

КОДЕКС ЭКСПРЕСС

ШЕРИФ И ЗАКЛЮЧЁННЫЕ

Правила игры



Кристоф Рэмбо



Жорди Вальбюэна

40
МИН.

3-8

10+



И вновь преступники, уже снискавшие дурную славу в этих краях, планируют ограбление поезда компании «Юнион Пасифик». Но шериф Сэмюэл Форд держит своё оружие наготове, чтобы как полагается встретить непрошенных пассажиров. Правда, он ещё не знает, что на этот раз за дело взялась неуловимая бандитка Мэй. Шерифу следует быть с ней крайне осторожным — она опасна, как змея.

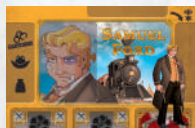
КОМПОНЕНТЫ

★ 1 тюремный вагон



Примечание: перед вашей первой игрой аккуратно соберите тюремный вагон, следуя инструкции.

★ 2 планшета персонажей



★ 1 фигурка шерифа со звездой



★ 1 фигурка лошади



Используется при игре с 7 бандитами с дополнением «Лошади и дилижанс».

★ 2 жетона почтовых мешков стоимостью 200 \$ и 1200 \$



★ 1 жетон кошелька стоимостью 250 \$



★ 7 карт заключённых



★ 7 карт «Блестящая идея»



★ 7 карт «Разыскивается преступник»



★ 18 карт Мэй



★ 23 карты шерифа



★ 14 карт целей шерифа



7 карт «Ордер на арест»

7 карт особых целей

★ 13 карт раундов

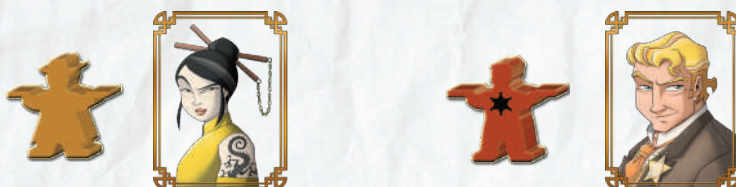


- 5 карт для игры с 2-4 бандитами
- 5 карт для игры с 5-6 бандитами (а также для игры с 7 бандитами)
- 3 карты железнодорожных станций

★ 3 карты «Бретёр» («Золотой удар», «Серебряный удар» и «Бронзовый удар»)



Жёлтая фигурка, использовавшаяся в базовой игре для обозначения шерифа, теперь используется в качестве фигурки Мэй (нового персонажа из данного дополнения). Шерифа теперь обозначает фигурка со звездой.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Терпеть не можете беззаконие? В этом дополнении один из игроков берёт на себя роль шерифа!

У шерифа есть 5 целей, которых он пытается достичь. Если шериф достигает хотя бы 4 из них, то он побеждает в игре! Если ему не удаётся этого сделать (и **только** в этом случае), выигрывает самый богатый бандит.

Примечание: в данных правилах игроки будут упоминаться либо как «шериф» (игрок, управляющий фигуркой шерифа), либо как «бандиты» (все остальные игроки).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок убирает карту действия **«Шериф»** из своей колоды и откладывает её в коробку с игрой. Она в этом дополнении не используется.

Каждый игрок убирает карту действия **«Верхом на лошади»** из своей колоды и откладывает её в коробку с игрой. Она не используется, если вы играете без дополнения «Лошади и дилижанс».

Каждый бандит добавляет карту **«Блестящая идея»** цвета выбранного им персонажа в свою колоду.

Каждый бандит выкладывает на стол карту **«Разыскивается преступник»** с изображением своего персонажа (должна быть видна та сторона карты, на которой указана награда в 500 \$).



1 Выберите игрока, которому достанется роль шерифа. Этот игрок берёт себе планшет шерифа. Сложите 3 карты **«Бретёр»** в стопку таким образом, чтобы они лежали стороной с изображением удара вниз и при этом **«Золотой удар»** был сверху, а **«Бронзовый удар»** — снизу. Поместите получившуюся стопку на область планшета с портретом шерифа.

2 Перемешайте карты действий шерифа и положите их рубашкой вверх в область колоды на планшете шерифа.

3 Сложите карты пуля в 2 стопки по 6 карт в порядке увеличения числа патронов в барабане (эти стопки обозначают 2 барабана револьверов шерифа).

