

КОЛТ ЕКСПРЕС

11 липня 1899 року о 10-й годині ранку експрес-поїзд компанії «Юніон Пасіфік» із 47 пасажирами відправився з залізничної станції в місті Фолсом, штат Нью-Мексико. Через кілька хвилин з даху вагонів доносяться звуки швидких кроків, а за ними лунають постріли. Озброєні до зубів бандити безжально грабують чесних громадян, забираючи їхні гаманці й коштовності!

Чи зможуть бандити не гарячкувати та ухилитися від випущених у них куль?

Чи вдасться їм украсти в пильного шерифа Семюела Форда кейс із недільною зарплатою робітників вугільної компанії «Найс Веллі»? Тільки один грабіжник досягне своєї мети та стане найбагатшим злочинцем у банді.

 40'

 2-6

 10+

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



Крістоф Рембо



Хорді Вальбуена

ВМІСТ ГРИ

★ 6 вагонів



★ 1 локомотив

Примітка. Перед першою грою згідно з інструкцією акуратно складіть вагони й локомотив.

★ 10 елементів ландшафту

★ Жетони здобичі різної вартості:

- 18 гаманців вартістю від 250 \$ до 500 \$
- 6 самоцвітів вартістю по 500 \$
- 2 кейси вартістю по 1000 \$



★ 17 карт раундів:

- 7 карт для 2–4 гравців
- 7 карт для 5 і 6 гравців
- 3 карти залізничних станцій



★ 1 фігурка шерифа



★ 13 карт нейтральних куль



Комплект гравця (6 шт.):

★ 1 планшет персонажа



★ 1 карта персонажа

★ 10 карт дій



★ 6 карт куль



★ 1 фігурка бандита



Далі описано правила гри для 3–6 учасників. Про особливості гри вдвох читайте на с. 10.

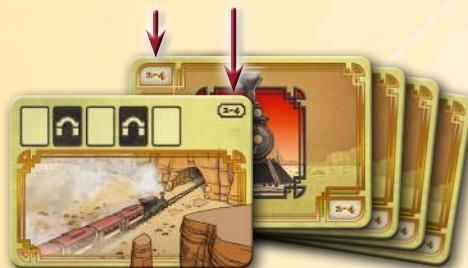
ПРИГОТУВАННЯ



Розмістіть у центрі стола поїзд, що складається з локомотива та стількох вагонів, скільки учасників у грі. Можна вибирати будь-які вагони та з'єднувати їх у будь-якому порядку, однак локомотив завжди повинен бути в голові поїзда.



Кількість гравців



Для вашої першої партії навмання візьміть **5 із 7 карт раундів**, що відповідають кількості гравців (карти з позначками «2–4» або «5–6»). Перетасуйте ці карти й покладіть їх колодою долілиць.

У наступних партіях можете використовувати складніші правила приготування (див. «Події» на с. 9).

Отже, ці 5 карт раундів визначають послідовність подій, що лежать в основі історії пограбування поїзда. Протягом гри ви поступово відкриватимете їх.

Розміщення бандитів

Візьміть вибрані гравцями фігурки бандитів і навмання виберіть одну з них.

