

СОЛТ EXPRESS

МАШИНА ВРЕМЕНИ

«Машину времени» («The Time Travel Car») можно использовать как совместно с первым дополнением «Лошади и дилижанс» («Horses & Stagescoach»), так и без него.

Подготовка к игре

Поставьте машину времени перед локомотивом. В остальном процесс подготовки к игре проходит по базовым правилам.

Если вы играете с дополнением «Лошади и дилижанс», помещать бандита в машину времени в ходе нападения с лошади нельзя.

Цель игры

Машину времени позволяет переместиться во времени и оказаться там, где вас не ждут.

В машине времени может находиться несколько бандитов, однако для активации её свойства ваш бандит должен оказаться единственным её пассажиром к концу раунда (свойство машины времени активируется после розыгрыша события).

Если это условие выполняется, остальные игроки закрывают глаза, а вы берёте фишку своего бандита и прячете её под локомотивом, любым вагоном или дилижансом (если играете с дополнением). Затем, как обычно, начинается фаза планирования, однако на этот раз противники не знают, где находится ваш бандит. Его местоположение открывается в начале фазы грабежа: его фишка ставится внутрь того вагона, под которым вы её спрятали. После этого игроки начинают выполнять спланированные действия.

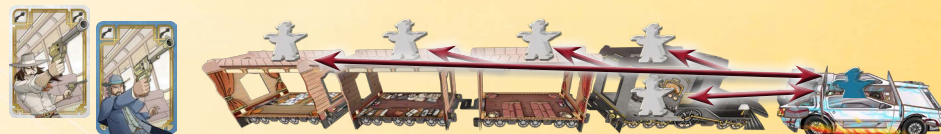
В конце игры (после розыгрыша последнего события) бандит, в одиночестве находящийся в машине времени, получает 500 \$ и всю добычу, которая может там оказаться.

Действия

Машина времени одновременно считается и соседней крышей, и соседней внутренней частью вагона по отношению к локомотиву. Иными словами, ваш бандит может попасть в неё действием *передвижения* или *скачки* (если играете с дополнением «Лошади и дилижанс»).

Действие *перелезания* не имеет эффекта, когда вы находитесь в машине времени.

Для действия *выстрела* машина времени тоже считается и соседней крышей, и соседней внутренней частью вагона по отношению к локомотиву. Таким образом, бандит в машине времени может выстрелить в бандита, находящегося на крыше любого вагона (и наоборот), однако при этом необходимо учитывать **линию ви-**



димости (см. правила базовой игры).

Если вы играете с дилижансом, то бандит на крыше дилижанса может стрелять в бандита, находящегося в машине времени и наоборот.

Действием *удара* один бандит может вытолкнуть другого на машину времени: либо с крыши локомотива, либо изнутри него. Однако **из** машины времени бандита можно вытолкнуть только внутрь локомотива (на крышу локомотива нельзя).



Уточнения

Маршал никогда не перемещается в машину времени.

Когда Джанго стреляет с крыши поезда в бандита, находящегося на крыше локомотива, этот бандит попадает в машину времени.

В ходе выполнения события *торможения* бандиты, находящиеся на крыше локомотива, перемещаются в машину времени.