

COLT EXPRESS

HORSES & STAGECOACH

1



40'



2-6



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



Кристоф Рембо



Жорди Вальбюэна



Железная дорога от Де-Мойна до Бисмарка тянется через пустоши и прерии. А рядом проходит обычная дорога, по которой пересекают дилижансы, поднимая такие облака пыли, что их видно за много миль.

Пассажиры дилижанса, принадлежащего «Уэллс Фарго и Ко.», мирно дремлют, когда их нагоняет «Кольт-экспресс». Тяжёлые кожаные занавески плотно закрывают окна, и они даже не подозревают, что шестеро отчаянных бандитов, скачущих на лошадях между дорогой и поездом, вот-вот совершат гнусное нападение на поезд. Впрочем, не обделят бандиты вниманием и самих пассажиров дилижанса...

Компоненты игры

★ 1 дилижанс.

Примечание. Перед самой первой игрой аккуратно соберите дилижанс, используя вложенные инструкции.

★ 1 фишка стрелка.

★ 6 фишек лошадей.

★ 1 переносной сейф ценностью 1000 \$.

★ 5 флажков обычного виски.

★ 1 флажка выдержанного виски.

★ 6 карт действий скачки.

★ 8 карт заложников.

★ 3 карты шальных пуль.

★ 13 карт раундов:

– 5 карт для 2–4 игроков.

– 5 карт для 5–6 игроков.

– 3 карты станций.

Подготовка к игре

Поставьте дилижанс справа от локомотива.

Положите переносной сейф на крышу дилижанса. Поставьте на этот сейф фишку стрелка.

Положите внутрь каждого вагона, за исключением локомотива, одну случайную флажку виски лицевой стороной вниз. Оставшиеся флажки откладываются обратно в коробку.

Возьмите из колоды заложников столько карт, сколько игроков участвует в партии за вычетом одного. Выложите их слева от локомотива. Оставшиеся заложники убираются обратно в коробку.



Смешайте новые карты раундов (карты станций и карты, связанные с числом игроков) с картами раундов базовой игры.

Затем, как и в базовой игре, отберите 4 случайных карты раундов, соответствующих текущему числу игроков, и 1 случайную карту станции.

Добавьте 3 шальные пули к 13 шальным пулям из базовой игры.

Каждый игрок добавляет к личной колоде действий карту с действием скачки и берёт фишку лошади.

Теперь перед началом игры фишки бандитов размещаются по новым правилам, потому что бандиты нападают на поезд с лошадей (см. следующую страницу).



Нападение с лошадей

Изначально бандиты попадают в поезд с лошадьей. Перед началом игры бандиты сами выбирают, в какой вагон запрыгнуть. Они не могут начать игру в локомотиве или в дилижансе.

Каждый игрок тайно зажимает в кулаке фишку лошади или фишку бандита и вытягивает кулак над столом. Если вы играете по особым правилам для 2 игроков, зажимайте сразу 2 фишки: за каждого из своих бандитов. Далее игроки одновременно разжимают кулаки.

Те, кто зажали в кулаках бандитов, ставят их внутри последнего вагона. Фишки их лошадей ставятся справа от поезда, рядом с их (последним) вагоном.

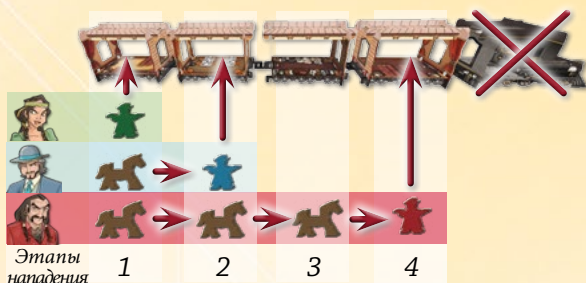
Те, кто зажали в кулаках лошадей, продолжают скакать вдоль поезда. Если они пожелают выкрикнуть хором: «Йи-ха!», — это не возбраняется. Они вновь зажимают в кулаках бандита или лошадь, решая, начать ли им игру в предпоследнем вагоне или скакать дальше.

