

Код ТД Колд Экспресс

Дикий Запад.



Где-то посреди прерий...



...Преступники планируют ограбление поезда компании «Оинон Пасифик».



Сдавайся, Туко!



Ха!



ЗВЯК!



!!!

Где эти проклятые бандиты?



Меня так просто не возьмёшь, шериф Форд!



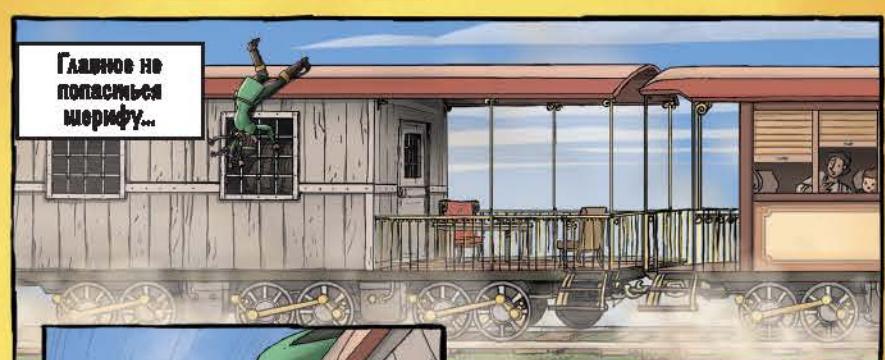
БА-БАХ!



Кто окажется самым быстрым в погоне за добычей?



БА-БАХ!



Главное не попасться шерифу...



ШЁЛК!



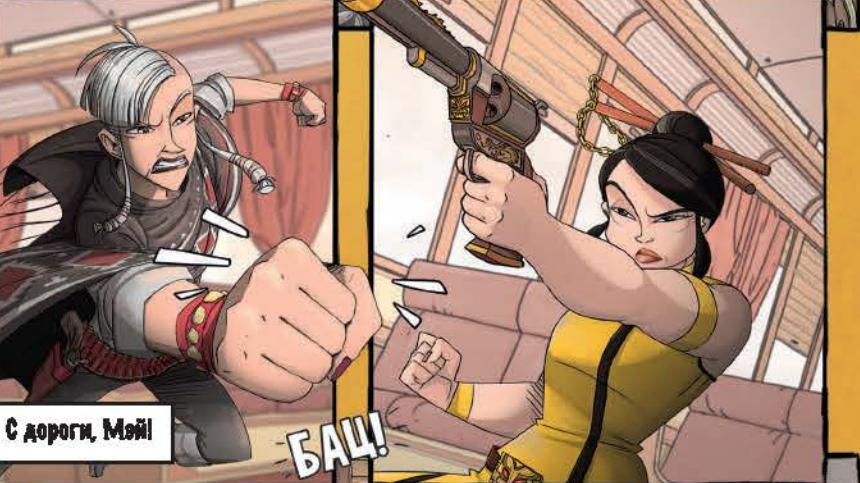
Ни с места!



БА-БАХ!



ПИУ!



Эй! Пока вы ищут дертесь, я ухожу на что-то!



А поезд всё мчится дальше за горизонт...

ЧТО ВНУТРИ КОРОБКИ?

Описание компонентов и модулей

Перед вашей первой игрой соберите все 3D-элементы, следуя инструкциям.

Распределите все компоненты по 16 отсекам в соответствии с рисунком.

* БАЗОВАЯ ИГРА

1 локомотив — панчборд № 1

6 вагонов + элементы ландшафта — панчборды № 2-7

28 жетонов добычи (19 кошельков, 6 драгоценностей и 3 кайса) — панчборды № 2-7

8 фигурок бандитов и 1 фигурка шерифа

138 карт бандитов (17 карт для каждого из 8 бандитов: 1 карта персонажа, 10 карт действий и 6 карт пуль)

17 карт раунда, 15 обычных карт раунда из дополнений, 16 нейтральных карт пуль

8 планшетов бандитов

* Модуль «Дилижанс», отсек 8

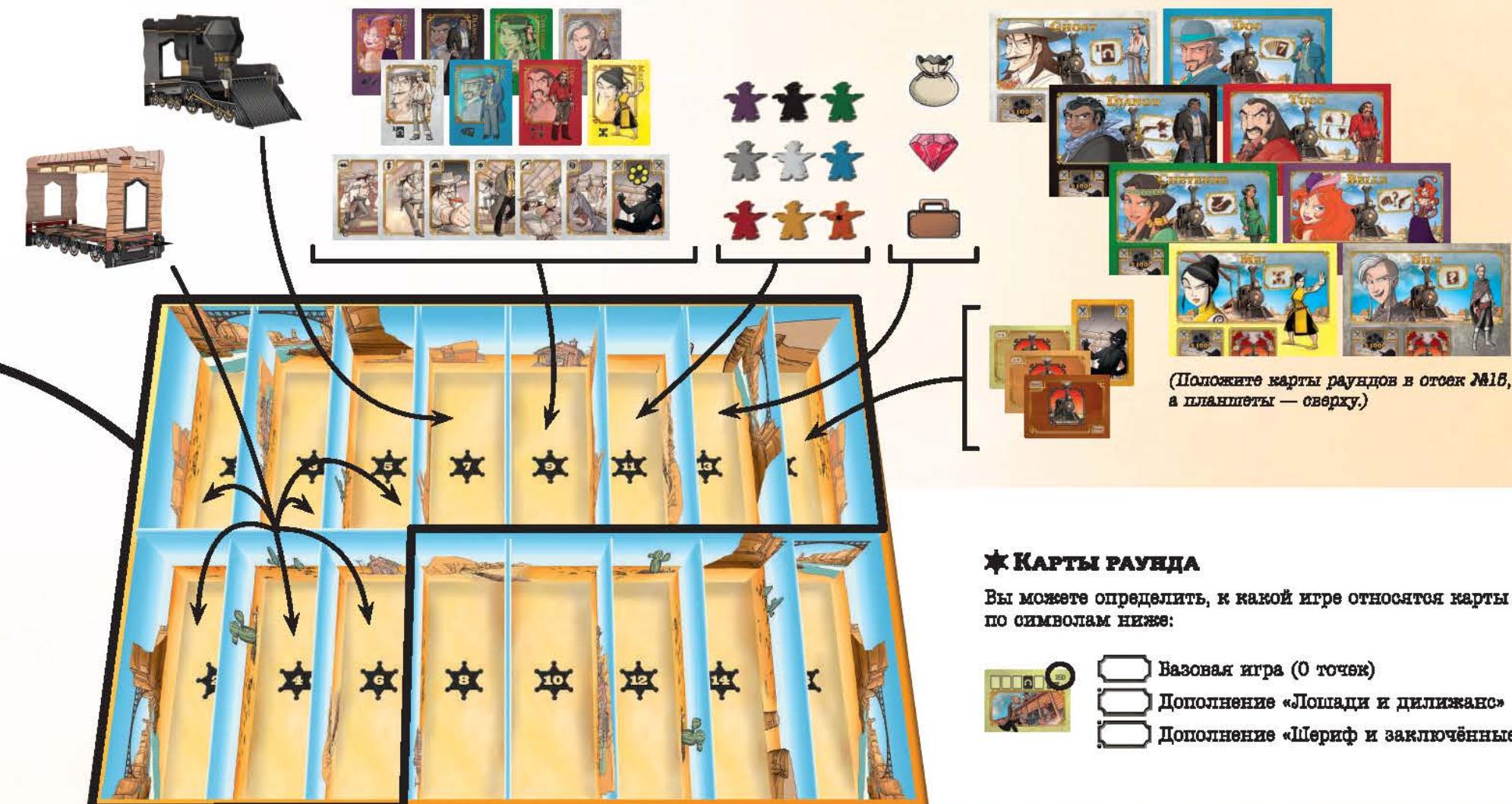
Правила дополнения «Лошади и дилижанс» — подготовка к игре на стр. 2, правила игры на стр. 4-6

