

Правила настольной игры

«Кольт Экспресс» (Colt Express)

Автор игры: Кристоф Рэмбо (Christophe Raimbault)

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

Для 2-6 участников от 10 лет

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 доносятся звук шагов, а вслед за ним раздаются выстрелы. Вооружённая 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 маршала Сэмюэла Форда кейс с недельной заработной платой сотрудников угольной компании «Найс Вэлли»? Только один грабитель достигнет своей цели и станет самым богатым преступником банды.

КОМПОНЕНТЫ

6 вагонов



1 локомотив

Примечание: Перед первой игрой аккуратно соберите вагоны и локомотив, следуя инструкции.

10 элементов ландшафта

Жетоны добычи разной стоимости

- 18 кошельков стоимостью от 250\$ до 500\$ 

- 6 драгоценностей стоимостью по 500\$ 

- 2 кейса стоимостью по 1000\$ 

17 карт раундов:

- 7 карт для 2-4 игроков; 
- 7 карт для 5-6 игроков; 
- 3 карты железнодорожных станций; 

1 фигурка маршала



13 нейтральных карт пуль



Комплект игрока (x6):

1 карта персонажа



10 карт действий



6 карт пуль



1 фигурка бандита



Ниже описаны правила игры с 3-6 участниками. Об особенностях игры с 2 участниками см. «ПРАВИЛА ИГРЫ С 2 УЧАСТНИКАМИ».

Подготовка к игре

★ Каждый игрок выбирает фигурку бандита, берёт соответствующую карту персонажа и кладёт её перед собой (каждому бандиту соответствует свой цвет). Слева от неё он кладёт 6 карт пуль своего цвета в виде стопки в порядке убывания указанного на картах количества патронов.

Затем он перемешивает 10 карт действий своего цвета и кладёт их в виде стопки рубашкой вверх справа от карты своего персонажа – это колода игрока.

Каждый игрок также берёт из запаса жетон кошелька стоимостью в 250\$ и кладёт его лицевой стороной вниз на карту своего персонажа.



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

У каждого игрока одинаковый набор из 10 карт действий.

В течение игры вы будете накапливать добычу на карте своего персонажа. Игроки не открывают своим оппонентам стоимость кошельков, но при этом могут в любой момент игры посмотреть на лицевую сторону своих жетонов.



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



На полу каждого вагона указан тип и количество жетонов добычи, которые нужно туда положить. Игроки вслепую берут кошельки из резерва и кладут их лицевой стороной вниз.



Поместите фигурку маршала и жетон кейса в кабину локомотива. Оставшиеся жетоны добычи уберите обратно в коробку (за исключением второго кейса — положите его на свободную область рядом с локомотивом, он может понадобиться в ходе игры).



Случайным образом вытяните 4 из 7 карт раундов, соответствующих количеству игроков (карты с обозначением 2-4 или 5-6). Затем случайным образом вытяните 1 из 3 карт железнодорожных станций. Теперь положите эти 5 карт вместе в виде стопки лицевой стороной вниз (карта железнодорожной станции должна быть в самом низу стопки). Оставшиеся карты раундов уберите обратно в коробку.



Положите 13 нейтральных карт пуль рядом с локомотивом.

Первый игрок

Возьмите выбранные игроками фигурки бандитов и случайным образом вытяните одну из них. Владелец этой фигурки бандита становится первым игроком в первом раунде. Он берёт стопку из 5 карт раундов и кладёт её перед собой.

Размещение бандитов

Игрокам присваиваются номера (первый игрок – это игрок 1, следующий игрок слева – игрок 2 и так далее).

Игроки с нечётными номерами помещают свои фигурки бандитов в последний вагон поезда.

Игроки с чётными номерами помещают свои фигурки бандитов в предпоследний вагон.

Пример подготовки к игре с 4 участниками:



КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ



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

На протяжении всей игры маршал 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.

