

Правила настольной игры

«Кольт Экспресс: Лошади и дилижанс» (Colt Express: Horses & Stagecoach)

Автор игры: Кристоф Рэмбо (Christophe Raimbault)


Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Для 2-6 участников от 10 лет


Где-то в сердце прерий железная дорога пролегает параллельно пути Де-Мойна в Бисмарк. За многие мили можно увидеть густое облако пыли с едва различимыми силуэтами лошадей, мчащих за собой дилижансы.

Пассажиры экипажа, входящего в состав транспортной линии «Уэллс, Фарго и Компания», пребывают в лёгкой дремоте, пока их дилижанс нагоняет экспресс «Юнион Пасифик». Они ещё не подозревают о том, что на поезд, который они теперь могут наблюдать из окна своего экипажа, уже совершено нападение. В состав шайки входит шесть бандитов, скачущих между дилижансом и составом. Вскоре пассажиры дилижанса узнают, что не только поезд представляет интерес для грабителей...

КОМПОНЕНТЫ

 1 дилижанс

Примечание: Перед первой игрой соберите дилижанс, следуя инструкции.

 1 фигурка охранника

 6 фигурок лошадей

 1 кейс стоимостью в 1000\$

 5 флажек виски

 1 флажка особого выдержанного виски

 6 карт действий «Верхом на лошади»

- ★ 8 карт заложников
- ★ 3 нейтральные карты пули
- ★ 13 карт раундов:
 - 5 карт для 2-4 игроков
 - 5 карт для 5-6 игроков
 - 3 карты железнодорожных станций
 -

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Примечание: Если кто-то из участников не знаком с игрой «Кольт Экспресс», рекомендуем использовать в игре только фигурки лошадей и фляжки виски.

Поместите дилижанс справа от локомотива.

Положите жетон кейса на крышу дилижанса, а на жетон поставьте фигурку охранника.

Положите по фляжке виски лицевой стороной вниз в каждый вагон, кроме локомотива (выберите эти жетоны из запаса вслепую). Оставшиеся фляжки виски уберите обратно в коробку.

Случайным образом вытяните на одну карту меньше, чем участников в игре. Разложите их слева от локомотива. Оставшиеся карты заложников уберите обратно в коробку.



Перемешайте вместе карты раундов из базовой игры и этого дополнения. Так же поступите с картами железнодорожных станций.

Как и в базовой игре, вытяните случайным образом 4 карты раундов и 1 карту железнодорожной станции.

Добавьте 3 нейтральные карты пуль к 13 нейтральным картам пуль из базовой игры.



Каждый игрок добавляет в свою колоду карт действий карту «Верхом на лошади» своего цвета.



Игроки берут по фигурке лошади.

Фигурки бандитов не размещают не так, как в базовой игре. Следуйте инструкциям в разделе «НАПАДЕНИЕ НА ЛОШАДЯХ».



НАПАДЕНИЕ НА ЛОШАДЯХ

Перед началом игры бандиты появляются верхом на лошадях. Они могут выбрать вагон, в котором они начнут игру (кроме локомотива или дилижанса).

Каждый втайне от остальных игроков сжимает в кулаке либо фигурку своего бандита, либо фигурку лошади и протягивает эту руку перед собой. Затем все игроки одновременно разжимают кулак. При игре с 2 участниками каждый сжимает в кулаке 2 фигурки вместо 1: по 1 для каждого своего бандита.

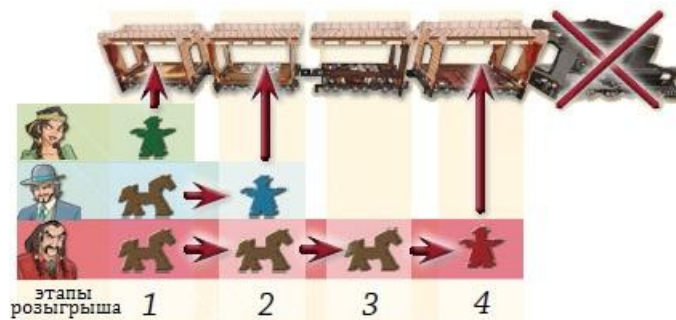
Игроки, выбравшие фигурку бандита, ставят её в последний вагон поезда, а справа от него — свою фигурку лошади.