1 дилижанс — панчборд № 8

1 фигурка охранника

8 карт заложников

3 карты раунда (2 карты «Разъярённый охранник», 1 карта «Побег»)



(Положите карты раундов в отсек №18, а планшеты — сверху.)

* КАРТЫ РАУНДА

Вы можете определить, к какой игре относятся карты раунда, по символам ниже:



Базовая игра (0 точек)

Дополнение «Лошади и дилижанс» (1 точка)

Дополнение «Шериф и заключённые» (2 точки)

* Модуль «Шериф», отсек 16

Правила дополнения «Шериф и заключённые» — подготовка к игре на стр. 3, правила игры на стр. 6-8

1 планшет шерифа

3 карты «Бретёр»

23 карты шерифа (11 карт действий и 12 карт пуль)

8 карт «Разыскивается преступник»

15 карт целей шерифа

2 жетона почтовых мешков — панчборд № 9

4 карты раунда (2 карты «Слухи», 1 карта «Признание вины», 1 карта «Преступник должен понести наказание»)



* Модуль «Лошади», отсек 14

Правила дополнения «Лошади и дилижанс» — подготовка к игре на стр. 3, правила игры на стр. 2

6 жетонов фляжек виски — панчборд № 8

2 карты раунда («Фляжка виски для шерифа»)



КАК ИГРАТЬ?

Внутри коробки вы найдёте базовую игру «Колт Экспресс» и 2 дополнения, модули из которых вы можете добавлять к базовой игре, чтобы сделать её ещё более интересной.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

* БАЗОВАЯ ИГРА

Если вы раньше не играли в «Колт Экспресс», мы рекомендуем сначала сыграть несколько партий в базовую игру без дополнений. Для начала ознакомьтесь с правилами игры.

В базовой игре есть 8 бандитов (Призрак, Туко, Док, Шайенн, Красотка, Джанго, Мей и Шёлк), поэтому в игру могут играть до 8 участников.

Если вы играете с 7 или 8 бандитами, используйте все 6 вагонов из базовой игры и 5 или 6 карт раунда соответственно.

Способность Мей описана на стр. 11 правил дополнения «Шериф и заключённые».

Способность Шёлк описана справа.

* 2 БАНДИТА НА ИГРОКА

При игре вдвоём или втроём следуйте особым правилам, описанным на стр. 10 правил базовой игры.

* КОМАНДНЫЙ ВАРИАНТ

В партиях с 4, 5 или 8 участниками вы можете играть в командах. Следуйте правилам, описанным на стр. 10 правил дополнения «Лошади и дилижанс».

* ВАРИАНТ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Если вы уже освоили правила, вы можете сыграть в экспертный вариант (см. стр. 11 правил базовой игры).

Вы можете играть в эти 4 варианта игры с любыми модулями.

КАК ИГРАТЬ С МОДУЛЯМИ?

Вы можете играть с одним модулем или сразу со всеми на ваше усмотрение.

В зависимости от вашего выбора подготовьтесь к игре по базовым правилам и затем по отдельности достаньте выбранные модули из соответствующих отсеков и следуйте соответствующим правилам.

Мы рекомендуем сначала сыграть с каждым модулем по отдельности.

Больше веселья, приключений и сюрпризов!

Анонс: новое дополнение к игре «Колт Экспресс»!

В этой коробке вы нашли карту действия «Поддержка» персонажа Шёлк, с которой нельзя играть ни в один из режимов или модулей.

Это анонс дополнения «Колт Экспресс: Курьер и бронепоезд» (Colt Express: Courier & Armored Train), которое выйдет в ближайшее время. В нём будет сразу 2 состава, чьи пути смогут пересекаться.

Перепрыгивайте с одного поезда на другой, остерегайтесь повстанцев, выполнайте невероятные миссии и помогите своей команде выиграть.



НОВЫЙ БАНДИТ

? ШЁЛК

Никто не знает, кто она такая.

Если вы играете за Шёлк, перед игрой вы можете выбрать одну из предложенных способностей... или придумать свою!

Остальные игроки должны одобрить выбор способности, прежде чем самим выбирать бандита, за которого они будут играть.

* Движение

Вы можете переместиться на расстояние от одного до двух вагонов, если находитесь внутри поезда или на крыше. Вы можете переместиться по крыше только на расстояние до 2 вагонов (в отличие от других бандитов — они могут перемещаться на расстояние до 3 вагонов).

Во время движения вы можете пройти мимо представителя власти (шерифа или охранника).

Если вы заканчиваете движение там же, где находится шериф или охранник, следуйте правилам базовой игры.

Добраться до крыши дилижанса или, наоборот, покинуть её — одно из двух ваших возможных действий.

* Уклонение

(Действует, только если никто не играет за шерифа)

Дайте игроку на ваш выбор карту нейтральной пуль, которую вы получаете при встрече с шерифом или охранником, и переместитесь, как указано в правилах. Вы всё равно получаете карту нейтральной пуль, если происходит событие «Разгневанный шериф» или «Пассажиры дают отпор».

* БЛОКИРОВАНИЕ

Вы блокируете заднюю дверь. Никто из других персонажей (бандиты или шериф) не могут зайти в вагон через заднюю дверь.

Заблокировать можно только вход, активированный картой действия «Движение». Однако покидать вагон через эту дверь могут все персонажи.

Вы не можете блокировать выстрелы. Персонаж (бандит или шериф), который стреляет из соседнего вагона, может целиться в любого персонажа, который находится с вами в одном вагоне и наоборот.