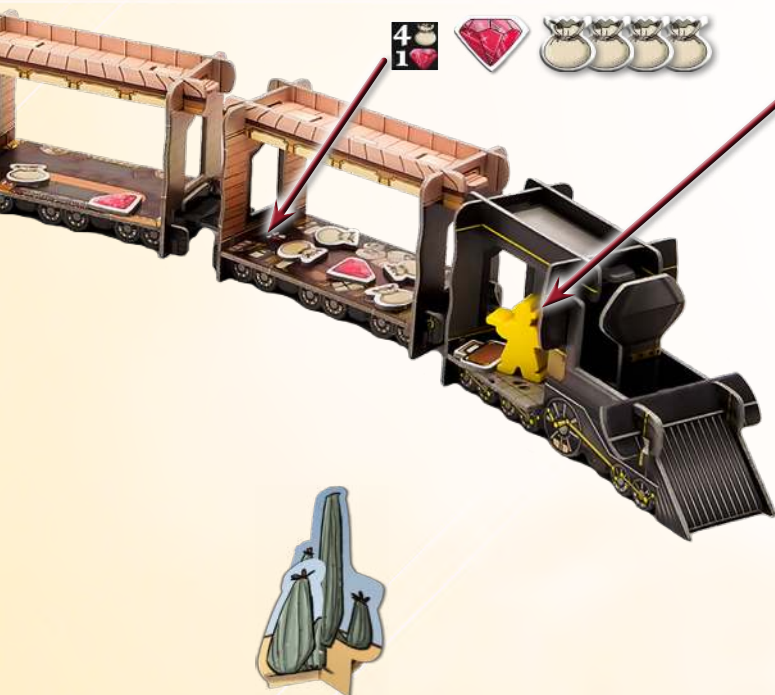
Її власник стає першим гравцем у першому раунді. Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі розміщують своїх бандитів в останньому та передостанньому вагонах поїзда.

У цьому прикладі **Док** – перший гравець і розміщує фігурку бандита в останньому вагоні, **Шаєнн** (друга) – в передостанньому вагоні, **Шривід** (третій) – в останньому вагоні, а **Туко** (четвертий) – у передостанньому.



Відкладіть убік по 1 жетонів гаманця вартістю 250 \$ для кожного гравця. На підлозі кожного вагона вказано тип і кількість жетонів здобичі, які треба туди покласти. Гаманці вибирають навмання і кладуть долілиць (вартістю донизу).

У різних вагонах поїзда їдуть пасажирів з різною здобиччю. Тож не баріться, хапайте все, що зможете!



Розмістіть **фігурку шерифа** й жетон **кейса** всередині локомотива.

Протягом усієї гри шериф усіляко перешкоджатиме бандитам грабувати пасажирів. Вам знадобиться вся ваша кмітливість, щоб відволікти його та змусити залишити свій кейс без нагляду.



Покладіть **13 карт нейтральних куль** колодою біля локомотива.

Це поранення, які шериф може завдавати бандитам.



Кожен гравець вибирає фігурку **персонажа**, бере відповідний планшет (або карту, якщо на столі мало місця) і кладе його перед собою.

Кожен гравець також бере відкладений для нього жетон **гаманця вартістю 250 \$** і кладе його долілиць на свій планшет персонажа.

Упродовж гри ви складатимете свою здобич на планшеті вашого персонажа. Ви не показуєте вартість своїх гаманців суперникам, але можете подивитися їх у будь-який момент гри.

Кожен гравець тасує **10 карт дій** кольору свого персонажа та кладе їх колодою долілиць на планшет свого персонажа.

У всіх гравців однаковий набір карт дій.

Потім кожен гравець кладе колодою на планшет свого персонажа **6 карт куль** свого кольору в порядку зростання кількості куль.

На початку гри в барабані вашого револьвера 6 патронів. Ви зможете стріляти в суперників, щоб сповільнити їх.



Примітка. Зворотний бік планшета персонажа використовують для експертного варіанту гри (див. с. 11).

МЕТА ГРИ



Щоб перемогти, ви повинні стати найбагатшим бандитом на Дикому Заході. Для досягнення цієї мети вам треба награбувати більше, ніж ваші суперники... й не зазнати забагато кульових поранень! Найвлучніший стрілець отримує винагороду в 1000 \$.

Кожен гравець має 10 карт з 6 різними діями: «Переміщення» (x2), «Драбина» (x2), «Постріл» (x2), «Удар» (x1), «Грабіж» (x2), «Шериф» (x1).

Гра триває 5 раундів. Кожен раунд складається з 2 фаз:

- ★ **Фаза 1: «Планування».** Гравці кладуть свої карти дій з руки в загальний стос у центрі стола.
- ★ **Фаза 2: «Пограбування».** Розігруються карти дій, викладені під час фази 1.

ФАЗА 1: «ПЛАНУВАННЯ»

Перший гравець відкриває верхню карту колоди раундів і кладе її на стіл.

