

КОСАТ ЕКСПРЕС

11 юли 1899 година: 10 часа.

Юнион Пасифик Експрес напуска Фолсъм, Ню Мексико с 47 пътници. Само няколко минути по-късно се разнася шум от бързи стъпки, последвани от изстрели. Тежко въоръжени бандити безмилостно обират почтените граждани.

Ще съумеят ли бандитите да запазят хладнокръвие и да избегнат хвърчащите кушуми? Ще успеят ли да се докопат до сейфа със седмичния доход на Найс Вели Коул Къмпани, строго охраняван от шериф Самюел Форд?

Само един бандит ще достигне своята цел: да се превърне в най-богатия разбойник в шайката.



40'

2-6

10+

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

★ 6 Вагона



★ 1 Локомотив

Забележка - Преди първата игра внимателно сглобете вагоните и локомотива, като следвате приложените инструкции.

★ 10 Декоративни елемента

★ Чипове с плячка с различна стойност:

- 18 Кесии на стойност между \$250 и \$500
- 6 Скъпоценни камъка на стойност \$500
- 2 Сейфа на стойност \$1000



★ 17 Карти за рунда:

- 7 карти за 2 до 4 играчи
- 7 карти за 5 и 6 играчи
- 3 карти с гара



★ 1 Фигурка на шерифа



★ 13 Неутрални карти с куршуми



За всеки играч (x6):

★ 1 Лист с персонаж



★ 1 карта с персонаж



★ 10 карти с действия



★ 6 карти с куршуми



★ 1 фигурка на бандит

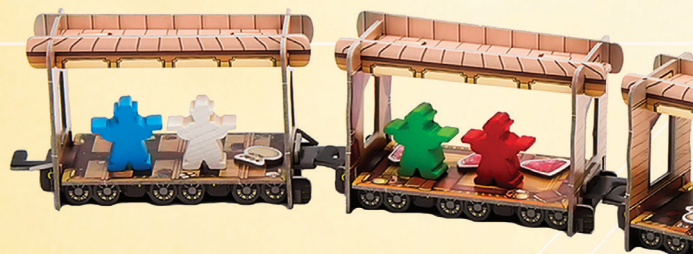


Следват правила за 3 до 6 играчи. Вариант за двама ще намерите на стр. 10 - "Специални правила: по 2 бандита на играч".

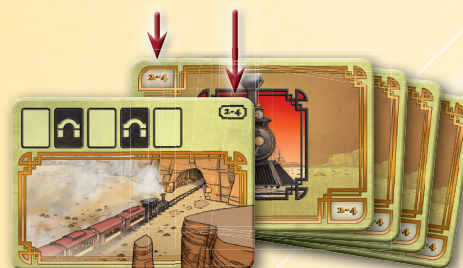
ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА



Сложете влака в центъра на масата, като поставите в редица по един вагон за всеки играч и локомотива най-отпред. Вагонът в задния край на влака е товарното.



Брой играчи



За първата игра изтеглете на случаен принцип **5 карти за рунда** от 7-те карти, които отговарят на броя на играчите (или картите за 2 до 4 играчи, или тези за 5 и 6). Размесете ги и формирайте тесте.

За следващи игри може да използвате правилата за напреднали (стр. 9 "Събития").

По този начин ще получите поредица от събития, които проследяват историята за ограбването на влака. Вие ще разкривате тези събития постепенно, в хода на играта.

ПОСТАВЯНЕ НА БАНДИТИТЕ

Вземете фигурките, съответстващи по цвят на избраните персонажи, и изберете една на случаен принцип.

Играчът, избрал този персонаж, е стартовият играч през първи рунд.

