

50
МИН.

3-8

10+

КОДЕКС КОДЕКС ЭКСПРЕСС

КУРЬЕРЫ И БРОНЕПОЕЗД

Кристоф Рэмбо

Жорди Вальбюэна

ПРАВИЛА ИГРЫ

Компоненты	стр. 2
Цель игры	стр. 3
Подготовка к игре	стр. 4
Игра с нечётным количеством игроков: Иль Профессоре	стр. 4
Раунды	стр. 6
Действия	стр. 8
Бронированный поезд	стр. 10
Бандиты	стр. 11
Конец игры	стр. 12



Ludonaute

Для игры необходима базовая игра.

КОМПОНЕНТЫ

БРОНИРОВАННЫЙ ПОЕЗД



★ 2 жетона пулемётов

★ 3 бронированных вагона и 3 фигурки курьеров



★ 1 локомотив

★ 1 вагон с углем

★ 1 вагон-арсенал

★ 1 вагон-лазарет

КАРТЫ

★ 21 карта раундов

● 7 карт раундов для 2-4 игроков

● 7 карт раундов для 5 и более игроков

● 7 карт «Атака на лошадях» (3 для обычного режима и 4 для игры в режиме «Предательство»)



★ 9 карт «Поддержка»

- 1 для каждого бандита из базовой игры (всего 6)
- 1 для Мэй — бандита из дополнения «Шериф и заключённые»
- 1 для каждого нового бандита данного дополнения (всего 2)



★ 10 нейтральных карт пуля



ЖЕТОНЫ

Жетоны добычи разной стоимости:

★ 5 сумок (стоимостью 300 \$, 400 \$, 500 \$, 600 \$ и 700 \$)



★ 2 кошелька стоимостью 250 \$



★ 1 кейс стоимостью 1000 \$



★ 3 золотых самородка (2 стоимостью 0 \$ и 1 стоимостью 1500 \$)



★ 3 секретных документа (синий стоимостью 4000 \$, красный стоимостью 4000 \$, документ-фальшивка стоимостью 0 \$)



Другие жетоны:

★ 10 значков команды (5 синих и 5 красных)



★ 1 жетон «Дикая банда» стоимостью 1500 \$



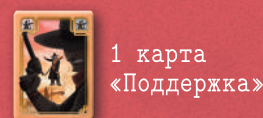
КОМПЛЕКТ ДЛЯ ИЛЬ ПРОФЕССОРЕ:



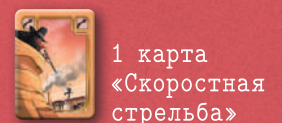
★ 16 карт:



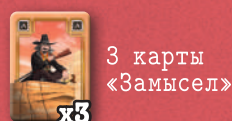
10 карт «Бинокль»



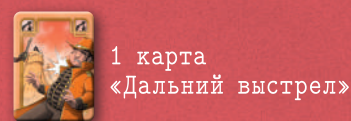
1 карта «Поддержка»



1 карта «Скоростная стрельба»



3 карты «Замысел»



1 карта «Дальний выстрел»

НОВЫЕ БАНДИТЫ

Комплект для каждого нового бандита (Мисти и Твинз):

★ 22 карты:

- 1 карта персонажа ● 6 карт пуль



- 10 карт действий



- 1 карта «Блестящая идея»,
1 карта заключенного,
1 карта «Разыскивается преступник»,
1 карта цели шерифа (используются только при игре с дополнением «Шериф и заключённые»)



- 1 карта «Верхом на лошади» (используется только при игре с дополнением «Лошади и дилижанс»)



- ★ 1 фигурка лошади (используется только при игре с дополнением «Лошади и дилижанс»)



- ★ 1 фигурка бандита



- ★ 1 планшет персонажа



- ★ 1 жетон добычи Иль Профессоре



- ★ 1 планшет персонажа



Что ещё за новое задание, Профессоре?

Всё очень просто...

Под моим началом вам предстоит ограбить курьеров...

...перевозящих в поезде секретные документы!!!

Только и всего!

Вы гомо...

О ДААА!!!

ХА
ХА
ХА
ХА

Цель игры

В этом дополнении вам предстоит разделить на две команды (синюю и красную) и соревноваться за добычу плечом к плечу со своими союзниками. Цель игры — захватить секретный документ, охраняемый вооружёнными курьерами, и собрать больше наград, чем команда соперников.

Вам станут доступны другие трофеи (золотые самородки, сумки и секретные документы), а также новая награда (жетон «Дикая банда»).

