перед собой.

Каждый игрок получает отложенный жетон кошелька стоимостью 250\$ и кладет его лицевой стороной вниз.



*Примечание: Обратная сторона планшета персонажа используется для игры в режиме эксперт*

*В течение игры вы будете накапливать добычу на своем планшете. Игроки не открывают информацию о стоимости своим оппонентам, но в любой момент могут посмотреть на лицевую сторону своих жетонов добычи.*

Затем игроки перемешивают карты действий и формируют колоду.

*У каждого игрока одинаковый набор из 10-11 карт действий, в зависимости от добавленных в игру дополнений.*

Также на планшет выкладывается стопка карт пуль своего цвета, сложенная в порядке убывания количества патронов, указанного на картах.

*В начале игры в вашем револьвере 6 патронов. Вы сможете стрелять в соперников, чтобы замедлить их.*

**ЛД:** каждый игрок берет мипл лошади и замешивает карту действия «Верхом» в свою колоду действий.

**МЗ:** каждый игрок убирает карту действия «Маршал» и добавляет карту «Блестящая идея» в свою колоду. Каждый бандит выкладывает на стол карту «Разыскивается преступник» с изображением своего персонажа (должна быть видна та сторона карты, на которой указана награда в 500\$)



Игрок, который выбрал роль маршала берёт себе планшет маршала.

Складывает 3 карты «Бретёр» в стопку так, чтобы они лежали стороной с изображением удара вниз и при этом «Золотой удар» был сверху, а «Бронзовый удар» снизу. Выкладывает её на область планшета с портретом маршала.



Перемешивает карты действий маршала и кладет их рубашкой вверх в область колоды на планшете. Складывает карты пуль в 2 стопки по 6 карт в порядке убывания указанных на них патронов (эти стопки обозначают 2 барабана револьверов маршала).

В коробку убираются карты «Ордер на арест», на которых изображены бандиты, не участвующие в партии, остальные карты перемешиваются и вытягивается 2 из них. Эти карты, не подсматривая, игрок откладывает в сторону. При игре с 2-3 бандитами карты особых целей «Свинцовый дождь» и «Заклятый враг» не используются, их надо вернуть в коробку. Из оставшихся карт особых целей, случайным образом вытягивается 3 карты, которые также не глядя, добавляются к двум отложенным ранее картам «Ордер на арест».

Полученная стопка из 5 карт перемешивается и выкладывается рубашкой вверх в область целей на планшете маршала. На данном этапе маршал НЕ может просматривать свои карты целей.



Случайным образом вытяните 5 из 7 карт раундов, соответствующих количеству игроков (карты с обозначениями 2-4 и 5-6) и сложите эти 5 карт в стопку, остальные карты верните в коробку.



Если вы используете правила для продвинутых игроков, то замените одну карту раунда на случайную карту станции, при формировании стопки карта станции должна находиться внизу колоды.

*Из 5 карт раундов складывается последовательность эпизодов, лежащих в основе истории ограбления поезда. Вы будете постепенно открывать их в ходе игры.*

МЗ и ЛД: при игре с этими дополнениями замешайте соответствующие карты раундов в общие стопки и после этого сформируйте колоду раундов текущей партии.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить, вы должны стать самым богатым бандитом Дикого Запада. Для этого вам нужно награть больше, чем ваши соперники, и не получить слишком много пулевых ранений! Самый меткий стрелок, который успеет расстрелять всю обойму в дополнение получит 1000\$.

**МЗ:** В этом дополнении один из игроков берёт на себя роль маршала! У маршала есть 5 целей, которых он пытается достичь. Если он достигает хотя бы 4 из них, то он побеждает в игре! Если ему не удаётся этого сделать (и только в этом случае), выигрывает самый богатый бандит.

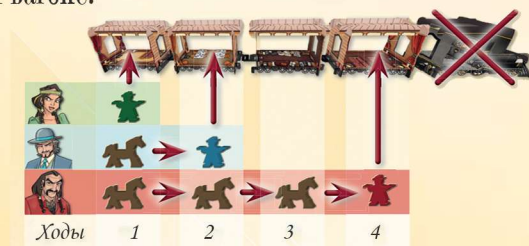
## РАЗМЕЩЕНИЕ БАНДИТОВ

Возьмите выбранные игроками мишлы бандитов и случайным образом вытяните одну из них. Ее владелец становится первым игроком в первом раунде, далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

Игроки с нечетными номерами помещают свои мишлы бандитов в последний вагон, с четными номерами - в предпоследний вагон поезда.

**МЗ:** при игре с этим дополнением игрок-маршал начинает игру в кабине локомотива, он также становится первым игроком в первом раунде. Остальные игроки получают порядковые номера по часовой стрелке от него (участник, сидящий слева от маршала, становится игроком номер 2 и так далее). Все бандиты с чётными номерами ставят мишлы своих персонажей во второй вагон от хвоста поезда, а все бандиты с нечётными номерами – в третий вагон от хвоста поезда.

**ЛД:** при игре с этим дополнением все игроки-бандиты получают мишл лошади. Теперь они могут выбрать в каком вагоне они сядут на поезд, никто из игроков-бандитов не может начинать игру в локомотиве, дилижансе или тюремном вагоне.



Каждый игрок держит в закрытую в одной руке мишл своего персонажа, а в другой - мишл лошади. Далее одновременно все игроки раскрывают одну из ладоней и показывают мишл, который держали в этой руке. Если игрок показал мишл бандита, то он высаживает своего персонажа в вагон, который участвовал в розыгрыше, а мишл лошади ставит напротив этого вагона. Голосование начинается с последнего обычного вагона в составе поезда. Если игрок выбрал мишл лошади, то он скачет дальше и голосование продолжается уже за следующий вагон. Голосование повторяется пока все игроки-бандиты не займут места в поезде, либо игрок выбравший лошадь не останется один (в этом случае он должен назвать в каком из вагонов, еще не участвовавших в голосовании он начинает игру), либо пока игроки не достигнут первого обычного вагона (в этом случае все эти игроки начинают игру в первом вагоне).

## ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 5 раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз:

- ★ Фаза 1: Планирование. Игроки выкладывают свои карты действий из руки в общую стопку в центре стола.
- ★ Фаза 2: Ограбление. Разыгрываются карты, выложенные в Фазе 1.

### ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ

Первый игрок открывает верхнюю карту колоды раундов и кладет ее на стол.

Количество ходов, разыгранных в этой фазе, соответствует количеству изображенных на ней символов карт. Также на этой карте раунда указано, как эти ходы должны быть разыграны.

В начале раунда каждый игрок перемешивает свою колоду действий и берет в руку 6 карт.

В ходе Фазы 1 игроки планируют действия своих бандитов, разыгрывая карты действий в одну стопку. Эффекты этих карт применяются в ходе Фазы 2.

Попробуйте представить последствия ваших действий и действий ваших оппонентов.

Начиная с первого игрока, все по очереди разыгрывают свой ход и передают право хода следующему игроку по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен выполнить одно из следующих действий:

- ★ Выложить из своей руки карту действия лицевой стороной вверх (если не указано иначе) в общую стопку.

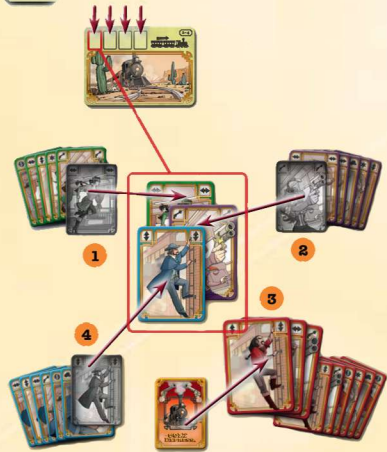
ИЛИ

- ★ Взять на руку 3 дополнительные карты из своей колоды.

Фаза планирования завершается, как только игроки разыграли количество ходов, указанное на карте раунда. Все неразыгранные карты из своей руки игрок возвращает на верх своей колоды.