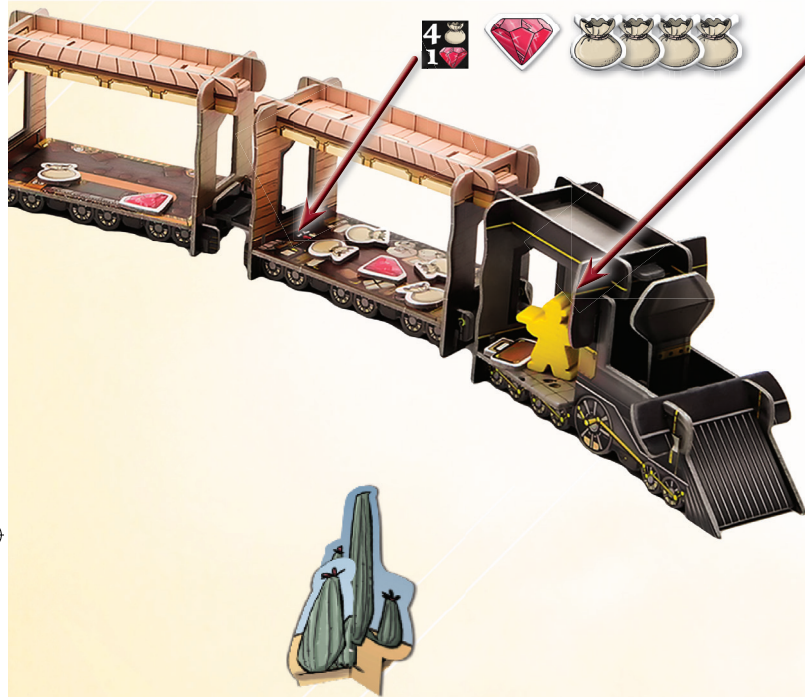
Започвайки от стартовия играч и редувайки се по часовниковата стрелка, всеки поставя своята фигурка в товарното или в съседния му вагон.

На примера **Док (Doc)** е първи играч, **Шайен (Cheyenne)** е втори, **Гризрак (Ghost)** е трети и **Туко (Tucso)** - четвърти.

2

Отделете по една кесия с \$250 за всеки играч, след това наредете чипове с плячка във всеки вагон, както е указано на техния под. Кесиите се избират на случаен принцип и се поставят с лицето надолу, скривайки стойността им.

Пътниците във всеки вагон притежават различни ценности, които чакат да бъдат обрани!



3

Поставете **фигурката на шерифа** и един **сейф** в локомотива.

По време на играта шерифът ще застава на пътя на бандитите. Зависи изцяло от вас да бъдете находчиви и да успеете в точния момент да го отклоните от сейфа, който охранява.

4

Поставете **13-те неутрални карти с куршуми** на купчинка до локомотива.

Това са пораженията, които шерифът може да нанесе на бандитите.



5

Всеки играч избира **персонаж**, взима съответстващия му лист (или карта, ако мястото е ограничено) и го поставя пред себе си.

Също така взима една от заделените **кесии с \$250** и я поставя с лицето надолу върху своя персонаж, криейки стойността ѝ.

По време на играта ще тропате своята плячка върху листа с персонажа си. Трябва да криете стойността на своите кесии от противниците си, но вие може да ги поглеждате във всеки един момент.

Всеки играч размесва **10-те карти с действие** в своя цвят и ги поставя с лицето надолу върху листа с персонаж, формирайки своето тесте.

Всички имат еднакви карти с действия.

Също така поставя **6-те карти с куршуми** в своя цвят във възходящ ред в тесте, представляващо барабана на револвера му.

В началото на играта барабанът ви е пълнен. Ще стреляте по опонентите си, за да ги забавяте.



Забележка - Другата страна на листа с персонажа се използва при варианта за напреднали. (стр. 10)

ЦЕЛ НА ИГРАТА



За да спечелите тази игра, трябва да станете най-богатият бандит в Дивия запад. За да постигнете целта си, е необходимо да заграбите повече плячка от съперниците си... и то без да сте уцелен от твърде много куршуми! Този, който е улучил най-много противници, ще получи титлата „Стрелецът“ и награда от \$1000.

Всеки играч има по 10 карти с 6 различни действия: Движение (x2), Смяна на етаж (x2), Стрелба (x2), Удар с юмрук (x1), Кражба (x2), Шериф (x1).

