

11 июля 1899 г. 10 утра Экспресс Юнион Пасифик отправился из Фолстона (Нью Мехико) с 47 пассажирами на борту. Через пару минут сверху послышались быстрые шаги, а за ними – стрельба. Тяжелооруженные бандиты безжалостно грабят честных граждан, отбирая и деньги и ювелирные украшения! Удастся ли бандитам сохранить спокойствие и не попасть под пулю? Удастся ли им украсть еженедельную плату угольной компании, хранящуюся в чемоданах, охраняемых маршалом Самюэлем Фордом? Только один из бандитов достигнет своей цели – станет самым известным преступником в банде.

Содержание

6 вагонов



1 локомотив

Перед первой игрой аккуратно соберите вагоны и локомотив по прилагаемой инструкции

10 элементов декораций

Жетоны добычи различной ценности

- 18 кошельков стоимостью от 250\$ до 500\$
- 6 ювелирных изделий стоимостью 500\$
- 2 чемодана по 1000\$ в каждом



17 карточек раундов

- 7 карт для 2-4 игроков
- 7 карт для 5-6 игроков
- 3 карты станций



1 фишка маршала



13 карт нейтральных пуль



Элементы для каждого игрока (6)

1 карточка



10 карта действий



6 карт пуль



1 фишка бандита



★ Каждый игрок выбирает персонажа, берет соответствующую карту персонажа и кладет ее перед собой. Он кладет 6 карт патронов своего цвета слева от карты своего персонажа в порядке возрастания количества пуль. Затем он перемешивает 10 карт действия своего цвета и кладет рубашкой вверх справа от карты своего персонажа – это его личная колода. Каждый игрок получает кошелек 250\$ из банка и кладет его лицом вниз на карту своего персонажа (так, чтобы сумма была не видна).

В начале игры барабан Вашего пистолета полон. Вы будете стрелять в своих оппонентов, чтобы их замедлить. У каждого персонажа одинаковый набор из 10 карт действия. В ходе игры Вы будете складывать награбленное на карту своего персонажа. Держать стоимость награбленного необходимо в тайне от оппонентов, но вы можете посмотреть на нее в любой момент.

★ В центре стола расположите в ряд локомотив и столько вагонов, сколько игроков. Берите любые вагоны и ставьте в любом порядке за локомотивом.

★ Положите в каждый вагон указанное количество жетонов добычи в соответствии с указанным видом. Кошельки выбираются случайным образом и кладутся так, чтобы их ценность осталась неизвестной.

★ Поставьте фишку маршала и один чемодан в локомотив, второй чемодан положите рядом с локомотивом – он может войти в игру позже. Оставшиеся жетоны добычи уберите обратно в коробку.

★ Случайным образом выберите четыре карты раундов из семи с указанием на соответствующее количество игроков (либо карты раундов 2-4 для 2-4 игроков либо карты раундов 5-6 для 5-6 игроков) и перемешайте их. Случайным образом выберите одну из трех карт станции. Сделайте колоду из этих пяти карт таким образом, чтобы карта станции оказалась нижней, остальные карты уберите в коробку.

★ Положите 13 карт нейтральных пуль рядом с локомотивом.

Первый игрок

Возьмите фишки бандитов соответствующих Вашим персонажам и вытяните одну из них случайным образом. Игрок соответствующий фишке будет ходить первым в первый раунд. Этот игрок берет колоду карт раундов и кладет ее перед собой.

Расстановка бандитов

Первый игрок это игрок 1, игрок слева от него – игрок 2 и так далее. Нечетные игроки ставят свои фишки в хвосте вагонов, четные игроки рядом с хвостом.

Расстановка

Ваши 6 карт пуль разложенные по порядку

Карта персонажа

Ваши 10 карт действий



Один кошелек 250\$

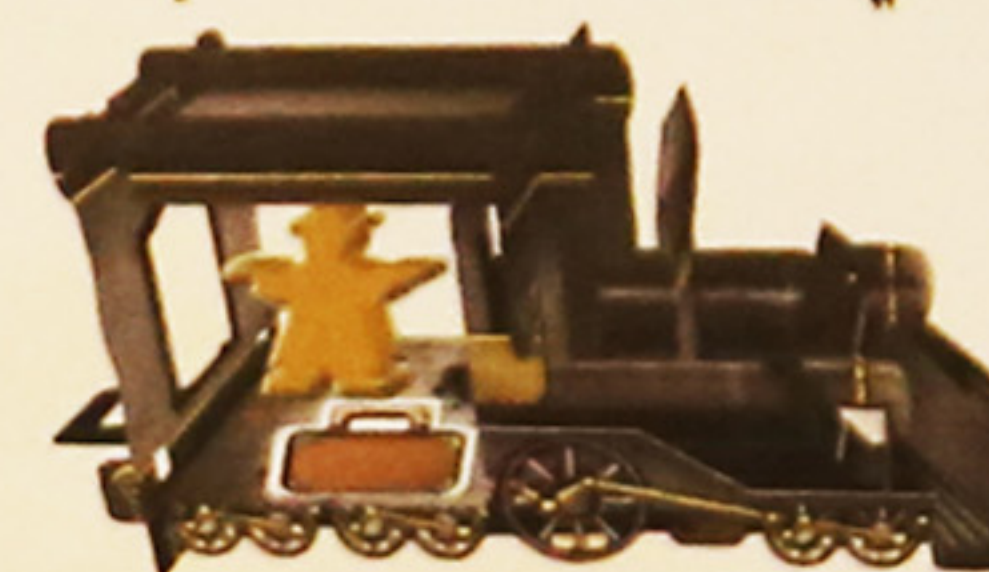
Пример игры на 4 игрока:



У пассажиров в каждом вагоне разная добыча, которая просится в



В ходе игры маршал будет мешать бандитам. Ваша задача перехитрить его и увести от чемодана в нужный момент.