И так далее. Если остаётся всего один игрок, он может выбрать любой из оставшихся вагонов.

Начать игру можно в любом вагоне, кроме локомотива.

После окончания нападения с лошадьей сами лошади перестают принадлежать каким-то определённым бандитам: любой бандит может оседлать любую лошадь.

Первым игроком становится случайный игрок из последнего вагона.

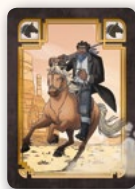


Действие скачки

Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дальнего Запада», стр. 1: «Бандитизм — это нечто большее, нежели совершение противозаконных поступков, это образ жизни. Те, кто полагают себя настоящими бандитами, редко когда крадут у всех на глазах, почитая за высшее искусство мастерски проникнуть в карман ничего не подозревающей жертвы. Их не увидят грузно восседающими на хребте старой клячи, их удел — прыгать в седло верного скакуна с крыши мчащегося поезда...»

Как и любая другая карта действия, карта скачки разыгрывается во время фазы планирования.

Если рядом с вагоном, в/на котором находится ваш бандит, имеется хотя бы одна лошадь, бандит, выполняющий действие скачки, перепрыгивает на лошадь. Прыгнуть на лошадь можно либо с крыши поезда, либо из его внутренней части.



Если рядом с вашим вагоном нет лошади, карта скачки не действует.

После этого переместите лошадь и оседлавшего её бандита вдоль 0, 1, 2 или 3 вагонов вперёд или назад по вашему выбору.

Закончив перемещение, поместите бандита внутрь вагона, рядом с которым остановилась лошадь. Если лошадь остановилась между дилижансом и поездом, вы можете поместить бандита не внутрь поезда, а внутрь дилижанса.

Бандит не может остаться на лошади: после выполнения действия скачки все бандиты должны занимать поезд и/или дилижанс.

Примечание. Не запрещается использовать лошадь, чтобы просто пересечь в дилижанс из вагона напротив. В этом случае лошадь не перемещается.

Дилижанс

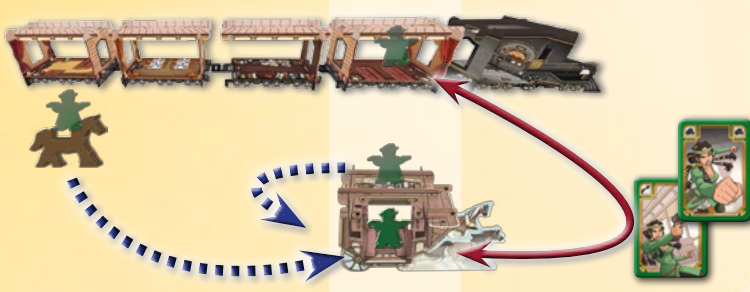
Внутри дилижанса



Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дальнего Запада», стр. 591: «Бандит, видя богатого и беззащитного человека, имевшего глупость попасться ему на глаза, обязан взять его в заложники, даже если последующий выкуп не оправдает ожидания бандита. Это явно следует из статьи 12.3 “Кодекса чести бандита”».

Внутрь дилижанса бандит попадает, либо спустившись туда с крыши дилижанса действием *перелезания*, либо остановившись рядом с дилижансом действием *скачки*.

Для действий *выстрела* и *удара* внутренние части дилижанса и расположенного напротив вагона считаются соседними.



Примечание. Маршал никогда не пересаживается в дилижанс, он всегда остаётся в поезде, охраняя пассажиров.

Когда бандит попадает внутрь дилижанса, он **обязан** взять одного доступного заложника по своему выбору, если они ещё остались и если у него ещё нет заложника.

Положите карту выбранного заложника рядом с картой или планшетом своего персонажа, в конце игры вы получите за него выкуп. Однако таскать с собой повсюду заложника — не всегда удобно (см. главу «Заложники» на стр. 6).

Примечание. У бандита может быть только один заложник.

Примечание. Если вы взяли заложника, то уже не можете от него избавиться. Также его не может забрать у вас другой игрок.

Примечание. Если вы играете по особым правилам для двух игроков, то каждый из ваших бандитов может взять по заложнику.