Всяка игра съдържа 5 рунда с по 2 фази:

★ **Фаза 1: Планиране** - Играчите слагат своите карти с действия на купчина в центъра на масата.

★ **Фаза 2: Обир** - Изпълняват се ефектите на картите с действия, изиграни през фаза 1.

Фаза 1: Планиране

Стартовият играч тегли най-горната карта от тестето за рунда и я слага в центъра на масата, така че всеки да може да я вижда.

Върху горния ляв ъгъл на картата са указани с икони **броят и видът на ходовете** в рунда (вижте "видове ходове" на съседната страница).

В началото на рунда всички теглят по **6 карти** от тестето си. Тези карти формират ръката им.

По време на тази фаза, играчите планират действията на своите бандити, като играят карти с действия върху една обща купчина. Всички действия се изпълняват през следващата фаза.

Опитайте се да си представите резултата от своите действия и тези на враговете ви.

Започвайки от стартовия играч, всички по часовниковата стрелка изиграват хода си.

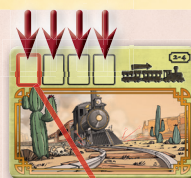
По време на своя ход всеки играч има една от следните опции:

★ Да изиграе карта с действие с **лицето нагоре** (освен ако не е посочено обратното) **върху купчината в центъра на масата.**

★ Да изтегли **3 карти** от тестето си и да ги **добави към ръката си.**

Фаза Планиране завършва след като всеки играч е изиграл толкова ходове, колкото са посочени на картата за рунда.

Играчите поставят неизиграните карти от ръката си върху своето тесте.



Картата за рунда показва, че ще има 4 хода.



Примерен първи ход

- 1 **Шайен (Cheyenne)** е стартовият играч за този рунд. Тя играе карта „Движение“.
- 2 **Бел (Belle)**, която се намира вляво от нея, играе карта „Стрелба“ върху картата на **Шайен (Cheyenne)**.
- 3 **Туко (Tico)**, който е вляво от **Бел (Belle)**, решава да тегли карти вместо да играе. Взима три от тестето си и ги добавя в ръка.
- 4 Накрая **Док (Doc)** изиграва „Смяна на етаж“ върху картата на **Бел (Belle)**.

След това започва следващият ход. Играчите поставят карти на същата купчина.

ВИДОВЕ ХОДОВЕ



Забележка: Тези карти може също да указват и ефект за рунда (погледнете стр. 9 - „Правила за напреднали“).



Стандартен ход - Играчите играят картите си с лицето нагоре.



Тунел - Играчите играят картите си с лицето надолу.



Ускоряване - Играчите изиграват по два хода един след друг (може да избират дали да играят, или да теглят карти през всеки от ходовете).



Обратен завой - Играчите изиграват хода си обратно на часовниковата стрелка, започвайки от стартовия играч.

ФАЗА 2: ОБИР



- 1 **Шайен (Cheyenne)** се движи.
- 2 **Бел (Belle)** стреля по **Док (Doc)**.
- 3 **Туко (Tico)** не извършва действие; в предната фаза той е пропуснал хода си, за да тегли карти.
- 4 **Док (Doc)** сменя етаж.

Вижте следващата страница за детайлно описание на тези действия.

След като всички карти са изиграни, се изпълняват техните ефекти. Всички играчи извършват действията си... и се опитват да устоят на ударите на своите противници.

Стартовият играч взема купчината с карти, изиграни по време на фаза Планиране, и я обръща без да променя реда им.

Действията на бандитите се изпълняват едно по едно в реда, в който са били изиграни, започвайки от най-горната карта.

Всички действия, изиграни по време на фаза Планиране, са задължителни. По време на фаза Обир, играчите трябва да изпълнят всяко от действията си, ако е възможно.

Когато всички действия са извършени, картите се връщат на съответните играчи. Играчите размесват всичките си карти (10-те карти с действие, както и евентуално всички получени куршуми) и след това поставят тестето си върху своята карта с персонаж.

