Colt Express

40'

2-6

10+

http://www.coltexpress.ludonaute.fr

Кристоф Рембо

Жорди Вальбюена

Ровно в 10 утра 11 июля 1899 года от железнодорожной станции города Фолсом, что в штате Нью-Мексико, отправляется экспресс компании «Юнион Пасифик» с 47 пассажирами на борту. И уже через несколько минут по крышам вагонов раздаётся топот бегущих людей, а затем стрельба. Вооружённые до зубов бандиты без зазрения совести отнимают у честных горожан кошельки и драгоценности.
Смогут ли бандиты сохранить хладнокровие и увернуться от пуль? И хватит ли у них духа стащить недельное жалование работников угольной компании «Найс Вэлли», хранящееся в переносных сейфах под неусыпным контролем маршала Сэмюэла Форда? Лишь только одному бандиту суждено стать самым богатым негодяем в шайке.

Компоненты игры

6 вагонов

I локомотив

Примечание. Перед самой первой игрой аккуратно соберите локомотив и вагоны, используя вложенные инструкции.

I0 элементов местности

Жетоны добычи разной ценности:

- I8 кошельков стоимостью от 250 $ до 500 $.

- 6 драгоценностей стоимостью 500 $.

- 2 переносных сейфа стоимостью I000 $.

I7 карт раундов:

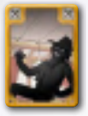
- 7 карт для 2–4 игроков.

- 7 карт для 5–6 игроков.

- 3 карты станций.

I фишка маршала

I3 карт шальных пуль



Личные компоненты игроков (6 комплектов):

I карта персонажа

I0 карт действий

6 карт пуль

I фишка бандита

Далее приводятся правила для 3–6 игроков.
Изменения для игры вдвоём описаны на стр. 6.

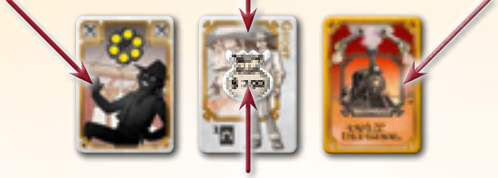
Подготовка к игре

✸ Каждый игрок выбирает персонажа, берёт соответствующую карту персонажа и кладёт её перед собой. Слева от неё он выкладывает 6 карт пуль своего цвета: карты пуль кладутся друг на друга в одну стопку в порядке увеличения пуль в барабане.
Игроки перемешивают I0 карт действий своего цвета и кладут их одной стопкой лицом вниз справа от карты персонажа – это их личные колоды.
Также каждый игрок получает кошелёк стоимостью 250 $ из запаса и выкладывает его лицом вниз на карту персонажа (стоимость кошелька не должна быть видна).

Карта персонажа

Ваши 6 карт пуль, сложенные по порядку

Ваши I0 карт действий



Кошелёк с 250 $

В начале игры барабан вашего револьвера полон. По ходу партии вы будете стрелять в противников, пытаясь замедлить их. У каждого игрока одинаковый набор карт действий.
В процессе игры на вашей карте персонажа будут скапливаться разнообразные жетоны добычи. Стоимость ваших кошельков должна оставаться тайной для ваших противников. Сами же вы можете смотреть свои жетоны в любой момент игры.

✸ Возьмите число вагонов, равное числу игроков, и разместите их друг за другом посередине стола. Вы можете выбирать любые вагоны и располагать их в любом порядке. Пристыкуйте к первому вагону локомотив.

✸ Разместите в каждом вагоне жетоны добычи, указанные на полу вагона. Кошельки берутся из запаса случайным образом и выкладываются лицом вниз (их стоимость неизвестна).

✸ Фишка маршала и жетон переносного сейфа кладутся в локомотив. Оставшиеся жетоны добычи откладываются обратно в коробку, за исключением второго переносного сейфа, который помещается на стол рядом с локомотивом. Возможно, он ещё пригодится в игре.

✸ Из 7 карт раундов, соответствующих числу игроков (это либо карты для 2–4 игроков, либо карты для 5–6 игроков), случайным образом возьмите и перемешайте 4. Случайным образом выберите I из 3 карт станций. Подложите эту карту станции под 4 выбранных карты раунда и поместите получившуюся стопку на стол лицом вниз. Отложите оставшиеся карты раунда в коробку.

✸ Выложите колоду из I3 карт шальных пуль рядом с локомотивом.