Кількість ходів у цій фазі відповідає кількості зображених на ній символів карт (див. «Карти раундів»).



На початку раунду кожен гравець тасує свою колоду й бере з неї на руку **6 карт**.

Протягом фази 1 гравці планують дії своїх бандитів, викладаючи карти дій у загальний стос. Ефекти цих карт дій застосовують упродовж фази 2.

Намагайтеся передбачати наслідки своїх дій, а також дій суперників.

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують свої ходи.

У свій хід гравець повинен виконати одну з таких дій:

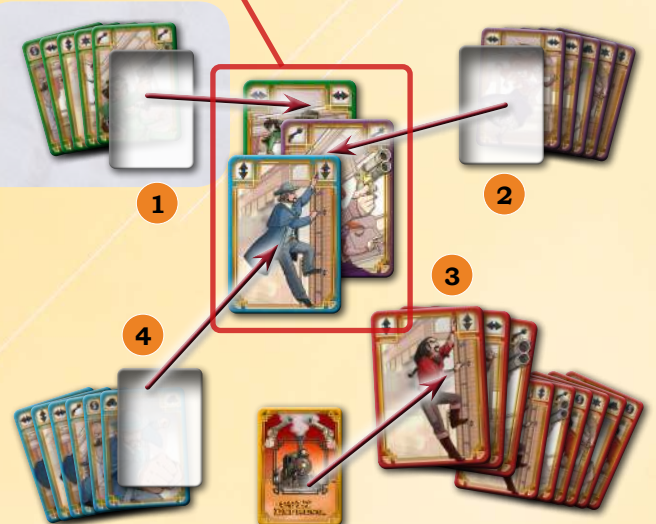
- ★ **Покласти горілиць (якщо не вказано інакше) одну карту дії з руки до загального стосу.**
- ★ **Узяти на руку 3 карти зі своєї колоди.**

Фаза «Планування» завершується, коли гравці зіграють кількість ходів, указану на карті раунду.

Усі незіграні карти з руки кожен гравець кладе зверху своєї колоди.



На цій карті раунду вказано, що гравцям треба зіграти 4 ходи.



Приклад **першого ходу**

- 1 **Шаєнн** – перший гравець у цьому раунді. Вона грає з руки карту «Переміщення».
- 2 Наступний гравець за годинниковою стрілкою – **Крала**. Вона кладе карту «Постріл» зверху карти **Шаєнн**.
- 3 **Туко** вирішує не грати карту, а натомість узяти карти. Він бере на руку 3 карти зі своєї колоди. Нарешті, **Док** кладе свою карту «Драбина» зверху карти **Крала**.
- 4 Потім починається другий хід, під час якого карти кладуть до того самого загального стосу.

КАРТИ РАУНДІВ



Примітка. На деяких картах раундів є символи особливих подій (див. «Події» на с. 9).



Стандартний хід – гравці горілиць викладають карти дій.



Тунель – гравці викладають карти дій долиць.



Розгін – усі гравці виконують по 2 ходи поспіль (у кожен з цих ходів можна взяти 3 карти зі своєї колоди або покласти 1 карту до загального стосу).



Переведення стрілки – починаючи з першого гравця, гравці по черзі виконують ходи проти годинникової стрілки.

ФАЗА 2: «ПОГРАБУВАННЯ»



- 1 **Шаєнн** переміщується в сусідній вагон.
- 2 **Краля** стріляє в **Дока**.
- 3 **Туко** нічого не робить, бо в попередній фазі взяв карти з колоди.
- 4 **Док** переміщується на дах поїзда.

Докладний опис дій див. на подальшій сторінці.

Тепер, коли зіграно всі карти дій, настав час застосувати їхні ефекти. Гравці починають діяти... і зазнавати наслідків дій інших гравців!

Перший гравець бере загальний стос карт дій, утворений під час фази «Планування», і перевертає його, не змінюючи порядку карт.

Ефекти карт дій застосовують по черзі, починаючи з верхньої карти (тобто в тому порядку, у якому були зіграні карти).

Усі дії, заплановані у фазі 1 – обов'язкові. Під час фази «Пограбування» кожен гравець повинен виконати свою дію (якщо це можливо).

