

КОДЫ ЭКСПРЕСС

ПРАВИЛА ИГРЫ

11 июля 1899 года в 10 часов утра поезд-экспресс компании «Юнион Пасифик» с 47 пассажирами отправляется с вокзала города Фолсом, штат Нью-Мексико. Спустя несколько минут с крыши вагонов доносится звук шагов, а вслед за ним раздаются выстрелы.

Вооружённая банда грабителей проникает внутрь состава, чтобы разлучить добропорядочных граждан с их кошельками и украшениями. Смогут ли бандиты сохранить хладнокровие и уклониться от летящих в них пуль? Удастся ли им украсть из-под носа шерифа Сэмюэла Форда кейс с недельной заработной платой сотрудников угольной компании «Найс Вэлли»? Только один грабитель достигнет своей цели и станет самым богатым преступником.



40 мин.

2-6

10+

Компоненты

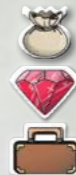
- ★ 6 вагонов
- ★ 1 локомотив



Примечание: Перед первой игрой аккуратно соберите вагоны и локомотив в соответствии с инструкцией.

- ★ 10 элементов ландшафта
- ★ Жетоны добычи разной стоимости:

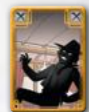
- 18 кошельков стоимостью от 250\$ до 500\$
- 6 драгоценных камней стоимостью по 500\$
- 2 кейса стоимостью по 1000\$



- ★ 17 карт раундов:
 - 7 карт для 2-4 игроков
 - 7 карт для 5-6 игроков
 - 3 карты железнодорожных станций



- ★ 1 фигурка шерифа
- ★ 13 нейтральных карт пуль



Комплект игрока (x6):

- ★ 1 планшет персонажа
- ★ 1 карта персонажа
- ★ 10 карт действий



- ★ 6 карт пуль
- ★ 1 фигурка бандита

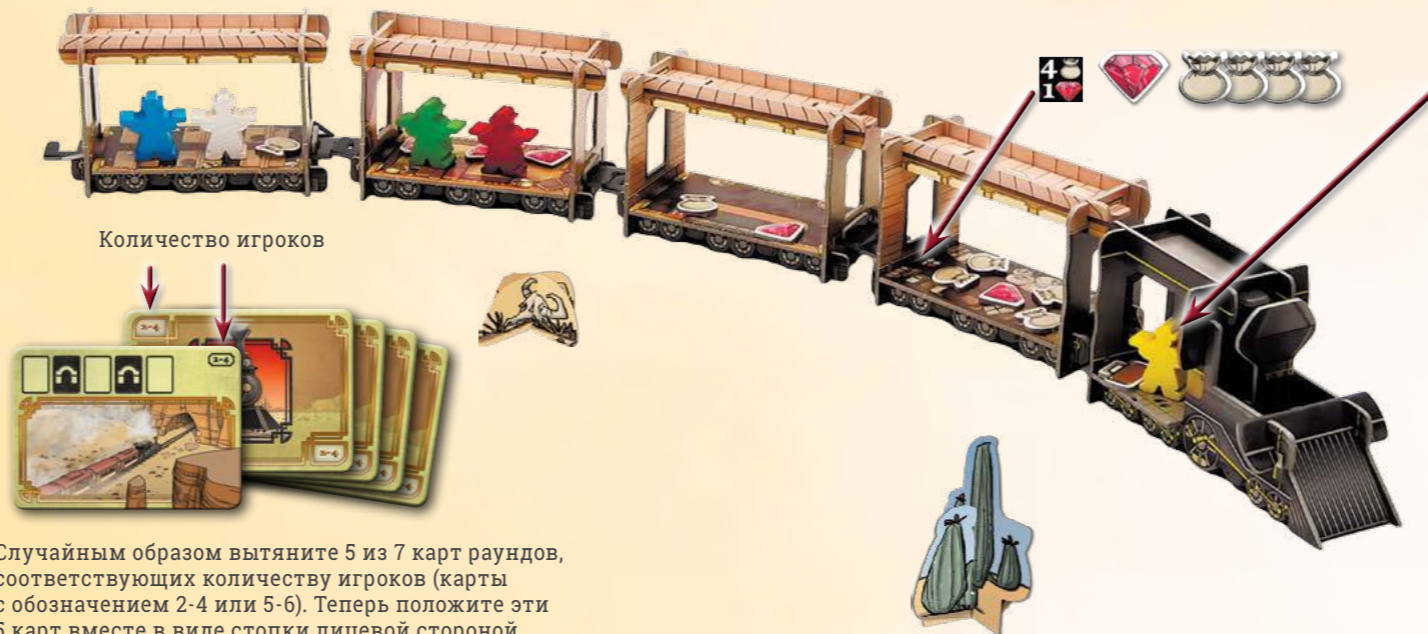


Далее описаны правила игры с 3-6 участниками. Об особенностях игры с 2 участниками (см. стр. 10).