4 Уберите в коробку с игрой карты **«Ордер на арест»**, на которых изображены бандиты, не участвующие в партии. Перемешайте оставшиеся карты **«Ордер на арест»**, вытяните 2 из них и, не подсматривая, отложите их в сторону.

При игре с 2 или 3 бандитами уберите в коробку с игрой карты особых целей **«Свинцовый дождь»** и **«Заклятый враг»**. Перемешайте оставшиеся карты особых целей, вытяните 3 из них и, не подсматривая, положите их к двум отложенным картам **«Ордер на арест»**.

Перемешайте полученную стопку из 5 карт и положите её рубашкой вверх в область будущих целей на планшете шерифа. На данном этапе шериф НЕ может просматривать свои карты целей.



5 При игре с 2, 3 или 4 бандитами составьте поезд из локомотива, 4 обычных вагонов и тюремного вагона.

При игре с 5, 6 или 7 бандитами составьте поезд из локомотива, 5 обычных вагонов и тюремного вагона.

Тюремный вагон всегда присоединяется к хвосту поезда. Вместо кейса из базовой игры положите в локомотив 2 почтовых мешка так, чтобы их стоимость была скрыта от игроков.

6 Вне зависимости от количества участников вытяните случайным образом 3 карты заключённых и положите их лицевой стороной вверх рядом с тюремным вагоном. Остальные карты заключённых уберите в коробку с игрой.

7 Поместите фигурку шерифа внутрь локомотива по обычным правилам. В этом дополнении шериф всегда является первым игроком. Остальные игроки получают порядковые номера по часовой стрелке от него (участник, сидящий слева от шерифа, становится игроком номер 2 и так далее). Все бандиты с чётными номерами ставят фигурки своих персонажей во второй вагон от хвоста поезда, а все бандиты с нечётными номерами — в третий вагон от хвоста поезда. Шериф, в отличие от бандитов, начинает игру без кошелька стоимостью 250 \$.

Первый ход в игре делает шериф. В начале каждого нового раунда игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего раунда, становится новым первым игроком.

ТЮРЕМНЫЙ ВАГОН И КАРТЫ «БЛЕСТЯЩАЯ ИДЕЯ»

ТЮРЕМНЫЙ ВАГОН

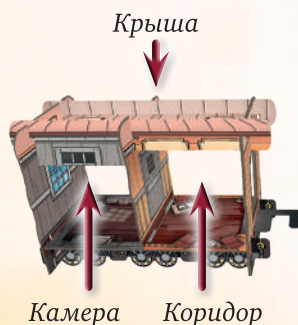
Выдержка из «Руководства для истинных бандитов Дикого Запада», стр. 247:

«Рано или поздно каждый бандит оказывается за решёткой. Истинный бандит Дикого Запада никогда не подумает, что тюрьма — это финишная черта. Для него тюрьма — переходный этап. Он должен найти общий язык с камерой, в которой оказался, стать одним целым с её надеждами и мечтами, понять её стремление к постижению цели и смысла. СТАТЬ самой камерой... и найти слабые места в её хлипкой конструкции».

«Свободные» бандиты могут находиться в тюремном вагоне только в коридоре или на его крыше. Они не могут добровольно зайти в камеру. Только арестованные бандиты могут находиться в камере.

Игроки не могут ударить или выстрелить в бандита, находящегося в камере (даже если он этого заслуживает!). Игроки не могут переместить бандита в камеру в результате удара или выстрела по нему.

Карты действий бандитов, находящихся в камере, не имеют никакого эффекта во время Фазы 2 («Ограбление»), за исключением карты «Блестящая идея».



КАРТА «БЛЕСТЯЩАЯ ИДЕЯ»

Выдержка из «Руководства для истинных бандитов Дикого Запада», стр. 165:

«Взгляните на своих знакомых жуликов: и на успешных, и на тех, что сидят за решёткой. В чём разница между триумфом и провалом? В блестящей идее. В последний момент в голове успешного бандита появляется блестящая идея и выручает его в безвыходных ситуациях».

Взять карты из колоды: НОВОЕ ПРАВИЛО (ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ)

Теперь, если игрок решает взять дополнительные карты из колоды, он может выбрать одно из следующих действий:

★ Взять в руку 3 карты из своей колоды.