Играчът, вляво от стартовия, взема тестето с карти за рунда и го поставя пред себе си. Той е новият стартов играч. Следващият рунд започва.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва в края на пети рунд. Всеки играч **сумира стойността на чиповете с плячка** от своя лист с персонаж.

Призът „Стрелецът“ се присъжда на играча (играчите), изстрелял(и) най-много куршуми. (т.е. този с най-малко останали карти с куршуми в свой цвят). Наградата е на стойност **\$1000**.

Най-богатият играч печели. В случай на равенство печели играчът с по-малко получени карти с куршуми. Ако все още има равенство, победата е споделена.

КАРТИ С ДЕЙСТВИЯ

Бандитите може да се намират или вътре във вагон **1**, или на неговия покрив **2**. В началото на играта не е позволено да има бандити на покрива.

Локомотивът се счита за вагон.



ДВИЖЕНИЕ

Преместете се в друг вагон:

- 1 Ако сте във вагон, преместете се в друг, съседен вагон.
- 2 Ако сте на покрива на вагон, преместете се на покрива на друг, който е на разстояние от 1 до 3 вагона.



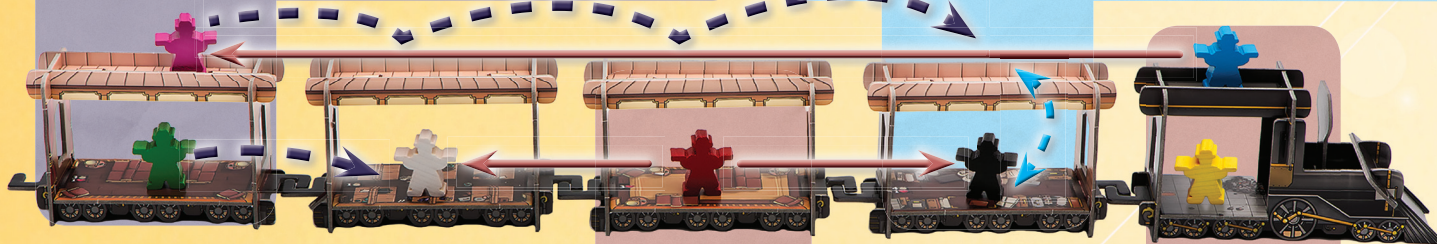
СМЯНА НА ЕТАЖА

Преместете се на друг етаж:

- 1 Ако сте във вагон, преместете се на покрива му.
- 2 Ако сте на покрива на вагон, преместете се вътре в него.



Бягането по покрива спестява време и помага да избегнете шерифа.



СТРЕЛБА

Вземете най-горната карта от барабана си и я сложете в тестето с действия на друг бандит.

Не може да стреляте по бандит, който е на едно и също място с вашия.

- 1 Ако сте вътре във влака, може да стреляте по бандит в съседен вагон (в двете посоки). Не може да застреляте бандит, намиращ се през един вагон.
- 2 Докато се намирате на покрива, може да стреляте по бандити, **които са ви в пряка видимост**, независимо от разстоянието. Един бандит е в полето на пряка видимост, ако е на покрива на друг вагон и между вас няма други бандити. Ако няколко бандита са на покрива на един и същ вагон, вие избирате кого да застреляте.



Ако няма по кого да стреляте, запазете картата с куршум; действието „Стрелба“ няма ефект.

Ако свършите куршумите в хода на играта, то следващите действия „Стрелба“ няма да имат ефект.



Док (Doc) стреля по Бел (Belle).

Когато застреляте бандит, вие му давате една от своите карти с куршуми. Така се съревновавате за титлата „Стрелецът“.

И по-важно, по този начин пречите на своите съперници, тъй като картите с куршуми са безполезни за застреляните играчи. Те са „мъртви карти“, които задръстват ръката им.





КРАЖБА

Вземете един чип с плячка от мястото, където се намира вашия бандит, **без да поглеждате стойността му**. Поставете го с лицето надолу върху листа си с персонажа. Ако се намирате на покрива на вагон, не може да откраднете чип, който се намира вътре в него, нито обратното.