На этой карте раунда указано, что необходимо разыграть 4 хода



Пример первого хода

1. **Шайенн** - первый игрок в этом раунде. Она разыгрывает со своей руки карту «Движение».
  2. Следующий игрок слева, **Красотка**, кладет карту «Выстрел» на карту **Шайенн**.
  3. **Лук**, сидящий слева от **Красотки**, решает добрать карты, вместо того, чтобы выкладывать карту с руки. Он берет 3 карты из своей колоды и добавляет к картам у себя в руке.
  4. Наконец, **Док**, кладет свою карту «Лестница» на карту **Красотки**.
- Начинается второй ход. Карты выкладываются в ту же стопку.



## ФАЗА 2: ОГРАБЛЕНИЕ

Теперь когда вы разыграли карты действий, настало время применить их эффекты. Игроки начинают действовать и взаимодействовать друг с другом.



1. *Шайени* перемещается в соседний вагон.
2. *Красотка* стреляет в *Дока*.
3. *Шуко* пропускает ход, чтобы добрать карты.
4. *Дока* перемещается на крышу вагона.

Подробное описание карт действий см. в разделе «Действия»

Первый игрок берет получившуюся в ходе Фазы 1 стопку карт действий и переворачивает ее, не меняя порядок карт. Затем он разбирает карты, а игроки применяют их эффекты в заданном порядке.

Все действия, запланированные в Фазе 1, являются обязательными. В ходе Фазы 2 игрок должен выполнить свое действие (если это возможно).

После каждой карта возвращается своему владельцу, и тот кладет ее поверх своей колоды.

Каждый игрок переключивает свою колоду (карты действий и карты пуль, полученные им в этом и предыдущих раундах). Затем он кладет ее на планшет своего персонажа.

Следующий игрок слева от первого игрока становится первым игроком следующего раунда. Он берет оставшиеся карты раунда и кладет их перед собой. Начинается новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается после 5 раундов.

Каждый игрок складывает стоимость всех своих жетонов добычи на планшете (или карте) его персонажа.

1000\$ вручается самому меткому стрелку - игроку, у которого осталось меньше всего карт пуль своего цвета. Если таких игроков несколько, то награду 1000\$ получает каждый из них.



Побеждает самый богатый игрок. В случае ничьей победа достается игроку, получившему меньше всего карт пуль.

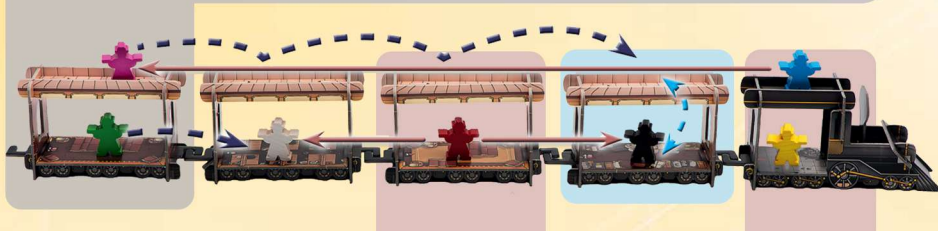
## БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бандиты могут находиться внутри вагона  или на крыше вагонов . Локомотив считается вагоном, поэтому игроки могут находиться как внутри него, так и на его крыше. В начале игры бандиты не могут находиться на крыше.

### ДВИЖЕНИЕ

Переместите вашего бандита:


-  В один из соседних вагонов, если он находится внутри поезда;
-  Вперед или назад на расстояние от одного до трех вагонов (на ваш выбор), если он находится на крыше вагона.




### ВЫСТРЕЛ

Выберите одного из соперников в качестве цели и отдайте ему одну из своих карт пуль. Он кладет ее сверху своей колоды.

Вы не можете целиться в бандита, который находится там же, где и вы.

-  Внутри вагона вы можете выстрелить в бандита, находящегося в одном из двух соседних вагонов (следующем или предыдущем). Вы не можете стрелять в бандита, находящегося на расстоянии больше одного вагона от вас.



-  На крыше вы можете выстрелить в бандита, стоящего на крыше любого вагона, кроме вашего. При этом между вами не должно быть других бандитов. Считается, что два бандита на крыше одного вагона стоят рядом, а не один за другим, поэтому вы можете выстрелить в любого из них на свой выбор.



Если вы ни в кого не можете прицелиться, вы оставляете карту пули у себя: действие «Выстрел» не оказывает эффекта.



*«Док» стреляет в «Красотку»*



Если во время игры у вас закончились карты пули, то все ваши последующие действия «Выстрел» не будут оказывать никакого эффекта.

*Когда вы стреляете в бандита, вы отдаете ему свою карту пули. Тем самым вы увеличиваете свои шансы стать самым метким стрелком. Но не менее важно то, что этим действием вы ослабляете соперника. Полученная карта пули до конца игры становится «мертвым грузом» в колоде раненого игрока - она будет анимать место в его руке без возможности быть разыгранной.*



## ЛЕСТНИЦА

Переместите вашего бандита по лестнице:

-  из вагона на его крышу;
-  в вагон с его крыши.



*Перемещение по крыше экономит время и позволяет избежать встречи с шерифом.*





## КРАЖА

Не глядя на его стоимость, возьмите любой жетон добычи из вагона, в котором вы находитесь, и положите его лицевой стороной вниз на карту или планшет своего персонажа.

Если ваш бандит находится на крыше вагона, он не может совершить кражу внутри вагона, и наоборот.

Если там, где находится ваш бандит, нет ни одного жетона добычи, то действие «Кража» не оказывает никакого эффекта.



Джо ударит  
Джанго



## УДАР

Выберите одного из бандитов, который находится там же, где и вы (в одном и том же вагоне - внутри него или на его крыше). Этот бандит теряет один жетон добычи (если он у него есть): возьмите жетон добычи с планшета (или карты) его персонажа и положите его туда, где находится мипл вашего бандита. Если вы выбрали жетон кошелька, то вы не можете посмотреть его стоимость.

Затем переместите выбранного вами бандита в соседний вагон (следующий или предыдущий; если вы находитесь в локомотиве - в предыдущий, а если в последнем вагоне поезда - в следующий). При этом бандита нельзя перемещать из вагона на крышу и наоборот.

*Удар - это неплохой способ лишить соперника его самой ценной добычи. Кроме того, есть вероятность, он не сможет осуществить запланированное ограбление.*

## ★ ШЕРИФ

Переместите шерифа в один из соседних вагонов на свой выбор (следующий или предыдущий). Шериф может перемещаться только внутри поезда.

Будьте осторожны! Когда бандит оказывается внутри вагона с шерифом, он вынужден спасаться бегством, забравшись на крышу этого вагона.

Помимо этого, он получает нейтральную карту пули, которую кладет поверх своей колоды.

Если в колоде нейтральных карт пуль не осталось карт или их недостаточно, чтобы раздать бандитам, бандиты не получают пуль, когда встречаются с шерифом.

*Задача шерифа - охранять пассажиров, поэтому он никогда не залезает на крышу поезда.*



*Джанго помещает шерифа в один вагон с Призраком. Призраку сначала получает нейтральную карту пули, прежде чем забраться на крышу.*



Теперь вы знаете все, что вам необходимо, чтобы вы могли начать свою первую игру.

Как только вы освоитесь с базовыми правилами, то ознакомьтесь с другими вариантами игры, изложенными далее.



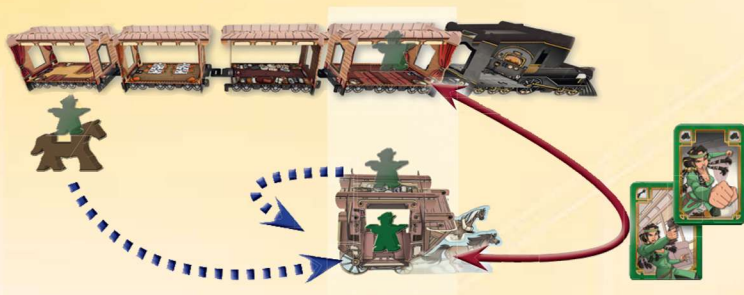
## ДИЛИЖАНС

### ВНУТРИ ДИЛИЖАНСА

*Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дикого Запада», стр. 591: «Бандит, увидевший богатого и беззащитного прохожего, имевшего неосторожность повстречаться у него на пути, всегда возьмёт его в заложники, даже если выкуп не оправдает ожидания. В статье 12.3 «Бандитского Кодекса чести» достаточно чётко оговорено это положение»*

Внутри дилижанса можно попасть с его крыши в результате действия «Лестница» или «Верхом на лошади».