Компоненты из дополнения «Шёлк»

- 10 базовых карт действий (2 карты «Движение», 2 карты «Лестница», 2 карты «Выстрел», 1 карта «Удар», 2 карты «Кражा», 1 карта «Шериф»)
- 1 карта действия «Верхом на лошади»
- 1 карта «Властящая идея»

- 1 карта «Разыскивается преступник»
- 1 карта «Ордер на арест»
- 1 карта заключённого
- 6 карт пуль
- 1 планшет персонажа
- 1 карта персонажа
- 1 фигурка бандита (серого цвета)
- 1 фигурка лошади

1 КАРТА ПОДДЕРЖКИ

Используется только в следующем дополнении. Сохраните её!



ПАМЯТКА ИГРОКА

ОСОБЫЙ ХОД

 В этом ходе карты действий разыгрываются лицевой стороной вверх.

 В этом ходе карты разыгрываются рубашкой вверх.

 Вы не можете разыгрывать карты действий «Удар» или «Выстрел».

 Все игроки выбирают и открывают свои карты действия одновременно.

 Этот ход разыгрывается против часовой стрелки, начиная с первого игрока.

ЗАЛОЖНИКИ



Пудель

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



Благочестивая прихожанка

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



Фотограф

Вы больше не можете разыгрывать карты действий рубашкой вверх, даже если вы находитесь в туннеле.



Священник

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



СОБЫТИЯ

РАЗГНЕВАННЫЙ ШЕРИФ

Шериф стреляет в бандитов на крыше вагона, в котором он находится, затем перемещается на один вагон в сторону хвоста поезда.

ПАССАЖИРЫ ДАЮТ ОТПОР

Все бандиты в вагонах получают по нейтральной карте пули.

ЗАБИРАЙТЕ ВСЁ!

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

ПОВОРОТНЫЙ КРОНШТИЙ

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на крышу последнего вагона.

ТОРМОЖЕНИЕ

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

ЗАГНАННЫЕ ЛОШАДИ

При игре с 2-4 участниками уберите обратно в коробку 1 лошадь (2 при игре с 5-6 участниками), расположенную ближе всего к последнему вагону 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.

НА ПОЛНОМ ХОДУ

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

Также передвигните всех лошадей, дилижанс и охранника на один вагон в сторону хвоста поезда.

ФЛЯЖКА ВИСКИ ДЛЯ ШЕРИФА

Уберите из игры фляжку виски, если она есть там, где находится шериф. Если это была фляжка обычного виски, то шериф перемещается в следующий вагон в сторону последнего вагона. Если это была фляжка выдержанного виски, то шериф проходит через все вагоны и останавливается в последнем вагоне поезда. Все бандиты, оказавшиеся на его пути, получают карту нейтральной пули и сбегают на крышу.

РЕФЛЕКСЫ

Немедленно разыграйте карту действия из руки.

СЛУХИ

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

БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО

Переместите все жетоны добычи, находящиеся в одном вагоне с шерифом, на крышу этого вагона.

СОБЫТИЯ НА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫХ СТАНЦИЯХ

ВЫКУП ЗА МАШИНИСТА

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

КАРМАННАЯ КРАЖА

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

МЕСТЬ ШЕРИФА

Каждый бандит на крыше вагона, в котором находится шериф, сбрасывает с карты своего персонажа 1 жетон кошелька с наименьшей стоимостью.

ДЕЛЁЖ НАГРАВЛЕННОГО

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.

СМЕРТЕЛЬНАЯ ПУЛЯ

Каждый игрок теряет по 150\$ за каждую полученную в этом раунде карту пули.

ПОБЕГ

Все бандиты, которые в конце игры остались в поезде, проигрывают.

Чтобы покинуть поезд, вы можете разыграть карту «Верхом на лошади» и спрыгнуть с поезда или пересесть в дилижанс (или на его крышу) до конца игры.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ПАДение

Если вы бьёте кулаком персонажа на крыше поезда, то вы можете сбросить его на землю. Такой игрок уже не сможет победить и выбывает из игры.

ПРЕСТУПНИК ДОЛЖЕН ПОНЕСТИ НАКАЗАНИЕ

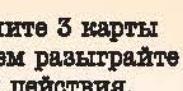
Бандит, находящийся в конце игры в камере тюремного вагона, проигрывает.

ПРИЗНАНИЕ ВИНЫ

Если в игре побеждает шериф, то самый бедный бандит выигрывает вместе с ним.

ФЛЯЖКА ВИСКИ ДЛЯ ШЕРИФА

(фляжки могут разыгрываться дважды за игру во время обычного хода)



Возьмите 3 карты и затем разыграйте карту действия.



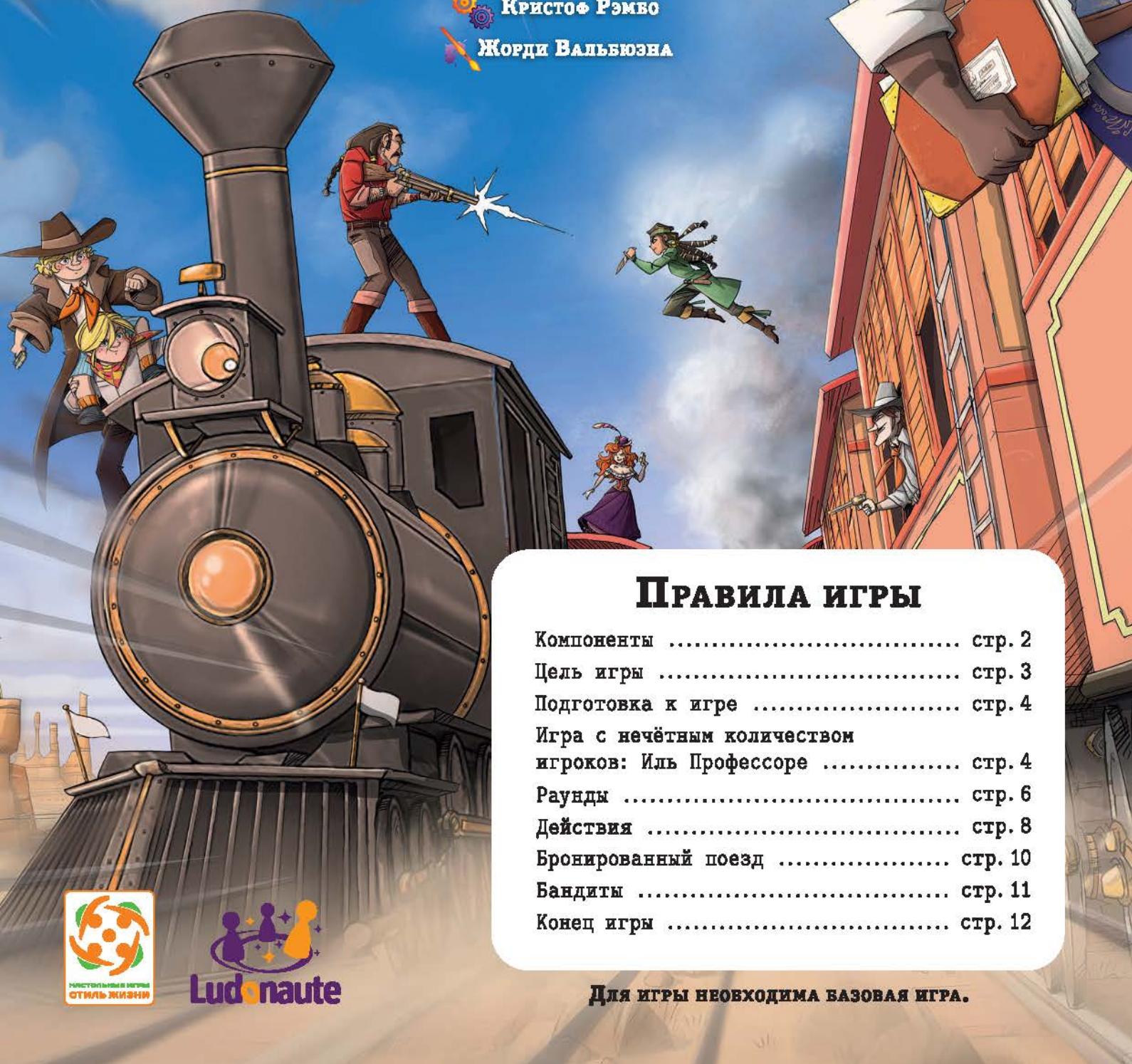
Разыграйте подряд 3 карты действия.