Остальные игроки едут верхом. При желании они могут цокать языком и выкрикивать: «Йи-хо!» Затем они снова протягивают сжатые кулаки либо с фигуркой лошади, либо с фигуркой бандита: если игрок выбирает фигурку бандита, то он помещает её уже в предпоследний вагон поезда и так далее, пока все бандиты не займут свои места.

Вы можете начать игру в любом вагоне, кроме локомотива.

Теперь все лошади — общие и не принадлежат какому-то определённом бандиту. Любой бандит может оседлать любую лошадь.

Случайным образом выберите первого игрока среди бандитов в самом дальнем вагоне от локомотива.



ДЕЙСТВИЕ «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 находится ваш бандит, есть хотя бы одна фигурка лошади, ваш бандит пересаживается на эту лошадь: он может это сделать как изнутри вагона, так и с его крыши.

Если рядом с вагоном, в котором находится фигурка вашего бандита, нет ни одной фигурки лошади, это действие не имеет никакого эффекта.

Передвиньте фигурку 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 остановилась фигурка 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 фигурки лошади вы можете переместиться в дилижанс из соседнего вагона. Фигурка лошади при этом не передвигается.

ДИЛИЖАНС

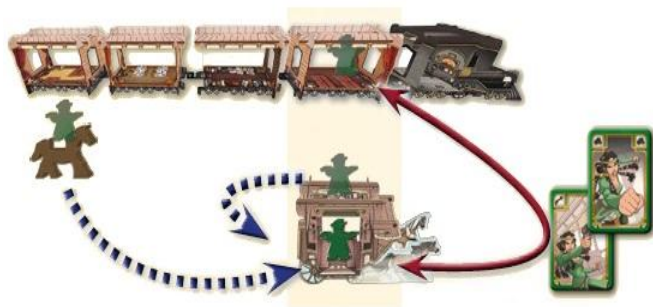
Внутри дилижанса



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 (см. рис. ниже).



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. «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.

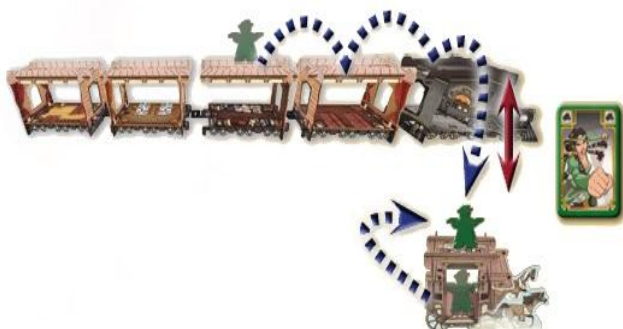
При игре с 2 участниками каждый бандит игрока также может взять только 1 заложника.

Крыша 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.



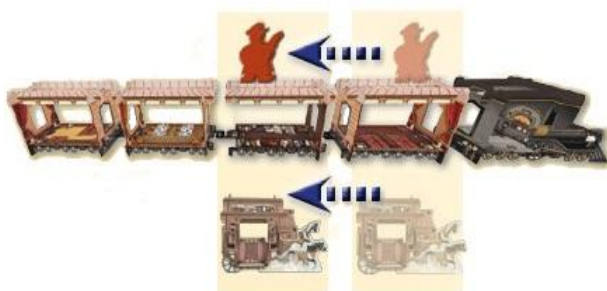
Обратите внимание! Бандит не может быть на крыше одного вагона с охранником. Если бандит завершает своё передвижение на крыше одного вагона с охранником, он тут же получает нейтральную карту пули и вынужден бежать на крышу одного из соседних вагонов (даже если он начал своё передвижение оттуда). При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

«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 по-деловому...»

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, милоч? 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.

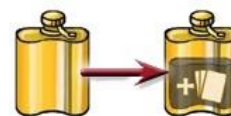
Выкуп: 200\$ за каждую карту пули, полученную от другого бандита в вашей колоде (карты пуль, полученные от напарников при игре в командах, не считаются).

ФЛЯЖКИ 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 заполучить при помощи действия «Кража».

Каждую фляжку виски можно использовать дважды за игру. В первый раз, когда вы используете фляжку виски, 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.