Когда вы разыгрываете действия «Удар» и «Выстрел», салон вагона рядом с дилижансом считается соседним относительно салона дилижанса.



*Примечание: Маршал никогда не пересаживается в дилижанс. Он всегда находится в поезде, чтобы охранять пассажиров.*

Если бандит без заложника пересаживается в дилижанс, он **ДОЛЖЕН** взять одного из заложников на свой выбор (если на столе ещё остались карты заложников).

Положите выбранную карту заложника рядом с картой вашего персонажа. Заложник приносит вам деньги в конце игры. Однако заложники также приносят определённые неудобства (см. раздел «Заложники»).

*Примечания: Бандит может взять только одного заложника. Если вы взяли заложника, никто уже не сможет у вас его отнять, но и вам не удастся добровольно от него избавиться.*

*При игре с 2 участниками каждый бандит игрока также может взять только 1 заложника.*

## НА КРЫШЕ ДИЛИЖАНСА

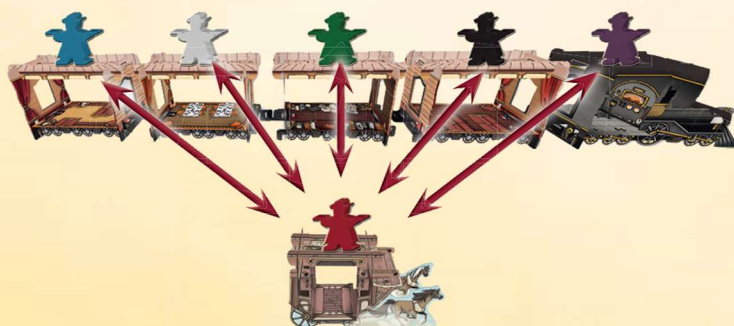
На крышу дилижанса можно попасть из его салона при помощи действия «Лестница» или же с крыши соседнего вагона поезда при помощи действия «Движение». Перемещение с крыши вагона на крышу дилижанса (или наоборот) равноценно перемещению с крыши одного вагона на другую. между крышами вагонов, т.е. помимо этого перехода данным действием можно пройти ещё по 2 вагонам поезда).

Во время розыгрыша действий «Движение», «Выстрел» и «Удар» крыша вагона рядом с дилижансом считается соседней относительно крыши дилижанса.



Бандит на крыше дилижанса может выстрелить в любого бандита на крыше поезда (и наоборот).

**Обратите внимание!** В подобных случаях способность Джанго не применяется!



## РАЗЪЯРЁННЫЙ ОХРАННИК

Охранник никак не участвует в игре, пока кто-то из бандитов не попытается украсть у него кейс.

Чтобы добраться до кейса, бандиту нужно столкнуть охранника при помощи действия «Удар».



*Примечание: Если вы можете ударить как охранника, так и Красотку, то вы должны выбрать своей целью охранника.*

Удар бандита отбрасывает охранника на крышу вагона поезда рядом с дилижансом. При этом кейс выпадает у него из рук и остаётся лежать на крыше дилижанса. Охранник остаётся на крыше поезда до конца игры.



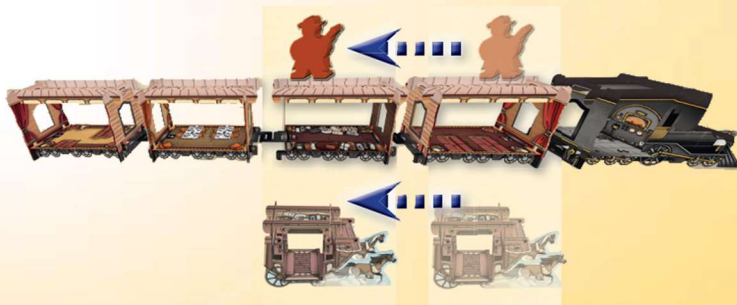
**Обратите внимание!** Бандит не может быть на крыше одного вагона с охранником. Если бандит завершает своё передвижение на крыше одного вагона с охранником, он тут же получает нейтральную карту пули и вынужден бежать на крышу одного из соседних вагонов (даже если он начал своё передвижение оттуда). При этом бандит не может переместиться на крышу дилижанса.

Бандит может проходить через крышу вагона, на которой находится охранник. Он совершает свое перемещение, как обычно, но по пути получает нейтральную карту пули.

Вы не можете целиться в охранника.

Охранник закрывает обзор при стрельбе с крыши поезда (за исключением стрельбы по цели, находящейся на крыше дилижанса, или стрельбы с крыши дилижанса).

В конце каждого раунда после розыгрыша события передвиньте дилижанс на один вагон против движения поезда (если дилижанс находится рядом с последним вагоном, он остаётся на месте). Если охранник уже находится на крыше поезда, то передвиньте его на один вагон против движения поезда вместе с дилижансом, чтобы они всегда оставались напротив друг друга.







## ЗАЛОЖНИКИ

Свойство заложника применяется, как только вы берёте его карту. Выкуп за заложника выдаётся в конце игры во время подсчёта очков.

### ПУДЕЛЬ



*«Гав! Гав! Рррр!»*

*«Проклятая псина! Она меня укусила!»*

В начале каждого раунда добавьте нейтральную карту пули в свою колоду.

Выкуп: 1000\$

### БАНКИР



*«Моя семья и цента за меня не даст! Давайте лучше обсудим это подоловому...»*

Этот заложник не оказывает никакого отрицательного эффекта.

Выкуп: 1000\$, если у вас есть хотя бы один кейс.

### СВЯЩЕННИК



*«Не стреляй, сын мой!»*

В начале каждого раунда возьмите из колоды на одну карту меньше, чем требуется.

Выкуп: 900\$

### УЧИТЕЛЬНИЦА



*«Даже ребёнок знает, что драться — плохо!»*

Вы больше не можете использовать действие «Удар».

Выкуп: 800\$

### БЛАГОЧЕСТИВАЯ ПРИХОЖАНКА



*«Постой и воздай молитву Господу нашему!»*

Вы больше не можете использовать действие «Верхом на лошади».

Выкуп: 700\$



## ПОЖИЛАЯ ДАМА

*«Куда ты так несёшься, милок? Мне чай не двадцать уже...»*

Вы можете перемещаться по крыше поезда (по или против направления поезда) только на 1 вагон вместо 3.

Выкуп: 500\$ за ваш каждый жетон драгоценности.



## КАРТЁЖНИЦА

*«Если вы позволите мне взять этот кошелёк, то я смогу удвоить сумму, сыграв вон с тем господином. У вас, в конце концов, появится первый честный заработок...»*

Вы больше не можете воспользоваться способностью своего персонажа.

Выкуп: 250\$ за ваш каждый жетон кошелька.



## ФОТОГРАФ

*«Замрите... Чем убедительней будет фотография, тем увлекательнее получится репортаж!»*

Вы больше не можете разыгрывать карты действий рубашкой вверх, даже если вы играете за Призрака.

Выкуп: 200\$ за каждую карту пули, полученную от другого бандита в вашей колоде (карты пуль, полученные от напарников при игре в командах, не считаются).



## ТЮРЕМНЫЙ ВАГОН

*Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дикого Запада», стр. 247: «Рано или поздно каждый бандит оказывается за решёткой. Истинный пират Дикого Запада никогда не подумает, что тюрьма – это финишная черта. Для него тюрьма – скорее переходный этап. Он должен найти общий язык с камерой, в которой оказался, стать одним целым с её надеждами и мечтами, понять её стремление к постижению цели и смысла. СПЯТЬ самой камерой... и найти слабые места в её хлипкой конструкции».*

«Свободные» бандиты могут находиться в тюремном вагоне только в коридоре или на его крыше. Они не могут добровольно зайти в камеру. Только арестованные бандиты могут находиться в камере.

Игроки не могут ударить или выстрелить в бандита, находящегося в

камере (даже если он этого заслуживает!). Игроки не могут переместить бандита в камеру в результате удара или выстрела по нему.

Карты действий бандитов, находящихся в камере, не имеют никакого эффекта во время Фазы 2 «Ограбление», за исключением карты «Блестящая идея».