★ Найти в своей колоде (или в своей стопке сброса, если вы играете в вариант для экспертов) карту «Блестящая идея» и взять её в руку. Затем перемешать свою колоду.

Игрок должен объявить о том, какое из этих двух действий он будет выполнять, перед тем, как брать карты.

ДЕЙСТВИЕ «БЛЕСТЯЩАЯ ИДЕЯ»

Эффект этого действия зависит от того, в каком месте поезда находится бандит.



Если ваш бандит находится не внутри тюремного вагона (не в камере и не в коридоре) и не на его крыше, скопируйте последнюю карту действия, разыгранную любым бандитом, которая не является картой «Блестящая идея».

Иногда может возникнуть необходимость просмотреть несколько верхних карт в стопке сыгранных карт действий, если последними отложенными в неё картами были карты шерифа или карты «Блестящая идея». Если в этой стопке нет ни одной сыгранной бандитом карты действия, которую можно скопировать, то при розыгрыше карты «Блестящая идея» ничего не происходит.

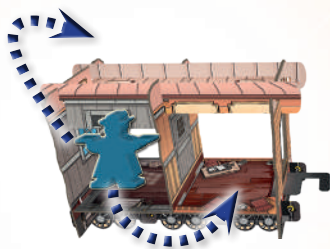


Пример: Туко играет карту «Блестящая идея» сразу же после хода шерифа. Но карта шерифа не может быть скопирована. Последним бандитом, который разыгрывал карту, был Призрак, выбравший действие «Удар». Таким образом, Туко с помощью карты «Блестящая идея» должен скопировать действие «Удар».

Совет: для того чтобы было удобнее пользоваться действием «Блестящая идея», во время Фазы 2 («Ограбление») не возвращайте карты действия их владельцам сразу же после розыгрыша. Складывайте их в отдельную стопку в том порядке, в каком они открывались. Таким образом, вы сможете без проблем определить, какое действие должно быть скопировано картой «Блестящая идея».



Если ваш бандит находится в камере тюремного вагона, переместите его фигурку либо в коридор, либо на крышу вагона (на ваш выбор).



Если ваш бандит находится в коридоре тюремного вагона или на его крыше, выберите одно из следующих действий:

- ★ Освободить заключённого: возьмите одну из карт заключённых, выложенных перед тюремным вагоном. Вы не можете выбрать это действие, если у вас уже есть карта заключённого.
- ★ Освободить другого бандита: переместите фигурку одного бандита из камеры туда, где находится ваш бандит. Он должен отдать вам 1 жетон добычи на свой выбор, если они у него есть.

Заключённые

Выдержка из «Руководства для истинных бандитов Дикого Запада», стр. 599: «Если вы будете осторожно следовать всем мудрым советам из этого руководства, то уже в скором времени станете знаменитым бандитом. Вы поймёте это, когда один из преступников более мелкого калибра захочет стать вашим верным спутником».



У каждого бандита одновременно может находиться только 1 карта заключённого.

Каждый заключённый является верным спутником одного из бандитов игры «Кольт Экспресс» (соответствующий бандит изображён на карте заключённого). При этом не имеет значения, участвует данный бандит в текущей партии или нет.

Освободив заключённого, вы получите 1 из 2 возможных способностей в зависимости от того, является ли этот заключённый вашим верным спутником или спутником другого бандита:

★ Если этот заключённый является верным спутником другого бандита, то он даёт вам способность этого бандита. Эта способность начинает действовать с того момента, как вы освободили этого заключённого, и продолжает работать всё время, пока у вас есть его карта.

Если этот заключённый является вашим верным спутником, то вы можете брать 2 жетона добычи во время выполнения действия «Кража». Разумеется, эта способность действует только тогда, когда на месте кражи есть хотя бы 2 жетона добычи.

★ В конце игры вы получите 200 \$, если у вас есть карта заключённого.

Примечание: если и Красотка, и бандит с верным спутником Красотки могут быть выбраны в качестве цели действий «Выстрел» или «Удар», то способность Красотки имеет преимущество по отношению к способности заключённого.



ШЕРИФ

ИЗМЕНЕНИЯ В БАЗОВЫХ ПРАВИЛАХ

При игре с этим дополнением бандиты не получают карту нейтральной пули и не убегают на крышу, когда встречаются с шерифом. Тем не менее, не убирайте далеко карты нейтральных пуль: они могут понадобиться для некоторых событий.

