КОЛТ ЭКСПРЕСС

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Компоненты....2
Цель игры....2
Подготовка к игре....3
Ход игры....4
Конец игры....5
Действия персонажей....6
Продвинутые правила....8
- Способности персонажей....8
- События....9
- Железнодорожные станции....9

Варианты игры....10
- Для 2-3 игроков....10
- Для экспертов....11

40 мин.

2–6

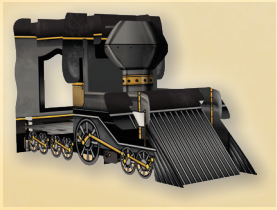
10+

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТИЛЬ ЖИЗНИ

Ludonaute

КОМПОНЕНТЫ

1 локомотив



6 обычных вагонов

Перед вашей первой игрой аккуратно соберите вагоны поезда. Инструкцию по сборке вы сможете найти в коробке с игрой или на нашем сайте, перейдя по QR-коду.

6 фигурок персонажей

1 фигурка шерифа

10 элементов ландшафта

13 нейтральных карточек пуль

17 карточек раундов:

- 7 карточек для 2–4 игроков
- 7 карточек для 5–6 игроков
- 3 карточки железнодорожных станций

26 жетонов добычи:

- 18 кошельков (от 250 $ до 500 $)
- 6 драгоценных камней (по 500 $)
- 2 кейса (по 1000 $)

6 планшетов персонажей

6 карточек персонажей

36 карточек пуль

60 карточек действий

Компоненты могут отличаться от изображённых.

КОЛЬТ ЭКСПРЕСС

Внимание: мелкий шрифт! Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

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 доносится 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 шерифа Сэмюэла Форда кейс с недельной заработной платой сотрудников угольной компании «Найс Вэлли»? Только один грабитель достигнет своей цели и станет самым богатым преступником.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить, вы должны стать самым богатым бандитом Дикого Запада. Для этого вам нужно награбить больше добычи, чем ваши соперники, и не получить слишком много пулевых ранений! А самый меткий стрелок, выпустивший больше всех пуль, в дополнение получит 1000 $.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Базовая игра подходит для партий с 3 и более участниками. *Особенности игры с 2 участниками приведены на стр. 10.*

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

2 Отложите в сторону по одному случайному жетону кошелька стоимостью 250 $ для каждого игрока. На полу каждого вагона указан тип и количество жетонов добычи, которые нужно туда положить. Вслепую вытяните кошельки из резерва и положите их в поезд лицом вниз.

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

3 Поместите фигурку шерифа и жетон кейса в кабину локомотива. Оставшиеся жетоны добычи уберите обратно в коробку (за исключением второго кейса — положите его неподалёку, так как он может понадобиться в ходе игры).

На протяжении всей игры шериф 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.

4 Положите 13 нейтральных карточек пуль в виде стопки рядом с локомотивом.

Это раны, полученные бандитами от шерифа.

5 Каждый игрок выбирает фигурку бандита, берёт соответствующий планшет персонажа (или карточку, если на столе мало места) и кладёт их перед собой (каждому бандиту соответствует свой цвет).

Каждый игрок также берёт отложенный для него жетон кошелька стоимостью 250 $ и кладёт его лицевой стороной вниз на планшет своего персонажа.

Примечание: обратная сторона планшета персонажа используется для игры в вариант для экспертов (см. стр. 11).

В течение игры вы будете накапливать добычу на планшете своего персонажа, в том числе и более дорогие кошельки. Игроки не открывают своим оппонентам стоимость кошельков, но при этом могут в любой момент игры посмотреть на лицевую сторону своих жетонов.

Затем каждый игрок перемешивает 10 карточек действий своего цвета и кладёт их в виде стопки рубашкой вверх на планшет своего персонажа — это колода игрока.

У каждого игрока одинаковый набор из 10 карточек действий: Движение (x2), Лестница (x2), Выстрел (x2), Удар (x1), Кража (x2), Шериф (x1).

Также на планшет своего персонажа каждый игрок кладёт лицом вверх 6 карточек пуль своего цвета в виде стопки в порядке убывания указанного на карточках количества патронов.