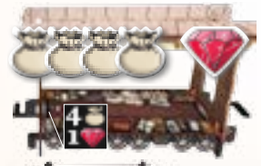
Первый игрок

Поместите куда-нибудь фишки бандитов и вытащите I случайную фишку. Владелец фишки (и карты соответствующего персонажа) становится первым игроком первого раунда. Первый игрок берёт стопку из 5 карт раундов и кладёт её перед собой.

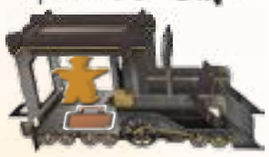
Размещение бандитов

Первый игрок – это игрок I, его сосед слева – игрок 2 и так далее.
Игроки с нечётными номерами размещают фишки своих бандитов в последнем вагоне. Игроки с чётными номерами размещают своих бандитов в предпоследнем вагоне.

Пример игры вчетвером



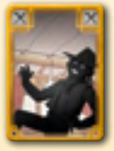
В каждом вагоне свои пассажиры и своя добыча. Дело за малым – забрать её!



По ходу игры маршал будет активно мешать бандитам. Ваша задача – отвлечь его в нужный момент и заполучить его сейф.

Число игроков

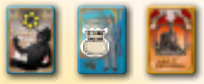
Благодаря этим картам, открывающимся в каждом раунде, вы словно проживёте 5-серийную историю ограбления поезда.



Это ранения, получаемые бандитами либо от маршала, либо из-за особых событий. Карты пуль (шальных или выпущенных по вам противниками) бесполезны и только занимают место на руке. Подобно настоящим ранениям, они сужают круг ваших возможных действий.

Первый игрок

Второй игрок



Четвертый игрок

Третий игрок

Цель игры

Для победы вам нужно стать богатейшим бандитом Старого запада. Чтобы добиться этого, вам нужно награбить больше добычи, чем ваши противники, умудрившись при этом не схватить чересчур много пуль. Лучший стрелок получит прозвище Меткий Глаз, что эквивалентно награде в 1000 $.

Процесс игры

Игра длится 5 раундов, каждый из которых состоит из 2 фаз.

- Фаза 1. Планирование! Игроки выкладывают карты действий в общую колоду посередине стола.
- Фаза 2. Грабёж! Игроки выполняют действия карт, разыгранных в фазу 1.

Конец игры

Игра заканчивается после 5-го раунда. Каждый игрок суммирует стоимость жетонов добычи, лежащих на своей карте персонажа. Метким Глазом становится игрок (или несколько игроков), расстрелявший наибольшее число пуль, иными словами, тот, у кого осталось меньше карт пуль.
Этот игрок (или игроки) переворачивает карту персонажа и получает награду в 1000 $. Если несколько игроков претендуют на звание Меткого Глаза, каждый из них получает по 1000 $.
Победителем становится самый богатый участник. В случае ничьей побеждает претендент, получивший наименьшее число карт пуль (шальных или от других игроков).

Начало раунда

В начале каждого раунда игроки перемешивают личные колоды и берут из них по 6 карт, это их рука.

Затем первый игрок открывает верхнюю карту раунда и выкладывает её на стол так, чтобы она была видна всем участникам.

На карте раунда отмечено число ходов (число символов карт), которые игроки сделают в текущем раунде. На ней также указано, как будут проходить эти ходы (см. «Карты раундов» на стр. 5).

Данная карта раунда показывает, что будет 4 хода.

А эта карта раунда показывает, что будет 5 ходов.

Фаза 1. Планирование!

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, игроки делают по одному ходу.

В свой ход игрок:

- **Либо разыгрывает карту действия с руки лицом вверх (если не указано иного) в общую колоду.**
- **Либо берёт 3 карты из личной колоды и добавляет их к руке.**

Фаза планирования заканчивается, когда игроки делают столько ходов, сколько отмечено на текущей карте раунда. Любые несыгранные карты, оставшиеся на руке игрока, кладутся поверх его личной колоды.

Пример.
В текущем раунде первый игрок Док, он играет с руки карту передвижения. Следующий игрок слева, Белль, выкладывает поверх карты Дока карту выстрела. Её сосед слева, Туко, решает не разыгрывать карту, а взять 3 карты из личной колоды. Наконец, Шайенна кладёт поверх сыгранной карты Белль карту удара. Затем игроки делают вторые ходы.

Фаза 2. Грабёж!

Первый игрок, не меняя порядок карт, переворачивает общую колоду карт действий, получившуюся в фазе планирования.

Начиная с самой верхней карты, бандиты выполняют запланированные действия одно за другим (т. е. в том порядке, в котором были разыграны карты).