Теперь бандиты могут (и должны!) стрелять в шерифа, заходить в вагон, в котором он находится, и даже использовать против него физическую силу! Способности персонажей, которые действуют на других бандитов, теперь действуют и на шерифа.



Когда вы используете против шерифа действие «Удар», возьмите верхнюю карту «Бретёр» с планшета шерифа (из области с его портретом) и переверните её. Теперь эта карта принадлежит вам. Она приносит дополнительные деньги в конце игры. Затем переместите фигурку шерифа в один из соседних вагонов по вашему выбору.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ШЕРИФА

Чтобы победить в игре, шерифу нужно к концу партии достичь хотя бы 4 целей. В начале каждого раунда шериф перемещает верхнюю карту из области будущих целей своего планшета в область текущих целей. Шериф может в любое время просматривать карты в области текущих целей, никому их не показывая, но ему запрещено просматривать оставшиеся карты в области будущих целей.

Область будущих целей

Область текущих целей

Область достижений



ОСОБЫЕ ЦЕЛИ

ВСЕГО ЛИШЬ ПАРА ЦАРАПИН!



Эта цель считается достигнутой, если в конце партии у шерифа осталась хотя бы одна карта «Бретёр» в области с его портретом.



УКЛОНЕНИЕ ОТ ПУЛЬ

Эта цель считается достигнутой, если в конце партии в колоде шерифа оказалось не больше 2 карт пуль, выпущенных одним и тем же бандитом.



ПРЕМИЯ «ЗОЛОТАЯ ПУЛЯ»

Эта цель считается достигнутой, если у шерифа закончились карты пуль хотя бы в одной из стопок, обозначающих барабаны его револьверов.



ПОЧТА ДОЛЖНА БЫТЬ ДОСТАВЛЕНА!

Эта цель считается достигнутой, если у шерифа есть хотя бы один почтовый мешок, находящийся в области достижений его планшета.

Примечание: шериф не сбрасывает почтовый мешок при ударе.



ВЫБРОСИ КЛЮЧ!

Эта цель считается достигнутой, если у шерифа в области достижений лежит хотя бы 2 карты заключённых.



СВИНЦОВЫЙ ДОЖДЬ

Эта цель считается достигнутой, если в колоде каждого бандита есть хотя бы одна карта пули шерифа.



ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ

Эта цель считается достигнутой, если в колоде хотя бы одного из бандитов есть 4 карты пули шерифа.



Примечание: последние 2 карты целей используются только при игре с 4 и более бандитами (5 и более участников).

ОРДЕРЫ НА АРЕСТ



Каждая карта «**Ордер на арест**» соответствует одному из бандитов в игре.

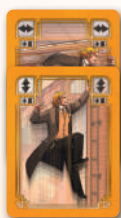
АРЕСТОВАН

Такая цель считается достигнутой, если в конце партии карта «**Разыскивается преступник**» с изображением бандита, указанного на карте «**Ордер на арест**», лежит в области достижений шерифа (т. е. шериф хотя бы 1 раз арестовал его — см. описание действия «**Арест**»).

Для достижения этой цели условие того, что бандит, указанный на карте «**Ордер на арест**», должен в конце партии всё ещё находиться в камере, вовсе не обязательно — одного ареста достаточно!

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ШЕРИФА

Колода шерифа состоит из следующих карт действий: «**Движение**» (x2), «**Лестница**» (x1), «**Выстрел**» (x3), «**Движение +**» (x1), «**Лестница +**» (x1), «**Арест**» (x2), а также «**Верхом на лошади**» (x1) (при игре с дополнением «**Лошади и дилижансы**»).



ДВИЖЕНИЕ + / ЛЕСТНИЦА +

Если шериф играет карту со знаком «+» во время обычного хода (без туннеля, разгона, перевода стрелки, переполоха и тряски) во время Фазы 1 («**Планирование**»), то он сразу же может сыграть ещё одну карту из руки. Во время Фазы 2 («**Ограбление**») эта вторая карта разыгрывается по обычным правилам.

Шериф не может брать карты из колоды вместо того, чтобы сыграть дополнительную карту.

Шериф может сыграть подряд 2 карты со знаком «+», что позволит ему разыграть сразу 3 карты действий за один ход!