## ЗАКЛЮЧЕННЫЕ

*Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дикого Запада», стр. 599: «Если вы будете осторожно следовать всем мудрым советам из этого руководства, то уже в скором времени станете знаменитым бандитом. Вы поймёте это, когда один из преступников более мелкого калибра захочет стать вашим верным спутником».*



У каждого бандита одновременно может находиться только 1 карта заключённого.

Каждый заключённый является верным спутником одного из бандитов (соответствующий бандит изображён на карте заключённого). При этом не имеет значения, участвует данный бандит в текущей партии или нет.

Освободив заключённого, вы получите 1 из 2 возможных способностей в зависимости от того, является ли этот заключённый вашим верным спутником или спутником другого бандита:



Если этот заключённый является верным спутником другого бандита, то он даёт вам способность этого бандита. Эта способность начинает действовать с того момента, как вы освободили этого заключённого и продолжает работать всё время, пока у вас есть его карта.



Если этот заключённый является вашим верным спутником, то вы можете брать 2 жетона добычи во время выполнения действия «Кража». Разумеется, эта способность действует только тогда, когда на месте кражи есть хотя бы 2 жетона добычи.

В конце игры вы получите 200\$, если у вас есть карта заключённого.

*Примечание: Если и Красотка, и бандит с верным спутником Красотки могут быть выбраны в качестве цели действий «Выстрел» или «Удар», то способность Красотки имеет преимущество по отношению к способности заключённого.*



## МАШИНА ВРЕМЕНИ

*Машина времени позволяет перемещаться во времени и оказываться там, где вас не ждут.*

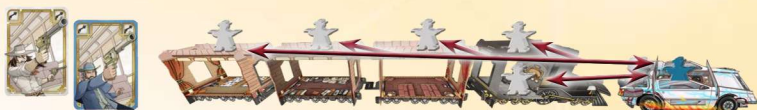
В машине времени может находиться несколько бандитов, однако для активации её свойства ваш бандит должен оказаться единственным её пассажиром к концу раунда (свойство машины времени активируется после розыгрыша события).

Если это условие выполняется, остальные игроки закрывают глаза, а вы берёте мипл своего бандита и прячете её под локомотивом, любым вагоном или дилижансом (если играете с дополнением). Затем, как обычно, начинается фаза планирования, однако на этот раз противники не знают, где находится ваш бандит. Его местоположение открывается в начале фазы грабежа: вы перемещаете его мипл внутрь вагона, под которым её спрятали. После этого игроки начинают выполнять спланированные действия.

В конце игры (после розыгрыша последнего события) бандит, в одиночестве находящийся в машине времени, получает 500 \$ и всю добычу, которая может там оказаться.

Машина времени одновременно считается и соседней крышей, и соседней внутренней частью вагона по отношению к локомотиву. Иными словами, ваш бандит может попасть в неё с помощью карт действий «Движение» и «Верхом на лошади» (если играете с дополнением «Лошади и дилижанс»).

Действие «Лестница» не имеет эффекта, когда вы находитесь в машине времени.



Для действия «Выстрел» машина времени тоже считается и соседней крышей, и соседней внутренней частью вагона по отношению к локомотиву. Таким образом, бандит в машине времени может выстрелить в бандита, находящегося на крыше любого вагона (и наоборот), однако при этом необходимо учитывать **линию видимости**.

Если вы играете с дилижансом, то бандит на крыше дилижанса может стрелять в бандита, находящегося в машине времени и наоборот.

Действием «Удар» один бандит может вытолкнуть другого на машину времени: либо с крыши локомотива, либо изнутри него.



Однако из машины времени бандита можно вытолкнуть только внутрь локомотива (на крышу локомотива нельзя).



Маршал никогда не перемещается в машину времени.

Когда Джанго стреляет с крыши поезда в бандита, находящегося на крыше локомотива, этот бандит попадает в машину времени.

В ходе выполнения события торможения бандиты, находящиеся на крыше локомотива, перемещаются в машину времени.

## НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



### ВЕРХОМ НА ЛОШАДИ

*Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дикого Запада», стр. 1: «Бандитизм – это не просто совершение противоправных действий, это, прежде всего, образ жизни. Искусство быть бандитом – это не уличная кража у всех на виду, а изысканное и изобретательное мастерство похищения. Бандит не станет плестись верхом на старой кляче – он скорее запрыгнет в седло своего верного скакуна с крыши несущегося на полном ходу поезда...»*

Новую карту действия из этого дополнения можно разыграть в Фазе 1: «Планирование», как и все остальные карты действий.

Если во время розыгрыша карт действий рядом с вагоном, в котором находитесь ваш бандит, есть хотя бы один мипл лошади, он пересаживается на эту лошадь: он может это сделать как изнутри вагона, так и с его крыши.



Если рядом с вагоном, в котором находится мипл вашего бандита, нет ни одного мипла лошади, это действие не имеет никакого эффекта.

Передвиньте мипл лошади с бандитом на 0, 1, 2 или 3 вагона по направлению поезда или против него. После этого поместите бандита в вагон, рядом с которым остановился мипл его лошади. Если ваш бандит оказался рядом с дилижансом, то вы можете поместить его внутрь дилижанса.

После розыгрыша действия «Верхом на лошади» все бандиты должны оказаться либо внутри поезда, либо внутри дилижанса (они не могут оставаться в седле).

*Примечание: При помощи мипла лошади вы можете переместиться в дилижанс из соседнего вагона. Мипл лошади при этом не передвигается.*



## БЛЕСТЯЩАЯ ИДЕЯ

*Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дикого Запада», стр. 165: «Взгляните на своих знакомых жуликов: и на успешных, и на тех, что сидят за решёткой. В чём разница между триумфом и провалом? В блестящей идее. В последний момент в голове успешного бандита появляется блестящая идея и вырывает его в безвыходных ситуациях».*

### НОВОЕ ПРАВИЛО (ФАЗА I: ПЛАНИРОВАНИЕ)

Теперь, если игрок решает взять дополнительные карты из колоды, он может выбрать одно из следующих действий:

- ★ Взять в руку 3 карты из своей колоды.
- ★ Найти в своей колоде (или в своей стопке сброса, если вы играете в вариант для экспертов) карту «Блестящая идея» и взять её в руку. Затем перемешать свою колоду.

Игрок должен объявить о том, какое из этих двух действий он будет выполнять, перед тем, как брать карты.

### ДЕЙСТВИЕ «БЛЕСТЯЩАЯ ИДЕЯ»

Эффект этого действия зависит от того, в каком месте поезда находитесь бандит.



Если ваш бандит находится не внутри тюремного вагона (ни в камере, ни в коридоре) и не на его крыше, скопируйте последнюю карту действия, разыгранную любым бандитом, которая не является картой «Блестящая идея».

Иногда может возникнуть необходимость просмотреть несколько верхних карт в стопке сыгранных карт действий, если последними отложенными в неё картами были карты маршала или карты «Блестящая идея». Если в этой стопке нет ни одной сыгранной бандитом карты действия, которую можно скопировать, то при розыгрыше карты «Блестящая идея» ничего не происходит.



*Пример: Пуко играет карту «Блестящая идея» сразу же после хода маршала. Но карта маршала не может быть скопирована. Последним бандитом, который разыгрывал карту, был Призрак, выбравший действие «Удар».*

*Таким образом, Пуко с помощью карты «Блестящая идея» должен скопировать действие «Удар».*



Если ваш бандит находится в камере тюремного вагона, переместите его мишл либо в коридор, либо на крышу вагона (на ваш выбор).



Если ваш бандит находится в коридоре тюремного вагона или на его крыше, выберите одно из следующих действий:



Освободить заключённого: возьмите одну из карт заключённых, выложенных перед тюремным вагоном. Вы не можете выбрать это действие, если у вас уже есть карта заключённого.



Освободить другого бандита: переместите мишл одного бандита из камеры в то место, в котором находится ваш бандит. Он должен отдать вам 1 жетон добычи на свой выбор, если они у него есть.

## НОВЫЕ ЖЕТОНЫ



### ВИСКИ

*Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дикого Запада», стр. 158: «Чрезмерное употребление алкоголя вредно для здоровья. Но если он вам жизненно необходим, то воздерживаться не стоит!»*

Фляжки виски – это новый вид жетонов добычи, которые вы можете заполнить при помощи действия «Кража».