После выполнения действия соответствующая карта возвращается своему владельцу, который кладёт её обратно в личную колоду.

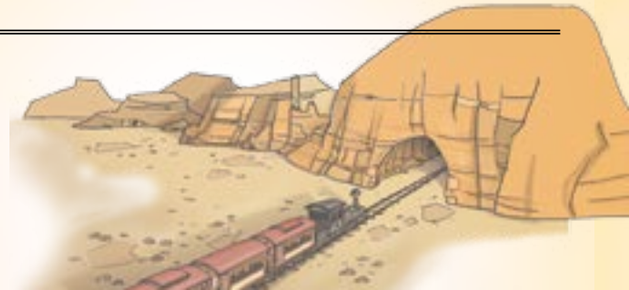
Подробное описание действий приводится на стр. 4.

Все запланированные в фазу 1 действия являются обязательными! Если у игрока есть возможность выполнить своё действие в фазе грабежа, он обязан его выполнить.

Конец раунда

Игроки перемешивают все свои карты (10 карт действий и все карты пуль, полученные в течение игры) и кладут личные колоды справа от карты персонажа.

Игрок, сидящий слева от текущего первого игрока, становится новым первым игроком. Он забирает стопку карт раундов и кладёт её перед собой. Начинается новый раунд.



Карты действий

Бандиты могут находиться или внутри вагона (1), или на крыше вагона (2). Локомотив тоже считается вагоном, поэтому вы также можете быть либо в нём, либо на нём.
Таким образом, для бандитов всегда доступны две локации: внутри вагона и на крыше вагона. В самом начале игры все бандиты находятся внутри вагонов.

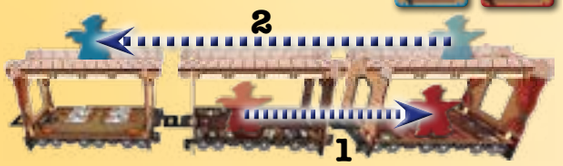
Передвижение

Переместите своего бандита:

1. Если он внутри вагона, то из одного вагона в соседний: вперёд или назад.

2. Если он на крыше вагона, то на расстояние в 1–3 крыши вагонов: вперёд или назад. Локомотив тоже считается вагоном, вы можете быть как в нём, так и на нём.

Запланировав это действие, вы обязаны двигаться, ваш бандит не может просто остаться на месте.



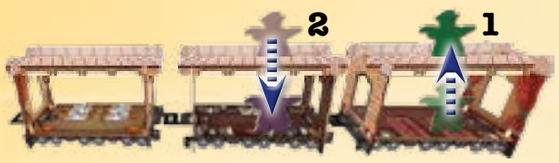
Бег по крышам экономит время, поскольку на вашем пути нет ни дверей, ни пассажиров.

Перелезание

Перелезьте своим бандитом:

1. На крышу вагона, внутри которого он сейчас находится.

2. Внутрь того вагона, на крыше которого он находится.



Забираться на крышу полезно, чтобы экономить время и не попадаться маршалу.

Маршал

Переместите маршала на расстояние в 1 вагон в любом направлении по вашему выбору. Маршал перемещается внутри поезда. (В главе «Маршал» справа описывается, что происходит, когда маршал встречает бандита.)

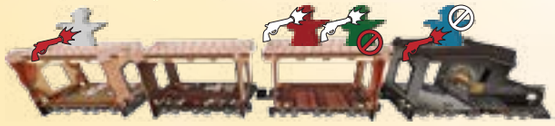
Обязанность маршала – защищать пассажиров, поэтому он никогда не лезет на крышу.

Выстрел

Выберите одного противника и отдайте ему свою карту пули. Этот игрок кладёт вашу карту пули поверх личной колоды.
Вы не можете выстрелить по бандиту, находящемуся в той же точке, что и вы.

1. Если вы внутри вагона, то можете выстрелить в бандита, находящегося в соседнем вагоне (впереди или сзади). В бандитов, находящихся в более отдалённых вагонах, стрелять нельзя.

2. Если вы на крыше вагона, то можете выстрелить в бандита, находящегося не на той же крыше, что и вы, но на вашей линии видимости. Расстояние между вами значения не имеет. Бандит находится на вашей линии видимости, если между вами нет других бандитов. Бандиты, находящиеся на одной крыше, стоят плечом к плечу, не создавая помех друг для друга. Аналогично, если вы выстрелите по ним, то выберите одного, который получит ранение.