Подготовка к игре



В центр стола поместите поезд, состоящий из локомотива и столько вагонов, сколько участников в игре. Вы можете выбирать любые вагоны и соединять их в любом порядке. Локомотив находится в голове состава.



Случайным образом вытяните 5 из 7 карт раундов, соответствующих количеству игроков (карты с обозначением 2-4 или 5-6). Теперь положите эти 5 карт вместе в виде стопки лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты раундов уберите обратно в коробку.

Для своих следующих игр вы можете использовать продвинутое указание по подготовке к игре (см. «События» на стр.9)

Из 5 карт раундов складывается последовательность эпизодов, лежащих в основе истории ограбления поезда. Вы будете постепенно открывать их в ходе игры.

РАЗМЕЩЕНИЕ БАНДИТОВ

Возьмите выбранные игроками фигурки бандитов и случайным образом вытяните одну из них. Её владелец становится первым игроком в первом раунде, далее ход передаётся по часовой стрелке.

Игроки с нечётными номерами помещают свои фигурки бандитов в последний вагон поезда.

Игроки с чётными номерами помещают свои фигурки бандитов в предпоследний вагон поезда.

В примере **Док** – первый игрок, **Шайенн** – второй, **Призрак** – третий, а **Туко** – четвёртый.



Отложите в сторону по одному жетону кошелька стоимостью в 250\$ для каждого игрока. На полу каждого вагона указан тип и количество жетонов добычи, которые нужно туда положить. Игроки вслепую берут кошельки из резерва и кладут их лицевой стороной вниз.

В разных вагонах поезда путешествуют пассажиры с разным достатком: добыча так и манит вас!



Поместите фигурку шерифа и жетон кейса в кабину локомотива. Оставшиеся жетоны добычи уберите обратно в коробку (за исключением второго кейса – положите его неподалёку, так как он может понадобиться в ходе игры).

На протяжении всей игры шериф будет стоять на пути у бандитов, не позволяя им грабить пассажиров. Без хитрости у вас не выйдет отвлечь его и заставить оставить кейс без присмотра.



Положите 13 нейтральных карт пуль в виде стопки рядом с локомотивом.

Это раны, полученные бандитами от шерифа.



Каждый игрок выбирает фигурку бандита, берёт соответствующий планшет (или карту, если у вас мало места) персонажа и кладёт её перед собой (каждому бандиту соответствует свой цвет).

Каждый игрок также берёт отложенный для него жетон кошелька стоимостью в 250\$ и кладёт его лицевой стороной вниз на планшет своего персонажа.

В течение игры вы будете накапливать добычу на планшете своего персонажа. Игроки не открывают своим оппонентам стоимость кошельков, но при этом могут в любой момент игры посмотреть на лицевую сторону своих жетонов.

Затем каждый игрок перемешивает 10 карт действий своего цвета и кладёт их в виде стопки рубашкой вверх на планшет своего персонажа – это колода игрока.

У каждого игрока одинаковый набор из 10 карт действий.

Также на планшет своего персонажа он кладёт 6 карт пуль своего цвета в виде стопки в порядке убывания указанного на картах количества патронов.

В начале игры в вашем револьвере 6 патронов. Вы сможете стрелять в соперников, чтобы замедлить их.



Примечание: Обратная сторона планшета персонажа используется для игры в вариант для экспертов (см. стр. 11).

ЦЕЛЬ ИГРЫ



Чтобы победить, вы должны стать самым богатым бандитом Дикого Запада. Для этого вам нужно нагнать больше, чем ваши соперники, и не получить слишком много пулевых ранений! А самый меткий стрелок в дополнение получит 1000\$.

У каждого игрока есть 10 карт с 6 разными действиями: Движение (x2), Лестница (x2), Выстрел (x2), Удар (x1), Кража (x2), Шериф (x1).

Игра проходит в 5 раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз:

★ Фаза 1: Планирование. Игроки выкладывают свои карты действий из руки в общую стопку в центре стола.

★ Фаза 2: Ограбление. Разыгрываются карты, выложенные в ходе Фазы 1.