Количество игроков



Таким образом у Вас будет 5 эпизодов, рассказывающих историю ограбления поезда они будут раскрываться в процессе игры.



Это травмы, которые маршал или специальные события могут нанести бандитам. Эти карты пуль (нейтральные или переданные Вам оппонентами) бесполезны, когда вы их вытягиваете. Они просто снижают количество Ваших возможных действий, как и ранение

Первый игрок



Второй игрок



Четвертый игрок

Третий игрок



Правила игры на 3-6 игроков описаны ниже. Правила для двух игроков можно найти на стр. 6

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы выиграть, Вы должны стать самым богатым бандитом на старом западе. Чтобы достичь этой цели, Вам необходимо постараться получить больше добычи, чем Ваши оппоненты и при этом не попасть под пулю. Лучший стрелок получит титул, стоящий 1000\$



В начале раунда, каждый игрок перемешивает свою колоду и тянет 6 карт. Эти карты формируют его руку.

После этого первый игрок тянет верхнюю карту раунда и кладет ее на столе так, чтобы все могли ее видеть.

Начиная с первого игрока, каждый игрок отыгрывает свой ход по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен:

- ★ либо сыграть карточку действия лицом вверх (если иное не предписано) из своей руки в общую стопку
- ★ либо взять 3 дополнительных карты из своей колоды и добавить их себе в руку.

Первый игрок берет колоду карт Действий, сложенную в Фазе планирования и переворачивает ее, не меняя порядок карт.

Действия бандитов выполняются одно за одним, начиная с верхней карты (то есть в том порядке, в котором они были разыграны).

Каждый игрок перемешивает свои карты (10 карт и все карты пуль, которые ему достались в предыдущие раунды). И кладет свою колоду справа от карты своего персонажа.

ПОРЯДОК ИГРЫ

Игра состоит из пяти раундов. Каждый раунд делится на две фазы:

Фаза 1: Планирование! Игроки кладут свои карты действия в общую стопку в центре стола.

Фаза 2: Грабеж! Карты действия, положенные в первой фазе, разыгрываются

НАЧАЛО ХОДА

Эта карта раунда показывает количество ходов в этой фазе (количество изображений карт). Также она показывает как будут происходить ходы (см. Карты раундов на стр. 6)

ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ

Фаза планирования заканчивается, когда сыграно количество ходов, указанное на карте раунда. Все не разыгранные карты, остающиеся в руках игроков кладутся наверх их личных колод.

Пример:

Док – первый игрок в этом раунде. Он играет карту Движение с руки; затем Белла, слева от него, играет карту Огонь поверх карты Дока. Туко, слева от Беллы, решает потянуть три карты из колоды вместо разыгрывания карты с руки и добавляет их себе в руку. Последним Шайенн играет карту Удар поверх карты Беллы.

После этого начинается второй ход.

ФАЗА 2: ГРАБЕЖ!

Как только карта разыгрывается, она возвращается ее владельцу. Этот игрок кладет ее в свою личную колоду.

Детальное описание карт действий на стр. 4

КОНЕЦ РАУНДА

Игрок слева от первого игрока становится новым первым игроком. Он кладет оставшиеся карты раунда перед собой.

КОНЕЦ ИГРЫ

По истечении пяти раундов игра заканчивается. Каждый игрок суммирует стоимость всех жетонов добычи со своей карты персонажа. Приз лучшего стрелка достается игроку потратившему большее количество пуль (то есть тому у кого осталось меньше всего карт пуль своего цвета). Чтобы получить приз, игрок переворачивает карту своего персонажа, титул дает ему 1000\$. Если более чем один игрок получают титул, каждый из них получает 1000\$. Самый богатый игрок побеждает. В случае равного количества денег, побеждает игрок с наименьшим количеством карт пуль, полученных от других игроков и событий в ходе игры

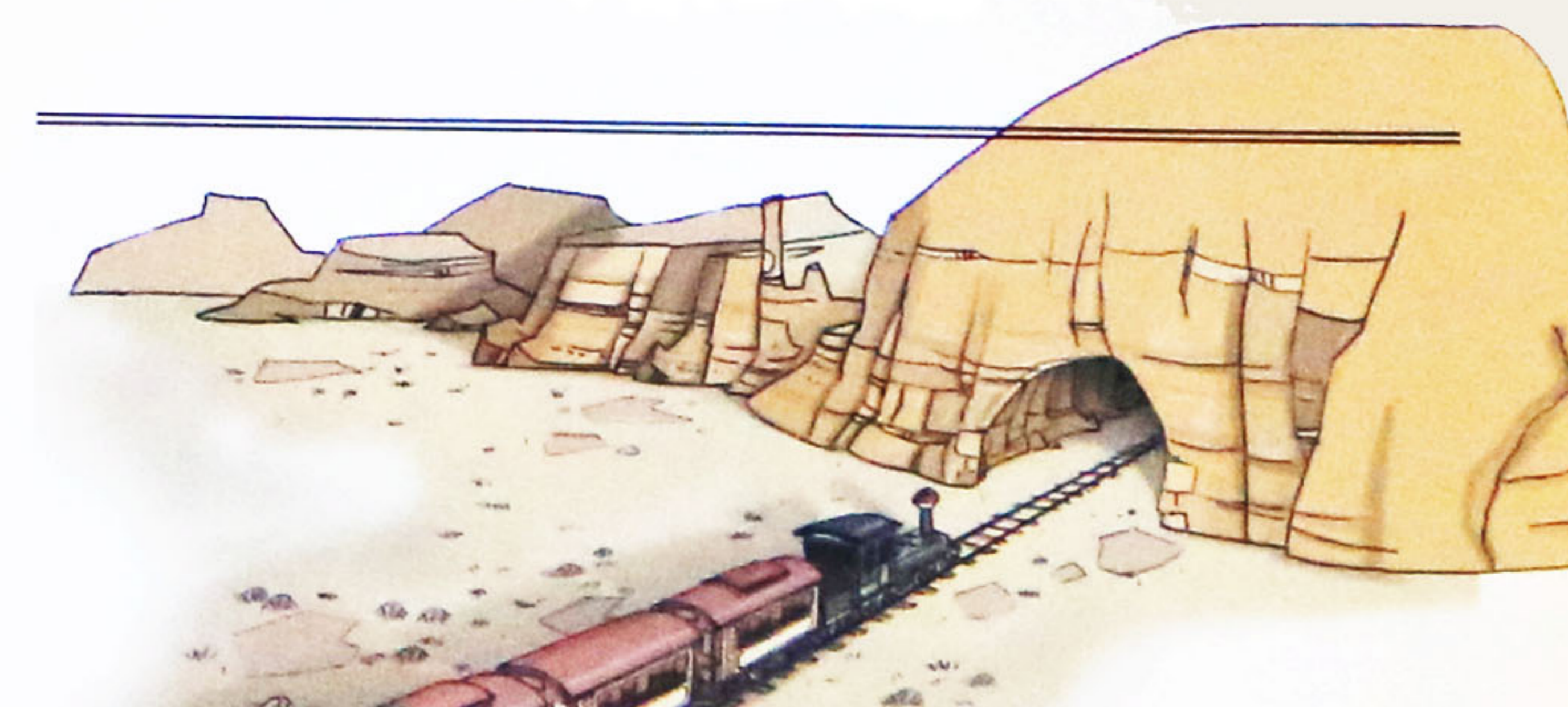
Карта раунда показывает, что будет 4 хода