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

6 Случайным образом вытяните 5 из 7 карточек раундов, соответствующих количеству игроков (карточки с обозначением 2–4 или 5–6). Теперь положите эти 5 карточек вместе в виде стопки лицевой стороной вниз. Оставшиеся карточки раундов уберите обратно в коробку.

Количество игроков

Для своих следующих игр вы можете использовать продвинутые указания по подготовке к игре (см. «События» на стр. 9).

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

7 ## РАЗМЕЩЕНИЕ БАНДИТОВ

Возьмите выбранные игроками фигурки бандитов и случайным образом вытяните одну из них. Её владелец становится первым игроком в первом раунде, далее ход передаётся по часовой стрелке.

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

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

В примере Док — первый игрок, Шайенн — второй, Призрак — третий, а Туко — четвёртый.

ХОД ИГРЫ

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

ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ
Игроки выкладывают свои карточки действий из руки в общую стопку в центре стола.

ФАЗА 2: ОГРАБЛЕНИЕ
Персонажи выполняют действия карточек, выложенных в ходе фазы 1.

ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ

Первый игрок открывает верхнюю карточку раунда и кладёт её на стол.

В левом верхнем углу этой карточки раунда указано количество ходов, которое вам предстоит разыграть, а также особые условия проведения каждого хода (см. стр. 5).

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

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

В ходе Фазы 1 игроки планируют действия своих бандитов, разыгрывая карточки действий в одну стопку. Эффекты этих карточек будут применены в ходе Фазы 2.

Подробное описание карточек действий см. на стр. 6–7.

Попробуйте просчитать последствия ваших действий и действий ваших оппонентов, когда будете разыгрывать свои карточки.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник должен выполнить одно из следующих действий:

- Выложить из своей руки карточку действия лицевой стороной вверх (если не указано иное) в общую стопку

  ИЛИ

- Взять в руку 3 дополнительные карточки из своей колоды.

Когда все игроки выполнили свои действия один раз, начинается второй ход — первый игрок снова решает, выложит ли он карточку в стопку или возьмёт в руку дополнительные, затем это делает второй и так далее.

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

Все неразыгранные карточки из своей руки игроки кладут сверху в свои колоды на планшетах.

ПРИМЕР ПЕРВОГО ХОДА

1. Шайенн — первый игрок в этом раунде. Она разыгрывает из своей руки карточку «Движение».
2. Следующий игрок слева, Красотка, кладёт карточку «Выстрел» на карточку Шайенн.
3. Туко, сидящий слева от Красотки, решает не выкладывать карточку. Вместо этого он берёт 3 карточки из своей колоды и добавляет их к карточкам у себя в руке.
4. Наконец, Док кладёт свою карточку «Лестница» на карточку Красотки.

Начинается второй ход. Игроки продолжают выкладывать новые карточки в эту же стопку.

ФАЗА 2: ОГРАБЛЕНИЕ

ПРИМЕР

1. Шайенн перемещается в соседний вагон.
2. Красотка стреляет в Дока.
3. Туко пропускает ход, чтобы добрать карточки.
4. Док перемещается на крышу вагона.

Теперь, когда вы разыграли карточки действий, настало время применить их эффекты.

Первый игрок берёт получившуюся в ходе Фазы 1 стопку карточек действий и переворачивает её лицом вниз, не меняя порядок карточек. Затем, начиная с верхней, он открывает карточки одну за одной, а игроки применяют их эффекты в заданном порядке.

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

После каждая карточка возвращается своему владельцу, и тот кладёт её сверху своей колоды.

Каждый игрок перемешивает свою колоду (10 карточек действий, а также карточки пуль, полученные им в предыдущих раундах). Затем он кладёт её на планшет своего персонажа.

Следующий игрок слева от первого игрока становится первым игроком нового раунда. Он берёт оставшиеся карточки раундов и открывает верхнюю из них. Новый раунд проходит по тем же правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 5 раундов.

Каждый игрок складывает стоимость всех жетонов добычи на планшете (или карточке) его персонажа.

Дополнительная награда в 1000 $ присуждается самому меткому стрелку — игроку, у которого осталось меньше всего карточек пуль своего цвета. Если таких игроков несколько, каждый из них получает по 1000 $.