Своё приключение вы начнёте в поезде из базовой игры (стартовый поезд). Новый бронированный поезд из этого дополнения будет двигаться в противоположном направлении параллельно стартовому поезду, продвигаясь вперёд с каждым раундом.

В конце игры только бандиты, оказавшиеся внутри или на крыше стартового поезда, подсчитывают награбленное для своей команды. Добыча бандитов, оставшихся внутри бронированного поезда, не учитывается, и эти игроки считаются проигравшими, даже если их команда выиграла.

В режиме «Предательство» победителем может стать только один игрок из команды.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Разделитесь поровну на две команды. Если игроков нечётное количество, Иль Профессоре присоединяется к команде с меньшим количеством игроков (в таком случае обращайтесь особое внимание на правила на красном фоне).

Сядьте за стол в следующем порядке: сначала игрок из первой команды, рядом с ним — из второй и т.д. Два бандита из одной команды могут сидеть рядом только если игроков нечётное количество. Цветом первой команды будет красный, второй — синий. Каждый игрок должен взять по одному значку команды в соответствии с цветом своей команды.



Возьмите жетон «Дикая банда» и 23 нейтральные карты пуля (13 из базовой игры и 10 из этого дополнения), разместите их по центру стола.

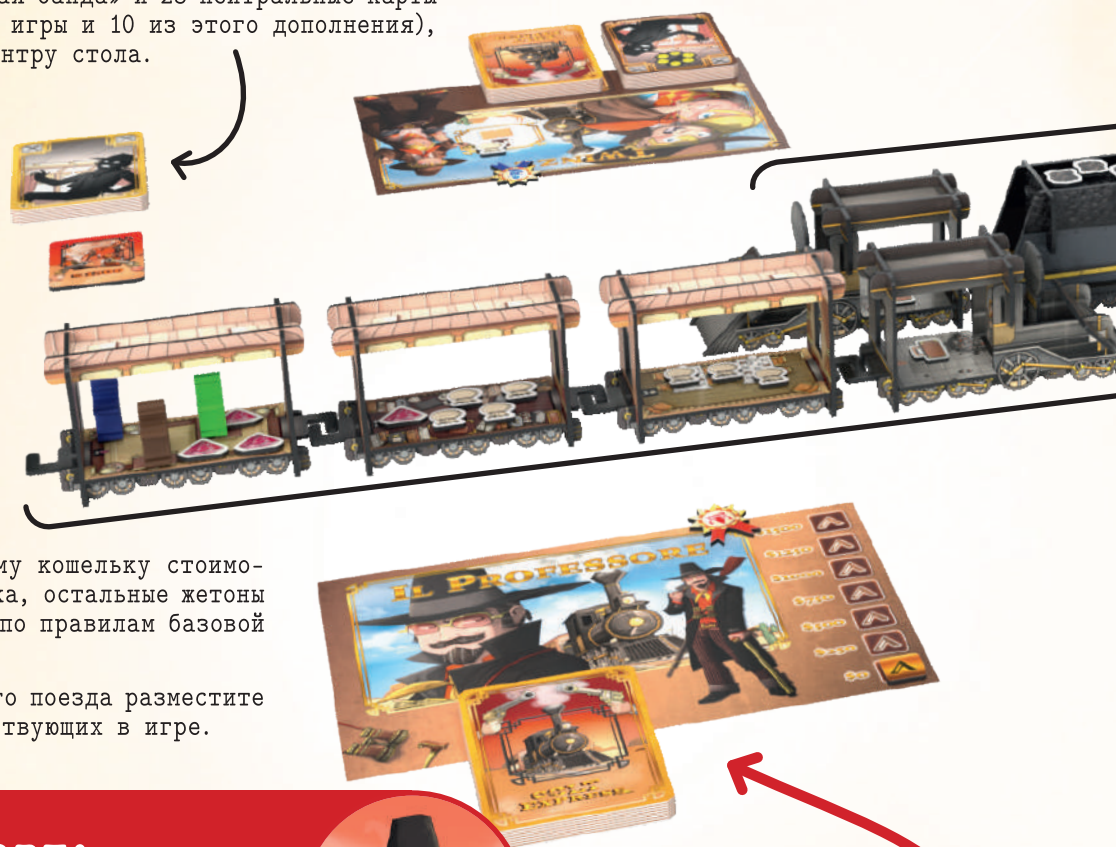


**Составьте
стартовый поезд**

К локомотиву присоедините в любом порядке три вагона из базовой игры: вагон-ресторан, багажный вагон и вагон первого класса. Локомотив находится в голове состава.