Карта раунда показывает, что будет 5 ходов



Все действия положенные в фазе планирования теперь обязательны. В ходе фазы грабежа каждый игрок обязан выполнить свои действия, если это возможно.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Бандиты могут быть в поезде (1) или на крыше вагона (2). Локомотив также считается вагоном – Вы можете быть на нем или в нем.

Таким образом бандит может находиться в двух положениях в вагоне или на вагоне. Однако в начале игры ни один бандит не может встать на крышу.



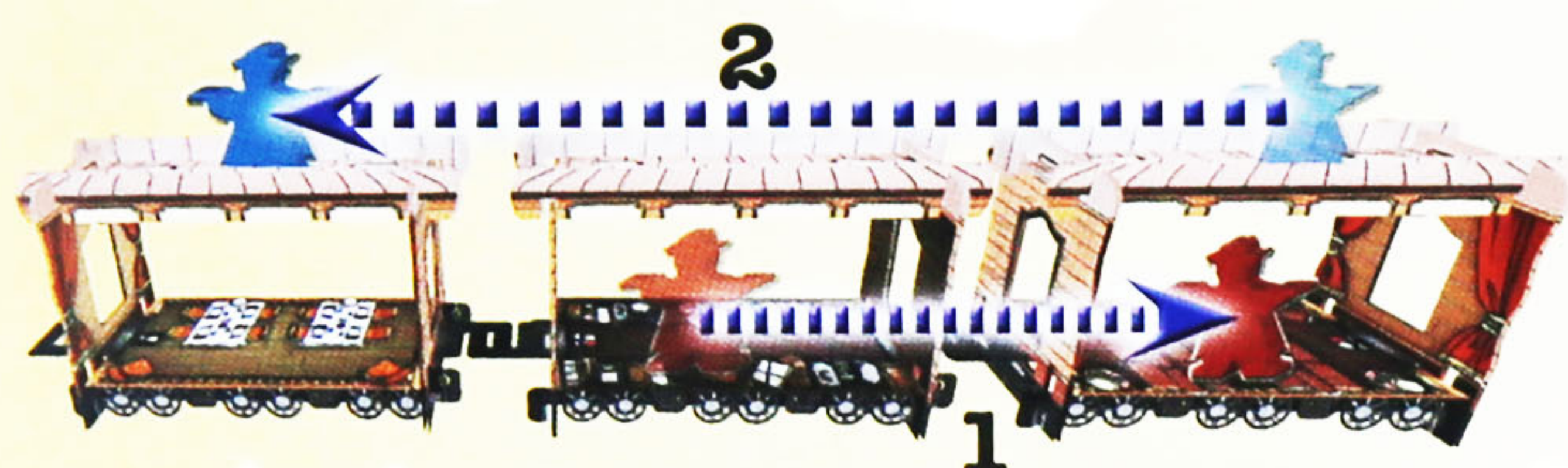
Движение

Передвиньте своего бандита:

1 из одного вагона в соседний, задний или передний, если он в вагоне, или

2 на дистанцию от одного до трех вагонов (по Вашему выбору) назад или вперед, если он на крыше. Локомотив считается вагоном, Вы можете быть на нем или в нем.

Если Вы запланировали это действие, вы не можете остаться на месте и должны подвинуться.



Бег по крышам экономит Ваше время, поскольку Вам не мешаются двери и пассажиры.