Если шериф играет карту со знаком «+» во время особого хода (туннель, разгон, перевод стрелки, переполох, тряска), то он не может сыграть вторую карту. В любом из этих случаев действия «**Движение**» и «**Лестница**» во время Фазы 2 («**Ограбление**») разыгрываются по обычным правилам.

АРЕСТ



Шериф выбирает одного из бандитов, находящихся в одном вагоне с ним и на одном уровне, и перемещает его фигурку в камеру тюремного вагона. Шериф берёт карту «**Разыскивается преступник**», на которой изображён арестованный бандит, переворачивает её стороной с надписью «**Captured**» (Арестован) вверх и кладёт в область достижений своего планшета.

Одного и того же бандита можно арестовывать несколько раз, но карта «**Разыскивается преступник**» после первого ареста остаётся у шерифа до конца игры.

ВЫСТРЕЛ



Если в поле зрения шерифа находятся как минимум 2 бандита, то он может одним действием выстрелить в 2 бандитов. Шериф берёт по одной верхней карте из каждой стопки, обозначающей барабан его револьвера, и выбирает, кому из бандитов, в которых он целится, какую из этих карт положить в колоду. Если шериф стреляет только в одного бандита, то он может выбрать, из какой стопки взять карту пули (нельзя одним действием 2 раза выстрелить в одного и того же бандита). Способность Красотки позволяет ей избежать выстрела шерифа, только если в его поле зрения находятся не менее 3 бандитов или если шериф может выстрелить в 2 бандитов, но решает выстрелить только 1 раз.



Карты пуль шерифа

Карты пуль, выпущенных шерифом, добавляются в колоду бандита точно так же, как пули, выпущенные другими бандитами. У каждой карты пули шерифа есть негативный эффект, который действует на бандита, в которого эта пуля попала.

Продолжительные эффекты (до конца раунда)

Если шериф стреляет в бандита пулей с продолжительным эффектом, положите карту этой пули перед раненным ею бандитом в качестве напоминания действия эффекта пули. В конце раунда эта карта пули замешивается в колоду бандита.



Потеря оружия

До конца раунда карты «**Выстрел**» этого бандита разыгрываются без эффекта.



Раненое колено

До конца раунда карты «**Лестница**» этого бандита разыгрываются без эффекта.



Подстреленное плечо

До конца раунда карты «**Удар**» этого бандита разыгрываются без эффекта.



***Примечание:** если в то время, как на бандита действует негативный эффект пули, он разыгрывает карту «**Блестящая идея**», то он может использовать её, чтобы скопировать карту «**Выстрел**», «**Удар**» или «**Лестница**», сыгранную другим бандитом.*

Мгновенные эффекты



Попался!

Если у подстреленного бандита есть карта заключённого, то шериф берёт её себе, переворачивает и кладёт в область достижений своего планшета.



Брось мешок!

Если у подстреленного бандита есть почтовый мешок, шериф берёт его и кладёт в область достижений своего планшета.



Премия «Золотая пуля»

Нет особых эффектов.

***Напоминание:** эту карту пули необходимо использовать для достижения одной из целей шерифа.*



КОНЕЦ ИГРЫ

В конце пятого раунда переверните все карты заключённых, которые остались лежать рядом с тюремным вагоном, и положите в область достижений на планшете шерифа. Если в поезде остались почтовые мешки (которые не заполучил ни один из бандитов), то они также помещаются в область достижений на планшете шерифа.

★ Шериф открывает свои 5 карт целей. Если хотя бы 4 из этих 5 целей оказались достигнуты, то шериф побеждает в игре независимо от того, сколько денег заработали бандиты.

★ Если шериф не смог достичь хотя бы 4 целей, то побеждает самый богатый бандит (как и в правилах базовой игры).

Бандиты могут разбогатеть 7 способами:

- собирать жетоны добычи (кошельки, драгоценности, кейсы, почтовые мешки);
- получить премию самого меткого стрелка (1000 \$ тому, кто раздал больше всего карт пуль своего цвета);
- получить награду за карту «**Разыскивается преступник**» (500 \$ каждому бандиту, которого шериф за время игры ни разу не арестовал);
- получить премию за заключённого (200 \$ каждому бандиту, у которого осталась карта заключённого);
- получить выкуп за заложников (если вы играете с дополнением «Лошади и дилижанс»);
- получить премию бретёра за драку с шерифом (в размере 800 \$, 500 \$ и 300 \$);
- получить награду, разыгрываемую в результате некоторых эффектов железнодорожных станций («**Выкуп за машиниста**», «**Делёж награбленного**» и т. д.).