Побеждает игрок, чья добыча имеет в совокупности наибольшую стоимость. В случае ничьей победа достаётся игроку, получившему наименьшее количество карточек пуль.

КАРТОЧКИ РАУНДОВ

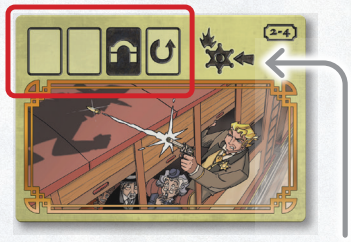
Символы на открытой карточке раунда определяют правила разыгрывания карточек в каждый ход:

Стандартный ход — в этом ходе карточки действий разыгрываются лицевой стороной вверх.

Разгон — в этом ходе все игроки выполняют по 2 действия: либо кладут 2 карточки подряд, либо добирают из своей колоды 6 карточек, либо добирают 3 карточки и выкладывают 1 карточку.

Туннель — в этом ходе карточки действий разыгрываются рубашкой вверх.

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



Примечание: на некоторых карточках раундов также указаны особые события, которые применяются при игре по продвинутым правилам (см. стр. 9).

ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

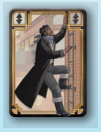
Бандиты могут находиться внутри поезда (1) или на крыше вагонов (2). Локомотив также считается вагоном, поэтому игроки могут находиться как внутри него, так и на его крыше. В начале игры все бандиты находятся внутри вагонов.

ДВИЖЕНИЕ

Переместите вашего бандита:

1. в один из соседних вагонов, если он находится внутри поезда;
2. вперёд или назад на расстояние от одного до трёх вагонов (на ваш выбор), если он находится на крыше вагона.

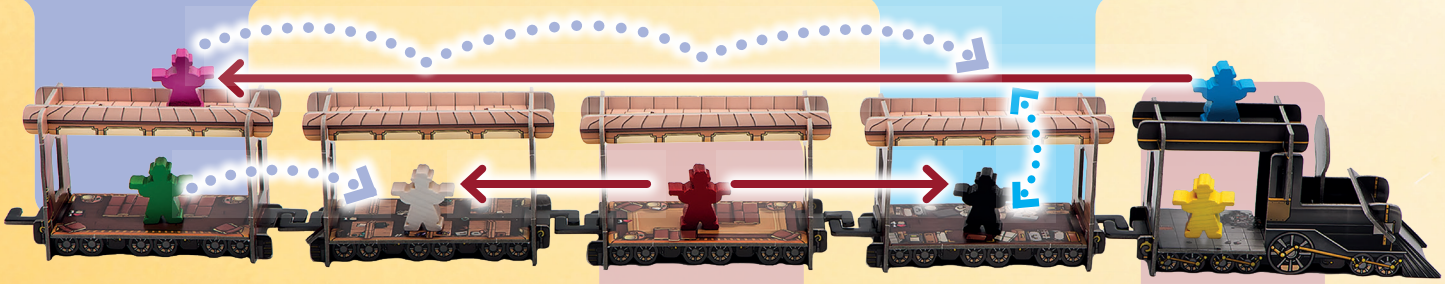
ЛЕСТНИЦА



Переместите вашего бандита по лестнице:

1. из вагона на его крышу;
2. внутрь вагона с его крыши.

Перемещение по крыше экономит время и позволяет избежать встречи с шерифом.



ВЫСТРЕЛ

Выберите одного из соперников в качестве цели и отдайте ему одну из своих карточек 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 следующем или предыдущем вагоне. 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. Если две потенциальные цели стоят на одном вагоне, выберите любую из них.

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

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

Док стреляет в Красотку.

Когда вы стреляете в бандита, вы отдаёте ему свою карточку пули. Таким образом, вы увеличиваете свои шансы стать самым метким стрелком и получить дополнительную награду в 1000 $.

Помните также, что этим действием вы ослабляете вашего соперника. Полученная карточка пули до конца игры становится «мёртвым грузом» в его колоде – она будет занимать место в его руке без возможности быть разыгранной.

КРАЖА

Не глядя на его стоимость, возьмите любой жетон добычи из вагона, в котором вы находитесь, и положите его лицевой стороной вниз на планшет (или карточку) 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.