Фляжку виски можно использовать только во время стандартного хода (без особых правил).

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.

**КАРТЫ РАУНДОВ****Особый ход: Переполох**

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

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 картах раундов из этого дополнения появились новые символы (см. рис.). За каждый такой символ на карте раунда вы при желании можете оставить одну из своих карт в руке до следующего раунда. Этот эффект применяется между Фазой 1 («Планирование») и Фазой 2 («Гребёж»).

В начале следующего раунда не смешивайте отложенные карты со своей колодой. Доберите из колоды столько карт к отложенным картам, чтобы у вас в руке оказалось 6 карт (или 7, если вы играете за Дока).



СОБЫТИЯ

**Загнанные 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.

**Стакан 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.

**Делёж награбленного**

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 делят 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;
- пересечь до конца игры в дилижанс или на его крышу.

- \$150: Смертельная пуля

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

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



КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки подсчитывают очки так же, как и в базовой игре, и прибавляют выкуп за заложника.

ПРАВИЛА ИГРЫ В КОМАНДАХ

Этот вариант позволяет игрокам объединиться в команды по 2 человека и возможен только при чётном количестве участников. Вы можете играть в этот вариант как с дополнением «Лошади и дилижанс», так и без него.

Подготовка к игре

Партнёры по команде команды садятся рядом друг с другом. Первый игрок (сидящий справа) — Игрок А, а второй — Игрок Б. Они совершают свои ходы друг за другом.

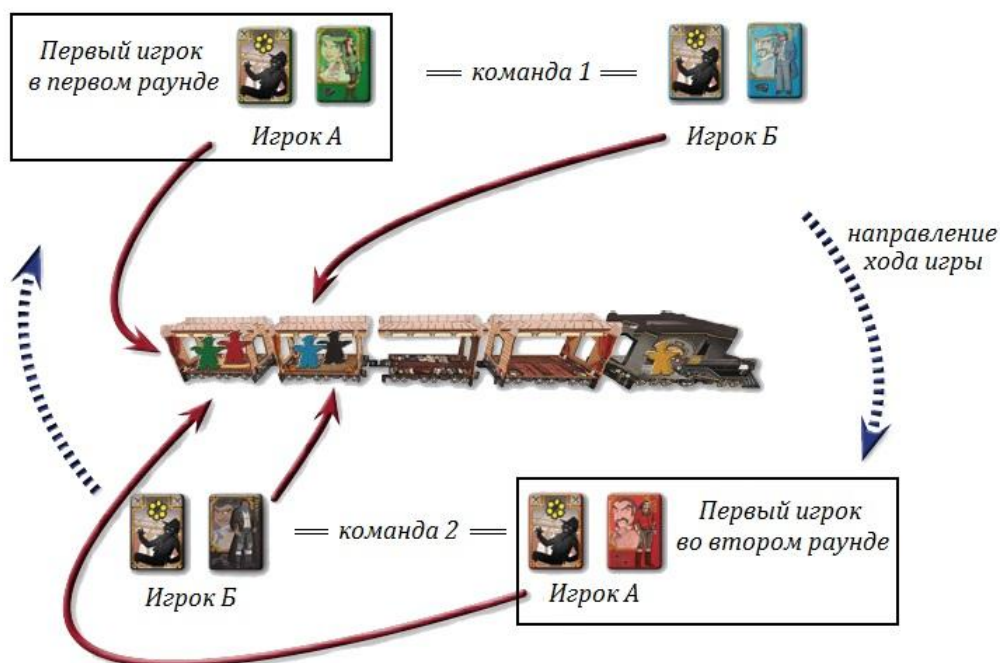
Игрок А в каждой команде помещает свою фигурку бандита в последний вагон. Игрок Б в каждой команде помещает свою фигурку бандита в предпоследний вагон. Если вы

играете с дополнением «Лошади и дилижанс», воспользуйтесь правилом «Нападение на лошадей».

Первый игрок

Случайным образом выберите первого игрока среди всех Игроков А.

Первым игроком в новом раунде становится Игрок А следующей по направлению часовой стрелки команды (а не Игрок Б из команды первого игрока).



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).

**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр
для взрослых и детей!**