КАРТЫ РАУНДОВ

Вы можете смешивать карты раундов из этого дополнения с соответствующими картами из базовой игры и из дополнения «Лошади и дилижанс» в любых сочетаниях. Если эффект карты раунда действует на бандитов, то он не действует на шерифа. Тем не менее, в правила, описывающие эффекты карт, связанных с шерифом, вносятся некоторые изменения (см. стр. 10).



Карты раундов с таким символом используются при игре с 2, 3 или 4 бандитами.



Карты раундов с таким символом используются при игре с 5, 6 или 7 бандитами.

Особый ход: Тряска



Поезд так сильно трясёт, что игрокам становится сложно прицеливаться друг в друга: они не могут разыгрывать карты «Выстрел» и «Удар».

Примечание: игроки по-прежнему могут использовать карту «Блестящая идея» для того, чтобы скопировать карту «Выстрел» или «Удар», сыгранную другим бандитом.

Бонус в конце раунда:

Планирование на чёрный день

На некоторых картах раундов из этого дополнения вы можете встретить новый символ (см. рис. справа). В конце Фазы 1 («Планирование») каждый игрок может оставить в руке 1 карту на следующий раунд. Этот бонус не используется, если вы играете в вариант для экспертов.

Выбранная карта не замешивается в колоду игрока во время Фазы 2 («Ограбление») и учитывается при определении количества карт, которые игрок может держать в руке в следующем раунде. Например, если в предыдущем раунде Мэй оставила у себя в руке 1 карту, то ей нужно будет взять 5 карт из колоды (итого вместе с сохранённой картой у неё будет 6 карт на руке).



СОБЫТИЯ



БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО

Переместите все жетоны добычи, находящиеся в одном вагоне с шерифом, на крышу этого вагона. При этом не имеет значения, находится ли сам шериф внутри вагона или на его крыше.



СЛУХИ

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



РЕФЛЕКСЫ

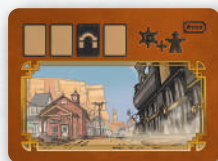
В конце Фазы 1 («Планирование») игроки не убирают оставшиеся у них в руке карты в свою колоду. В конце Фазы 2 («Ограбление») каждый игрок, начиная с первого и продолжая по часовой стрелке, может выложить и разыграть одну карту действия из руки. После этого каждый игрок кладёт все неразыгранные карты, оставшиеся у него в руке, сверху своей колоды.





ПРИЗНАНИЕ ВИНЫ

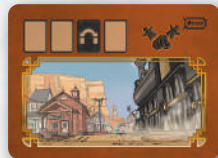
Если шериф побеждает в игре, то самый бедный бандит выигрывает вместе с ним. Если несколько бандитов набрали одинаковое наименьшее количество денег, то побеждает только шериф.



СМЕРТЕЛЬНОЕ ПАДЕНИЕ

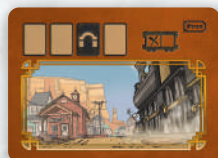
Если вы бьёте кулаком персонажа на крыше поезда, то вы можете выбрать: переместить фигурку этого персонажа в соседний вагон или сбросить его на землю. В последнем случае уберите фигурку этого персонажа с поезда и не разыгрывайте его оставшиеся карты действий. Бандит или шериф, которого сбросили с поезда, уже не может победить в игре.

Если Джанго стреляет в персонажа на крыше локомотива или хвостового вагона, то он по желанию также может сбросить этого персонажа с поезда.



ПРЕСТУПНИК ДОЛЖЕН ПОНЕСТИ НАКАЗАНИЕ

Бандит, находящийся в конце партии в камере тюремного вагона, не может победить в игре, а заработанные им деньги не учитываются при определении самого богатого бандита.



ИЗМЕНЕНИЯ В ЭФФЕКТАХ СОБЫТИЙ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ И ДРУГИХ ДОПОЛНЕНИЙ



РАЗГНЕВАННЫЙ ШЕРИФ

При игре с данным дополнением правило, описывающее эффект события **«Разгневанный шериф»**, заменяется следующим:

В конце раунда шериф может выполнить одно действие **«Выстрел»**, а затем одно действие **«Движение»** без розыгрыша каких-либо карт.



