

## ПАМЯТКА ИГРОКА

### ОСОБЫЙ ХОД

В этом ходе карты действий разыгрываются лицевой стороной вверх.

В этом ходе карты разыгрываются рубашкой вверх.

Вы не можете разыгрывать карты действий «Удар» или «Выстрел».

Все игроки выбирают и открывают свои карты действия одновременно.

Этот ход разыгрывается против часовой стрелки, начиная с первого игрока.

В этом ходе все игроки выполняют по 2 действия.

В этом ходе разыграйте только 1 карту действия, а вторую карту оставьте на следующий ход.

Не разыгрывайте в этом ходе против действия, а оставьте обе карты на следующий ход.

### ЗАЛОЖНИКИ

**Пудель**  
В начале каждого раунда добавляйте нейтральную карту пули в свою колоду.

**Благочестивая прихожанка**  
Вы больше не можете использовать действие «Верхом на лошади».

**Фотограф**  
Вы больше не можете разыгрывать карты действий рубашкой вверх, даже если вы находитесь в туннеле.

**Священник**  
В начале каждого раунда берите из колоды на одну карту меньше, чем требуется.

**Учительница**  
Вы больше не можете использовать действие «Удар».

**Картёжница**  
Вы больше не можете использовать действие своего персонажа.

**Пожилая дама**  
Вы можете перемещаться по крыше поезда (по направлению движения поезда или против него) только на 1 вагон вместо 3.

**Банкир**  
Этот заложник не оказывает никакого отрицательного эффекта.

### СОБЫТИЯ

**Разгневанный шериф**  
Шериф стреляет в бандитов на крыше вагона, в котором он находится, затем перемещается на один вагон в сторону хвоста поезда.

**Пассажиры дают отпор**  
Все бандиты в вагонах получают по нейтральной карте пули.

**Забирайте всё!**  
Поместите второй жетон кейса в вагон, в котором находится шериф.

**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.

**Загнанные лошади**  
При игре с 2-4 участниками уберите обратно в коробку 1 лошадь (2 при игре с 5-6 участниками), расположенную ближе всего к последнему вагону поезда.

**Гнев охранника**  
Все бандиты в дилижансе и на его крыше или в вагоне рядом с дилижансом или на его крыше получают по нейтральной карте пули.

**На полном ходу**  
Все бандиты на крыше поезда перемещаются на один вагон в сторону хвоста поезда. Также передвиньте всех лошадей, дилижанс и охранника на один вагон в сторону хвоста поезда.

**Фляжка виски для шерифа**  
Уберите из игры фляжку виски, если она есть там, где находится шериф. Если это была фляжка обычного виски, то шериф перемещается в следующий вагон в сторону последнего вагона. Если это была фляжка выдержанного виски, то шериф проходит через все вагоны и останавливается в последнем вагоне поезда. Все бандиты, оказавшиеся на его пути, получают карту нейтральной пули и сбегают на крышу.

**Рефлексы**  
Немедленно разыграйте карту действия из руки.

**Слухи**  
Шериф открывает всем 1 карту цели, находящуюся в области текущих целей на его планшете, выбрав её случайным образом.

**Безопасное место**  
Переместите все жетоны добычи, находящиеся в одном вагоне с шерифом, на крышу этого вагона.

### СОБЫТИЯ НА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫХ СТАНЦИЯХ

**Выкуп за машиниста**  
Каждый бандит в локомотиве или на его крыше получает выкуп за захваченного в заложники машиниста в размере 250 \$ из резерва.

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

**Месть шерифа**  
Каждый бандит на крыше вагона, в котором находится шериф, сбрасывает с карты своего персонажа 1 жетон кошелька с наименьшей стоимостью.

**Делёж награбленного**  
Если в конце игры несколько бандитов находятся в одном вагоне (внутри него или на его крыше), а у одного из них есть жетон кейса, то бандиты делят наличные в кейсе поровну между собой.