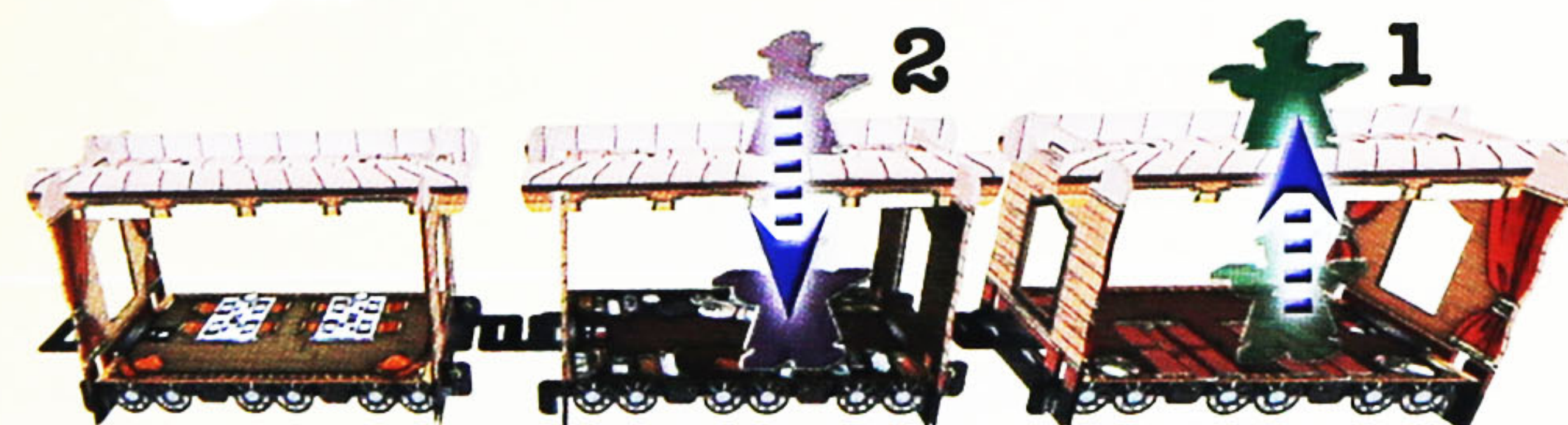


Смена уровня

Измените положение Вашего бандита

1 из вагона на его крышу, не меняя вагон

2 с крыши в вагон, не меняя вагон.



Бег по крышам экономит Ваше время и помогает не попасться маршалу.



Маршал

Подвиньте Маршала в поезде на один вагон по направлению по вашему выбору (см. раздел «Маршал» чтобы узнать, что происходит, когда маршал встречается с бандитом).



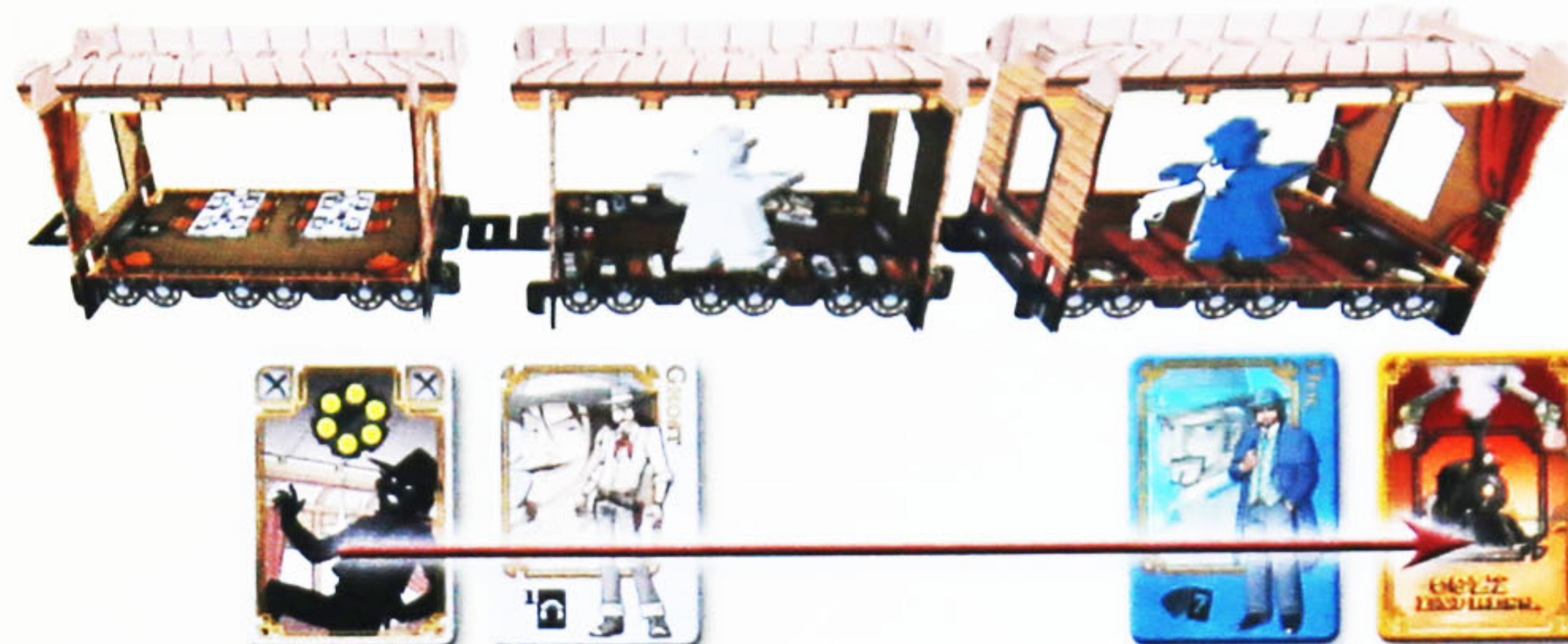
Маршал защищает пассажиров и никогда не поднимается на крышу.