Каждую фляжку виски можно использовать дважды за игру. В первый раз, когда вы используете фляжку виску, переверните жетон изображением полупустой фляжки вверх, а во второй - уберите жетон обратно в коробку.



Если один из бандитов после удара выронит полупустую фляжку, то жетон остаётся лежать изображением полупустой фляжки вверх.

В свой ход во время Фазы 1: «Планирование» вы можете использовать фляжку виски, вместо того чтобы разыгрывать карту действия или добирать 3 карты из колоды.



#### ФЛЯЖКА ОБЫЧНОГО ВИСКИ

Возьмите 3 карты из колоды, затем разыграйте одну карту действия с руки. Вы не можете добрать ещё 3 карты, вместо того чтобы разыграть карту действия.



#### ФЛЯЖКА ВЫДЕРЖАННОГО ВИСКИ

Разыграйте 2 карты действия подряд. Вы не можете добрать 3 карты из колоды вместо любого из этих действий.

# ПЕРСОНАЖИ



В начала каждого раунда берите 7 карт вместо 6. Если какой-либо эффект обязывает взять на одну карту больше или меньше, то берите на руку 8 или 6 карт соответственно.



*ДоК - самый умный из членов банды.*



*ПризраК - очень странный тип.*



Свой первый ход в каждом раунде вы можете разыграть взакрытую, положив свою карту в общую стопку рубашкой вверх. Если в свой первый ход вы решаете добрать 3 карты из колоды, то уже не сможете воспользоваться способностью Призрака в этом раунде.



## КРАСОТКА

Вы не можете становиться целью действий «Выстрел» или «Удар», если ей может стать другой бандит.



*Главное оружие Красотки - ее внешность.*



*Крыша - не помеха для Туко и его пули.*



Вы можете стрелять в бандита через крышу вагона, в котором находитесь. Таким образом, когда Туко стоит на крыше, то он может выбрать в качестве цели другого бандита, который находится внутри того же вагона, и наоборот, если Туко находится внутри вагона, то он может выстрелить в соперника, если он стоит на крыше того же вагона.



## ДЖАНГО

Вы не можете становиться целью действий Когда вы стреляете в бандита, переместите его в соседний вагон (или на крышу соседнего вагона, в зависимости от того, где вы находитесь) по направлению выстрела. Но помните, что бандиты не могут покинуть поезд.



*Выстрелы Джанго настолько мощны, что соперника сбивает с ног.*





*Шайенн -  
непревзойденная  
воровка*

**ШАЙЕНН**



Ударив бандита, вы можете забрать себе кошелек, который он при этом роняет. Если вы хотите, чтобы он потерял драгоценность или кейс, просто положите этот жетон добычи на пол или крышу вагона (в зависимости от того, где вы находитесь).



**МЕЙ**

Когда Мэй играет карту действия «Лестница», она может совершить «диагональное» перемещение на другой уровень соседнего вагона.



*Мэй в совершенстве  
владеет акробатикой.*

*Когда Мэй выходит из камеры тюремного вагона, она не может переместиться на крышу соседнего вагона.*

*Вы можете использовать Мэй в качестве одного из персонажей, играя в базовый вариант игры «Кольт Экспресс» без остальных опций дополнения «Маршал и заключённые», что позволит вам расширить игру до 7 участников. Все остальные правила базовой игры остаются без изменений.*

*Когда Мэй участвует в игре без дополнения «Маршал и заключённые», она не может перемещаться на крышу соседнего вагона при встрече с маршалом.*

*При игре с дополнением «Лошади и дилижанс» Мэй не может совершать «диагональное» перемещение в дилижанс или из него.*

## **ПЕРСОНАЖИ. МАРШАЛ**

### **★ ИЗМЕНЕНИЯ В БАЗОВЫХ ПРАВИЛАХ**

При игре с дополнением «Маршал и заключенные» бандиты не получают карту нейтральной пули и не убегают на крышу, когда встречаются с маршалом. Тем не менее не убирайте далеко карты нейтральных пуль: они могут понадобиться для некоторых событий.

Теперь бандиты могут (и должны!) стрелять в маршала, заходить в вагон, в котором он находится, и даже использовать против него физическую силу! Способности персонажей, которые действуют на

других бандитов, теперь действуют и на маршала.

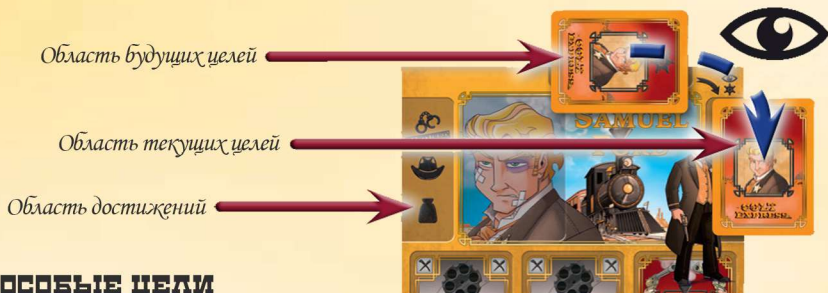


Когда вы используете против маршала действие «Удар», возьмите верхнюю карту «Бретёр» с планшета маршала (из области с его портретом) и переверните её. Теперь эта карта принадлежит вам. Она приносит дополнительные деньги в конце игры. Затем переместите мипл маршала в один из соседних вагонов по вашему выбору.



## ★ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ МАРШАЛА

Чтобы победить в игре, маршалу нужно к концу партии достичь хотя бы 4 целей. В начале каждого раунда маршал перемещает верхнюю карту из области будущих целей своего планшета в область текущих целей. Маршал может в любое время просматривать карты в области текущих целей, никому их не показывая, но ему запрещено просматривать оставшиеся карты в области будущих целей.



### ОСОБЫЕ ЦЕЛИ



#### ВСЕГО ЛИШЬ ПАРЯ ЦАРАПИН!

Эта цель считается достигнутой, если в конце партии у маршала осталась хотя бы одна карта «Бретёр» в области с его портретом.



#### УКЛОКНЕНИЕ ОТ ПУЛЬ

Эта цель считается достигнутой, если в конце партии в колоде маршала оказалось не больше 2 карт пуль, выпущенных одним и тем же бандитом.



#### ПРЕМИЯ «ЗОЛОТАЯ ПУЛЯ»

Эта цель считается достигнутой, если у маршала закончились карты пуль в хотя бы одной из стопок, обозначающих барабаны его револьверов.





### ПОЧТА ДОЛЖНА БЫТЬ ДОСТАВЛЕНА!

Эта цель считается достигнутой, если у маршала есть хотя бы один почтовый мешок, находящийся в области достижений его планшета.



*Примечание: Маршал не может сбросить почтовый мешок при ударе.*



### ВЫБРОСИ КЛЮЧИ!

Эта цель считается достигнутой, если у маршала в области достижений лежат хотя бы 2 карты заключённых.



### СВИНЦОВЫЙ ДОЖДЬ

Эта цель считается достигнутой, если в колоде каждого бандита есть хотя бы одна карта пули маршала.



### ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ

Эта цель считается достигнутой, если в колоде хотя бы одного из бандитов есть 4 карты пуль маршала.



*Замечание: Последние 2 карты целей используются только при игре с 4 и более бандитами (5 и более участников).*

### ОРДЕРЫ НА АРЕСТ



Каждая карта «Ордер на арест» соответствует одному из бандитов в игре.

Такая цель считается достигнутой, если в конце партии карта «Разыскивается преступник» с изображением бандита, указанного на карте «Ордер на арест», лежит в области достижений маршала (т.е. маршал хотя бы 1 раз арестовал его, см. описание действия «Арест»).

Для достижения этой цели условие того, что бандит, указанный на карте «Ордер на арест», должен в конце партии всё ещё находиться в камере, вовсе не обязательно – одного ареста достаточно!

**CAPTURED**

## ★ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ МАРШАЛА

Колода маршала состоит из следующих карт действий: «Движение» (x2), «Лестница» (x1), «Выстрел» (x3), «Движение +» (x1), «Лестница +» (x1), «Арест» (x2), а также карты «Верхом на лошади» (x1), использующейся только при игре с дополнением «Лошади и дилижансы».