50
мин | 3-8 | 10+

-КОДЫ ЭКСПРЕСС Курьеры и бронепоезд

Кристоф Рэмбо

Жорди Вальвюэна



ПРАВИЛА ИГРЫ

Компоненты	стр. 2
Цель игры	стр. 3
Подготовка к игре	стр. 4
Игра с нечётным количеством игроков: Иль Профессоре	стр. 4
Раунды	стр. 6
Действия	стр. 8
Бронированный поезд	стр. 10
Бандиты	стр. 11
Конец игры	стр. 12

Для игры необходима базовая игра.



Ludonaute

Настольные в наст.
стиль жизни

Компоненты

Бронированный поезд



★ 1 локомотив

★ 1 вагон с углем

★ 1 вагон-арсенал

★ 1 вагон-лазарет



★ 2 жетона пулемётов

Карты

★ 21 карта раундов

- 7 карт раундов для 2-4 игроков



- 7 карт раундов для 5 и более игроков



Примечание: перед вашей первой игрой аккуратно соберите локомотив и вагоны. При сборке следуйте инструкции из базовой игры.



★ 9 карт «Поддержка»

- 1 для каждого бандита из базовой игры (всего 6)
- 1 для Мэй — бандита из дополнения «Шериф и заключённые»
- 1 для каждого нового бандита данного дополнения (всего 2)



- 7 карт «Атака на лошадях» (3 для обычного режима и 4 для игры в режиме «Предательство»)



★ 10 нейтральных карт пуль



Жетоны

Жетоны добычи разной стоимости:

- ★ 5 сумок (стоимость 300 \$, 400 \$, 500 \$, 600 \$ и 700 \$)



- ★ 2 кошелька стоимость 250 \$



- ★ 1 кейс стоимость 1000 \$



- ★ 3 золотых самородка (2 стоимость 0 \$ и 1 стоимость 1500 \$)



- ★ 3 секретных документа (синий стоимость 4000 \$, красный стоимость 4000 \$, документ-фальшивка стоимость 0 \$)



Другие жетоны:

- ★ 10 значков команды (5 синих и 5 красных)



- ★ 1 жетон «Дикая банда» стоимость 1500 \$



Комплект для Илья Профессора:

★ 16 карт:



10 карт «Бинокль»
x10



1 карта «Поддержка»



1 карта «Скоростная стрельба»



3 карты «Замысел»
x3



1 карта «Дальний выстрел»

Новые бандиты

Комплект для каждого нового бандита (Мисти и Твинз):

★ 22 карты:

- 1 карта персонажа ● 6 карт пуль



- 10 карт действий



- 1 карта «Блестящая идея»,
1 карта заключенного,
1 карта «Разыскивается преступник»,
1 карта цели шерифа (используются только при игре с дополнением «Шериф и заключенные»)



- 1 карта «Верхом на лошади» (используется только при игре с дополнением «Лошади и дилижанс»)



- ★ 1 фигурка лошади
(используется только при игре с дополнением «Лошади и дилижанс»)



- ★ 1 планшет персонажа



- ★ 1 жетон добычи
Иль Профессоре



- ★ 1 планшет персонажа



ЦЕЛЬ ИГРЫ

- ★ 1 фигурка бандита



В этом дополнении вам предстоит разделиться на две команды (синюю и красную) и соревноваться за добычу плечом к плечу со своими союзниками. Цель игры — захватить секретный документ, охраняемый вооружёнными курьерами, и собрать больше наград, чем команда соперников.

Вам станут доступны другие трофеи (золотые самородки, сумки и секретные документы), а также новая награда (жетон «Дикая банда»).

Своё приключение вы начнёте в поезде из базовой игры (стартовый поезд). Новый бронированный поезд из этого дополнения будет двигаться в противоположном направлении параллельно стартовому поезду, продвигаясь вперёд с каждым раундом.

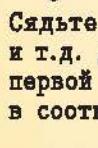
В конце игры только бандиты, оказавшиеся внутри или на крыше стартового поезда, подсчитывают набранное для своей команды. Добыча бандитов, оставшихся внутри бронированного поезда, не учитывается, и эти игроки считаются проигравшими, даже если их команда выиграла.

В режиме «Предательство» победителем может стать только один игрок из команды.

Подготовка к игре



Разделитесь поровну на две команды. Если игроков нечётное количество, Иль Профессоре присоединяется к команде с меньшим количеством игроков (в таком случае обращайте особое внимание на правила на красном фоне).



Сядьте за стол в следующем порядке: сначала игрок из первой команды, рядом с ним — из второй и т.д. Два бандита из одной команды могут сидеть рядом только если игроков нечётное количество. Цветом первой команды будет красный, второй — синий. Каждый игрок должен взять по одному значку команды в соответствии с цветом своей команды.



Возьмите жетон «Дикая банда» и 23 нейтральные карты пуль (13 из базовой игры и 10 из этого дополнения), разместите их по центру стола.



3 Составьте стартовый поезд
К локомотиву присоедините в любом порядке три вагона из базовой игры: вагон-ресторан, багажный вагон и вагон первого класса. Локомотив находится в голове состава.



Отложите в сторону по одному кошельку стоимости 250 \$ для каждого игрока, остальные жетоны добычи разложите в вагонах по правилам базовой игры.

В последнем вагоне стартового поезда разместите фигурки всех бандитов, участвующих в игре.

Иль Профессоре: игра с нечётным количеством игроков

У Иль Профессоре всегда есть козырь в рукаве! Из-за ранения, полученного на войне, он не может оседлать лошадь и поучаствовать в нападении на поезд. Однако он никогда не перестаёт приглядывать за своей командой с высокого утёса через прицел винтовки.