Ако няма чип с плячка, който можете да вземете, то действието „Кражба“ не се извършва.



ШЕРИФ

Преместете шерифа в съседен вагон.

Внимание! Когато бандит влезе във вагона, в който се намира шерифът, или шерифът е преместен при бандит, то бандитът трябва да избяга на покрива на вагона (дори и току що да е сменил етажа).

Бандитите не може да останат в същия вагон, където е шерифът.

Също така играчът, чиито бандит е избягал, взема **една неутрална карта с куршуми** и я слага върху тестето си.

Ако в даден момент няма достатъчно неутрални карти с куршуми за всички бандити, които бягат от шерифа на покрива, играчите не взимат карти с куршуми, когато се сблъскат с шерифа.

Шерифът защитава пътниците: той никога не се качва на покрива на влака.



Док (Doc)
удря **Джанго (Django)**.



УДАР С ЮМРУК

Изберете друг бандит, намиращ се на едно и също място с вас.

Избраният бандит губи **един чип с плячка**, ако има такъв. Изберете чип с плячка от листа му с персонаж без да го поглеждате отдолу и го поставете на мястото, на което се намира вашият бандит.

След това **преместете ударения бандит в съседен вагон, но на същия етаж.**

Ударите са добър начин да накарате враговете си да загубят по-голяма плячка. Също така може да попречите на плановете им за кражба.

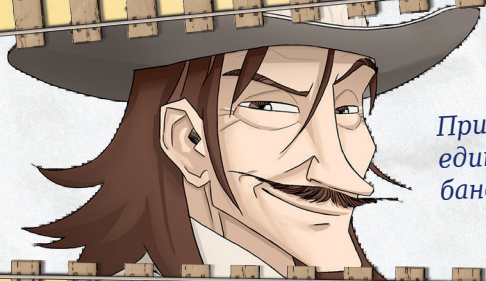


Джанго (Django) мести **шерифа** във вагона, където се намира **Призрак (Ghost)**. **Призрак (Ghost)** получава неутрален куршум преди да избяга на покрива.

На този етап вече знаете всички необходими правила за първата си игра.

Следващите страници съдържат правила за напреднали, които да следвате след като сте усвоили основната игра.

УМЕНИЯ НА ПЕРСОНАЖИТЕ



Призрак е един потаен бандит



ПРИЗРАК (GHOST)

По време на първия си ход от всеки рунд може да изиграете карта с действие с лицето надолу.

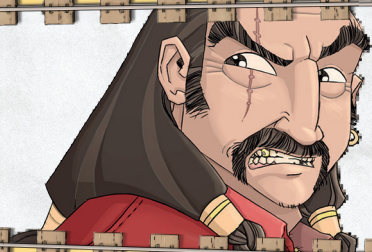
Ако изтеглите 3 карти, вместо да играете действие през първия ход, не може да използвате впоследствие умениято на Призрак.



ДОК (DOC)

В началото на всеки ход теглите 7 вместо 6 карти.

Док е най-умният бандит от цялата тайфа



Туко стреля през тавана на вагона.



ТУКО (TUCO)

Може да застреляте бандит, който е на друг етаж в същия вагон.

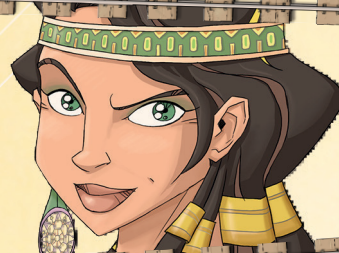


ШАЙЕН (SHAIENNE)

Когато удряте бандит, може да вземете веднага кесията, която е изпуснал.

Ако бандитът е изгубил скъпоценен камък или сейф, то плячката остава на земята, както обикновено.

Шайен е забележителна крадла.



Красотата на Бел е нейното оръжие.



БЕЛ (BELLE)

Не може да бъдете ударен или застрелян, ако друг бандит може да бъде атакуван вместо вас.




ДЖАНГО (DJANGO)


Когато застреляте бандит, преместете го на същия етаж в съседен вагон, отдалечавайки го от вас, ако е възможно. (бандитите не може да напускат влака).