### ДВИЖЕНИЕ + / ЛЕСТНИЦА +

Если маршал играет карту со знаком «+» во время обычного хода (без туннеля, разгона, перевода стрелки, переполюха и тряски) во время фазы «Планирование», то он сразу же может сыграть ещё одну карту из руки. Во время фазы «Ограбление» эта вторая карта разыгрывается по обычным правилам.

Маршал не может брать карты из колоды вместо того, чтобы сыграть дополнительную карту.

Маршал может сыграть подряд 2 карты со знаком «+», что позволит ему разыграть сразу 3 карты действий за один ход!

Если маршал играет карту со знаком «+» во время особого хода (туннель, разгон, перевод стрелки, переполюх, тряска), то он не может сыграть вторую карту. В любом из этих случаев действия «Движение» и «Лестница» во время фазы «Грабёж» разыгрываются по обычным правилам.



### АРЕСТ

Маршал выбирает одного из бандитов, находящихся в одном вагоне с ним и на одном уровне, и перемещает его мишл в камеру тюремного вагона. Маршал берёт карту «Разыскивается преступник», на которой изображён арестованный бандит, переворачивает её на сторону с надписью «Арестован» (Captured) и кладёт в область достижений своего планшета.

Одного и того же бандита можно арестовывать несколько раз, но карта «Разыскивается преступник» после первого ареста остаётся у маршала до конца игры.



### ВЫСТРЕЛ

Если в поле зрения маршала находятся как минимум 2 бандита, то он может одним действием выстрелить в 2 бандитов. Маршал берёт по одной верхней карте из каждой стопки, обозначающей барабан его револьвера, и выбирает, кому из бандитов, в которых он целится, какую из этих карт положить в колоду. Если маршал стреляет только в одного бандита, то он может выбрать,

из какой стопки взять карту пули (нельзя одним действием 2 раза

выстрелить в одного и того же бандита). Способность Красотки позволяет ей избежать выстрела маршала, только если в его поле зрения находятся не менее 3 бандитов или если маршал может выстрелить в 2 бандитов, но решает выстрелить только 1 раз.

## ★ КАРТЫ ПУЛЬ МАРШАЛА

Карты пуль, выпущенных маршалом, добавляются в колоду бандита точно так же, как пули, выпущенные другими бандитами. У каждой карты пули маршала есть негативный эффект, который действует на бандита, в которого эта пуля попала.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ (ДО КОНЦА РАУНДА)

Если маршал стреляет в бандита пулей с продолжительным эффектом, положите карту этой пули перед раненым ею бандитом в качестве напоминания действия эффекта пули. В конце раунда эта карта пули замешивается в колоду бандита.



#### ПОТЕРЯ ОРУЖИЯ

До конца раунда карты «Выстрел» этого бандита разыгрываются без эффекта.



#### РАНЕНОЕ КОЛЕНО

До конца раунда карты «Лестница» этого бандита разыгрываются без эффекта.



#### ПОДСТРЕЛЕННОЕ ПЛЕЧО

До конца раунда карты «Удар» этого бандита разыгрываются без эффекта.



*Примечание: если в то время, как на бандита действует негативный эффект пули, он разыгрывает карту «Блестящая идея», то он может использовать её, чтобы скопировать карту «Выстрел», «Удар» или «Лестница», сыгранную другим бандитом.*

### МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ



#### ПОПАЛСЯ!

Если у подстреленного бандита есть карта заключённого, то маршал берёт её себе, переворачивает и кладёт в область достижений своего планшета.



#### БРОСЬ МЕШОК!

Если у подстреленного бандита есть почтовый мешок, маршал берёт его и кладёт в область достижений своего планшета.



### **ПРЕМИЯ «ЗОЛОТАЯ ПУЛЯ»**

Нет особых эффектов.

*Напоминание: Эту карту пули необходимо использовать для достижения одной из целей маршала.*



## **★ В КОНЦЕ ИГРЫ**

В конце пятого раунда переверните все карты заключённых, которые остались лежать рядом с тюремным вагоном, и положите в область достижений на планшете маршала. Если в поезде остались почтовые мешки (которые не заполучил ни один из бандитов), то они также помещаются в область достижений на планшете маршала.

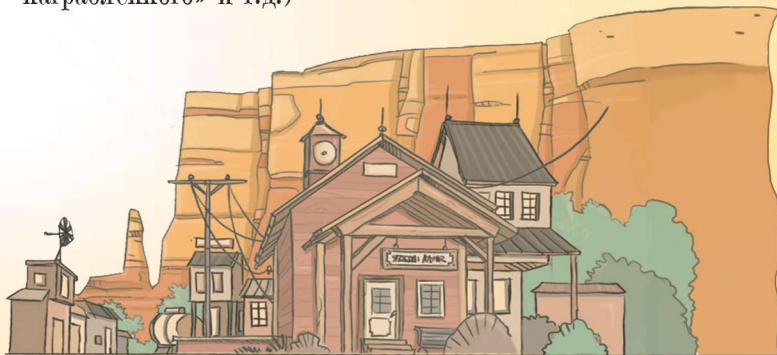
Маршал открывает свои 5 карт целей.

Если хотя бы 4 из этих 5 целей оказались достигнуты, то маршал побеждает в игре независимо от того, сколько денег заработали бандиты.

Если маршал не смог достичь хотя бы 4 целей, то побеждает самый богатый бандит (как и в правилах базовой игры).

Бандиты могут разбогатеть 7 способами:

- собирать жетоны добычи (кошельки, драгоценности, кейсы, почтовые мешки);
- получить премию самого меткого стрелка (1000\$ тому, кто раздал больше всего карт пули своего цвета);
- получить награду за карту «Разыскивается преступник» (500\$ каждому бандиту, которого маршал за время игры ни разу не арестовал);
- получить премию за заключённого (200\$ каждому бандиту, у которого осталась карта заключённого);
- получить выкуп за заложников (если вы играете с дополнением «Лошади и дилижансы»);
- получить премию бретёра за драку с маршалом (в размере 800\$, 500\$ и 300\$);
- получить награду, разыгрываемую в результате некоторых эффектов железнодорожных станций («Выкуп за машиниста», «Делёж награбленного» и т.д.)



## КАРТЫ РАУНДОВ



Примечание: На некоторых картах раундов есть особые события (см. «События»)



**СТАНДАРНЫЙ ХОД** - в этом ходе карты действий разыгрываются лицевой стороной вверх



**ТУННЕЛЬ** - в этом ходе карты действий разыгрываются рубашкой вверх



**ПЕРЕВОД СТРЕЛКИ** - этот ход разыгрывается против часовой стрелки, начиная с первого игрока.



**РАЗГОН** - в этом ходе все игроки выполняют по 2 действия: либо кладут 2 карты подряд, либо берут из колоды 6 карт, на руку либо берут 3 карты и выкладывают 1 карту

МЗ и ЛД: Карты раундов из этих дополнений можно смешать с картами из базовой игры в любых сочетаниях в соответствии с их типами. Если эффект карты раунда действует на бандитов, то он не действует на маршала. В правила, описывающие эффекты карт, связанных с маршалом, вносятся некоторые изменения (см. «События»).



### ТРЯСКА<sup>МЗ</sup>

Поезд так сильно трясёт, что игрокам становится сложно прицеливаться друг в друга: они не могут разыгрывать карты «Выстрел» и «Удар».

Примечание: Игроки по-прежнему могут использовать карту «Блестящая идея», чтобы скопировать карту «Выстрел» или «Удар», сыгранную другим бандитом.



### ПЕРЕПОЛОХ<sup>ЛД</sup>

Во время этого хода игроки выбирают, какую карту действия они хотят разыграть, и одновременно вскрывают выбранные карты. Затем игроки складывают карты действий в общую стопку в обычном порядке.

Вместо того чтобы разыграть карту действия, вы, как обычно, можете добрать 3 карты из колоды. В этом случае вы должны добрать карты до того, как игроки вскроют свои выбранные карты.

### БОНУС В КОНЦЕ РАУНДА: ПРЕИМУЩЕСТВО<sup>МЗ и ЛД</sup>

Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дикого Запада», стр. 236: «У настоящего бандита всегда будет преимущество перед вами. А если нет, то он наверняка может у вас его украсть».



На некоторых картах раундов из этих дополнений вы можете встретить новый символ (см. рис. слева). В конце фазы «Планирование» каждый игрок может оставить в руке 1 карту на следующий раунд за каждый такой символ на карте.