Иль Профессоре приходит на выручку команде с меньшим количеством игроков и совершает действия в ходе игры автоматически. У этого персонажа есть свои игровые компоненты.



Иль Профессоре: подготовка к игре

1. Разместите планшет Иль Профессоре и значок команды с меньшим количеством игроков между двумя членами команды-соперника.

2. Иль Профессоре не нужно давать кошелёк стоимость 250 \$. Вместо этого расположите жетон добычи Иль Профессоре на первом уровне шкалы Дьявольского замысла на его планшете.



Составьте бронированный поезд

4 Соберите бронированный поезд таким образом, чтобы после локомотива располагались следующие вагоны в указанном порядке:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Вагон с углем | 4. Бронированный вагон |
| 2. Бронированный вагон | 5. Вагон-лазарет |
| 3. Вагон-арсенал | 6. Бронированный вагон |

Расположите локомотив бронированного поезда рядом с локомотивом стартового поезда, но в противоположном направлении.

Поместите по одному жетону пулемёта на крыши вагона-арсенала и вагона-лазарета. Внутрь этих же вагонов положите по одной случайно выбранной сумке лицевой стороной вниз.



Возьмите компоненты игры для вашего персонажа.

Выберите фигурку бандита, возьмите соответствующий планшет персонажа и положите его перед собой. Отложенный для вашего персонажа жетон кошелька стоимостью 250 \$ положите лицевой стороной вниз на планшет.

Затем возьмите 6 карт пуль своего цвета, расположите их на планшете в виде стопки в порядке убывания указанного на картах количества патронов.

Далее каждый игрок готовит свою колоду карт действий. Возьмите:

- 2 карты «Движение» • 1 карту «Поддержка»
- 2 карты «Выстрел» • 2 карты «Краха»
- 2 карты «Лестница» • 1 карту «Удар»



Поместите по одной случайно выбранной сумке лицевой стороной вниз на крышу каждого из 3 бронированных вагонов.

Положите по одному случайно выбранному секретному документу лицевой стороной вниз внутрь каждого из 3 бронированных вагонов.

Разместите по одной фигурке курьера на крыше первого и последнего бронированных вагонов, ещё одну фигурку курьера поставьте внутрь центрального бронированного вагона.

Не подсматривая стоимость, положите 3 золотых самородка лицевой стороной вниз в вагон с углем.

Поместите кейс в локомотив бронированного поезда.



В зависимости от количества игроков случным образом вытяните 4 карты раундов для 2-4 игроков или 4 карты раундов для игры от 5 игроков. Разместите их на столе в виде стопки рубашкой вверх. Под низ стопки положите одну случайную карту «Атака на лошадях», предназначенную для режима, в котором вы играете (см. стр. 12).

Примечание: для первых партий рекомендуем использовать карты «Атака на лошадях» обычного режима.

Карты «Шериф» в этом дополнении не используются, вы можете убрать их обратно в коробку.

При игре в троём карта «Поддержка» для игрока из команды Иль Профессор не используется.

Перемешайте колоду своего персонажа и поместите её рубашкой вверх на планшет рядом с картами пуль вашего персонажа.

3. Чтобы составить колоду Иль Профессор, возьмите по 1 карте «Бинокль» на каждого бандита (не считая Иль Профессор) и добавьте к ним следующие карты в зависимости от количества игроков:

- При игре с 3 участниками: 2 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел», 1 карту «Дополнительная поддержка».
- При игре с 5 участниками: 2 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел».

● При игре с 7 участниками: 3 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел».

● При игре с 9 участниками (если в игре есть Мэй или Шёлк): 3 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел».

Перемешайте эти карты и поместите получившуюся колоду рубашкой вверх на планшет Иль Профессор рядом с картами пуль. Неиспользуемые карты уберите в коробку.

Раунды

Игра проходит по правилам базовой игры с некоторыми изменениями.

Игра состоит из 5 раундов, каждый из которых делится на две фазы:

Фаза 1: Планирование

Фаза 2: Ограбление

В ходе Фазы 1 бандиты из одной команды могут обсуждать свои планы друг с другом, но необходимо помнить, что игроки команды-соперника могут вас услышать.

В ходе Фазы 2 бандиты не могут обмениваться информацией: каждый игрок сам решает, что делать с разыгранными картами действий или поддержки.

Иль Профессоре: ПЛАНИРОВАНИЕ



Иль Профессоре действует так же, как и другие бандиты: в начале каждого раунда первая карта из его колоды добавляется в общую стопку бандитом, сидящим справа от него.

 **Разгон** — в этом ходе первые две карты из колоды Иль Профессоре добавляются в общую стопку.

 **Туннель** — первая карта из колоды Иль Профессоре добавляется в общую стопку рубашкой вверх.

 **Отвлекающий манёвр / План действий** — эти события не влияют на действия Иль Профессоре.

Конец раунда: движение старового поезда

В конце каждого раунда (после выполнения события конца раунда) продвиньте старовый поезд на два вагона вперёд относительно бронированного поезда.

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ



Отвлекающий манёвр

Вы можете пропустить свой ход (т.е. не разыгрывать и не брать новые карты действий) и вместо этого выбрать одну случайную карту из руки каждого игрока команды-соперника. Игрок, чью карту вы только что выбрали, должен положить её под низ своей колоды. При этом он может посмотреть выбранную вами карту.

Примечание: отвлекающий манёвр в ходе этого события может использовать только один игрок из каждой команды.



План действий

По окончании Фазы 1 каждый бандит может отложить одну карту из своей руки, чтобы использовать её в следующем раунде. В начале следующего раунда эти игроки берут на одну карту меньше.

Примечание: если вы играете по продвинутым правилам, проигнорируйте это событие.



СОВЫТИЯ КОНЦА РАУНДА



• Курьеры в движении

Все курьеры меняют местоположение: из вагона поезда на крышу или наоборот. Если после выполнения этого события ваш бандит оказался в одном месте с курьером, немедленно переместитесь на другой уровень того же вагона (на крышу или внутрь него) и добавьте 1 нейтральную карту пуль поверх колоды своего персонажа.



• Шквальный огонь

Бандит, который в конце раунда находится на крыше стартового или бронированного поезда, берёт нейтральную карту пуль и кладёт её поверх своей колоды, а также выбирает один из принадлежащих ему яetonов добычи и размещает его лицевой стороной вниз на том месте, где он находится.



• Поворотный кронштейн

Все бандиты, которые в конце раунда находятся на крыше стартового или бронированного поезда, перемещаются на крышу последнего вагона того же поезда.



• На помощь!

Члены команды могут по очереди переместиться к союзнику. Таким образом вы можете без ограничений перемещаться между вагонами, уровнями или даже поездами.



• Согласованный план действий

Бандит, который в конце раунда находится в одном месте с другим членом своей команды, берёт в начале следующего раунда 2 дополнительные карты.