Отложите в сторону по одному кошелёку стоимостью 250 \$ для каждого игрока, остальные жетоны добычи разложите в вагонах по правилам базовой игры.

В последнем вагоне стартового поезда разместите фигурки всех бандитов, участвующих в игре.



Иль Профессоре: ИГРА С НЕЧЁТНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ИГРОКОВ

У Иль Профессоре всегда есть козырь в рукаве! Из-за ранения, полученного на войне, он не может оседлать лошадь и поучаствовать в нападении на поезд. Однако он никогда не перестаёт приглядывать за своей командой с высокого утёса через прицел винтовки.

Иль Профессоре приходит на выручку команде с меньшим количеством игроков и совершает действия в ходе игры **автоматически**. У этого персонажа есть свои игровые компоненты.



Иль Профессоре: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите планшет Иль Профессоре и значок команды с меньшим количеством игроков между двумя членами команды-соперника.

2. Иль Профессоре не нужно давать кошелёк стоимостью 250 \$. Вместо этого расположите жетон добычи Иль Профессоре на первом уровне шкалы Дьявольского замысла на его планшете.



Составьте бронированный поезд

Соберите бронированный поезд таким образом, чтобы после локомотива располагались следующие вагоны в указанном порядке:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Вагон с углем | 4. Бронированный вагон |
| 2. Бронированный вагон | 5. Вагон-лазарет |
| 3. Вагон-арсенал | 6. Бронированный вагон |

Расположите локомотив бронированного поезда рядом с локомотивом стартового поезда, но в противоположном направлении.

Поместите по одному жетону пулемёта на крышу вагона-арсенала и вагона-лазарета. Внутри этих же вагонов положите по одной случайно выбранной сумке лицевой стороной вниз.



Поместите кейс в локомотив бронированного поезда.



В зависимости от количества игроков случайным образом вытяните 4 карты раундов для 2-4 игроков или 4 карты раундов для игры от 5 игроков. Разместите их на столе в виде стопки рубашкой вверх. Под низ стопки положите одну случайную карту «Атака на лошадях», предназначенную для режима, в котором вы играете (см. стр. 12).

Примечание: для первых партий рекомендуем использовать карты «Атака на лошадях» обычного режима.



Возьмите компоненты игры для вашего персонажа.

Выберите фигурку бандита, возьмите соответствующий планшет персонажа и положите его перед собой. Отложенный для вашего персонажа жетон кошелька стоимостью 250 \$ положите лицевой стороной вниз на планшет.

Затем возьмите 6 карт пуль своего цвета, расположите их на планшете в виде стопки в порядке убывания указанного на картах количества патронов.

Далее каждый игрок готовит свою колоду карт действий. Возьмите:

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ● 2 карты «Движение» | ● 1 карту «Поддержка» |
| ● 2 карты «Выстрел» | ● 2 карты «Кража» |
| ● 2 карты «Лестница» | ● 1 карту «Удар» |

3. Чтобы составить колоду Иль Профессоре, возьмите по 1 карте «Бинокль» на каждого бандита (не считая Иль Профессоре) и добавьте к ним следующие карты в зависимости от количества игроков:

- При игре с 3 участниками: 2 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел», 1 карту «Дополнительная поддержка».
- При игре с 5 участниками: 2 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел».

- При игре с 7 участниками: 3 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел».

- При игре с 9 участниками (если в игре есть Мэй или Шёлк): 3 карты «Замысел», 1 карту «Скоростная стрельба», 1 карту «Дальний выстрел».

Перемешайте эти карты и поместите получившуюся колоду рубашкой вверх на планшет Иль Профессоре рядом с картами пуль. Неиспользуемые карты уберите в коробку.

РАУНДЫ

Игра проходит по правилам базовой игры с некоторыми изменениями.

Игра состоит из 5 раундов, каждый из которых делится на две фазы:

Фаза 1: Планирование

Фаза 2: Ограбление

В ходе Фазы 1 бандиты из одной команды **могут** обсуждать свои планы друг с другом, но необходимо помнить, что игроки команды-соперника могут вас услышать.

В ходе Фазы 2 бандиты **не могут** обмениваться информацией: каждый игрок сам решает, что делать с разыгранными картами действий или поддержки.