Призрак (белый) может выстрелить в Туко (красный) или в Шайенну (зелёная), но не в Дока (синий). В свою очередь, Туко может выстрелить в Призрака или в Дока, но не в Шайенну, так как она находится в одной с ним точке.

Если вам не по кому стрелять, ничего не происходит, не отдавайте никому карту пули. Если у вас закончились карты пуль, запланированные вами действия выстрелов не будут иметь никакого эффекта.

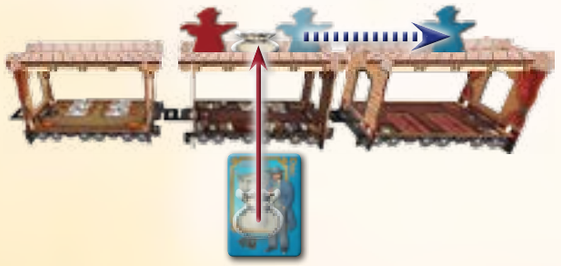
Подстрелив бандита, вы отдаёте ему одну из своих карт пуль, что позволит вам посоревноваться за титул Меткого Глаза. Но не это главное – до конца игры на руке раненого противника останется бесполезная пустая карта, которая, несомненно, будет изрядно мешать его планам.

Ограбление

Возьмите жетон добычи оттуда, где вы находитесь, и положите его на карту своего персонажа лицом вниз.
Если ваш бандит находится на крыше вагона, вы не можете грабить внутри вагона. И наоборот.
Если там, где находится ваш бандит, взять нечего, ничего не происходит.

Удар

Выберите бандита-противника, находящегося в той же точке, что и вы (на той же крыше или в том же вагоне). Выбранный бандит теряет 1 жетон добычи (если у него есть хотя бы один): выберите любой жетон с его карты персонажа и поместите туда, где находится ваш бандит. Если вы выбираете кошелёк, то кладёте его лицом вниз, не глядя его стоимость. Затем передвиньте побитого бандита на соседнюю крышу или в соседний вагон (в зависимости от того, где вы находитесь): вперёд или назад по своему выбору (но назад, если вы находитесь в/на локомотиве, и вперёд, если вы в/на последнем вагоне).



Удар врасплох заставляет противников терять ценную добычу. Но что более ценно – вы даёте им понять, что их планы провалились.

Маршал

Внимание-внимание! Когда маршал попадает в вагон с бандитами (или бандиты попадают в вагон с маршалом), все бандиты в вагоне тут же сбегают на крышу (даже если только что с неё спустились). Бандит никогда не может находиться в том же вагоне, что и маршал. Кроме того, каждый встретившийся с маршалом бандит немедленно получает карту шальной пули, которую кладёт поверх личной колоды.

Бандиты

Призрак

Призрак – бандит, который умеет оставаться незаметным.

В самый первый ход каждого раунда можете разыграть карту действия лицом вниз. Если первым действием вы выберите получение 3 новых карт, то воспользоваться этой способностью уже не сможете.

Белль

Главное оружие Белль – её красота.

Вы не можете стать объектом действия карты выстрела и удара, если в одной точке с вами находится другой бандит, который может стать объектом этого же действия.

Шайенна

Шайенна – непревзойдённый карманник.

Выполняя действие удара, вы можете тут же взять потерянный бандитом кошелёк. Если он теряет драгоценность или переносной сейф (выбирать вам), добыча как обычно падает на пол.

Туко

Крыша – не помеха для выстрелов Туко.

Вы можете стрелять в бандита через крышу. Этот бандит должен находиться на крыше того же вагона, что и вы, или внутри того вагона, на крыше которого вы находитесь.

Джанго

Выстрелы Джанго настолько сильны, что относят бандитов назад.

Выстрелив в бандита, вы заставляете его переместиться в/на соседний вагон в направлении выстрела (помня о том, что бандит никогда не может покинуть поезд).

Док

Док – самый смекалистый бандит в шайке.

В начале каждого раунда берите на руку 7 карт вместо 6.

Карты раундов

На текущем ходу карты действий играются лицом вверх.

Туннель. На текущем ходу карты действий играются лицом вниз.

Разгон. На текущем ходу каждый игрок делает сразу 2 хода (берёт 6 карт, разыгрывает 2 карты или берёт 3 карты и разыгрывает 1 карту).

Перецепка. Текущий ход играется против часовой стрелки, начиная с первого игрока.

События

На некоторых картах раундов указаны события. События всегда разыгрываются в конце раунда – после фазы грабежа (фазы 2).