ШЕРИФ

Переместите шерифа в один из соседних вагонов на свой выбор (следующий или предыдущий). Шериф может перемещаться только внутри поезда.

Будьте осторожны! Когда бандит заходит в вагон с шерифом или когда шериф заходит в вагон с бандитами, бандиты вынуждены переместиться на крышу этого вагона (даже если они только что с неё спустились).

Помимо этого, каждый из этих бандитов получает нейтральную карточку пули, которую он кладёт поверх своей колоды.

Если в колоде нейтральных пуль не осталось карточек или их недостаточно, чтобы раздать бандитам, бандиты не получают пуль, когда встречаются с шерифом.

Задача шерифа – охранять пассажиров, поэтому он никогда не взбирается на крышу поезда.

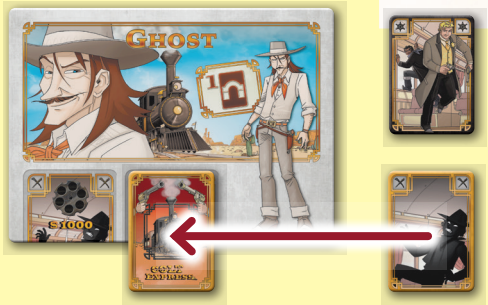
*Док ударяет **Джанго**.*

УДАР

Выберите бандита, который находится в одном вагоне и на одинаковом уровне с вашим. Этот бандит теряет один жетон добычи (если он у него есть): возьмите жетон добычи с планшета (или карточки) его персонажа и положите его туда, где находится фигурка вашего бандита. Если вы выбрали жетон кошелька, вы не можете подсмотреть его стоимость и должны сбросить случайный жетон.

Затем переместите выбранного вами бандита в соседний вагон (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, что он не сможет осуществить запланированное ограбление.



Джанго помещает шерифа в один вагон с Призраком. Призрак получает нейтральную карточку пули, а затем перемещается на крышу.

Теперь вы знаете всё, что вам необходимо для вашей первой игры!

Как только вы освоитесь с базовыми правилами, попробуйте применить продвинутые правила игры, изложенные далее.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Сыграв несколько партий, вы можете начать применять способности персонажей, особые события карточек раундов, а также использовать карточки железнодорожных станций, описанные на этом развороте.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Призрак *(Ghost)*

Загадочный и неуловимый

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

Туко *(Tuco)*

Крыша не помеха для Туко и его пуль

Находясь внутри вагона, вы можете выстрелить в бандита, который стоит на его крыше, и наоборот. Также вы можете выбрать целью выстрела бандита в том же вагоне, что и вы.

Док *(Doc)*

Док всегда видит больше возможностей

В начале каждого раунда берите 7 карточек вместо 6.

Шайенн *(Cheyenne)*

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).

Джанго *(Django)*

Его выстрелы настолько мощны, что отбрасывают соперников

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.

Красотка *(Belle)*

Внешность Красотки делает её практически неуязвимой

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

СОБЫТИЯ

На некоторых карточках раундов указаны особые события. Такие события всегда разыгрываются в конце раунда **после ФАЗЫ 2**.

Разгневанный шериф

Шериф стреляет в бандитов на крыше вагона, в котором он находится. Каждый из этих бандитов получает по нейтральной карточке пули.

Затем шериф перемещается на один вагон в сторону хвоста поезда. Если шериф 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 шериф.

Пассажиры дают отпор

Все бандиты в вагонах получают по нейтральной карточке пули.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ СТАНЦИИ

Продвинутые правила вводят особые карточки раундов — карточки железнодорожных станций.

Во время шага 6 подготовки к игре вытяните на 1 карточку раундов меньше (4 вместо 5). Затем случайным образом вытяните 1 из 3 карточек железнодорожных станций. Теперь положите эти 5 карточек вместе в виде стопки лицевой стороной вниз (карточка железнодорожной станции должна быть внизу стопки).

– Месть шерифа

Каждый бандит на крыше вагона, в котором находится шериф, сбрасывает с карточки 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).

+ Карманная кража

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

$ 250 Выкуп за машиниста

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

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДЛЯ 2–3 ИГРОКОВ

Эти правила игры с 2–3 участниками позволяют каждому игроку выбрать команду из 2 бандитов. Следуйте основным правилам игры с исключениями, описанными ниже:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Используйте карточки раундов с обозначением 2-4.