КАРТЫ РАУНДОВ



Примечание: На некоторых картах раундов есть особые события (см. «События»).



Стандартный ход – в этом ходе карты действий разыгрываются лицевой стороной вверх.



Туннель – в этом ходе карты действий разыгрываются рубашкой вверх.



Разгон – в этом ходе все игроки выполняют по 2 действия: либо кладут 2 карты подряд, либо добирают из своей колоды 6 карт, либо добирают 3 карты и выкладывают 1 карту.



Перевод стрелки – этот ход разыгрывается против часовой стрелки, начиная с первого игрока.

ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ

Первый игрок открывает верхнюю карту раунда и кладёт её на стол.

Количество ходов, разыгранных в этой фазе, соответствует количеству изображённых на ней символов карт. Также на этой карте раунда указано, как эти ходы должны быть разыграны (см. «Карты раундов»).



На этой карте раунда указано, что необходимо разыграть 4 хода.

В начале раунда каждый игрок перемешивает свою колоду и берёт из неё себе в руку 6 карт.

В ходе Фазы 1 игроки планируют действия своих бандитов, разыгрывая карты действий в одну стопку. Эффекты этих карт применяются в ходе Фазы 2.

Попробуйте представить последствия ваших действий и действий ваших оппонентов.

Начиная с первого игрока, все по очереди разыгрывают свой ход и передают право хода следующему игроку по направлению часовой стрелки.

В свой ход игрок должен выполнить одно из следующих действий:

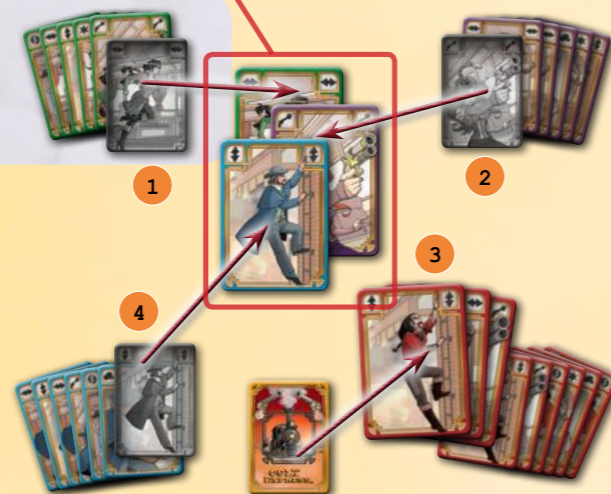
★ Выложить из своей руки карту действия лицевой стороной вверх (если не указано иначе) в общую стопку.

ИЛИ

★ Взять в руку 3 дополнительные карты из своей колоды.

Фаза планирования завершается, как только игроки разыграют количество ходов, указанное на карте раунда.

Все неразыгранные карты из своей руки игрок кладёт сверху в свою колоду.



Пример первого хода

- 1 Шайенн – первый игрок в этом раунде. Она разыгрывает из своей руки карту «Движение».
- 2 Следующий игрок слева, Красотка, кладёт карту «Выстрел» на карту Шайенн.
- 3 Туко, сидящий слева от Красотки, решает добрать карты, вместо того чтобы выкладывать карту из своей руки. Он берёт 3 карты из своей колоды и добавляет их к картам у себя в руке.
- 4 Наконец, Док кладёт свою карту «Лестница» на карту Красотки.

Начинается второй ход. Карты выкладываются в ту же стопку.

ФАЗА 2: ОГРАБЛЕНИЕ



- 1 Шайенн перемещается в соседний вагон.
- 2 Красотка стреляет в Дока.
- 3 Туко пропускает ход, чтобы добрать карты.
- 4 Док перемещается на крышу вагона.

Подробное описание карт действий см. на следующей странице.

Теперь когда вы разыграли карты действий, настало время применить их эффекты. Игроки начинают действовать и взаимодействовать с другими игроками.

Первый игрок берёт получившуюся в ходе Фазы 1 стопку карт действий и переворачивает её, не меняя порядок карт. Затем он разбирает карты, а игроки применяют их эффекты в заданном порядке.

Все действия, запланированные в Фазе 1, являются обязательными. В ходе Фазы 2 игрок должен выполнить своё действие (если это возможно).

После каждой карты возвращается своему владельцу, и тот кладёт её поверх своей колоды.

Каждый игрок перемешивает свою колоду (10 карт действий, а также карты пуля, полученные им в предыдущих раундах). Затем он кладёт её на планшет своего персонажа.