Изстрелите на Джанго са толкова мощни, че изтласкват другите бандити.



СЪБИТИЯ

Правилата за напреднали добавят специални карти за рунда, наречени карти с гара. 

През  етап от подготовката за игра вземете 1 карта за рунда по-малко и 1 карта с гара. Разбъркайте 4-те карти за рунда, сложете под тях картата с гара и ги поставете с лицето надолу, формирайки тестето за рунда.

Ако в даден момент няма достатъчно неутрални карти с куршуми за всички улучени бандити, играчите не взимат куршуми.



Бесен шериф

Шерифът стреля по бандитите, стоящи на покрива на вагона, в който той се намира. Всеки застрелян бандит взема по 1 неутрален куршум и го поставя с лицето надолу върху тестето си.



След това шерифът се премества в съседния вагон в посока към товарното. Ако вече се намира там, то той не се движи.



Високо препятствие

Всеки бандит, намиращ се на покрива на влака, се мести върху покрива на товарното.



КАРТИ С ГАРА





Отмъщението на шерифа

Всеки бандит, стоящ на покрива на вагона, в който се намира шерифът, изпуска кесията си с най-ниска стойност.



Ако бандитът няма кесии, то той не губи нищо (дори и да има скъпоценни камъни или сейфове).

ПРАВИЛА ЗА НАПРЕДНАЛИ

След няколко игри вече ще можете да използвате специалните умения на персонажите и събитията, описани на тези страници.

Някои карти за рунда, както и картите с гари, имат символ със събитие в горния десен ъгъл. Тези събития се извършват в края на рунда, след **фаза 2: Обир**



Следва обяснение на символите със събития.



Рязка спиратка

Всеки бандит, намиращ се върху покрива на влака се мести на съседен вагон в посока към локомотива. Бандитите, стоящи върху локомотива, не се движат.



Вземи всичко!

Сложете втори сейф във вагона при шерифа.



Бунт на пътниците

Всеки бандит, намиращ се във влака (не върху покрива), взема 1 неутрална карта с куршуми и я слага с лице надолу върху тестето си.



+ 

Джебчийство

Всеки бандит, който е сам във вагон, може да вземе една кесия от пода и да я постави с лицето надолу върху листа си с персонаж.



\$250 Кондуктор заложник

Всеки бандит, стоящ върху или в локомотива, взема една от неизползваните в играта кесии с \$250 и я поставя с лице надолу върху листа с персонажа си.



СПЕЦИАЛНИ ПРАВИЛА: ПО 2 БАНДИТА НА ИГРАЧ

Тези правила позволяват на двама или трима играчи да играят с по два бандита. Играйте по обичайния начин със следните промени.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Използвайте картата за рунда за **2-4 играчи**.

При двама използвайте 3 вагона.

2-4

При трима използвайте 4 вагона.

Отделете картите на Призрак (Ghost), Док (Doc) и Бел (Belle). След това на случаен принцип разпределете към тях останалите персонажи. Всеки избира екип от бандити.

Играчите взимат по 1 копие от всеки вид карти с действие от тези на двата избрани персонажа, след това отделят настрана 1 карта с действие „Шериф“.

Остават **11 карти** (вижте диаграмата в дясно).

Всеки разбърква 11-те си карти, формирайки тестето си. Всяко тесте трябва да съдържа карти с действия от два персонажа.

За да поставят бандитите си във влака, всички трябва скришом да сложат по една от фигурките си във всяка ръка, след това ги разкриват едновременно. Бандитът от лявата ръка се поставя в товарното, а другият - в съседния вагон.

НАЧАЛО НА РУНДА

В началото на всеки рунд, преди да разбърка тестето си, всеки играч избира една карта и я добавя към ръката си. След като разбърка остатъка, тегли още 6 карти (общо 7).

ПРИКРИТИЕ

По време на стандартен ход от фаза Планиране, ако играч изиграе карта „Стрелба“ на единия си бандит, то той веднага може да изиграе още една карта с действие на другия си бандит.