Після виконання всіх дій карти повертаються до своїх власників. Кожен гравець тасує свою колоду: 10 карт дій та всі отримані ним карти куль. Потім він кладе цю колоду на планшет свого персонажа.

Гравець ліворуч від першого гравця кладе колоду карт раундів перед собою і стає новим першим гравцем. Потім починається новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується наприкінці п'ятого раунду. Потім кожен гравець **рахує вартість жетонів здобичі** на планшеті (чи карті) свого персонажа.

Винагороду в 1000 \$ здобуває гравець, що випустив найбільшу кількість куль (тобто той, у кого залишилося найменше карт з кулями кольору його персонажа). Якщо таких гравців кілька, то кожен з них здобуває **1000 \$** як найвлучніший стрілець.

Перемагає найбагатший гравець. У разі нічиєї перемагає гравець, що отримав найменшу кількість карт куль. Якщо таких гравців кілька, то вони ділять перемогу!

КАРТИ ДІЙ

Бандити можуть перебувати всередині вагонів поїзда **1** або на даху вагонів **2**. На початку гри жоден бандит не може перебувати на даху.

Локомотив вважають вагоном.



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Ви переміщуєте вашого бандита:

- 1** в один з сусідніх вагонів, якщо він перебуває всередині вагона;
- 2** уперед чи назад на відстань від 1 до 3 вагонів, якщо він перебуває на даху вагона.



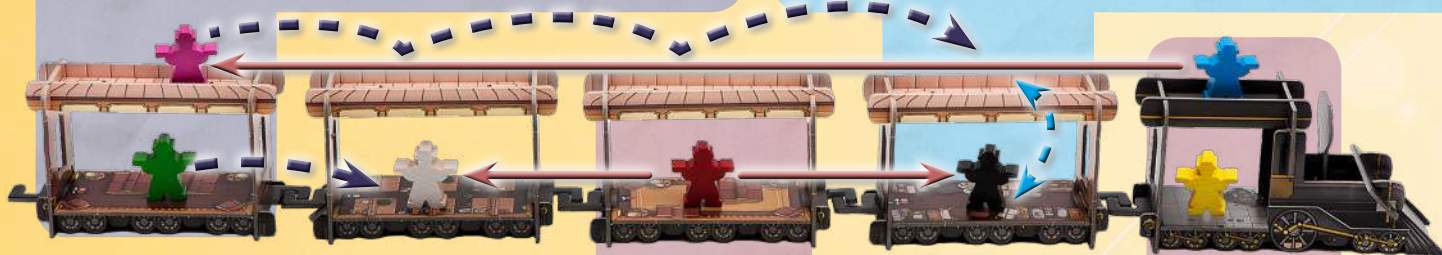
Драбина

Ви переміщуєте вашого бандита драбиною:

- 1** з вагона на його дах;
- 2** всередину вагона з його даху.



Переміщення дахами вагонів економить час і допомагає уникнути шерифа.



ПОСТРІЛ

Вистреливши, візьміть верхню карту з вашої колоди куль і покладіть її поверх колоди іншого бандита.

Ви не можете цілитися в бандита, що перебуває з вами в тому самому місці.

- 1** Якщо ви перебуваєте всередині вагона, то можете вистрілити в **бандита, що перебуває в сусідньому вагоні** (наступному чи попередньому). Ви не можете стріляти в бандита, що перебуває на відстані більше ніж один вагон.



- 2** Перебуваючи на даху, ви можете вистрілити в бандита **на лінії вогню** (тобто бандита на даху будь-якого вагона, крім вашого). Вважають, що бандит перебуває на вашій лінії вогню, якщо між ним і вами немає інших бандитів. Якщо на даху одного вагона є кілька бандитів, то ви самі вирішуєте, в кого стріляти.



Якщо ви не можете ні в кого прицілитися й вистрілити, то залишаєте карту кулі собі – дія «Постріл» не має ефекту.

Якщо під час гри у вас вичерпалися карти з кулями, то ваші подальші дії «Постріл» не матимуть ніякого ефекту.