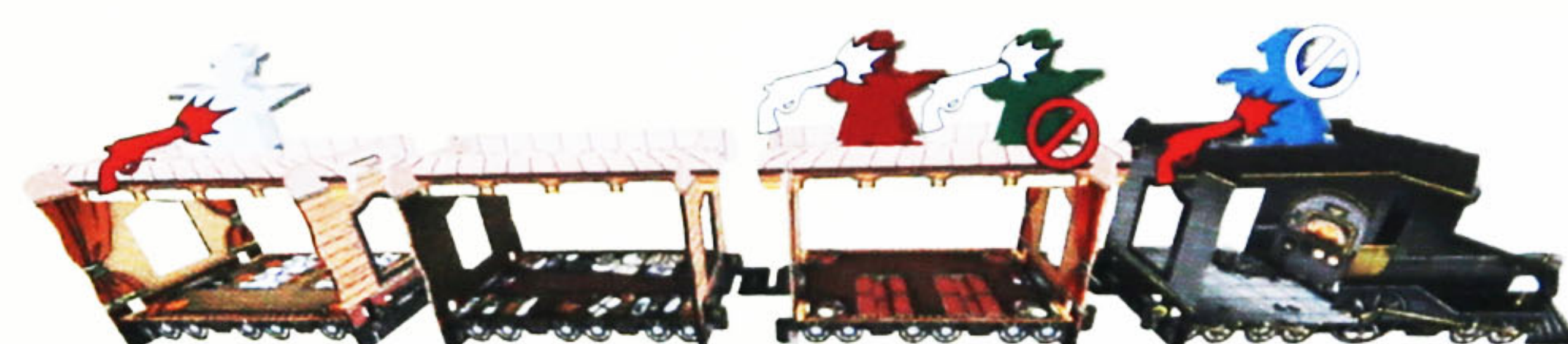
Стрельба

Выберете целью одного оппонента и дайте ему одну карту пули. Целевой игрок кладет полученную карту пули на свою колоду. Вы не можете целиться в бандита в одном месте с вами.

1 Если Вы в поезде, вы можете стрелять в бандита внутри соседнего вагона, спереди или сзади вагона, в котором вы находитесь. Бандиты, находящиеся более чем в одном вагоне от Вас не могут быть целью.



2 Однако, если Вы на крыше, Вы можете стрелять в любого бандита на линии видимости на крыше любого вагона, кроме своего, вне зависимости от дистанции. Считается, что бандит на линии видимости, если между Вами и им нет других бандитов. Два бандита на одной крыше считаются стоящими друг с другом параллельно и не перекрывают линию видимости друг для друга, Вы можете стрелять в любого из них по своему выбору.



Призрак (белый) может стрелять в Туко (Красный) или Шайенну (зеленый), но не в Дока (синий). С другой стороны Туко (Красный) может стрелять в Призрака (белый) или Дока (Синий), но не в Шайенну (зеленый), которая с ним на одном месте.

Если стрелять не в кого, оставьте карту пули – она не срабатывает.

Если у Вас заканчиваются карты пуль в ходе игры, ваши последующие действия Стрельбы не будут иметь эффекта.

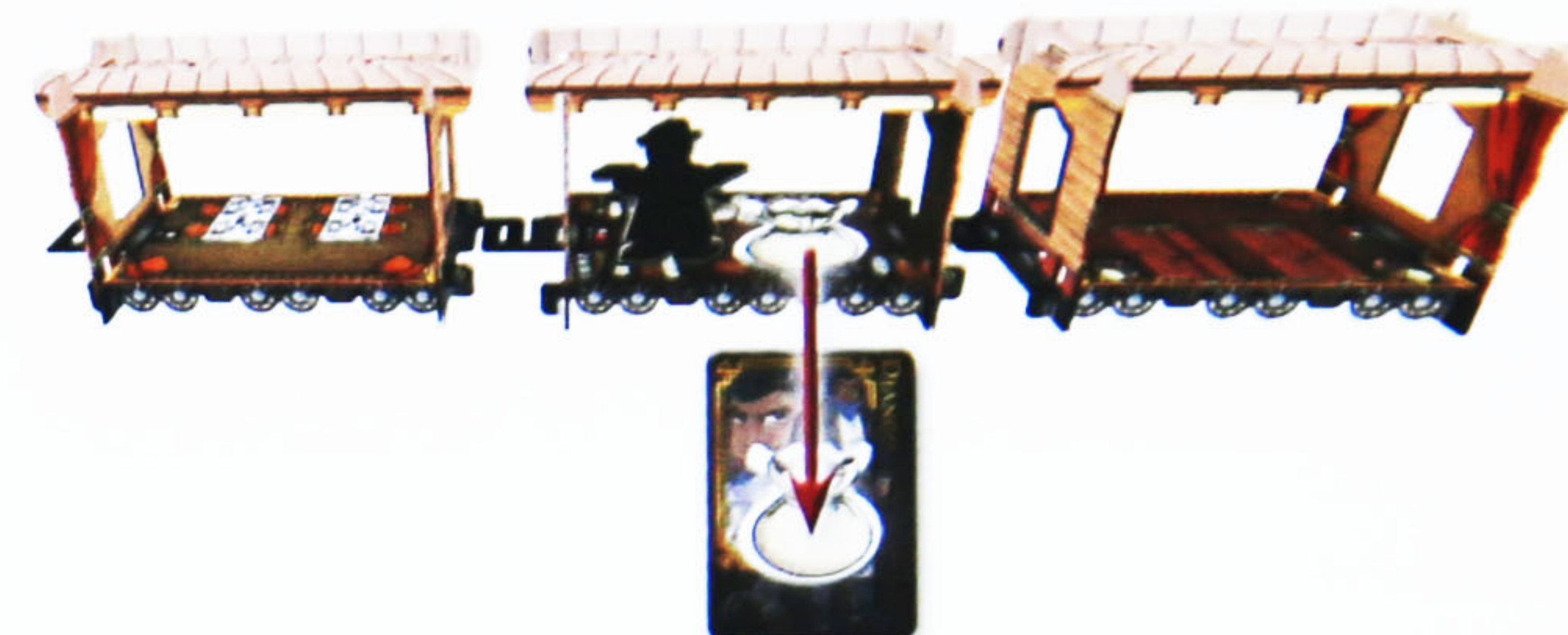


Ограбление

Возьмите жетон добычи из вагона, в котором вы находитесь и положите его лицом вниз на карту своего персонажа.