Следующий игрок слева от первого игрока становится первым игроком следующего раунда. Он берёт оставшиеся карты раунда и кладёт их перед собой. Начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 5 раундов.

Каждый игрок складывает стоимость всех своих жетонов добычи на планшете (или карте) его персонажа.

1000\$ вручается самому меткому стрелку – игроку, у которого осталось меньше всего карт пуля своего цвета. Если таких игроков несколько, каждый из них получает по 1000\$.

Побеждает самый богатый игрок. В случае ничьей победа достаётся игроку, получившему меньше всего карт пуля.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Бандиты могут находиться внутри поезда **1** или на крыше вагонов **2**. Локомотив считается вагоном, поэтому игроки могут находиться как внутри него, так и на его крыше. В начале игры бандиты не могут находиться на крыше.

ДВИЖЕНИЕ

Переместите вашего бандита:

- 1 в один из соседних вагонов, если он находится внутри поезда;
- 2 вперёд или назад на расстояние от одного до трёх вагонов (на ваш выбор), если он находится на крыше вагона.



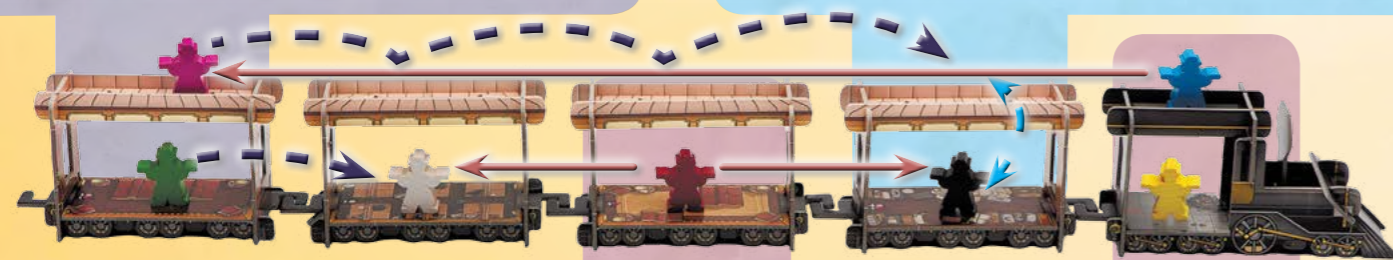
ЛЕСТНИЦА

Переместите вашего бандита по лестнице:

- 1 из вагона на его крышу
- 2 в вагон с его крыши.



Перемещение по крыше экономит время и позволяет избежать встречи с шерифом.



ВЫСТРЕЛ

Выберите одного из соперников в качестве цели и отдайте ему одну из своих карт пули. Он кладёт её сверху своей колоды.

Вы не можете целиться в бандита, который находится там же, где и вы.

- 1 Внутри вагона вы можете выстрелить в бандита, находящегося в одном из двух соседних вагонов (следующем или предыдущем). Вы не можете стрелять в бандита, находящегося на расстоянии больше одного вагона от вас.
- 2 На крыше вы можете выстрелить в бандита, стоящего на крыше любого вагона, кроме вашего. При этом между вами не должно быть других бандитов. Считается, что два бандита на крыше одного вагона стоят рядом, а не один за другим, поэтому вы можете выстрелить в любого из них на свой выбор.



Док стреляет в Красотку.

Когда вы стреляете в бандита, вы отдаёте ему свою карту пули. Таким образом, вы увеличиваете свои шансы стать самым метким стрелком.

Но не менее важно то, что этим действием вы ослабляете вашего соперника. Полученная карта пули до конца игры становится «мёртвым грузом» в колоде раненого игрока – она будет занимать место в его руке без возможности быть разыгранной.



Если вы ни в кого не можете прицелиться, вы оставляете карту пули себе: действие «Выстрел» не оказывает никакого эффекта.

Если во время игры у вас закончились карты пули, то все ваши последующие действия «Выстрел» не будут оказывать никакого эффекта.



КРАЖА

Не глядя на его стоимость, возьмите любой жетон добычи из вагона, в котором вы находитесь, и положите его лицевой стороной вниз на карту вашего персонажа.

Если ваш бандит находится на крыше вагона, он не может совершить кражу внутри вагона, и наоборот.

Если там, где находится ваш бандит, нет ни одного жетона добычи, то действие «Кража» не оказывает никакого эффекта.



Док ударяет Джанго.