МЕСТЬ ШЕРИФА

Данный эффект теперь действует на бандитов, находящихся в одном вагоне с шерифом — как внутри него, так и на его крыше.



ФЛЯЖКА ВИСКИ ДЛЯ ШЕРИФА

При игре с дополнением «Лошади и дилижансы» правило, описывающее эффект события **«Фляжка виски»**, меняется на следующее:

Если там, где находится шериф, есть фляжка виски, он берёт её и кладёт на свой планшет. Он может использовать её так же, как остальные бандиты.

Если шериф выпивает фляжку выдержанного виски, он может разыграть не больше 2 карт действий в этот ход, даже если играет карты «Движение +» или «Лестница +». Шериф не может сбросить свою фляжку, если его ударил другой игрок.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ВЫБОРА КАРТ РАУНДОВ

В начале партии игроки выбирают 7 карт раундов и 3 карты железнодорожных станций (из всех имеющихся карт базовой игры и дополнений), которые соответствуют количеству участников в игре. Вытяните из них 4 карты раундов и 1 карту железнодорожной станции, чтобы сформировать стопку карт раундов.

НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ: МЭЙ



Мэй в совершенстве владеет акробатикой и с лёгкостью взбирается на любые конструкции.



Когда Мэй играет карту действия «Лестница», она может совершить «диагональное» перемещение на другой уровень соседнего вагона.

Когда Мэй выходит из камеры тюремного вагона, она не может переместиться на крышу соседнего вагона.

Вы можете использовать Мэй в качестве одного из персонажей, играя в базовый вариант «Кольт Экспресс» без остальных опций дополнения «Шериф и заключённые», что позволит вам расширить игру до 7 участников. Все остальные правила базовой игры остаются без изменений.

Когда Мэй участвует в игре без дополнения «Шериф и заключённые», она не может перемещаться на крышу соседнего вагона при встрече с шерифом. При игре с дополнением «Лошади и дилижанс» Мэй не может совершать «диагональное» перемещение в дилижанс или из него.

СОВМЕЩЕНИЕ ДОПОЛНЕНИЙ

Несмотря на то, что дополнение «Шериф и заключённые» полностью совместимо с дополнением «Лошади и дилижанс», авторы рекомендуют использовать их одновременно только в том случае, если все участники хорошо знакомы с игрой «Кольт Экспресс».

ШЕРИФ И КАРТА «ВЕРХОМ НА ЛОШАДИ»

В отличие от бандитов шериф всегда начинает игру в локомотиве поезда. Шериф может использовать свою карту «Верхом на лошади» для перемещения на лошади.

ШЕРИФ И ДИЛИЖАНС

Шериф может перемещаться как в сам дилижанс, так и на его крышу. Оказываясь в дилижансе, шериф не берёт заложников.

ШЕРИФ И ОХРАННИК

Охранник никак не взаимодействует с шерифом, но может закрывать ему обзор при стрельбе. Шериф может находиться в одном и том же вагоне с охранником (в том числе, на одном уровне с ним), но не может арестовать его.



Автор игры:
Кристоф Рэмбо



Иллюстратор:
Жорди Вальбюэна

Перевод на русский язык: Александр Кожевников
Корректоры: Анастасия Ермакова, Полина Басалаева
Вёрстка: Артур Бурлаков
Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ
НА САЙТЕ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»
WWW.LIFESTYLELTD.RU



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни»
и получите шанс выиграть один из денежных призов!
Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

КОМАНДА ЭКСПРЕСС

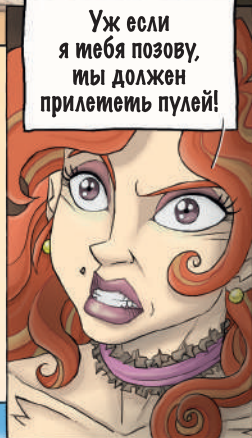
ШЕРИФ И ЗАКЛЮЧЁННЫЕ



Ладно, Туко, я тебя освобожу, но ты у меня в долгу.

Уж если я тебя позову, ты должен прилететь пулей!

Но пока что у нас другие проблемы.



Эй, вы!

Не беспокойся, Красотка! С тобой всегда приятно иметь дело!