Сердитый маршал

Маршал стреляет в бандитов, находящихся на крыше своего вагона.
После этого маршал перемещается в соседний вагон по направлению к хвосту поезда. Если он уже в последнем вагоне, то просто остаётся на месте.

Поворотный кронштейн

Все бандиты, находящиеся на крышах, перемещаются на крышу последнего вагона.

Торможение

Все бандиты, находящиеся на крышах, перемещаются вперёд на соседнюю крышу (по направлению к локомотиву).

Да забирай!

Положите второй переносной сейф внутрь вагона с маршалом.

Нападение пассажиров

Все бандиты, находящиеся внутри вагонов, получают карту шальной пули.

+ Чистка карманов

Каждый бандит, находящийся в одиночестве в своей точке, может взять 1 жетон кошелька (если он там есть).

– Месть маршала

Все бандиты, находящиеся на крыше вагона, внутри которого маршал, теряют наименее ценный жетон кошелька. Если на вашей карте персонажа нет кошельков, вы ничего не теряете (даже имея драгоценность или переносной сейф).

$250 Проводник-заложник

Каждый бандит в/на локомотиве получает выкуп в размере 250 $.

Важное замечание

Вы никогда не покидаете поезд. Если выстрел Джанго или событие вынуждает вас переместиться дальше локомотива или последнего вагона, вы просто остаётесь на месте.
Если закончилась колода карт шальных пуль или их недостаточно, чтобы раздать всем, кому нужно, бандиты не получают пули (при встрече с маршалом или в результате игрового события в конце раунда), а колода карт шальных пуль убирается из игры.

Экспертный вариант

Если хотите уменьшить фактор случайности в игре, то можете играть со стопками сброса. Стопка сброса каждого игрока будет размещаться слева от его личной колоды. В правила игры вносятся следующие изменения:

Карты пуль | Карта персонажа | Личная колода | Стопка сброса

- В начале фазы планирования сбросьте все взятые карты пуль, «облегчая» руку.
- В конце фазы планирования вам разрешается оставить на руке карты, которые вы хотели бы приберечь до следующего раунда. Сбросьте все карты пуль и карты действий, которыми не хотите занимать руку.
- В фазу грабежа кладите отыгранные карты действий, возвращаемые вам первым игроком, в стопку сброса лицом вверх. Однако получаемые вами карты пуль как обычно кладутся поверх личной колоды лицом вниз.
- В начале каждого раунда пополняйте руку до 6 карт (карты берутся из личной колоды).
- Всякий раз, когда у вас заканчивается личная колода и вам нужно взять новые карты, перемешивайте сброс и делайте из него новую колоду. Свои сброшенные карты можно просматривать в любой момент игры.

Издание включает 6 планшетов персонажей
(используются вместо карт карсонажей)

Перевод на русский язык и вёрстка:
Александр Петрунин (balury@gmail.com)

Особые правила для двух игроков

Подготовка к игре

Соберите поезд из локомотива и любых 4 вагонов.
Каждый игрок выбирает команду из 2 персонажей и получает соответствующие карты и фишки. В самой первой партии рекомендуем использовать такие команды: Туко и Шайенна, Джанго и Док.
Поставьте по одной фишке от каждой команды в каждый из двух последних вагонов. Выложите перед собой 2 карты персонажей своей команды, разместите слева от каждого из них по 6 карт пуль. Положите на каждую карту персонажа по одному кошельку стоимостью 250 $.
Уберите из колод карт действий своих персонажей все дополнительные копии каждой карты, также уберите одну любую карту маршала. Итого на руке у вас останется 11 карт: 2 выстрела (по 1 от каждого персонажа), 2 удара (по 1 от каждого персонажа), 2 передвижения (по 1 от каждого персонажа), 2 перелезания (по 1 от каждого персонажа), 2 ограбления (по 1 от каждого персонажа) и 1 маршал. Перемешайте получившиеся 11 карт, это ваша личная колода.
Игроки начинают партию, используя комбинированные карты действий двух своих бандитов.

Маршал из колоды Туко выбран просто в качестве примера.

Изменение в правилах

Игра вдвоём проходит по экспертному варианту правил, описанному слева. Цель игроков – стать самой богатой командой к концу игры. Награда Меткого Глаза в игре на двоих не присуждается.

Когда в бандита стреляют, поверх личной колоды его владельца кладётся карта пули. Вполне может выйти так, что в бандита выстрелит участник его же команды!

Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.

Distributed in North America by Asmodee Editions
LLC, 20 Gateway Dr, Suite 400,
Plattsburgh, NY 12901 USA.
www.asmodee.com – support@asmodee.com