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

Это раны, полученные бандитами от маршала или из-за особых событий. Эти карты пуль (нейтральные карты пуль и карты пуль, положенные от соперников) не имеют никакого эффекта, если вы их вытаскиваете. Они сужают список возможных для вас действий, как и ранения.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить, вы должны стать самым богатым бандитом Старого Запада. Для этого вам нужно набрать больше добычи, чем ваши соперники... и не получить слишком много пулевых ранений! А самый меткий стрелок в дополнение выигрывает 1000\$.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 5 раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз:

- Фаза 1: Планирование. Игроки выкладывают свои карты действий из руки в общую стопку в центре стола.
- Фаза 2: Грабёж. Разыгрываются карты, выложенные в ходе Фазы 1.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 5 раундов.

Каждый игрок складывает стоимость всех своих жетонов добычи на карте его персонажа.

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

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

НАЧАЛО РАУНДА

В начале раунда каждый игрок перемешивает свою колоду и берёт из неё себе в руку 6 карт.

Затем первый игрок открывает верхнюю карту раунда и кладёт её на стол. Количество ходов, разыгранных в этой фазе, соответствует количеству изображённых на ней символов карт. Также на этой карте раунда обозначено, как эти ходы должны быть разыграны (см. «КАРТЫ РАУНДОВ»).

На этой карте раунда указано, что необходимо разыграть 4 хода.



На этой карте раунда указано, что необходимо разыграть 5 ходов.



ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ

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

В свой ход игрок должен:

★ либо выложить из своей руки карту действия лицевой стороной вверх (если не указано иначе) в общую стопку,

★ либо взять в руку 3 дополнительные карты из своей колоды.

Фаза планирования завершается, как только игроки разыграют количество ходов, указанное на карте раунда.

Все не разыгранные карты из своей руки игрок кладёт сверху в свою колоду.

Пример:

Док — первый игрок в этом раунде. Он разыгрывает из своей руки карту «Движение». Следующий игрок слева, Красотка, кладёт карту «Выстрел» на карту Дока. Туко, сидящий слева от Красотки, решает добрать карты, вместо того чтобы выкладывать карту из своей руки. Он берёт 3 карты из своей колоды и добавляет их к картам у себя в руке. Наконец, Шайенн кладёт свою карту «Удар» карту Красотки.



Начинается второй ход.

ФАЗА 2: ГРАБЁЖ

Первый игрок берёт получившуюся в ходе Фазы 1 стопку карт действий и переворачивает её, не меняя порядок карт.

Затем выполняются действия бандитов (см. «БАНДИТЫ»), начиная с верхней карты (т.е. в том порядке, в котором они были разыграны).

После каждая карта возвращается своему владельцу, и тот кладёт её поверх своей колоды.

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

КОНЕЦ РАУНДА

Каждый игрок перемешивает свою колоду (10 карт действий, а также карты пуль, полученные им в предыдущих раундах). Затем он кладёт её справа от карты своего персонажа.

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

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Бандиты могут находиться внутри поезда (1) или на крыше одного из вагонов (2). Локомотив считается вагоном, поэтому игроки могут находиться как внутри него, так и на его крыше.

Таким образом, бандит всегда находится в одной из двух возможных позиций: внутри вагона или на его крыше (это может повлиять на выполняемое игроком действие). В начале игры бандиты не могут находиться на крыше.



Движение

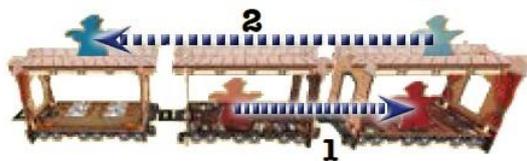
Переместите вашего бандита:

1 в один из соседних вагонов (следующий или предыдущий), если он находится внутри поезда; или

2 вперёд или назад на расстояние от одного до трёх вагонов (на свой выбор), если он находится на крыше вагона.

Локомотив считается вагоном, поэтому игроки могут находиться как внутри него, так и на его крыше.

Если вы запланировали это действие, то ваш бандит не может оставаться на месте: вы обязаны его передвинуть.



Перемещение по крыше экономит время, поскольку вам не мешают двери и пассажиры.