Выбранная карта не замешивается в колоду игрока во время фазы «Обращение», но учитывается при определении количества карт, которые игрок может держать в руке в следующем раунде. Например, если в предыдущем раунде Мэй оставила у себя в руке 1 карту, то ей нужно будет взять 5 карт из колоды (итого вместе с сохранённой картой у неё будет 6 карт на руке).

*Этот бонус не используется, если вы играете в вариант для экспертов.*

## СОБЫТИЯ В КОНЦЕ РАУНДА

Продвинутые правила вводят в игру особые карты раунда - Железнодорожные станции.



Во время шага  подготовки к игре вытяните на 1 карту раундов меньше (4 вместо 5). Затем замешайте карты железнодорожных станций и случайным образом вытащите еще одну карту. Теперь положите эти 5 карт вместе в виде стопки лицевой стороной вверх так, чтобы карта железнодорожной станции была в самом низу колоды.



На некоторых картах есть особые события. Такие события всегда разыгрываются в конце раунда после Фазы 2: Обращение.



### РАЗГНЕВАННЫЙ ШЕРИФ

Шериф стреляет в бандитов на крыше вагона, в котором он находится. Каждый из этих бандитов получает нейтральную карту пули.

Затем шериф перемещается на один вагон в сторону хвоста поезда. Если шериф уже находится в последнем вагоне, он остается стоять на месте.







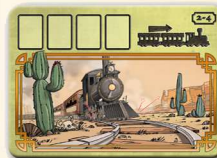
### ПОВОРОТНЫЙ КРОКШТЕЙН

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на крышу последнего вагона.



### ТОРМОЖЕНИЕ

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на один вагон в сторону локомотива.



### ЗАБИРАЙТЕ ВСЕ!

Поместите второй жетон кейса в вагон, в котором находится шериф.



### ПАССАЖИРЫ ДАЮТ ОТПОР

Все бандиты в вагонах получают по нейтральной карте пули.



### ЗАГНЯННЫЕ ЛОШАДИ

При игре с 5-6 участниками уберите обратно в коробку 2 лошадей, расположенных ближе всего к последнему вагону поезда.

При игре с 2-4 участниками уберите обратно в коробку одну лошадь, расположенную ближе всего к последнему вагону поезда.



### СТЯКАН ВИСКИ ДЛЯ МАРШАЛА

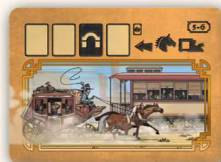
Если там, где находится маршал, есть фляжка виски, уберите её из игры. Если это была фляжка обычного виски, то маршал перемещается в следующий вагон в сторону хвоста поезда. Если это была фляжка выдержанного виски, то маршал проходит через все вагоны и останавливается в последнем вагоне поезда. Каждый раз, когда на его пути оказываются бандиты, они сбегают на крышу вагона и получают по карте нейтральной пули, как обычно.



Если там, где находится маршал, нет ни одной фляжки виски, ничего не происходит.

## **НА ПОЛНОМ ХОДУ**

Переместите всех бандитов на крыше поезда на соседнюю крышу в сторону хвоста поезда. Также передвиньте всех лошадей, дилижанс и охранника на один вагон в сторону хвоста поезда.



## **ГНЕВ ОХРАННИКА**

Все бандиты в дилижансе и на его крыше или в вагоне рядом с дилижансом или на его крыше получают по нейтральной карте пули.



## **БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО**

Переместите все жетоны добычи, находящиеся в одном вагоне с маршалом, на крышу этого вагона. При этом не имеет значения, находится ли сам маршал внутри вагона или на его крыше.



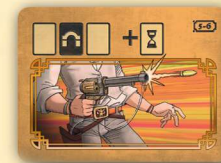
## **СЛУХИ**

Маршал открывает всем 1 карту цели, находящуюся в области текущих целей на его планшете, выбрав её случайным образом.

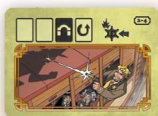


## **РЕФЛЕКСЫ**

В конце фазы «Планирование» игроки не убирают оставшиеся у них в руке карты в свою колоду. В конце фазы «Гребёж» каждый игрок, начиная с первого и продолжая по часовой стрелке, может выложить и разыграть одну карту действия из руки. После этого каждый игрок кладёт все не разыгранные карты, оставшиеся у него в руке, сверху своей колоды.



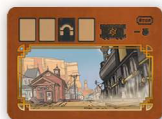
## **ИЗМЕНЕНИЯ В ЭФФЕКТАХ СОБЫТИЙ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ И ДРУГИХ ДОПОЛНЕНИИ**



### **РАЗГНЕВАННЫЙ МАРШАЛ**

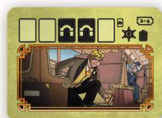
При игре с данным дополнением правило, описывающее эффект события «Разгневанный маршал», заменяется следующим:

В конце раунда маршал может выполнить одно действие «Выстрел», а затем одно действие «Движение» без розыгрыша каких-либо карт.



### МЕСТЬ МАРШАЛА

Данный эффект теперь действует на бандитов, которые находятся в одном вагоне с маршалом – как внутри него, так и на его крыше.



### СТАКАН ВИСКИ ДЛЯ МАРШАЛА

При игре с дополнением «Лошади и дилижансы» правило, описывающее эффект события «Стакан виски для маршала», меняется на следующее:

Если там, где находится маршал, есть фляжка виски, он берёт её и кладёт на свой планшет. Он может использовать её так же, как остальные бандиты.

*Если маршал выпивает фляжку выдержанного виски, он может разыграть не больше 2 карт действий в этот ход, даже если сыграет карты «Движение +» или «Лестница +». Маршал не может сбросить свою фляжку, если на него разыгрывается действие «Удар».*

## ★ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ СТАНЦИИ



### МЕСТЬ ШЕРИФА

Каждый бандит на крыше вагона, в котором находится шериф, сбрасывает с карты (планшета) своего персонажа 1 жетон кошелька с наименьшей стоимостью. Если у бандита нет ни одного жетона кошелька, он ничего не теряет (даже если у него есть кейс или драгоценность).



### КАРМАННАЯ КРАЖА

Каждый бандит, который один в вагоне или на его крыше, может взять оттуда 1 жетон кошелька (если он там есть).



\$ 250

### ВЫКУП ЗА МАШИНИСТА

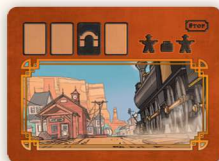
Каждый бандит в локомотиве или на его крыше получает выкуп 250\$ (из резерва) за захваченного в заложники машиниста.





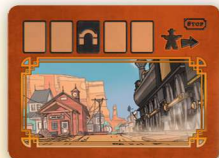
## ДЕЛЁЖ НАГРЯБЛЕННОГО

Если в конце игры несколько бандитов находятся в одном вагоне (внутри него или на его крыше), а у одного из них есть жетон кейса, то бандиты делают наличные в кейсе поровну между собой (при необходимости результат округляется в меньшую сторону).



## ПОБЕГ

В конце игры правосудие восторжествует, и порядок в поезде будет восстановлен. Все оставшиеся в поезде бандиты (в вагонах и в локомотиве, внутри поезда и на его крыше), будут схвачены: они больше не могут претендовать на победу. Чтобы не попасться, бандиты должны покинуть состав одним из двух возможных способов:



- разыграть в ходе раунда карту «Верхом на лошади» и спрыгнуть с поезда. В этом случае участник выбывает из игры, но всё ещё может претендовать на победу;

- пересесть до конца игры в дилижанс или на его крышу.

## - \$150: СМЕРТЕЛЬНАЯ ПУЛЯ

Каждый игрок теряет по 150\$ за каждую карту пули, которую он получил в этом раунде, (как нейтральную, так и полученную от другого бандита).

Чтобы упростить подсчёт, рекомендуем в этом раунде складывать полученные карты пули в отдельную стопку.



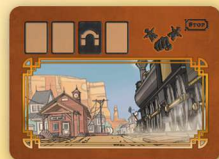
## СОЗНАНИЕ ВИНЫ

Если маршал побеждает в игре, то самый бедный бандит выигрывает вместе с ним. Если несколько бандитов набрали одинаковое наименьшее количество денег, то побеждает только маршал.