УДАР

Выберите одного из бандитов, который находится там же, где и вы (в одном и том же вагоне – внутри него или на его крыше). Этот бандит теряет один жетон добычи (если он у него есть): возьмите жетон добычи с планшета (или карты) его персонажа и положите его туда, где находится фигурка вашего бандита. Если вы выбрали жетон кошелька, вы не можете подсмотреть его стоимость.

Затем переместите выбранного вами бандита в соседний вагон (следующий или предыдущий, если вы находитесь в локомотиве – в предыдущий, а если в последнем вагоне поезда – в следующий). При этом бандита нельзя перемещать из вагона на его крышу и наоборот.

Удар – это неплохой способ лишить соперника его самой ценной добычи. Кроме того, есть вероятность, он не сможет осуществить запланированное ограбление.



ШЕРИФ

Переместите шерифа в один из соседних вагонов на свой выбор (следующий или предыдущий). Шериф может перемещаться только внутри поезда.

Будьте осторожны! Когда бандит заходит в вагон с шерифом или когда шериф заходит в вагон с бандитами, бандиты вынуждены спасаться, забравшись на крышу этого вагона (даже если они только что с неё спустились).

Помимо этого, каждый из этих бандитов получает нейтральную карту пули, которую он кладёт поверх своей колоды.

Если в колоде нейтральных пуль не осталось карт или их недостаточно, чтобы раздать бандитам, бандиты не получают пулю, когда встречаются с шерифом.

Задача шерифа – охранять пассажиров, поэтому он никогда не залезает на крышу поезда.



Джанго помещает шерифа в один вагон с Призраком. Призрак получает нейтральную карту пули, прежде чем забраться на крышу.

Теперь вы знаете всё, что вам необходимо для вашей первой игры.

Как только вы освоитесь с базовыми правилами, ознакомьтесь с продвинутыми правилами игры, изложенными далее.

БАНДИТЫ



Призрак – очень скрытный тип.



Призрак

Свой первый ход в каждом раунде вы можете разыграть закрытую, положив свою карту действия в общую стопку рубашкой вверх. Если в свой первый ход вы решаете добрать 3 карты из колоды, то уже не сможете воспользоваться способностью Призрака в этом раунде.



Док

В начале каждого раунда берите 7 карт вместо 6.

Док – самый умный из членов банды.



Крыша – не помеха для Туко и его пуль.



Туко

Вы можете стрелять в бандита на крыше вагона, в котором вы находитесь.



Шайенн

Ударив бандита, вы можете забрать себе кошелёк, который он при этом роняет. Если вы хотите, чтобы он потерял драгоценность или кейс, просто положите этот жетон добычи на пол или крышу вагона (в зависимости от того, где вы находитесь).

Шайенн – непревзойдённая воровка.



Главное оружие Красотки – её внешность.



Красотка

Вы не можете становиться целью действий «Выстрел» или «Удар», если ей может стать другой бандит.



Джанго

Когда вы стреляете в бандита, переместите его в соседний вагон (или на крышу соседнего вагона в зависимости от того, где вы находитесь) по направлению выстрела. Но помните, что бандиты не могут покинуть поезд.

Выстрелы Джанго настолько мощны, что при попадании бандитов отбрасывает назад.



СОБЫТИЯ

Продвинутое правило вводит особые карты раундов – карты железнодорожных станций.

Во время шага 6 подготовки к игре вытяните на 1 карту раундов меньше (4 вместо 5). Затем случайным образом вытяните 1 из 3 карт железнодорожных станций. Теперь положите эти 5 карт вместе в виде стопки лицевой стороной вниз (карта железнодорожной станции должна быть в самом низу стопки).



Разгневанный шериф

Шериф стреляет в бандитов на крыше вагона, в котором он находится. Каждый из этих бандитов получает по нейтральной карте пули.



Затем шериф перемещается на один вагон в сторону хвоста поезда. Если шериф уже находится в последнем вагоне, он остаётся на месте.



Поворотный кронштейн

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на крышу последнего вагона.



ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Сыграв несколько игр, вы можете начать играть с особыми способностями персонажей и событиями, описанными на этом развороте.

На некоторых картах есть особые события. Такие события всегда разыгрываются в конце раунда после Фазы 2: Ограбление.



Торможение

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на один вагон в сторону локомотива.



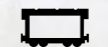
Забирайте всё!

Поместите второй жетон кейса в вагон, в котором находится шериф.



Пассажиры дают отпор

Все бандиты в вагонах получают по нейтральной карте пули.