Втората карта не може да бъде „Шериф“. Ако втората карта е действие „Стрелба“, не може да играете още една карта.

Забележка: по време на игра събраната плячка от всеки бандит се поставя на съответния лист с персонаж. Плячката на всеки бандит трябва да се държи отделно.



Пример за отбори



2 Движение

2 Смяна на етаж



2 удара с юмрук

2 Стрелба



2 Кражба

1 Шериф

Вашите карти с действия



Купчината с карти с действия

2

1

Ръка

Втори бандит

Първи бандит

Прикритие

Край на играта

Всеки играч сумира стойността на своите чипове с плячка.

Наградата „Стрелецът“ се присъжда на играча, чиито бандити са изстреляли най-много куршуми.

Куршумите, получени от бандит от същия екип, не се зачитат към броя, необходим за присъждането на наградата (в случай, че бандитът на един играч е застрелял другия бандит на същия играч).

Пояснения за персонажите

Играчът с Призрак (Ghost) в своя екип може да играе първата си карта във всеки рунд с лицето надолу, дори и да не е действие на Призрак. Той може да реши да не я играе с лицето надолу, например ако иска да играе допълнително действие, използвайки прикритие.

Играчът с Док (Doc) в своя отбор тегли 7 карти като допълнение към картата, която е избрал и сложил в ръката си (общо 8 карти).

ВАРИАНТ ЗА ОПИТНИ ИГРАЧИ

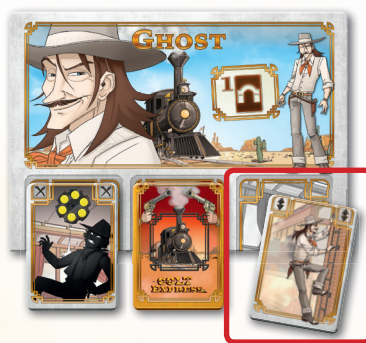
За по-стратегическа игра, може да използвате следните промени:

★ В края на фаза Планиране всеки може да запази произволен брой карти в ръката си за следващия рунд. Играчът поставя останалите с лицето нагоре в купчина с изчистени карти, вдясно от тестето си. Играчите не размесват всички карти по време на фаза Обир.