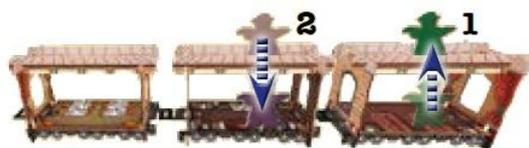
Лестница

Переместите вашего бандита по лестнице:

1 из вагона на его крышу; или

2 в вагон с его крыши.





Маршал

Переместите маршала в один из соседних вагонов на свой выбор (следующий или предыдущий). Маршал может перемещаться только внутри поезда (см. «ВСТРЕЧА С МАРШАЛОМ»).

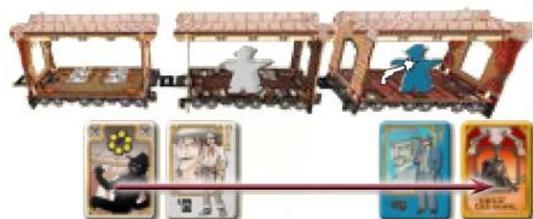


Задача маршала – охранять пассажиров, поэтому он никогда не залезает на крышу поезда.

Выстрел

Выберите одного из соперников в качестве цели и отдайте ему одну из своих карт пуль. Он кладёт её сверху своей колоды. Вы не можете целиться в бандита, который находится там же, где и вы.

1 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.



2 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.



Призрак (белая фигурка) может выстрелить в Туко (красная фигурка) или Шайенн (зелёная фигурка), но не может стрелять в Дока (синяя фигурка). Туко (красная фигурка), в свою очередь, может выстрелить в Призрака (белая фигурка) или Дока (синяя фигурка), но не может стрелять в Шайенн (зелёная фигурка), которая находится там же, где и он.

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

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

Когда вы стреляете в бандита, вы отдаёте ему свою карту пули. Таким образом, вы увеличиваете свои шансы стать самым метким стрелком. Но не менее важно то, что этим действием вы ослабляете вашего соперника. Полученная карта пули до конца игры становится «мёртвым грузом» в колоде раненого игрока – она будет занимать место в его руке без возможности быть разыгранной.

Кража

Возьмите жетон добычи на свой выбор из вагона, в котором вы находитесь, и положите его лицевой стороной вниз на карту вашего персонажа.

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

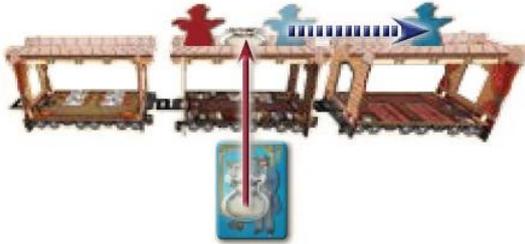
Если там, где находится ваш бандит, нет ни одного жетона добычи, то действие «Кража» не оказывает никакого эффекта.



Удар

Выберите в качестве цели 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 карты его персонажа и положите его туда, где находится фигурка вашего бандита. Если вы выбрали жетон кошелька, вы не можете подсмотреть его стоимость.

Затем переместите выбранного вами бандита в соседний вагон (в 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 его крышу и наоборот.



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

ВСТРЕЧА С МАРШАЛОМ

Будьте осторожны! Когда бандит заходит в вагон с маршалом или когда маршал заходит в вагон с бандитами, бандиты вынуждены спасаться, забравшись на крышу этого вагона (даже если они только что с неё спустились). Помимо этого, каждый из этих бандитов получает нейтральную карту пули, которую он кладёт поверх своей колоды.



БАНДИТЫ



Призрак (Ghost)



Призрак – очень скрытный тип.

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

**Красотка (Belle)**

Главное оружие Красотки – её внешность.



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

**Шайенн (Cheyenne)**

Шайенн – непревзойдённая воровка.



Ударив бандита, вы можете забрать себе кошелёк, 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).

**Туко (Tico)**

Крыша – не помеха для Туко и его пуль.



Вы можете стрелять в бандита на крыше вагона, в котором вы находитесь.

**Джанго (Django)**

Выстрелы Джанго настолько мощны, что при попадании бандитов отбрасывает назад.



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.

**Док (Doc)**

Док – самый умный из членов банды.