Если Ваш бандит на крыше, он не может грабить внутреннюю часть вагона и наоборот.

Если на том месте, на котором Вы находитесь нет жетонов добычи – действие ограбления не имеет эффекта.



Удар

Выберете цель из бандитов, находящихся в одном вагоне и на одном уровне с Вами.

Целевой бандит теряет жетон добычи, если имеет хотя бы один: выберете жетон добычи с его карточки и положите его на пол там, где находится фишка Вашего бандита, смотреть на цену этого жетона запрещено.

После этого передвиньте целевого бандита в соседний вагон на такой же уровень (назад или вперед по Вашему выбору. Но только назад, если Вы в локомотиве, и только вперед, если вы в последнем вагоне.



Удар хорош для выбивания дорогой добычи из оппонентов. Более того они настолько сбиваются с толку, что все их планы могут быть нарушены.

МАРШАЛ

Будьте осторожны, когда бандит входит в вагон, в котором находится маршал или когда маршал входит в вагон в котором находится бандит. В такой ситуации Все бандиты в этом вагоне должны незамедлительно подняться на крышу (даже если они только что с нее спустились). Бандит никогда не может находиться в одном вагоне с маршалом. В добавок каждый такой бандит получает нейтральную карту пули, которую он должен положить на свою личную колоду.





Призрак

Призрака очень трудно заметить.

В первый ход каждого раунда Вы можете положить карту действия в общую стопку лицом вниз. Если вы решаете потянуть три карты в первый ход, способность Призрака в этом раунде не сработает.



Шейенна

Шейенна – выдающийся карманник.

Когда вы бьете бандита, вы можете подобрать кошелек, который он только что выронил. Если он роняет ювелирное украшение или чемодан (по вашему выбору), добыча кладется на пол (по обычным правилам).



Джанго

Выстрелы Джанго настолько мощные, что они отбрасывают других бандитов назад.

Когда Вы стреляете по бандиту, вы также заставляете его передвинуться в следующий вагон в направлении выстрела при том понимании, что бандиты не могут покинуть поезд.



Белла

Красота Беллы – ее главное оружие

Белла не может быть целью действия стрельбы, если есть хотя бы один другой бандит, который может быть целью.



Туко

От его выстрелов не спасет даже крыша.

Вы можете стрелять сквозь крышу по бандиту, который в том же вагоне, что и вы, но на другом уровне.

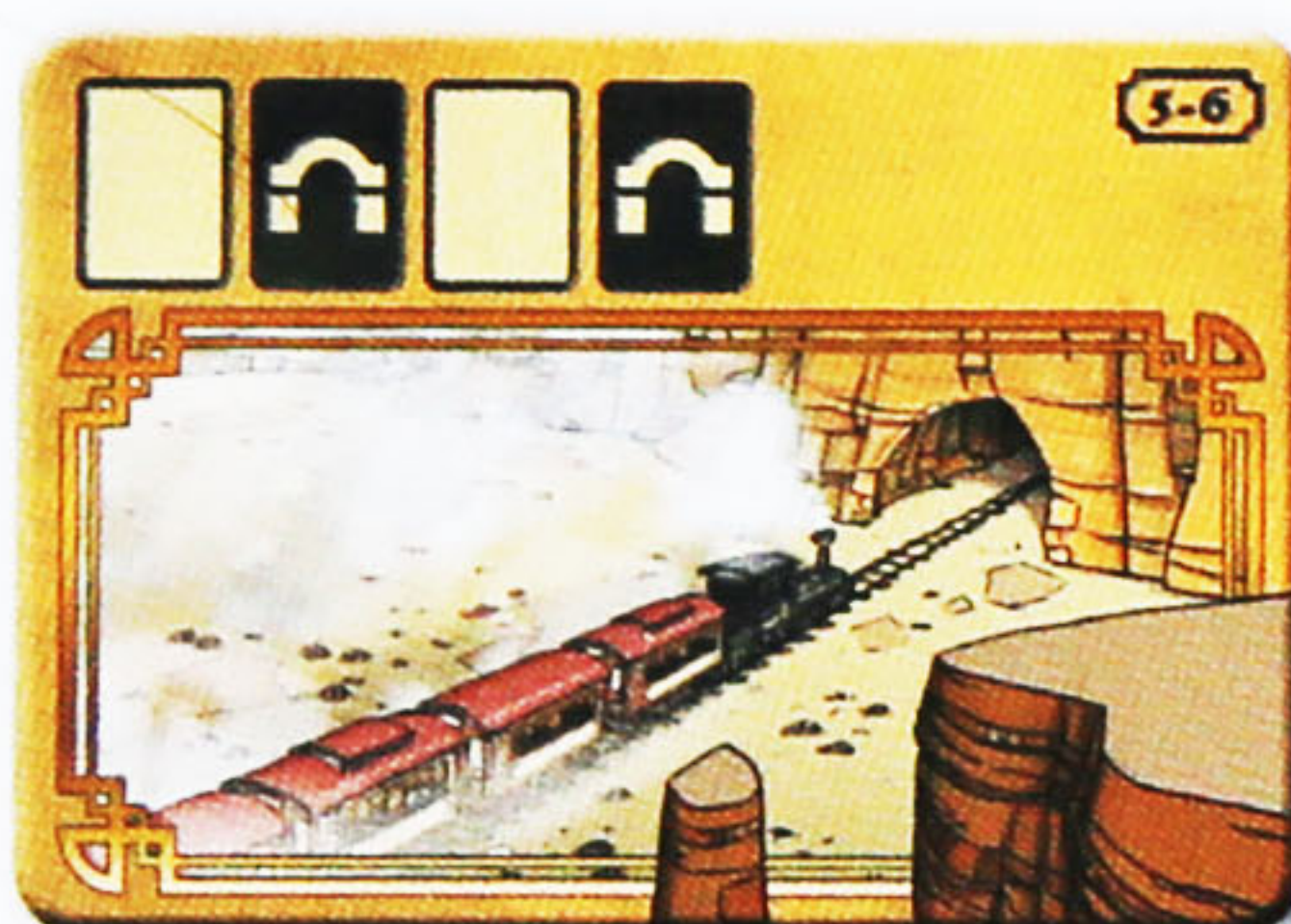


Док

Док самый умный в группе

В начале раунда вы тянете семь, а не шесть карт.