На крыше дилижанса

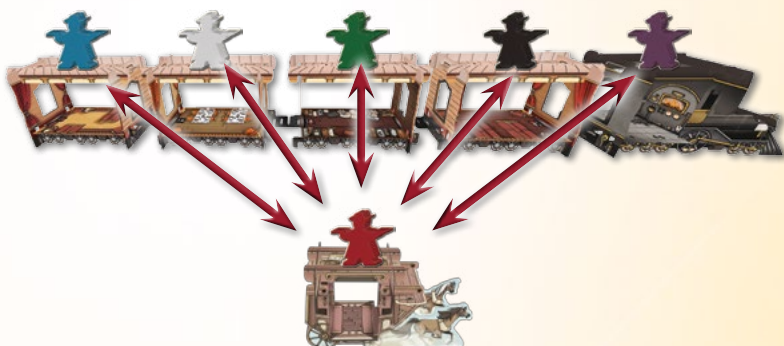
На крышу дилижанса бандит попадает, либо поднявшись на неё из дилижанса действием *перелезания*, либо переместившись на неё с крыши соседнего вагона действием *передвижения*. Перемещение с крыши дилижанса на крышу вагона (и обратно) проходит по обычным правилам выполнения действия *передвижения*: вы, как обычно, тратите шаг передвижения.

Для действий *выстрела*, *удара* и *передвижения* крыши дилижанса и вагона напротив считаются соседними.



Бандит, находящийся на крыше дилижанса, может выстрелить в любого бандита на крыше поезда. Аналогично, в бандита на крыше дилижанса можно выстрелить с крыши любого вагона.

Внимание! В двух этих случаях способность Джанго не действует!



Сердитый стрелок

Стрелок никак себя не проявляет, пока один из бандитов не решит покуситься на его переносной сейф.

Чтобы лишить стрелка сейфа, бандит должен применить к нему действие удара.



Примечание. Если вы можете ударить и стрелка, и Белль, то всегда бьёте стрелка.

От удара стрелок роняет переносной сейф и перемещается на крышу соседнего вагона. Крышу поезда он уже не покидает до конца игры.

Внимание! Бандит не может оставаться на одной крыше со стрелком. Если бандит оказывается на крыше со стрелком, то тут же получает



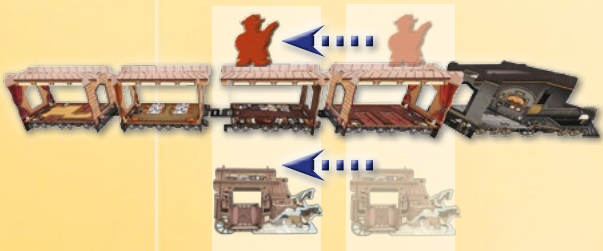
карту шальной пули и сбегает на соседнюю крышу по своему выбору (даже если только что с неё пришёл). Он не может сбежать на дилижанс.

Бандит может перемещаться через крышу со стрелком. В этом случае его передвижение проходит по обычным правилам, однако он всё равно получает карту шальной пули.

Вы не можете стрелять в стрелка.

Стрелок блокирует линию видимости при стрельбе с одной крыши поезда по другой (и не блокирует её при стрельбе по крыше дилижанса или с крыши дилижанса).

В конце раунда, после применения эффекта возможного события, перемещайте дилижанс на один вагон ближе к хвосту поезда, если только он уже не находится рядом с последним вагоном. Если стрелок уже перебрался на крышу поезда, он тоже переходит на соседний вагон — стрелок всегда стоит напротив дилижанса.



Заложники

Эффект заложника применяется сразу же после получения его карты. Выкуп за заложника вы получаете в конце игры, при подсчёте добычи.



Пудель богатой дамы

— Гав! Гав! Ррррр!
— Чёрт! Эта шавка меня тянула!

В начале каждого раунда добавляйте в свою колоду 1 карту шальной пули.

Выкуп: 1000 \$.



Банкир

— Моя семья и гроша не даст за моё возвращение. Давай-ка лучше потолкуем о деле...

У этого заложника нет никакого отрицательного эффекта.