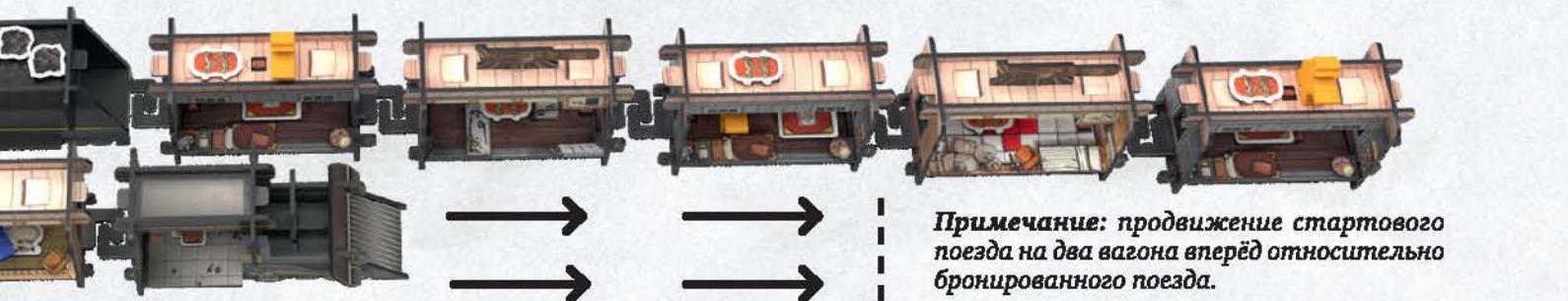


• Лечение

Бандит, который в конце раунда находится в одном месте с другим бандитом из своей команды, сбрасывает до 2 карт пуль. Нейтральные карты пуль сбрасываются в первую очередь, их необходимо вернуть в общую стопку. Если у вас нет нейтральных карт пуль, сбросьте карты пуль соперников и уберите их обратно в коробку.

Примечание: эффекты «Согласованного плана действий» и вагона-арсенала не суммируются: если в конце раунда вы и член вашей команды находитесь в арсенале, возьмите только 2 дополнительные карты (а не 4) (см. стр. 10).

Примечание: эффекты «Лечения» и вагона-лазарета не суммируются: если в конце раунда вы и член вашей команды находитесь в лазарете, вы можете сбросить только 2 карты (а не 4) (см. стр. 10).



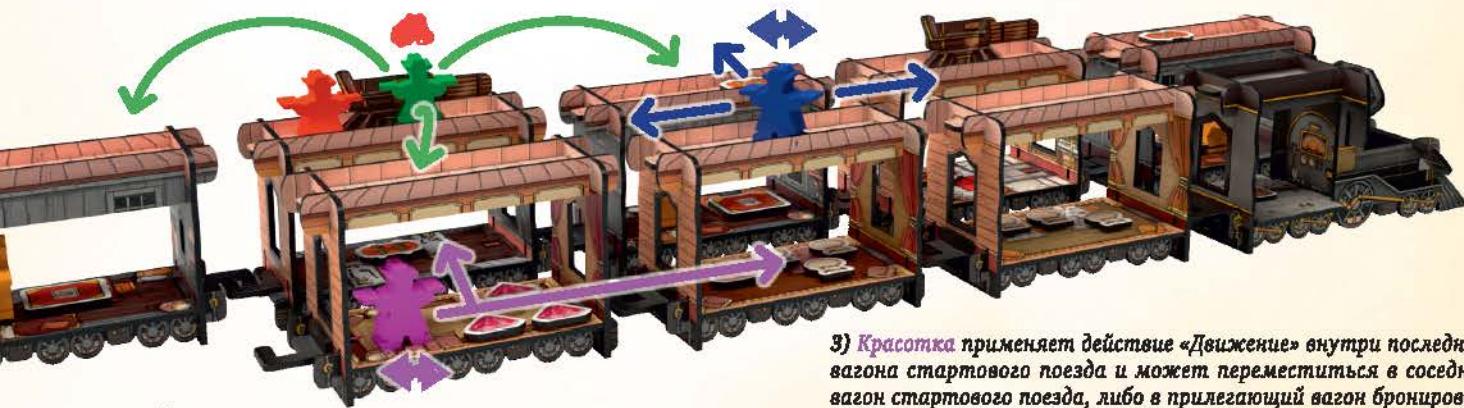
Примечание: продвижение стартового поезда на два вагона вперёд относительно бронированного поезда.

Действия

УДАР

Теперь в результате удара вы можете переместить выбранного бандита не только в соседний вагон того же поезда, но и в прилегающий вагон другого поезда (только на том же уровне: цель нельзя перемещать из вагона на его крышу и наоборот). Не глядя на стоимость, выберите один жетон добычи с планшета бандита, которого вы ударили, положите его лицевой стороной вниз туда, где находится фигурка вашего бандита.

- 1) **Туко** применяет действие «Удар» к **Шайенни** на крыше бронированного поезда и может переместить её на крышу соседнего (предыдущего или следующего) вагона бронированного поезда, либо на крышу прилегающего вагона стартового поезда.



ВЫСТРЕЛ

Внутри вагона вы можете выстрелить в курьера или бандита, находящегося в следующем или предыдущем вагоне того же поезда, либо в прилегающем вагоне другого поезда.

На крыше поезда действуют правила выстрела базовой игры: вы можете выстрелить в бандита, стоящего на крыше любого вагона, кроме вашего, но между вами и вашей целью не должно быть других бандитов. Такие в качестве цели вы можете выбрать любого бандита на крыше другого поезда.



- 1) **Мисти** применяет действие «Выстрел», находясь на крыше бронированного поезда. Она может выбрать целью **курьера**, так как тот находится в прямой видимости на крыше того же поезда, либо **Дока**, стоящего на крыше другого поезда. **Шайенни** стать целью не может, поскольку перед ней стоит **курьер**.

- 2) **Красотка** применяет действие «Выстрел», находясь внутри стартового поезда. Она может выбрать целью **Туко**, находящегося в соседнем вагоне того же поезда, либо **Призрака**, находящегося в прилегающем вагоне другого поезда.

↔ Движение

Если ваш бандит находится внутри поезда, вы можете переместить его не только в предыдущий или следующий вагон того же поезда, но и в прилегающий вагон другого поезда.

Если ваш бандит находится на крыше вагона, вы можете переместиться вперёд или назад на расстояние от одного до трёх вагонов, а также на крышу прилегающего вагона другого поезда.

- 2) **Мисти** применяет действие «Движение» на крыше стартового поезда и может переместиться вперёд или назад на крышу другого вагона стартового поезда, либо на крышу прилегающего вагона бронированного поезда.

- 3) **Красотка** применяет действие «Движение» внутри последнего вагона стартового поезда и может переместиться в соседний вагон стартового поезда, либо в прилегающий вагон бронированного поезда.