КАРТЫ РАУНДОВ



Карты действий играют лицом вверх в этот ход



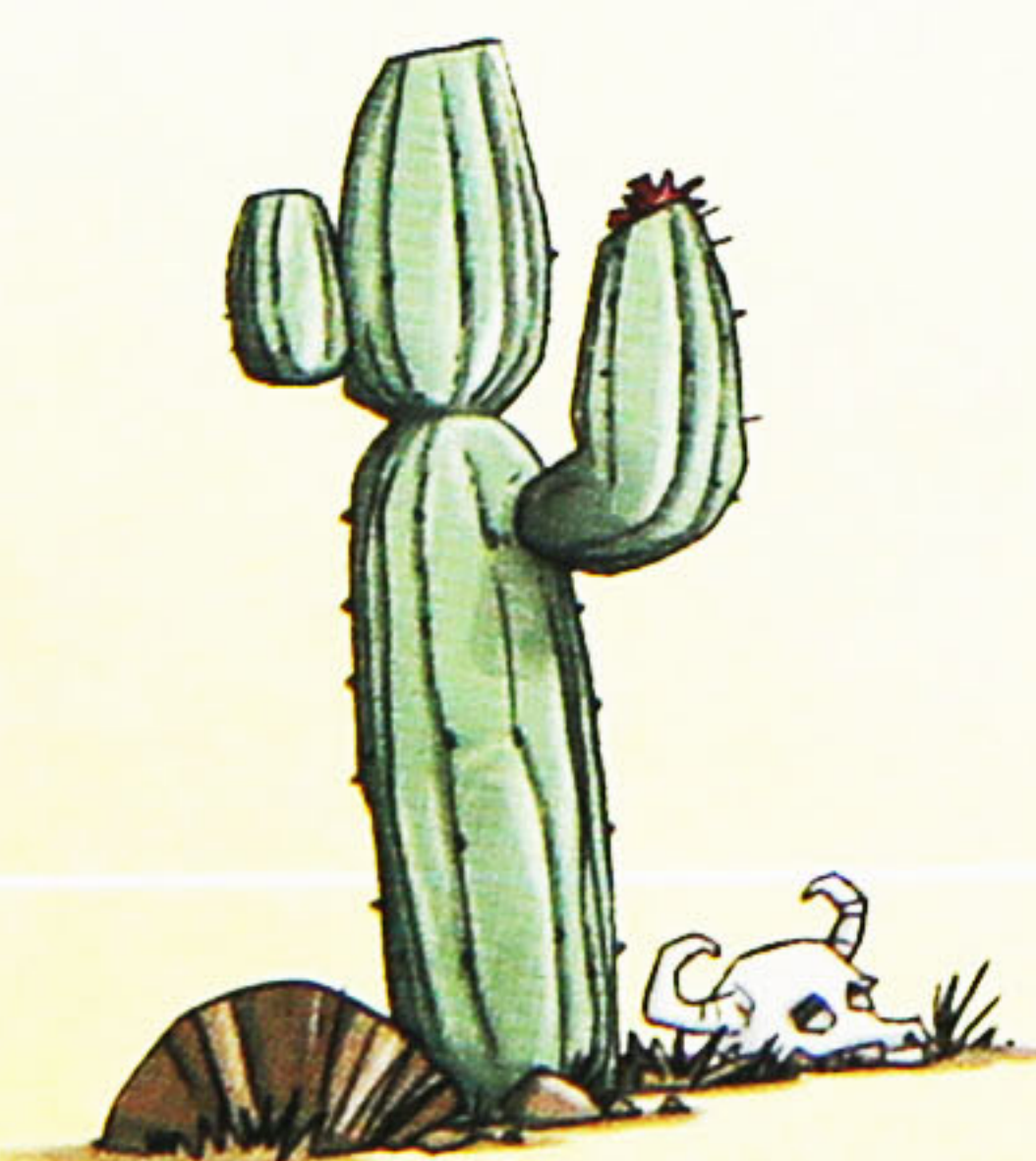
Туннель – Карты действий играют лицом вниз в этот ход



Ускорение - в этот ход каждый игрок играет дважды (берет 6 карт или играет две карты подряд или играет карту и берет три карты).



Переключение – Этот ход играет против часовой стрелки, начиная с первого игрока.



СОБЫТИЯ



Маршал зол

Маршал стреляет в бандитов, на крыше того вагона, в котором он находится. Эти бандиты получают по нейтральной карте пули каждый. После этого маршал передвигается на один вагон в сторону хвоста поезда. Если он и так в последнем вагоне – он не двигается.



