

A game by Christophe Raimbault
Illustrated by Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

HAPPY 10TH ANNIVERSARY



Компонеты

11 карт
«Особый удар»



17 деревянных
фигурок персонажей



Аль Патроне

1 планшет персонажа
1 карта персонажа
10 базовых карт действий
1 карта «Блестящая идея»
1 карта заключённого
1 карта «Поддержка»

1 карта «Разыскивается преступник»
1 карта цели шерифа
1 карта «Верхом на лошади»
6 карт пуля

60 деревянных
жетонов добычи



Цирковой
вагон



Дрезина

Мэри Тыквинс

1 планшет персонажа
2 карты «Выстрел»
1 карта «Шляпка»
1 карта «Соблазнение»

1 карта «Удар»
2 карты «Кража»
2 карты «Движение»

Для игры с этим дополнением необходима базовая игра «Кольт Экспресс».

Цирковой вагон

Подготовка к партии

Разместите цирковой вагон в любом месте в составе поезда и положите **внутри** вагона 2 сундука клоуна лицевой стороной вниз. Один сундук стоит 1000\$, а другой — 0\$.



Эффект

Если ваш бандит после перемещения оказывается в цирковом вагоне (*внутри или на крыше*), он может сменить этаж, используя шею жирафа.

Дрезина

Подготовка к партии

Поместите дрезину перед локомотивом стартового поезда.



Эффект

Попасть в дрезину можно с крыши или из салона соседнего вагона.

Когда ваш бандит перемещается на дрезину, в которой находится бандит соперника, этого бандита автоматически выбрасывает на крышу соседнего вагона.

*Примечание:
бандит на дрезине считается находящимся на нижнем этаже.*

Если **в конце раунда** перед розыгрышем особого события ваш бандит находится на дрезине, переместите дрезину в другой конец поезда (*если дрезина находится перед локомотивом, поместите её в конец состава, и наоборот*).

Затем, спрячьте вашего бандита (того, кто был на дрезине) под любым вагоном на ваш выбор. Ваши соперники на это время должны закрыть глаза. Ваш бандит выйдет из своего укрытия только в начале фазы «Ограбление» следующего раунда.

Аль Патроне

Аль Патроне начинает игру с двумя кошельками по 250\$ вместо одного.



Аль Патроне — король коррупции. Никто не может устоять перед его щедрыми денежными предложениями.

Во время фазы 2: один раз за раунд вы можете купить действие соперника. Когда будет перевёрнута карта действия, которая вас интересует, но до того, как она будет разыграна, крикните: «Покупаю!» и отдайте один из своих кошельков владельцу карты. Выполните действие, указанное на купленной вами карте, как если бы вы разыграли эту карту. **ЗАТЕМ** это действие может выполнить владелец карты.

Примечание: Аль Патроне можно добавлять в игру с любыми дополнениями. Просто замените им одного из бандитов.

Мэри Тыквинс

Бандит, совершающий действия в ходе игры автоматически. Может использоваться только в ба игре и в игре с дополнением «Л ди и дилижанс». Не совместим с другими дополнениями.

Подготовка к игре

Подготовьте игру как обычно, разместив планшет Мэри справа от первого игрока. Перемешайте 9 карт действий Мэри и положите их в виде стопки рубашкой вверх на планшет Мэри. Положите по одному драгоценному камню в последние 3 вагона поезда, в дополнение к обычным жетонам добычи. Вместо кошелька стоимостью 250\$ Мэри в начале партии получает драгоценный камень.

Сила Мэри: возлюбленная шерифа

Мэри никогда не поднимается на крышу. Она всё время остаётся внутри поезда. Если она сталкивается с шерифом, она не убегает на крышу, а остаётся на месте и даже может ударить шерифа.

Фаза 1: Планирование

Во время хода Мэри возьмите верхнюю карту из её колоды карт действий и положите в общую стопку.

Пули

При получении Мэри карты пули, замешайте её в колоду карт действий Мэри. Если в свой ход Мэри открывает карту, которая оказывается картой пули, она убирает её из игры в коробку и просто пропускает свой ход.

В конце хода Мэри перемешайте её карты действий, даже если вы играете в вариант для экспертов.

Конец игры

Мэри не участвует в борьбе за приз в 1000\$, который вручается игроку, чьи персонажи выпустили больше всех пуль. Мэри побеждает в игре, если она окажется самым богатым из всех бандитов.



Действия



Соблазнение

Силой соблазнения Мэри притягивает к себе шерифа и всех бандитов. Если они находятся с ней в одном вагоне, ничего не происходит. Если они находятся на крыше вагона с Мэри, они спускаются внутрь. Если они находятся внутри вагона без Мэри, они перемещаются на один вагон по направлению к Мэри, не меняя этаж. Если они находятся на крыше вагона без Мэри, они перемещаются, как обычно, на расстояние до 3 вагонов, стараясь оказаться как можно ближе к Мэри.



Удар

Ударом Мэри бьёт всех персонажей (включая шерифа), находящихся с ней в одной локации, и отправляет их в конец поезда (если это возможно). При получении удара Мэри теряет добычу в следующем порядке:



Шляпка

Мэри и шериф меняются местами. После этого бандиты, оказавшиеся в одном вагоне с шерифом, сбегает на крышу вагона и получают по нейтральной карте пули. Если Мэри оказывается в одном вагоне с шерифом, ничего не происходит.



Кража

Во время кражи Мэри забирает добычу в следующем порядке:



Движение

Мэри перемещается в направлении вагона с наибольшим количеством драгоценных камней. При одинаковом количестве камней она движется в сторону локомотива.



Выстрел

Мэри поражает выстрелом всех доступных бандитов, включая Красотку. Это означает, что Мэри может использовать несколько карт пуль за одно действие «Выстрел». У неё нет своих карт пуль и она использует вместо них нейтральные карты пуль. Бандиты, в которых попала Мэри, теряют по одному драгоценному камню (если они у них есть).

Деревянные жетоны добычи



Замените картонные жетоны на более прочные деревянные.

Дополнительный кейс стоимостью 0\$ можно добавлять в игру, чтобы внести в кражи элемент неожиданности.

Деревянные фигурки персонажей



Карты действия «Особый удар»

По желанию, в наборы карт действий бандитов можно добавить карту «Особый удар». В таком случае, у каждого бандита будут по 2 карты удара.

Бандит, получивший особый удар, не перемещается в соседний вагон, а вместо этого меняет этаж.