Док стріляє в *Крало*.

Коли ви стріляєте в бандита, то даєте йому одну зі своїх карт куль. Так ви збільшите свої шанси здобути винагороду за звання найвлучнішого стрільця.

Також дуже важливо те, що цією дією ви послаблюєте суперника, адже отримана ним карта кулі до кінця гри залишатиметься в його колоді та «засмічуватиме» її. Опинившись на руці суперника, така карта лише марно займатиме місце, бо користі з неї він не матиме.





ГРАБІЖ

Не дивлячись на його вартість, візьміть будь-який 1 жетон здобичі з того місця, де ви перебуваєте, і покладіть його долілиць на планшет вашого персонажа.

Якщо ваш бандит на даху вагона, то він не може грабувати всередині вагона й навпаки.

Якщо там, де перебуває ваш бандит, немає жодного жетона здобичі, дія «Гравіж» не має ефекту.



Док ударяє
Джанго
кулаком.



УДАР

Виберіть будь-якого бандита, що перебуває там же, де й ви (усередині того самого вагона чи на його даху).

Вибраний бандит втрачає 1 жетон здобичі, якщо він його має. Візьміть 1 жетон здобичі з планшета (чи карти) цього бандита й покладіть його туди, де перебуває ваш бандит. Якщо ви взяли жетон гаманця, то не можете подивитися його вартість.

Потім перемістіть вибраного бандита в будь-який сусідній вагон, якщо персонажі у вагоні. Якщо на даху — на дах будь-якого сусіднього вагона.

Удар кулаком – хороший спосіб позбавити вашого суперника його найціннішої здобичі. Ба більше, так можна зашкодити його планіві грабування.



ШЕРИФ

Перемістіть шерифа в будь-який сусідній вагон. Шериф може переміщуватися лише всередині поїзда.

Важливо! Коли бандит заходить у вагон із шерифом або коли шериф заходить у вагон з бандитом, то бандит мусить утекти на дах цього вагона (навіть якщо він тільки-но спустився з нього).

Бандит ніколи не може залишатися у вагоні разом з шерифом.

Крім того, утікаючи від шерифа, бандит негайно бере **нейтральну карту кулі**, яку кладе зверху своєї колоди карт дій.

Якщо в колоді нейтральних куль замало карт або їх не залишилося зовсім, то бандити більше не отримують куль після зустрічі з шерифом.

Шериф захищає пасажирів, тому він ніколи не підіймається на дах.



Джанго переміщує шерифа в один вагон з Привидом. Привид отримує нейтральну карту кулі, перш ніж утекти на дах.



Тепер ви знаєте всі правила й можете починати свою першу партію.

На подальших сторінках ви можете ознайомитися зі складнішими правилами гри.

УМІННЯ БАНДИТІВ



Привид – вельми потайний бандит.

1 ПРИВИД (GHOST)

Під час вашого першого ходу в кожному раунді ви можете викладати свою карту дії долілиць.

Якщо під час першого ходу ви вирішите не викладати карту дії, а натомість узяти 3 карти зі своєї колоди, то в цьому раунді більше не зможете скористатися властивістю Привида.



ДОК (DOC)

На початку кожного раунду беріть 7 карт замість 6.

Док – найрозумніший серед бандитів.



Туко здатен влучити пострілом крізь дах вагона.



ТУКО (TUKO)

Перебуваючи всередині вагона, ви можете вистрілити в бандита на даху цього вагона й навпаки.



ШАЄННІ (CHEYENNE)

Ударивши бандита, можете відразу забрати гаманець, який він утрачає після цього.

Якщо бандит утратив самоцвіт або кейс, то покладіть цей жетон здобичі на підлогу чи дах вагона (залежно від того, де ви перебуваєте).

У цих краях годі знайти кращої злодійки, ніж Шаєнн.



Врода Кралі – її найкраща зброя.



КРАЛІА (BELLE)

Ви не можете стати ціллю дій «Постріл» чи «Удар», якщо натомість ціллю можна вибрати іншого бандита.