**Смертельная пуля**  
Каждый игрок теряет по 150 \$ за каждую полученную в этом раунде карту пули.

**Побег**  
Все бандиты, которые в конце игры остались в поезде, проигрывают.

Чтобы покинуть поезд, вы можете разыграть карту «Верхом на лошади» и спрыгнуть с поезда или пересечь в дилижанс (или на его крышу) до конца игры.

**Смертельное падение**  
Если вы бьёте кулаком персонажа на крыше поезда, то вы можете сбросить его на землю. Такой игрок уже не сможет победить и выбывает из игры.

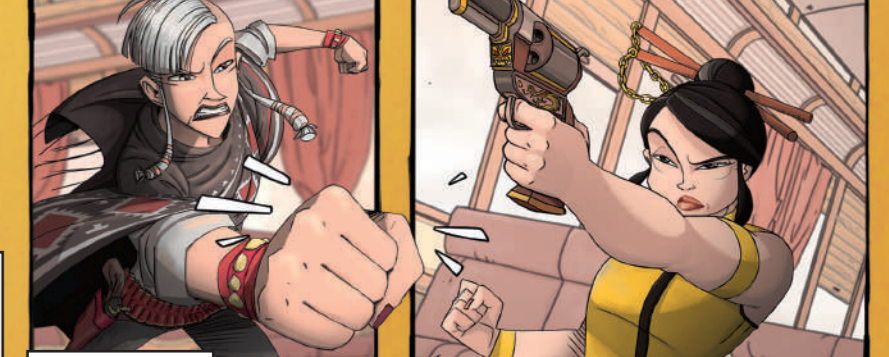
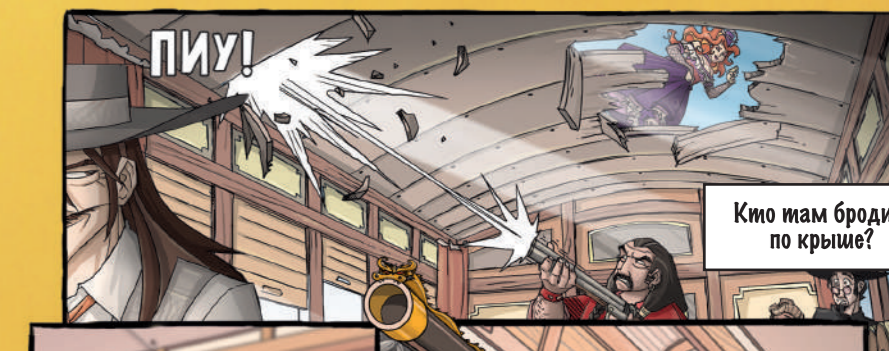
**Преступник должен понести наказание**  
Бандит, находящийся в конце игры в камере тюремного вагона, проигрывает.

**Признание вины**  
Если в игре побеждает шериф, то самый бедный бандит выигрывает вместе с ним.

**ФЛЯЖКА ВИСКИ ДЛЯ ШЕРИФА**  
(фляжки могут разыгрываться дважды за игру во время обычного хода)

Возьмите 3 карты и затем разыграйте карту действия.

Разыграйте подряд 2 карты действия.



## ЧТО ВНУТРИ КОРОБКИ?

### Описание компонентов и модулей

Перед вашей первой игрой соберите все 3D-элементы, следуя инструкциям.

Распределите все компоненты по 16 отсекам в соответствии с рисунком.