## СМЕРТЕЛЬНОЕ ПАДЕНИЕ

Если вы бьёте кулаком персонажа на крыше поезда, то вы можете выбрать: переместить мишл этого персонажа в соседний вагон или



сбросить его на землю. В последнем случае уберите мипл этого персонажа с поезда и не разыгрывайте его оставшиеся карты действий. Бандит или маршал, которого сбросили с поезда, уже не может победить в игре.

Если Джанго стреляет в персонажа на крыше локомотива или хвостового вагона, то он по желанию также может сбросить его с поезда.



### **ПРЕСТУПНИК БУДЕТ НАКАЗАН**

Бандит, находящийся в конце партии в камере тюремного вагона, не может победить в игре, а заработанные им деньги не учитываются при определении самого богатого бандита.



## **★ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ВЫБОРА КАРТ РАУНДОВ**

В начале партии игроки выбирают 7 карт раундов и 3 карты железнодорожных станций (из всех имеющихся карт базовой игры и дополнений), которые соответствуют количеству участников в игре.

Вытяните из них 4 карты раундов и 1 карту железнодорожной станции, чтобы сформировать стопку карт раундов.

## **ОСОБЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ**

### **ВАРИАНТ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ**

Если вы хотите внести в игру элемент стратегии, то попробуйте вариант для экспертов, в котором у каждого игрока появляется индивидуальная стопка сброса справа от его колоды. Также в правилах появляются следующие изменения:

★ В конце Фазы 1 вы можете оставить на руке карты, с которыми хотите начать следующий раунд. Положите в стопку сброса все карты пуль и карты, которыми вы не хотите занимать руку. Игроки не перемешивают свои карты в ходе Фазы 2.

★ В ходе Фазы 2 кладите разыгранные карты лицевой стороной вверх в свою стопку сброса. Карты пуль, которые вы получаете от шерифа и соперников во время розыгрыша раунда, кладите поверх своей колоды рубашкой вверх.



Сброшенные карты складывайте на специально предназначенную для этого область справа на обороте планшета персонажа

★ В начале каждого раунда возьмите из своей колоды столько карт, чтобы у вас на руке оказалось 6 карт.

★ Каждый раз, когда ваша колода заканчивается, а вам нужно взять из нее карты, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. В любой момент времени вы можете просматривать карты в своей стопке сброса.

## 2 БАНДИТА НА ИГРОКА

Эти правила игры с 2-3 участниками позволяют каждому участнику выбрать команду из 2 бандитов. Следуйте основным правилам игры со следующими исключениями:

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Используйте карты раундов с обозначением

2-4

Для игры с 2 участниками соберите поезд из локомотива и любых 3 вагонов.

Для игры с 3 участниками добавьте еще один люлой вагон.

Отложите планшеты Призрака, Дока и Красотки.

Затем перемешайте оставшиеся планшеты персонажей и случайным образом положите по одному к каждому из отложенных. У вас должно получиться три команды по два персонажа в каждой. Игроки выбирают себе команду.



Примеры команд

Каждый игрок убирает все повторяющиеся карты действий у обоих своих персонажей, оставив лишь по одной карте каждого типа, далее убирается карта «Шериф» у одного из своих персонажей. У игрока должно остаться 11 карт (см. схему справа).



2 карты «Кража»



2 карты «Движение»



2 карты «Лестница»



2 карты «Выстрел»



2 карты «Удар»



1 карта «Шериф»

Каждый игрок перемешивает эти карты и формирует колоду карт действий.

Игроки прячут по одному миплу бандита в каждую руку, затем показывают их друг другу одновременно. Мипл в левой руке игроки помещают в последний вагон, а мипл в правой руке - в предпоследний вагон.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В начале каждого раунда, перед тем как перемешать свою колоду карт действий каждый игрок выбирает из нее 1 карту и берет ее себе в руку. Перемешав колоду, игрок берет из нее еще 6 карт (в руке у него должно оказаться 7 карт действий).

## ОБЩЕЕ ПРАВИЛО

Если во время стандартного хода игрок разыгрывает карту «Выстрел» одного из своих персонажей, он может тут же разыграть одну из карт действий другого своего персонажа (кроме карты «Шериф»). Если в качестве второй карты игрок разыгрывает еще одну карту «Выстрел», третью карту он разыграть уже не может (таким образом, не может быть разыграна цепная реакция).



*Примечание: В ходе игры добыча каждого персонажа складывается на его планшет (карту). Храните добычу каждого персонажа отдельно до финального подсчета.*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок складывает **стоимость всех жетонов добычи** на планшетах (или картах) своих персонажей.

Приз 1000\$ вручается игроку, чьи персонажи выпустили больше всего пуль (не считая пуль, попавших в своих же персонажей).

## ПЕРСОНАЖИ

Игрок, перед которым лежит планшет Призрака, может в свой первый ход разыграть карту действия рубашкой вверх, даже если эта карта Призраку не принадлежит. Если эта карта «Выстрел», он также может разыграть ее лицом вниз, чтобы разыграть еще одну карту.





## **НАЧАЛО РАУНДА**

В начале каждого раунда все игроки сначала берут по одной карте из колоды своего партнёра по команде, а потом добирают в руку карты из собственной колоды.

Если карта из колоды напарника оказалась картой действия, игрок может выложить её в ходе Фазы 1 («Планирование») вместо своей карты.

Если карта из колоды напарника оказалась картой пули, то она остаётся в руке игрока.

Карта из колоды напарника возвращается к своему владельцу, только если будет разыграна. В противном случае она остаётся в руке у вытянувшего её игрока.

## **ПЕРЕВОД СТРЕЛКИ**

Особый ход «Перевод стрелки» разыгрывается против направления часовой стрелки. Игроки А в этом ходе становятся Игроками Б и наоборот.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Партнёры по команде подсчитывают свою добычу сначала по отдельности, а затем складывают результат, чтобы получить итоговый счёт команды. Побеждает самая богатая команда.

Награда самого меткого стрелка присуждается команде, участники которой в общей сумме выпустили больше всех пуль (пули, выпущенные напарниками команды друг в друга, не учитываются).

## **СОВМЕСТИМОСТЬ ДОПОЛНЕНИЙ**

Несмотря на то, что дополнения полностью совместимы между собой, авторы рекомендуют использовать их одновременно только в том случае, если все участники хорошо знакомы с игрой «Кольт Экспресс».

**МАРШАЛ И КАРТА «ВЕРХОМ НА ЛОШАДИ»** - В отличие от бандитов маршал всегда начинает игру в локомотиве поезда. Маршал может использовать свою карту «Верхом на лошади» для перемещения на лошади.

**МАРШАЛ И ДИЛИЖАНС** - Маршал может перемещаться как в сам дилижанс, так и на его крышу. Оказываясь в дилижансе, маршал не берёт заложников.

**МАРШАЛ И ОХРАНИК** - Охранник никак не взаимодействует с маршалом, но может закрывать ему обзор при стрельбе. Маршал может находиться в одном и том же вагоне с охранником (в том числе, на одном уровне с ним), но не может арестовать его.



Ладно, Туко, я тебя освобожу, но ты у меня в долгу.

Уж если я тебя позову, ты должен прилететь мухой!

Но пока что у нас другие проблемы.



Эй, вы!

Не беспокойся!

С тобой всегда приятно иметь дело, Красотка!





Хе-хе, а в хвосте поезда водится золотишко и об этом больше никто не знает!

CRASH



Эй!



Джанго, ты еще здесь?

Случаем, не опаздаешь?



Поезд вот-вот тронется...

...а у тебя больше нет лошади!



Ну, держись!!!

В этом буклете собраны обобщенные правила игры «Кольт Экспресс» и всех дополнений, выпущенных на текущий момент.

Для удобства за основу были взяты правила базовой игры, где каждый блок дополнен новой информацией из того или иного дополнения.

В тексте приняты следующие условные обозначения:

МЗ - дополнение «Маршалы и заключенные»

ЛД - дополнение «Лошади и дилижанс»

МБ - промо-дополнение «Машина времени»

ПД - промо-дополнение «Проклятая добыча»

Ludonaute  
20 boulevard Dethez  
I3800 Istres - France  
contact@ludonaute.fr  
www.ludonaute.fr



Кристоф Рэмбо



Жорди Вальбюэна