Поддержка

Это уникальное действие дополнения «Курьеры и бронепоезд» и игры в командах.

Бандит, разыгравший карту «Поддержка» во время Фазы 2, выбирает действие из базовой игры («Движение», «Лестница», «Выстрел», «Кражा» или «Удар») и предлагает одному из членов своей команды совершить его. Получивший «поддержку» союзник решает, каким образом совершить это действие или совершать ли его вообще. Если бандит решает использовать предложенное действие, он должен сделать это сразу же.

Пример:

Джанго разыгрывает карту «Поддержка» и предлагает **Доку** совершить действие «Движение». **Док** решает переместиться к концу поезда на 2 вагона.



ИЛЬ ПРОФЕССОРЕ: КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



\$ Кража

Не глядя на его стоимость, возьмите любой жетон добычи с места, где вы находитесь, и положите его лицевой стороной вниз на планшет вашего персонажа. Теперь вы можете посмотреть стоимость вашей добычи.

Золотые самородки и сумки

В начале игры в вагон с углем помещается 3 золотых самородка: 2 стоимости 0 \$ и 1 стоимость 1500 \$.

В начале игры внутри вагона-лазарета и вагона-арсенала, а также на крышах 3 бронированных вагонов размещаются сумки. Каждая из сумок имеет свою стоимость: 300 \$, 400 \$, 500 \$, 600 \$ и 700 \$.

Секретные документы

В начале игры внутри каждого бронированного вагона находится по 1 секретному документу. Всего документов три: один становится целью красной команды, второй — синей, третий же является фальшивкой.

В ходе игры возможны разные события:

1. Полученный секретный документ является целью вашей команды: положите его лицевой стороной вниз на планшет вашего персонажа.

2. Полученный секретный документ является целью команды-соперника: верните его на место, где он изначально находился, лицевой стороной вниз.

3. Полученный секретный документ оказался фальшивкой: вы можете решить забрать его или положить обратно лицевой стороной вниз. Вы не должны показывать другим игрокам стоимость или тип полученной награды, однако говорить вы можете что угодно.

Лестница

Правила из базовой игры остаются неизменными. Вы не можете перемещаться между поездами, выполняя это действие.



ЗАМЫСЕЛ

Передвигните жетон добычи Иль Профессоре на один уровень шкалы Дьявольского замысла выше.

Если жетон уже находится на высшем уровне, ничего не происходит.



Бинокль

Каждая карта «Бинокль» действует на определенного бандита.

Если целью «Бинокля» стал бандит, стоящий на крыше, Иль Профессоре стреляет, и этот бандит получает одну нейтральную карту пули.

Если бандит, которого Иль Профессоре выбрал целью, находится внутри вагона, ничего не происходит.

Если Иль Профессоре выбрал целью бандита из своей команды, этот бандит получает возможность сразу же выполнить одно из действий базовой игры («Движение», «Лестница», «Выстрел», «Кража» или «Удар») на свой выбор.



Дополнительная поддержка (только при игре с тремя бандитами)

Бандит из команды Иль Профессоре получает возможность сразу же выполнить одно из действий базовой игры («Движение», «Лестница», «Выстрел», «Кража» или «Удар») на свой выбор.



Дальний выстрел

Если на крыше бронированного поезда нет ни одного курьера, ничего не происходит.

Иль Профессоре стреляет в курьера, стоящего ближе всего к последнему вагону бронированного поезда. Возьмите одну нейтральную карту пули из стопки и положите её лицевой стороной вниз под жетон «Дикая банда». Эта карта учитывается при подведении итогов игры (см. стр. 12).



Скоростная стрельба

Если на крышах поездов нет бандитов из команды-соперника, ничего не происходит.

Иль Профессоре поражает всех бандитов, стоящих на крыше и не являющихся членами его команды. Каждый бандит получает по 1 нейтральной карте пули и добавляет её в колоду своего персонажа.

Если в стопке недостаточно нейтральных карт пуль, действия «Бинокль», «Дальний выстрел» и «Скоростная стрельба» не имеют эффекта.

В конце каждого раунда перемешивайте карты действий Иль Профессоре, чтобы сформировать новую колоду.

БРОНИРОВАННЫЙ ПОЕЗД

О КУРЬЕРАХ

ВСТРЕЧА С КУРЬЕРОМ

Если в результате события или совершения действия «Движение», «Лестница», «Выстрел», «Краха» или «Удар» бандит оказывается в одном месте с курьером, бандит должен немедленно переместиться с крыши внутрь вагона или наоборот и добавить 1 нейтральную карту пули в свою колоду.

Если нейтральных карт пуль в стопке не осталось, просто переместитесь с крыши внутрь вагона или наоборот.

Курьеры не передвигаются между вагонами, но могут переходить с крыши внутрь вагона и наоборот в результате действия «Выстрел» или события «Курьеры в движении».

ВЫСТРЕЛ ПО КУРЬЕРУ

Если вы выбрали целью выстрела курьера:

- ★ Возьмите одну из своих карт пуль и положите её лицевой стороной вниз под жетон «Дикая банда». Эта карта будет учтена при подведении итогов игры.
- ★ Переместите фигурку курьера с крыши внутрь вагона или наоборот. Если на месте, где находится курьер, был бандит, последний должен перейти с крыши внутрь вагона или наоборот и взять 1 нейтральную карту пули.

Примечание: если пуль для выстрела в курьера недостаточно, совершение действия невозможно.



Пример:

Док стреляет в курьера на крыше поезда. Он кладёт 1 нейтральную карту пули под жетон «Дикая банда», а курьер перемещается внутрь вагона. В этом вагоне находится Пайенн, которая теперь вынуждена перейти на крышу и взять 1 нейтральную карту пули.

ВАГОН С УГЛЕМ

Бандиты могут находиться только на крыше этого вагона. Спуститься внутрь вагона с углем нельзя.

ВАГОН-АРСЕНАЛ

Если в начале раунда (до начала Фазы 1) вы находитесь в вагоне-арсенале, возьмите 2 дополнительные карты в свою руку.

ВАГОН-ЛАЗАРЕТ

Если в начале раунда вы находитесь в вагоне-лазарете, вы можете сбросить до 2 карт пуль. В первую очередь сбрасываются нейтральные карты пуль, они возвращаются в общую стопку. Сброшенные карты пуль соперников помещаются обратно в коробку.

ПУЛЕМЁТЫ

На крышах бронированного поезда расположены 2 пулемёта: один — на крыше вагона-лазарета, второй — на крыше вагона-арсенала.

Если вы оказались на крыше вагона с пулемётом и хотите выполнить действие «Выстрел», у вас есть два варианта:

- ★ Вы стреляете обычным образом, используя одну из своих пуль;
- ★ Вы стреляете из пулемёта: целью становятся все противники на крыше стартерового поезда и в прямой видимости на крыше бронированного поезда.