#### ★ Базовая игра

- 1 локомотив — панчборд № 1
- 6 вагонов + элементы ландшафта — панчборды № 2-7
- 28 жетонов добычи (19 кошельков, 6 драгоценностей и 3 кейса) — панчборды № 2-7
- 8 фигурок бандитов и 1 фигурка шерифа
- 136 карт бандитов (17 карт для каждого из 8 бандитов: 1 карта персонажа, 10 карт действий и 6 карт пуля)
- 17 карт раунда, 15 обычных карт раунда из дополнений, 16 нейтральных карт пуля
- 8 планшетов бандитов

#### ★ Модуль «Дилижанс», отсек 8

Правила дополнения «Лошади и дилижанс» — подготовка к игре на стр. 2, правила игры на стр. 4-6

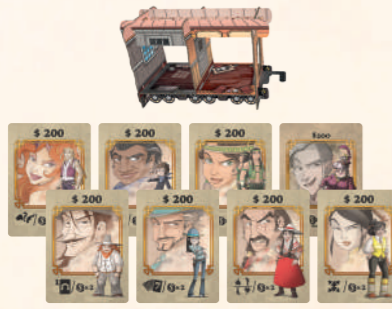
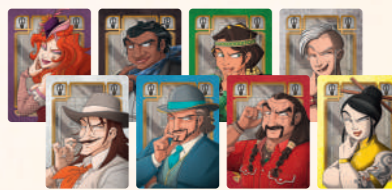
- 1 дилижанс — панчборд № 8
- 1 фигурка охранника
- 8 карт заложников
- 3 карты раунда (2 карты «Разъярённый охранник», 1 карта «Побег»)



#### ★ Модуль «Тюрьма», отсек 10

Правила дополнения «Шериф и дилижанс» — подготовка к игре на стр. 3, правила игры на стр. 4-5

- 1 тюремный вагон — панчборд № 9
- 8 карт «Блестящая идея»
- 8 карт преступников



#### ★ Модуль «Виски», отсек 12

Правила дополнения «Лошади и дилижанс» — подготовка к игре на стр. 2, правила игры на стр. 7

- 6 жетонов флажков виски — панчборд № 8
- 2 карты раунда («Фляжка виски для шерифа»)



#### ★ Модуль «Лошади», отсек 14

Правила дополнения «Лошади и дилижанс» — подготовка к игре на стр. 2, правила игры на стр. 3

- 8 фигурок лошадей
- 8 карт действий «Верхом на лошади»
- 2 карты раунда «Загнанные лошади»



#### ★ Модуль «Шериф», отсек 16

Правила дополнения «Шериф и заключённые» — подготовка к игре на стр. 3, правила игры на стр. 6-8

- 1 планшет шерифа
- 3 карты «Бретёр»
- 23 карты шерифа (11 карт действий и 12 карт пуля)
- 8 карт «Разыскивается преступник»
- 15 карт целей шерифа
- 2 жетона почтовых мешков — панчборд № 9
- 4 карты раунда (2 карты «Слухи», 1 карта «Признание вины», 1 карта «Преступник должен понести наказание»)



#### ★ КАРТЫ РАУНДА

Вы можете определить, к какой игре относятся карты раунда, по символам ниже:

- Базовая игра (0 точек)
- Дополнение «Лошади и дилижанс» (1 точка)
- Дополнение «Шериф и заключённые» (2 точки)

## Как играть?

Внутри коробки вы найдёте базовую игру «Кольт Экспресс» и 2 дополнения, модули из которых вы можете добавлять к базовой игре, чтобы сделать её ещё более интересной.

### ВАРИАНТЫ ИГРЫ

#### ★ Базовая игра

Если вы раньше не играли в «Кольт Экспресс», мы рекомендуем сначала сыграть несколько партий в базовую игру без дополнений. Для начала ознакомьтесь с правилами игры.

В базовой игре есть 8 бандитов (Призрак, Туко, Док, Шайенн, Красотка, Джанго, Мэй и Шёлк), поэтому в игру могут играть до 8 участников.

Если вы играете с 7 или 8 бандитами, используйте все 6 вагонов из базовой игры и 5 или 6 карт раунда соответственно.

Способность Мей описана на стр. 11 правил дополнения «Шериф и заключённые».

Способность Шёлк описана справа.

#### ★ 2 БАНДИТА НА ИГРОКА

При игре вдвоём или втроём следуйте особым правилам, описанным на стр. 10 правил базовой игры.