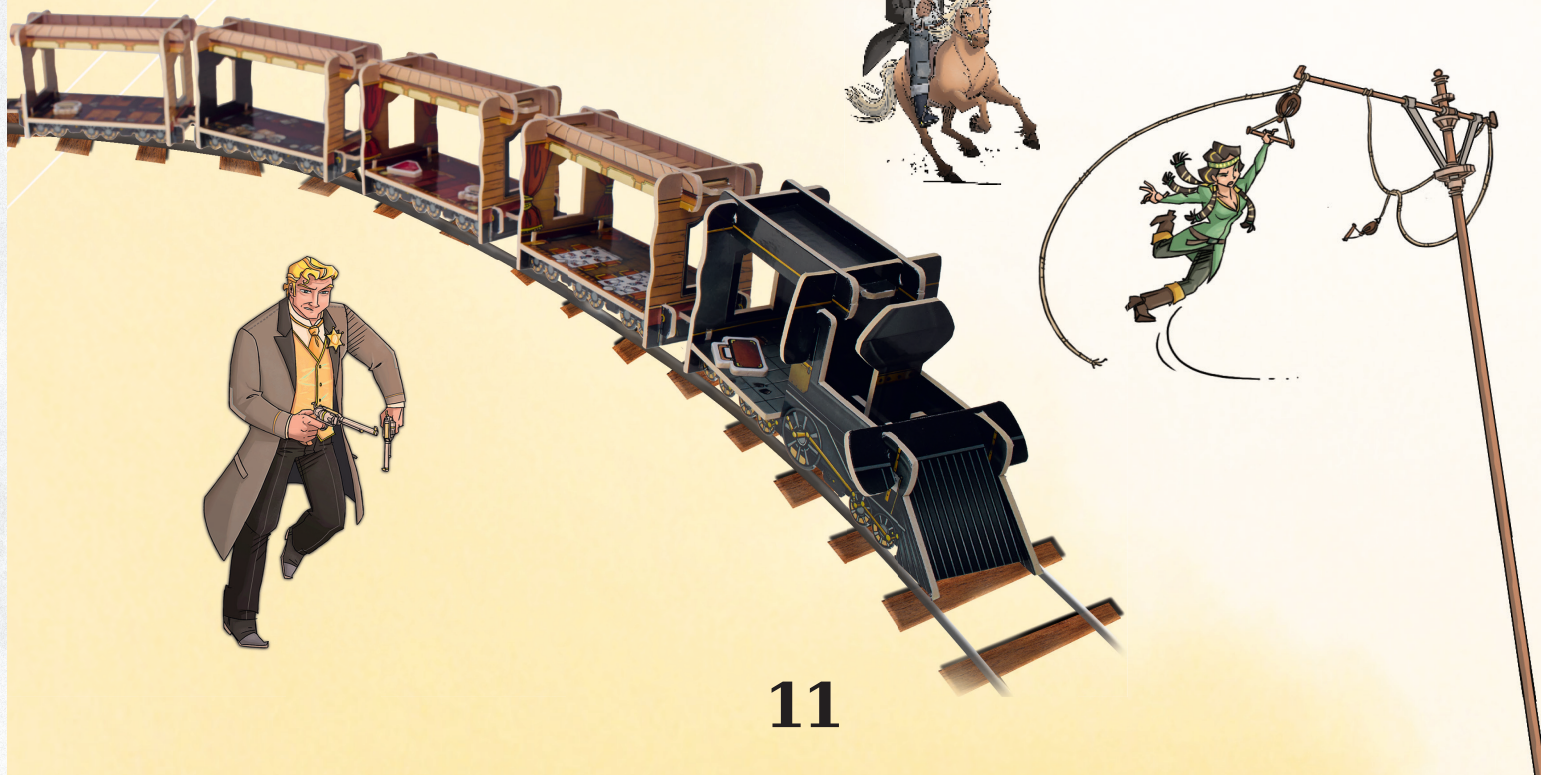
★ По време на фаза Обир, след като играчът е изпълнил действието на карта, я поставя с лицето нагоре върху купчината с изчистени карти. Когато играчът е получил куршум, той слага картата с лицето надолу върху тестето си.

★ В началото на всеки рунд играчите запълват ръката си до 6 карти.

★ Ако играч трябва да тегли карта, но няма в тестето си, той размесва купчината с изчистени карти и ги поставя с лицето надолу, след това продължава да тегли от тях. Играчите може свободно да преглеждат своите купчини с изчистени карти.



При варианта за опитни играчи използвайте гърба на листа си с персонаж, където е предвидено място за изчистените карти.



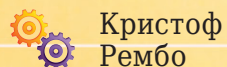
СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА

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



FANTASMAGORIA
GAMES

Българско издание
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
онлайн магазин: BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg
facebook.com/fantasmagoria.bg



Кристоф
Рембо



Жорди
Валбуена

© 2018 Ludonaute, Всички права запазени.
© 2018 COLT Express, Всички права запазени.

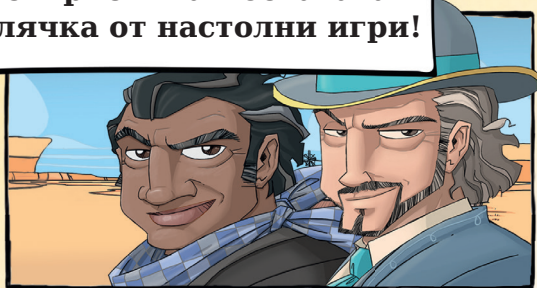
Превод: Красимира Димитрова
Редакция и оформление: Леда Герова

КОЛТ ЕКСПРЕС

Приложението!



Само на BigBag.bg ще
откриеш най-богатата
плячка от настолни игри!



 **BIG BAG**