Карманная кража

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



Выкуп за машиниста

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



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ: 2 БАНДИТА НА ИГРОКА

Эти правила игры с 2-3 участниками позволяют каждому игроку выбрать команду из 2 бандитов. Следуйте основным правилам игры со следующими исключениями:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Используйте карты раундов с обозначением **2-4**.

Для игры с 2 участниками соберите поезд из локомотива и любых 3 вагонов.

Для игры с 3 участниками добавьте ещё один любой вагон.

Отложите планшеты Призрака, Дока и Красотки. Затем перемешайте оставшиеся планшеты персонажей и случайным образом положите по одному к каждому из отложенных. У вас должно получиться три команды по два персонажа в каждой. Каждый игрок выбирает себе команду.

Каждый игрок убирает все повторяющиеся карты действий у обоих своих персонажей, оставив лишь по одной каждой из них, и убирает карту «Шериф» у одного из своих персонажей. У игроков должно остаться по 11 карт (см. схему справа).

Каждый игрок перемешивает эти карты и формирует колоду карт действий.

Игроки прячут по одной фигурке бандита в каждую руку, затем одновременно показывают их друг другу. Фигурку в левой руке игроки помещают в последний вагон, а фигурку в правой руке — в предпоследний вагон.

НАЧАЛО РАУНДА

В начале каждого раунда, перед тем как перемешать свою колоду карт действий каждый игрок выбирает из неё 1 карту и берёт её себе в руку. Перемешав колоду, игрок берёт из неё ещё 6 карт (в руке у него должно оказаться 7 карт действий).

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО

Если во время стандартного хода игрок разыгрывает карту «Выстрел» одного из своих персонажей, он может тут же разыграть одну из карт действий другого своего персонажа (кроме карты «Шериф»). Если в качестве второй карты игрок разыгрывает ещё одну карту «Выстрел», третью карту он разыграть уже не может (таким образом, цепная реакция невозможна).

Примечание: В ходе игры добыча каждого персонажа складывается на его планшет (карту). Храните добычу каждого персонажа отдельно.



Примеры команд



Ваши карты действий



Общее правило

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок складывает **стоимость всех своих жетонов добычи** на планшетах (или картах) своих персонажей.

Приз 1000\$ вручается игроку, чьи персонажи выпустили больше всех пуль (не считая пуль, попавших в своих же персонажей).

ПЕРСОНАЖИ

Игрок, перед которым лежит планшет Призрака, может в свой первый ход разыграть карту действия рубашкой вверх, даже если эта карта Призраку не принадлежит. Если это карта «Выстрел», он также может разыграть её лицом вниз, чтобы разыграть ещё одну карту.

Игрок, перед которым лежит планшет Дока, вдобавок к выбранной им карте действия берёт из своей колоды 7 карт, а не 6 (в руке у него должно оказаться 8 карт действий).

ВАРИАНТ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

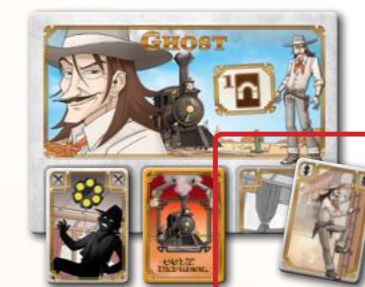
Если вы хотите привнести в игру элемент стратегии, то попробуйте вариант для экспертов, в котором у каждого игрока появляется индивидуальная стопка сброса справа от его колоды. Также в правилах появляются следующие изменения:

★ В конце Фазы 1 вы можете оставить на руке карты, с которыми хотите начать следующий раунд. Положите в стопку сброса все карты пуль и карты, которыми вы не хотите занимать руку. Игроки не перемешивают свои карты в ходе Фазы 2.

★ В ходе Фазы 2 кладите разыгранные карты лицевой стороной вверх в свою стопку сброса. Карты пуль, которые вы получаете от шерифа и соперников во время розыгрыша раунда, кладите поверх своей колоды рубашкой вверх.

★ В начале каждого раунда возьмите из своей колоды столько карт, чтобы у вас в руке оказалось 6 карт.

★ Каждый раз, когда ваша колода заканчивается, а вам нужно взять из неё карты, перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду. В любой момент времени вы можете просматривать карты в своей стопке сброса.



Сброшенные карты складывайте на специально предназначенную для этого область справа на обороте планшета персонажа.



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

Автор игры:
Кристоф Рэмбо
Иллюстраторы:
Жорди Вальбюэна,
Ян Паровель

Издано по лицензии Ludonaute. © 2018 Ludonaute SAS, France



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