Для игры с 2 участниками соберите поезд из локомотива и любых 3 обычных вагонов.

Для игры с 3 участниками добавьте ещё один обычный вагон.

Отложите планшеты Призрака, Дока и Красотки. Затем перемешайте оставшиеся планшеты персонажей и случайным образом положите по одному к каждому из отложенных. У вас должно получиться три команды по два персонажа в каждой. Каждый игрок выбирает себе команду.

Примеры команд

Каждый игрок убирает все повторяющиеся карточки действий у обоих своих персонажей, оставив лишь по одной каждого типа, и убирает карточку «Шериф» у одного из своих персонажей. У игроков должно остаться по 11 карточек (см. схему справы).

Каждый игрок перемешивает эти карточки и формирует колоду карточек действий.

Ваши карточки действий

«Движение»

2 карточки

«Лестница»

2 карточки

«Кража»

2 карточки

«Удар»

2 карточки

«Выстрел»

2 карточки

«Шериф»

1 карточка

Игроки прячут по одной фигурке бандита в каждую руку, затем одновременно показывают их друг другу. Фигурку в левой руке игроки помещают в последний вагон, а фигурку в правой руке — в предпоследний вагон.

НАЧАЛО РАУНДА

В начале каждого раунда, перед тем как перемешать свою колоду карточек действий, каждый игрок выбирает из неё 1 карточку и берёт её себе в руку. Перемешав колоду, игрок берёт из неё ещё 6 карточек (в руке у него должно оказаться 7 карточек действий).

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО

Если во время стандартного хода игрок разыгрывает карточку «Выстрел» одного из своих персонажей, он может тут же разыграть одну из карточек действий другого своего персонажа (кроме карточки «Шериф»). Если в качестве второй карточки игрок разыгрывает ещё одну карточку «Выстрел», третью карточку он разыграть уже не может (таким образом, цепная реакция невозможна).

Примечание: в ходе игры добыча каждого персонажа складывается на его собственный планшет (или карточку). Храните добычу каждого персонажа отдельно.

ПЕРСОНАЖИ

Игрок, перед которым лежит планшет Призрака, может в свой первый ход разыграть карточку действия рубашкой вверх, даже если эта карточка Призраку не принадлежит. Если это карточка «Выстрел», он также может разыграть её лицом вниз, чтобы разыграть ещё одну карточку.

Игрок, перед которым лежит планшет Дока, вдобавок к выбранной им карточке действия берёт из своей колоды 7 карточек, а не 6 (в руке у него должно оказаться 8 карточек действий).

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок складывает стоимость всех своих жетонов добычи на планшетах (или карточках) своих персонажей.

Приз 1000 $ вручается игроку, чьи персонажи выпустили больше всех пуль (не считая пуль, попавших в своих же персонажей).

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:

- В конце Фазы 1 вы можете оставить на руке карточки, с которыми хотите начать следующий раунд. Положите в стопку сброса все карточки пуль и карточки, которыми вы не хотите занимать руку. Игроки не перемешивают свои карточки в ходе Фазы 2.
- В ходе Фазы 2 кладите разыгранные карточки лицевой стороной вверх в свою стопку сброса. Карточки пуль, которые вы получаете от шерифа и соперников во время розыгрыша раунда, кладите поверх своей колоды рубашкой вверх.
- В начале каждого раунда возьмите из своей колоды столько карточек, чтобы у вас в руке оказалось 6 карточек.
- Каждый раз, когда ваша колода заканчивается, а вам нужно взять из неё карточки, перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду. В любой момент времени вы можете просматривать карточки в своей стопке сброса.

Сброшенные карточки складывайте на специально предназначенную для этого область справа на обороте планшета персонажа.

Над русским изданием работали:

Редактор: Маргарита Наташина
Корректор: Анастасия Губанова
Вёрстка: Алёна Наумова, Анна Медведева
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Технолог: Кристина Балакирова

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

Автор игры:
Кристоф Рэмбо

Иллюстраторы:
Жорди Вальбюэна, Ян Паровель

Издано по лицензии Ludonaute. © 2025 Ludonaute SAS, France

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