Выкуп: 1000 \$, если у вас есть как минимум один переносной сейф.



Проповедник

— Не стреляй, сын мой!

В начале каждого раунда берите из колоды на 1 карту меньше, чем должны.

Выкуп: 900 \$.



Учительница

— Даже ребёнок знает, что драться с одноклассниками непозволительно!

Вы больше не можете никого бить. Ваши карты с действием удара не действуют.

Выкуп: 800 \$.



Ревнительница веры

— А ну остановись да вознеси молитву Господу нашему!

Вы больше не можете использовать действие скачки.

Выкуп: 700 \$.



Старушка

— Не так быстро, мне уже не 20 годков...

Передвигаясь по крышам, вы можете переместиться только на соседнюю крышу (вместо того чтобы пройти до 3).

Выкуп: 500 \$ за каждую вашу драгоценность.



Картежница

— Дай сюда кошелёк, вот увидишь, я удвою его содержимое, сейчас только сыграю с теми ребятами. Да не дрейфь, хоть раз в жизни заработаешь деньги честно!

Вы теряете особую способность своего бандита до конца игры.

Выкуп: 250 \$ за каждый ваш кошелёк.



Фотограф

— А теперь замри, — вспышка. — Чем страшнее фотографии, тем ценнее статья.

Вы больше не можете разыгрывать карты лицевой стороной вниз (даже если вы Призрак).

Выкуп: 200 \$ за каждую карту пули другого бандита (но не вашего напарника, если играете командами) в вашей колоде.

Фляжки виски

Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дальнего Запада», стр. 158: «Излишек алкоголя вредит здоровью. Однако, если без него уже никак, не стоит воздерживаться чересчур долго».

Фляжка виски — это новый тип добычи, который попадает к вам действием *ограбления*.

Каждую фляжку виски можно использовать 2 раза за игру. После первого использования переворачивайте жетон на сторону с полупустой фляжкой. После второго использования убирайте жетон из игры.



Если вы роняете полупустую фляжку виски под действием удара, она падает на пол «полупустой» стороной вверх.

Фляжка виски используется в фазе планирования вместо разыгрывания карты действия или получения 3 карт из колоды.

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

Фляжка обычного виски

Возьмите 3 карты, а затем разыграйте 1 карту с руки. Вы не можете взять ещё 3 карты, вместо того чтобы разыграть карту.



Фляжка выдержанного виски

Разыграйте сразу 2 карты действий. Вы не можете взять 3 карты, вместо того чтобы разыграть одну из двух карт.



Карты раунда

Особый ход: суматоха



Во время этого хода игроки выбирают по карте действия с руки, одновременно их переворачивают и кладут в общую стопку в обычном порядке.

Вы по-прежнему можете не разыгрывать карту, а взять 3 новые карты из колоды: вы должны сделать это до того, как остальные участники откроют выбранные карты.

Бонус конца раунда

Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дальнего Запада», стр. 236: «У настоящего бандита всегда есть преимущество перед вами. Если у него его нет, то, возможно, скоро он его у вас стащит».

Помимо прочего, на картах данного дополнения встречается специальный значок. За каждый значок этого нового типа, указанный на карте раунда, вы можете (но не обязаны) оставить одну из имеющихся на руке карт на следующий раунд. Этот эффект применяется между фазами планирования и грабежа.

В начале следующего раунда не замешивайте отложенные в сторону карты в колоду. Доберите карты на руку, чтобы их стало 6 (или 7, если вы Док).



События



Загнанные лошади

Партия с 5–6 участниками: уберите из игры 3 ближайших к последнему вагону лошади.

Партия с 2–4 участниками: уберите из игры 2 ближайших к последнему вагону лошади.

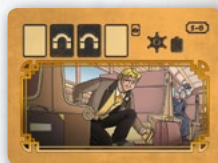


Вискарь для маршала

Если в вагоне с маршалом находится фляжка виски, уберите её из игры. Если это была фляжка обычного виски, маршал перемещается в соседний вагон по направлению к хвосту поезда. Если это была фляжка выдержанного виски, то маршал, последовательно переходя из вагона в вагон, перемещается в последний вагон.