При выстреле из пулемёта:

- Если вы поразили бандитов (1 или более), раздайте каждому из них по 1 нейтральной карте пули. Не глядя на стоимость, выберите по 1 жетону добычи с планшета каждой из жертв и положите их лицевой стороной вниз на места, где находятся эти бандиты.
- Если вы поразили курьеров (1 или более), переместите их фигурки с крыши внутрь вагона. Класть нейтральные карты пуль под жетон «Дикая банда» при этом не нужно.
- Если вы не можете раздать нейтральные карты пуль всем целям, вы не можете выстрелить из пулемёта.

Бандит, находящийся там же, где и вы, не может стать целью выстрела из пулемёта.

Бандиты

Способности некоторых бандитов изменяется.

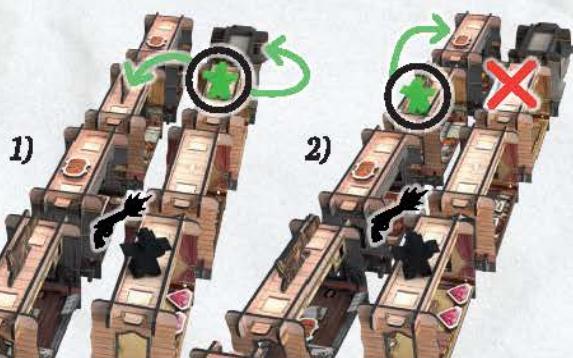
Джанго

Способность Джанго не применяется при использовании пулёмёта.

Бандит, в которого выстрелил Джанго, перемещается в соседний вагон того же поезда по направлению выстрела или в прилегающий вагон другого поезда. Джанго не может заставить бандита перейти из вагона на крышу поезда или наоборот.

Шайени

Теперь Шайени в результате действия «Удар» может забирать не только кошельки, но и сумки, принадлежащие соперникам.



Красотка

Красотка может стать целью бандита, если другой потенциальной целью является курьер.

Мэй

Мэй не может перемещаться между поездами при использовании своей способности.

Туко

Туко не может стрелять в противников, находящихся в другом поезде, при использовании своей способности.

Пример:

Находясь на крыше стартового поезда, Джанго стреляет в Шайени и использует свою способность:

- 1) Если Шайени также находится на крыше стартового поезда, Джанго может переместить её на крышу соседнего вагона по направлению выстрела, либо на крышу прилегающего вагона бронированного поезда.
- 2) Если Шайени находится на крыше бронированного поезда, Джанго может переместить её только на крышу соседнего вагона по направлению выстрела. Переместить Шайени на стартовый поезд в таком случае нельзя.

Мисти



В ходе Фазы 1 вы можете разыграть карты пуль из вашей руки в общую стопку.

В ходе Фазы 2 эти карты становятся картами «Удар» для Мисти.

После использования карт пуль для совершения действия «Удар» не сбрасывайте их. Такие карты необходимо вернуть в колоду Мисти и перемешать с другими.



Твинз

При событии «Туннель» вы ходите два раза подряд (как при событии «Разгон») и можете таким образом выбрать один из трёх вариантов действий:

- добрать из своей колоды 6 карт себе в руку,
- выложить 2 карты подряд лицевой стороной вверх,
- добрать 3 карты и выложить 1 лицевой стороной вверх.

Твинз — неразлучные близнецы, выдающие себя за одного человека. Они объединяют силы, чтобы добиваться своего.



Бандитами Мисти и Твинз можно играть как в базовой игре, так и с любыми дополнениями.

Карты «Атака на лошадях»

В этом дополнении карты «Атака на лошадях» заменяют карты железнодорожных станций. Для обычного режима игры и для режима «Предательство» предназначены разные виды карт «Атака на лошадях». При подготовке к игре игроки решают, какой режим выбрать.

В обычном режиме члены одной команды имеют общую цель и сотрудничают друг с другом для её достижения.

В режиме «Предательство» члены команды могут иметь разные цели. Игра в этом режиме можно только при участии 4 и более игроков (Иль Профессор не считается отдельным игроком).

Обычный режим STOP



• НЕХВАТКА ПЕРСОНАЛА

Каждый бандит, находящийся в бронированном поезде, может один раз совершить действие «Движение». Если бандитов несколько, они выполняют это действие в порядке очереди.



• Отложенное нападение

Если в начале последнего раунда бандит, обладающий секретным документом, находится в стартовом поезде, Фаза 1 сокращается до 2 ходов. В противном случае Фаза 1 состоит из 5 ходов.

Режим «ПРЕДАТЕЛЬСТВО» \$\$\$



• Выживет только один (х2)

Объявляется команда, собравшая большее количество добычи, но победителем в игре считается лишь один бандит — тот, кто разбогател больше остальных и вернулся в стартовый поезд.

Секретные документы и жетон «Дикая банда» являются добычей команды и не учитываются при подведении личных итогов.

Если к концу игры вы потратили все пули, прибавьте к своей добыче 1000 \$.



• Двойное дно

Бандиты, вернувшиеся на стартовый поезд с секретными документами своей команды, выигрывают. Таким образом, победу могут разделить два игрока. За секретный документ, являющийся фальшивкой, победа не присуждается. Если ни один игрок из двух команд не выполнил эти условия, победителем становится бандит, разбогатевший больше остальных и находящийся в стартовом поезде.

Автор игры: Кристоф Рэмбо
Иллюстратор: Жорди Вальверна
Особая благодарность выражается
Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.

Перевод на русский язык: Маргарита Наталия
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Корректор: Анастасия Губанова
Вёрстка: Артур Бурлаков
Технолог: Юрий Хмелевской

Конец игры

Подведение итогов

В конце игры при подсчёте общей добычи команды учитывается личная добыча только бандитов, вернувшихся на стартовый поезд.

Каждый бандит может получить дополнительную награду за:

★ Добычу, размещённую на планшетах персонажей

★ Наибольшее количество выстрелов

Правила присуждения этой награды отличаются от базовой игры. Каждый игрок, потративший в ходе игры все пули, получает 1000 \$. Если потрачены не все пули, игрок не получает эту награду.

★ Секретный документ

Игрок переворачивает жетон секретного документа на своём планшете. Если добывший секретный документ соответствует цвету команды, команда получает 4000 \$. Документ-фальшивка ничего не приносит.

★ Жетон «Дикая банда»

Эта новая награда приносит получившей её команде 1500 \$. Чтобы узнать, кто выиграл жетон «Дикая банда», посчитайте количество карт пуль под жетоном: награду получает команда, поразившая больше курьеров. Если у двух команд равное количество выстрелов по курьерам, награду не получает никто.



Конец игры

В конце игры Иль Профессоре приносит своей команде награду, соответствующую положению жетона добычи Иль Профессоре на шкале Дьявольского замысла (от 0 \$ до 1500 \$).

Нейтральные карты пуль Иль Профессоре под жетоном «Дикая банда» учитываются при подсчёте добычи команды.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