#### ★ Командный вариант

В партиях с 4, 5 или 8 участниками вы можете играть в командах. Следуйте правилам, описанным на стр. 10 правил дополнения «Лошади и дилижанс».

#### ★ Вариант для экспертов

Если вы уже освоили правила, вы можете сыграть в экспертный вариант (см. стр. 11 правил базовой игры).

Вы можете играть в эти 4 варианта игры с любыми модулями.

## Как играть с модулями?

Вы можете играть с одним модулем или сразу со всеми на ваше усмотрение.

В зависимости от вашего выбора подготовьтесь к игре по базовым правилам и затем по отдельности доставайте выбранные модули из соответствующих отсеков и следуйте соответствующим правилам.

Мы рекомендуем сначала сыграть с каждым модулем по отдельности.

## Больше веселья, приключений и сюрпризов!

### Анонс: новое дополнение к игре «Кольт Экспресс»!

В этой коробке вы нашли карту действия «Поддержка» персонажа Шёлк, с которой нельзя играть ни в один из режимов или модулей.

Это анонс дополнения «Кольт Экспресс: Курьер и бронепоезд» (Colt Express: Courier & Armored Train), которое выйдет в ближайшее время. В нём будет сразу 2 состава, чьи пути смогут пересекаться.

Перепрыгивайте с одного поезда на другой, остерегайтесь повстанцев, выполняйте невероятные миссии и помогите своей команде выиграть.



## НОВЫЙ БАНДИТ

### Шёлк

Никто не знает, кто она такая.

Если вы играете за Шёлк, перед игрой вы можете выбрать одну из предложенных способностей... или придумать свою!

Остальные игроки должны одобрить выбор способности, прежде чем самим выбирать бандита, за которого они будут играть.

#### ★ Движение

Вы можете переместиться на расстояние от одного до двух вагонов, если находитесь внутри поезда или на крыше. Вы можете переместиться по крыше только на расстояние до 2 вагонов (в отличие от других бандитов — они могут перемещаться на расстояние до 3 вагонов).

Во время движения вы можете пройти мимо представителя власти (шерифа или охранника).

Если вы заканчиваете движение там же, где находится шериф или охранник, следуйте правилам базовой игры.

Добраться до крыши дилижанса или, наоборот, покинуть её — одно из двух ваших возможных действий.

#### ★ Уклонение

(Действует, только если никто не играет за шерифа)

Дайте игроку на ваш выбор карту нейтральной пули, которую вы получаете при встрече с шерифом или охранником, и переместитесь, как указано в правилах. Вы всё равно получаете карту нейтральной пули, если происходит событие «Разгневанный шериф» или «Пассажиры дают отпор».

#### ★ Блокирование

Вы блокируете заднюю дверь. Никто из других персонажей (бандиты или шериф) не могут зайти в вагон через заднюю дверь.

Заблокировать можно только вход, активированный картой действия «Движение».

Однако покидать вагон через эту дверь могут все персонажи.

Вы не можете блокировать выстрелы. Персонаж (бандит или шериф), который стреляет из соседнего вагона, может целиться в любого персонажа, который находится с вами в одном вагоне и наоборот.

#### Компоненты из дополнения «Шёлк»

- 10 базовых карт действий (2 карты «Движение», 2 карты «Лестница», 2 карты «Выстрел», 1 карта «Удар», 2 карты «Кража», 1 карта «Шериф»)
- 1 карта действия «Верхом на лошади»
- 1 карта «Блестящая идея»
- 1 карта «Разыскивается преступник»
- 1 карта «Ордер на арест»
- 1 карта заключённого
- 6 карт пуля
- 1 планшет персонажа
- 1 карта персонажа
- 1 фигурка бандита (серого цвета)
- 1 фигурка лошади

#### 1 КАРТА ПОДДЕРЖКИ

Используется только в следующем дополнении. Сохраните её!