Всякий раз, когда он встречает бандита, тот незамедлительно удирает на крышу, как обычно захватив с собой подарок на память от маршала — шальную пулю.

Если в вагоне с маршалом нет фляжки виски, ничего не происходит.



Разгон

Переместите стрелка и всех бандитов, находящихся на крышах поезда, на соседнюю крышу по направлению к хвосту поезда.

Затем переместите всех лошадей и дилижанс на один вагон по направлению к хвосту поезда.



Ярость стрелка

Бандиты, находящиеся в/на дилижансе или в/на вагоне, соседнем с дилижансом, получают шальную пулю.



Делёжка добычи

В конце игры, если несколько бандитов находятся в одной и той же точке и у кого-то из них есть переносной сейф, его ценность делится поровну между всеми присутствующими бандитами. При необходимости результат округляется в меньшую сторону.



Побеа

В конце игры в поезде вновь воцаряются закон и порядок. Все бандиты, которые останутся в поезде (внутри вагонов, локомотива и на их крышах), будут пойманы и не смогут победить в игре.

Чтобы избежать поимки, бандит может сбежать одним из двух способов:

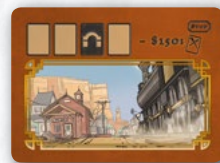
- Разыграть во время этого раунда действие скачки и навсегда покинуть поезд. Игра для этого бандита тут же закончится, однако он сможет поучаствовать в подсчёте добычи.
- Оказаться в/на дилижансе к концу раунда (игры).



- \$150: Смертельная пуля

Каждый игрок теряет 150 \$ за каждую пулю (шальную и бандитскую), пойманную в течение этого раунда.

Чтобы не ошибиться при подсчёте штрафа, рекомендуем складывать карты пуль, полученные в текущем раунде, отдельной стопкой.



Конец игры

Деньги за добычу подсчитываются так же, как в базовой игре. В дополнение к ним прибавляются выкупы за заложников.



Особые правила для командной игры

Данные правила позволяют играть командами по два человека, поэтому общее число игроков должно быть чётным. Этот вариант можно использовать как с дополнением «Лошади и дилижанс», так и без него.