ДЖАНГО (DJANGO)


Вистріливши в бандита, перемістіть його в сусідній вагон або на дах сусіднього вагона в напрямку від вас (залежно від того, де ви перебуваєте). Бандити не можуть покидати поїзд.

Постріли Джанго такі сильні, що коли він влучає, то бандитів відкидає назад.



Події

Складніші правила вводять у гру особливі карти раундів – карти залізничних станцій. 

Під час кроку  приготування до гри візьміть на 1 карту раундів менше (4 замість 5). Потім навмання візьміть 1 карту залізничного вокзалу. Покладіть карту залізничного вокзалу долілиць, далі перетасуйте 4 карти раундів і покладіть їх долілиць зверху карти залізничного вокзалу. Це колода раундів.

Примітка. Якщо в колоді нейтральних куль бракує карт для кожного змушеного тікати бандита, то бандити не отримують куль.



Сердитий шериф

Шериф стріляє в бандитів на даху вагона, у якому він перебуває. Кожен бандит на даху вагона отримує по 1 нейтральній карті куль та кладе її долілиць зверху своєї колоди.



Потім шериф переміщується на один вагон у бік хвоста поїзда. Якщо шериф уже в останньому вагоні, то він залишається на місці.



Поворотний кронштейн

Кожен бандит на даху переміщується на дах останнього вагона.



Карти залізничних станцій



- Помста шерифа

Кожен бандит на даху вагона, у якому перебуває шериф, кладе на дах свій 1 жетон гаманця з найменшою вартістю.



Якщо бандит не має гаманця, то нічого не втрачає (навіть якщо має самоцвіти чи кейси).

Складніші правила

Після кількох ігор ви зможете грати з особливими вміннями персонажів і подіями, описаними далі.

Деякі карти раундів, зокрема карти залізничних станцій, мають символи подій у правому верхньому куті. Ці події завжди розігрують наприкінці раунду, **після фази «Пограбування»**.



Нижче пояснено символи подій.



Гальмування

Усі бандити на даху поїзда переміщуються на дах сусіднього вагона в бік голови поїзда (локомотива). Бандити на даху локомотива не рухаються.



Забірайте все!

Покладіть другий жетон кейса у вагон із шерифом.



Пасажири дають відсіч

Кожен бандит, що перебуває всередині вагона, отримує 1 нейтральну карту куль та кладе її долілиць зверху своєї колоди.



+ Кишенькова крадіжка

Кожен бандит, який перебуває один у вагоні або на його даху, може взяти звідти 1 жетон гаманця (якщо він там є) та покласти його долілиць на свій планшет.



\$ 250 Машиніст-заручник

Кожен бандит усередині або на даху локомотива отримує жетон гаманця вартістю 250 \$ (з запасу) та кладе його долілиць на свій планшет.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА. 2 БАНДИТИ НА ГРАВЦЯ

Якщо ви граєте вдвох чи втрьох, то кожен гравець вибирає команду з 2 бандитів. Дотримуйтеся основних правил гри з такими винятками:

ПРИГОТУВАННЯ

Використовуйте **карти раундів з позначкою** 

Для гри вдвох складіть поїзд із локомотива й будь-яких 3 вагонів.

Для гри втрьох візьміть локомотив і 4 вагони.

Відкладіть убік планшети Привида, Дока та Кралі. Потім додайте до них по 1 випадковому планшетові з решти планшетів персонажів. Отже, ви матимете три команди з двох бандитів. Кожен гравець вибирає собі команду.

Кожен гравець бере по одній карті дії кожного типу для кожного свого бандита, потім відкладає вбік 1 карту шерифа та решту карт дій.

Отже, у гравців повинно бути **по 11 карт** (див. схему праворуч).

Кожен гравець тасує свої 11 карт і формує свою колоду карт дій. Кожна колода повинна містити карти дій 2 різних персонажів.

Кожен гравець бере по одній фігурці бандита в кожену руку, а потім вони одночасно показують їх один одному. Фігурку в лівій руці гравці розміщують в останньому вагоні, а в правій – у передостанньому вагоні.