В начале каждого раунда возьмите 7 карт вместо 6.

КАРТЫ РАУНДОВ



В этом ходе карты действий разыгрываются лицевой стороной вверх.



Туннель – в этом ходе карты действий разыгрываются рубашкой вверх.



Разгон – в этом ходе все игроки разыгрывают по 2 действия: либо кладут 2 карты подряд, либо добирают из своей колоды 6 карт, либо добирают 3 карты и выкладывают 1 карту.



Перевод стрелки – этот ход разыгрывается против часовой стрелки, начиная с первого игрока.

СОБЫТИЯ

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



Разгневанный маршал

Маршал стреляет в бандитов на крыше вагона, в котором он находится. Каждый из этих бандитов получает по нейтральной карте пули. Затем перемещается на один вагон в сторону хвоста поезда. Если маршал уже находится в последнем вагоне, он остаётся на месте.



Поворотный кронштейн

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на крышу последнего вагона.



Торможение

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



Забирайте всё!

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



Пассажиры дают отпор

Все бандиты в вагонах получают по нейтральной карте пули.



+ **Карманная кража**

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



- **Месть маршала**

Каждый бандит на крыше вагона, в котором находится маршал, сбрасывает с карты 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).



\$ 250 **Выкуп за машиниста**

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



ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Бандиты не могут покинуть поезд. Если в результате выстрела Джанго или по любой другой причине вы должны переместиться из последнего вагона или из локомотива за пределы поезда, вы просто остаётесь на своём месте.

Если в колоде нейтральных пуль не осталось карт или их недостаточно, чтобы раздать бандитам, бандиты больше не получают пуль. Уберите из игры оставшиеся нейтральные карты пуль.

ВАРИАНТ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Если вы хотите привнести 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:



КАРТЫ
ПУЛЬ

КАРТА
ПЕРСОНАЖА

КОЛОДА

СТОПКА
СБРОСА



Если в начале Фазы 1 среди карт, которые вы берёте из колоды, вам попадаются карты пуль, положите их в стопку сброса.



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.



Во ходе Фазы 2 кладите разыгранные карты, которые вам возвращает первый игрок, лицевой стороной вверх в свою стопку сброса. Карты пуль, которые вы получаете от маршала и соперников во время розыгрыша раунда, кладите поверх своей колоды рубашкой вверх.



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



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

ПРАВИЛА ИГРЫ С 2 УЧАСТНИКАМИ

Подготовка к игре

Составьте поезд из локомотива и любых четырёх вагонов на свой выбор.

Каждый игрок собирает команду из двух персонажей. Он берёт соответствующие им карты и фигурки. Свою первую партию рекомендуем сыграть с командами Туко и Шайенн против Джанго и Дока.

Разместите по одной фигурке бандита из каждой команды в двух последних вагонах поезда.

Положите перед собой 2 карты персонажей вашей команды. Слева от каждой из них положите соответствующую стопку из 6 карт пуль. На каждую карту персонажа положите по одному кошельку стоимостью в 250\$.



Подготовьте колоду карт действий: У каждого персонажа уберите все повторяющиеся карты действий, оставив лишь по одной каждой из них. Также уберите карту «Маршал» у одного из своих персонажей. У вас должно остаться 11 карт: 2 карты «Выстрел» (по 1 на персонажа), 2 карты «Удар» (по 1 на персонажа), 2 карты «Движение» (по 1 на персонажа), 2 карты «Лестница» (по 1 на персонажа), 2 карты «Кража» (по 1 на персонажа) и 1 карта «Маршал». Перемешайте все 11 карт. Таким образом, у игрока оказывается колода из перемешанных карт действий двух персонажей.

Изменения в правилах

При игре с двумя участниками следуйте выше описанным правилам для экспертов. Цель игры – сделать свою команду самой богатой. Однако при игре с двумя участниками награда самому меткому стрелку не присуждается.

Если бандита ранили, его владелец кладёт полученную карту пули поверх своей колоды. Но не исключено, что бандит может по неосторожности попасть под пулю своего партнёра по команде.

**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!**