Подготовка к игре

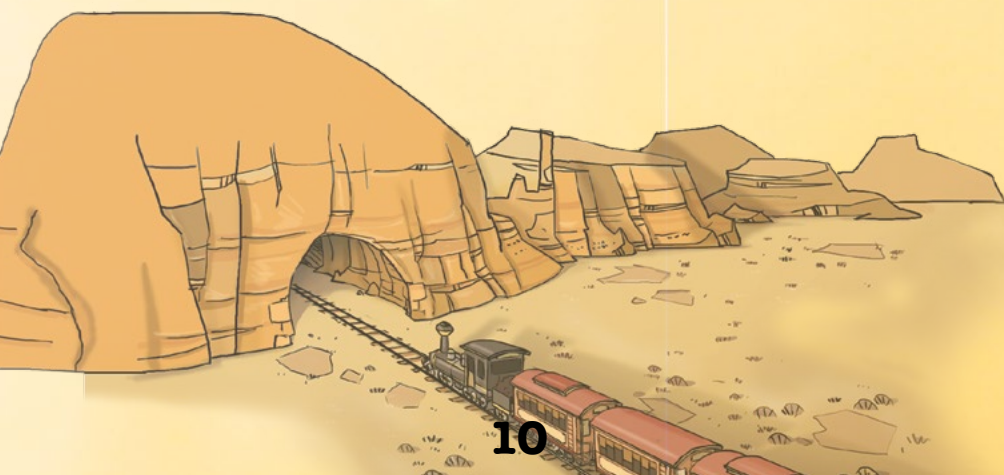
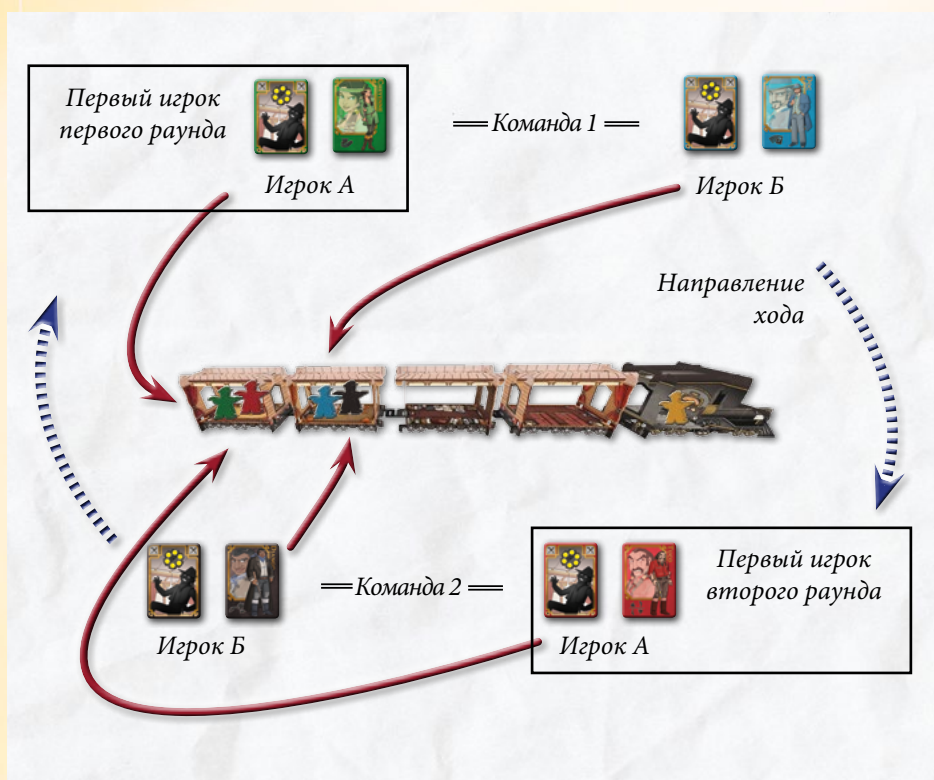
Оба участника команды садятся рядом. Первый игрок (тот, кто сидит правее) зовётся Игроком А. Второй игрок — Игроком Б. Они всегда ходят друг за другом.

Каждый Игрок А ставит бандита внутрь последнего вагона, каждый Игрок Б ставит бандита внутрь предпоследнего вагона. Если вы играете с дополнением «Лошади и дилижанс», используйте правило нападения с лошади.

Первый раунд

Первый игрок выбирается случайным образом среди Игроков А каждой команды.

В каждом последующем раунде первым игроком становится Игрок А следующей команды (а не Игрок Б той же команды).



Начало раунда

В начале каждого раунда каждый игрок берёт 1 карту из колоды своего напарника и пополняет руку картами из собственной колоды.

Если полученная от напарника карта — карта действия, игрок может разыграть её во время фазы планирования (фазы 1) вместо собственной карты.

Если эта карта — пуля, он оставляет её на руке.

Карта напарника вернётся в его колоду, только если будет разыграна. Если этого не произойдёт, она останется в колоде игрока.

Замечание о перецепке

Во время *перецепки* ход передаётся против часовой стрелки: Игрок А временно становится Игроком Б и наоборот.

Конец игры

Участники одной команды подсчитывают общую сумму награбленных по отдельности денег. Побеждает самая богатая команда.

Награда «Меткий глаз» присуждается команде, расстрелявшей больше всего пуль, однако пули, выпущенные напарниками друг по другу, не учитываются и не помогают в получении этой награды.



Создатели игры



Кристоф Рембо



Жорди Вальбюэна

Дизайн: Седрик Лефевр

Вёрстка: Маринелла Дежьоржи

Перевод на русский язык и вёрстка:

Александр Петрунин (balury@gmail.com)



Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved. © 2015 COLT
Express, All Rights Reserved.



Distributed by Asmodee Editions LLC 20 Gateway
Drive, Suite 400 Plattsburgh, NY 12901
support@asmodee.com
www.asmodee.com

- COLT EXPRESS -

HORSES & STAGECOACH

{1}