Початок раунду

На початку кожного раунду, перш ніж перетасувати свою колоду карт дій, кожен гравець вибирає з неї 1 карту й бере на руку. Перетасувавши решту колоди, гравець бере з неї ще 6 карт (усього на руці в кожного гравця повинно бути 7 карт).

Особливе правило

Якщо під час стандартного ходу гравець грає карту «Постріл» одного зі своїх бандитів, то він може негайно зіграти одну з карт дій іншого свого бандита (**крім карти «Шериф»**).

Якщо своєю другою картою гравець грає ще одну карту «Постріл», то третю карту він уже не може зіграти.

Примітка. Під час гри здобич кожного бандита треба складати на його планшет (чи карту) персонажа. Здобич кожного бандита зберігається окремо.



Приклади команд



2 карти «Переміщення»

2 карти «Драбина»



2 карти «Удар»

2 карти «Постріл»



2 карти «Грабiж»

1 карта «Шериф»

Ваші карти дій



КІНЕЦЬ ГРИ

Кожен гравець додає вартість жетонів здобичі своїх бандитів.

Винагороду в 1000 \$ здобуває гравець, чий бандити випустили найбільшу кількість куль (не рахуючи куль, що влучили у власних бандитів).

ПЕРСОНАЖІ

Гравець, що має у своїй команді Привида, може у свій перший хід долілиць зіграти карту дії, навіть якщо це не карта Привида. Він може вирішити не грати карту долілиць, якщо, наприклад, він хотів би зіграти додаткову карту дії завдяки особливому правилу.

Гравець, що має у своїй команді Дока, на додачу до вибраної ним карти дії бере зі своєї колоди 7 карт (тобто на руці в нього буде 8 карт дій).

ЕКСПЕРТНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

Якщо ви хочете додати грі стратегічності, радимо вам спробувати експертний варіант з такими змінами в правилах:

- ★ Після завершення фази «Планування» ви можете залишити на руці будь-які карти, з якими хочете почати наступний раунд. Решту карт дій і карти куль треба покласти горілиць до скиду праворуч від власної колоди. Гравці не тасують свої карти під час фази «Пограбування».
- ★ Під час фази 2 горілиць кладіть зіграні карти до свого скиду. Коли ви отримуєте карту куль, то кладете її долілиць зверху своєї колоди.
- ★ На початку кожного раунду кожен гравець бере зі своєї колоди карти, поки не матиме на руці 6 карт.

- ★ Щоразу, коли вам треба взяти карту, а ваша колода вичерпалася, перетасуйте свій стос і сформуруйте нову колоду, поклавши її долілиць. Ви можете переглядати свій скид у будь-який момент гри.



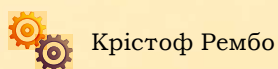
Скинуті карти складайте окремо відведену для цього ділянку на звороті планшета.

ТВОРЦІ

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



Розповсюджує компанія Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 GUYANCOURT Cedex
www.asmodee.com



Крістоф Рембо



Хорді Вальбуена

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Випусковий редактор: Анастасія Артюх
Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Анатолій Хлівний
Верстка й дизайн: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Роман Кудря, Вікторія Козумляк,
Данило Рега, Олександр Дедик та Усенко Анастасія.



www.lordofboards.com.ua



ХІД КОНЕМ

www.hod-konem.com

© 2022 Lord of Boards. Усі права застережено.

© 2022 Ludonaute. Усі права застережено.

© 2022 COLT Express. Усі права застережено.

НАСТУПНІ ЕПІЗОДИ ВАШИХ ПРИГОД НА ДИКОМУ ЗАХОДІ



Доповнення

HORSES & STAGECOACH

Застрибуйте на вашого вірного коня та грабуйте диліжанс.

Більше грошей, більше переміщень, більше веселоців!

від 2 до 6 гравців



Доповнення MARSHAL & PRISONERS



На чий бік ви пристанете?

Гратимете за шерифа? Чи, може, приєднаєтеся до бандитів, тепер у супроводі невловної Мей?

від 3 до 8 гравців



COLT EXPRESS

Застосунок!