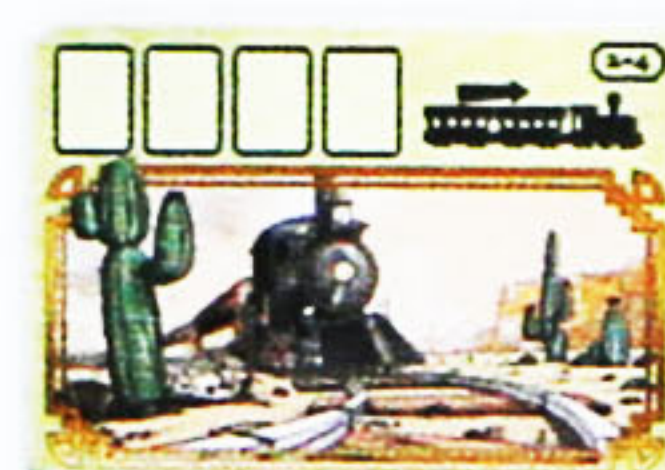
Поворотная рука

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на крышу последнего вагона



Торможение

Все бандиты на крыше перемещаются на один вагон вперед (в сторону локомотива).



Забирайте все!

Поставьте второй чемодан в вагон, в котором сейчас находится маршал



Восстание пассажиров

Бандиты внутри вагонов получают по нейтральной карте пули каждый.



Карманные кражи

Каждый бандит, который находится один (в этом же месте нет других бандитов) может поднять жетон кошелька, если в этом месте есть хотя бы один жетон кошелька.



Возмездие маршала

Каждый бандит на крыше вагона, в котором находится маршал теряет самый менее ценный жетон кошелька, который лежит на карте его персонажа. Если у бандита нет кошельков – он ничего не теряет (даже если у него есть ювелирные украшения или чемоданы).



\$ 250

Кондуктор взят в заложники

Каждый бандит в локомотиве или на его крыше получает выкуп 250\$.



ВАЖНО

Вы ни при каких условиях не можете покинуть поезд. Если стрельба Джанго или событие заставляют вас двигаться за пределы локомотива или последнего вагона – вы не двигаетесь.

Если в колоде нейтральных карт пуль не осталось карт, бандиты не получают пуль при встрече с маршалом или в результате разыгрывания событий.

ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если каждый игрок уже хорошо разобрался в игре, Вы можете сделать каждому игроку колоду сброса справа от личной колоды.

Потребуется следующие изменения:



карты пуль карта персонажа личная колода колода сброса

- ★ В начале фазы планирования, сбросьте все карты пуль, которые Вы вытянули, тем самым облегчив свою руку.
- ★ В конце фазы планирования, Вам разрешается оставить в руке те карты, которые хотите на следующий раунд.
- ★ Сбросьте все карты пуль и все карты, которые вам не нужны. Во время фазы грабежа сыгранные карты действий кладутся наверх колоды сброса лицом вверх, а полученные карты пуль наверх личной колоды лицом вниз.
- ★ В начале каждого раунда тяните карты из своей личной колоды пока в руке не будет шесть карт.
- ★ Каждый раз, когда в личной колоде не остается карт, а Вам необходимо тянуть из нее карты, перемешайте колоду сброса и сделайте из нее свою новую личную колоду. Карты в сбросе можно смотреть в любое время.

Перевод: Юрий Warpstone Анурьев

Верстка: Станислав Миф

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРКОВ

Расстановка

Сделайте поезд из локомотива и четырех вагонов по своему выбору. Каждый игрок выбирает команду из двух бандитов и берет соответствующие карты и фишки. Для первой игры рекомендуются следующие команды: Туко и Шайенн против Джанго и Дока.

Поставьте фишки бандитов каждой команды в два последних вагона поезда.

Положите перед собой карты двух персонажей из своей команды, а также шесть карт пуль, слева каждого из них и кошелек 250\$ на каждую карту персонажа.

Из карт действия каждого персонажа уберите все дубликаты и одну карту маршала по вашему выбору. У вас останется 11 карт: 2 стрельбы (по одной каждому персонажу), 2 движения (по одной каждому персонажу), 2 изменения уровня (по одной каждому персонажу), 2 ограбления (по одной каждому персонажу) и 1 маршал.

Перемешайте их – это ваша персональная колода. Игроки играют смесью карт действий двух персонажей.



Изменения правил

Игра на двух игроков играется по экспертным правилам, описанным выше. Цель игры – самая богатая команда бандитов на конец игры. Однако титул лучшего стрелка в игре вдвоем не достается никому.

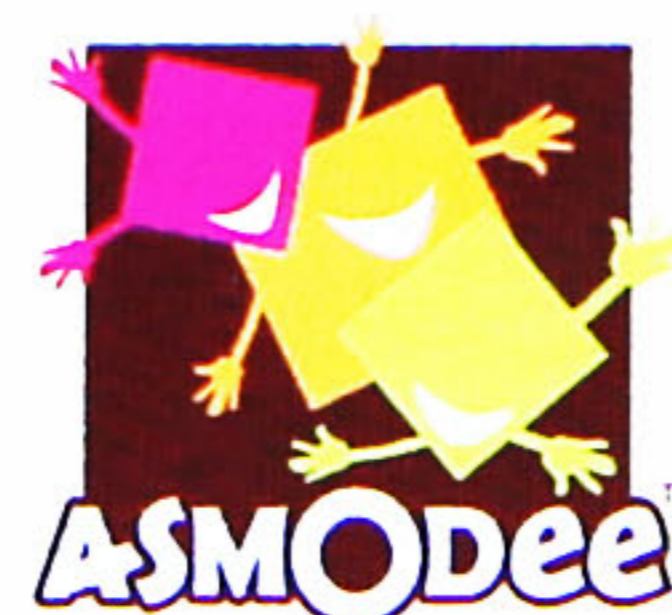
Когда в бандита стреляют, карта пули кладется на верх личной колоды игрока, его контролирующего. Бывает, что бандит может случайно подстрелить своего союзника.

¡EXTRA INCLUIDO!
Reemplaza las cartas de Personaje
por las hojas de Personaje

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.



Asmodee editions ibérica S.L.U.
PI San José de Valderas C/ Petróleo 24
28918 Leganés - Madrid
Spain
www.asmodee.es