ИЛЬ ПРОФЕССОРЕ: ПЛАНИРОВАНИЕ



Иль Профессоре действует так же, как и другие бандиты: в начале каждого раунда первая карта из его колоды добавляется в общую стопку бандитом, сидящим справа от него.



Разгон — в этом ходе первые две карты из колоды Иль Профессоре добавляются в общую стопку.



Туннель — первая карта из колоды Иль Профессоре добавляется в общую стопку рубашкой вверх.



Отвлекающий манёвр / План действий — эти события не влияют на действия Иль Профессоре.

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ



ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР

Вы можете пропустить свой ход (т.е. не разыгрывать и не брать новые карты действий) и вместо этого выбрать одну случайную карту из руки каждого игрока команды-соперника. Игрок, чью карту вы только что выбрали, должен положить её под низ своей колоды. При этом он может посмотреть выбранную вами карту.

Примечание: отвлекающий манёвр в ходе этого события может использовать только один игрок из каждой команды.



ПЛАН ДЕЙСТВИЙ

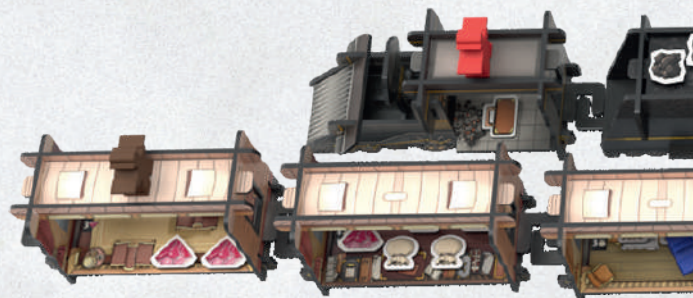
По окончании Фазы 1 каждый бандит может отложить одну карту из своей руки, чтобы использовать её в следующем раунде. В начале следующего раунда эти игроки берут на одну карту меньше.

Примечание: если вы играете по продвинутым правилам, проигнорируйте это событие.



КОНЕЦ РАУНДА: ДВИЖЕНИЕ СТАРТОВОГО ПОЕЗДА

В конце каждого раунда (после выполнения события конца раунда) продвиньте стартовый поезд на два вагона вперёд относительно бронированного поезда.



СОБЫТИЯ КОНЦА РАУНДА



• КУРЬЕРЫ В ДВИЖЕНИИ

Все курьеры меняют местоположение: из вагона поезда на крышу или наоборот. Если после выполнения этого события ваш бандит оказался в одном месте с курьером, немедленно переместитесь на другой уровень того же вагона (на крышу или внутрь него) и добавьте 1 нейтральную карту пули поверх колоды своего персонажа.



• ШКВАЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Бандит, который в конце раунда находится на крыше стартового или бронированного поезда, берёт нейтральную карту пули и кладёт её поверх своей колоды, а также выбирает один из принадлежащих ему жетонов добычи и размещает его лицевой стороной вниз на том месте, где он находится.



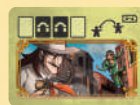
• ПОВОРОТНЫЙ КРОНШТЕЙН

Все бандиты, которые в конце раунда находятся на крыше стартового или бронированного поезда, перемещаются на крышу последнего вагона того же поезда.



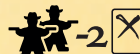
• НА ПОМОЩЬ!

Члены команды могут по очереди переместиться к союзнику. Таким образом вы можете без ограничений перемещаться между вагонами, уровнями или даже поездами.



• СОГЛАСОВАННЫЙ ПЛАН ДЕЙСТВИЙ

Бандит, который в конце раунда находится в одном месте с другим членом своей команды, берёт в начале следующего раунда 2 дополнительные карты.



• ЛЕЧЕНИЕ

Бандит, который в конце раунда находится в одном месте с другим бандитом из своей команды, сбрасывает до 2 карт пуль. Нейтральные карты пуль сбрасываются в первую очередь, их необходимо вернуть в общую стопку. Если у вас нет нейтральных карт пуль, сбросьте карты пуль соперников и уберите их обратно в коробку.



Примечание: эффекты «Согласованного плана действий» и вагона-арсенала не суммируются: если в конце раунда вы и член вашей команды находитесь в арсенале, возьмите только 2 дополнительные карты (а не 4) (см. стр. 10).

Примечание: эффекты «Лечения» и вагона-лазарета не суммируются: если в конце раунда вы и член вашей команды находитесь в лазарете, вы можете сбросить только 2 карты (а не 4) (см. стр. 10).



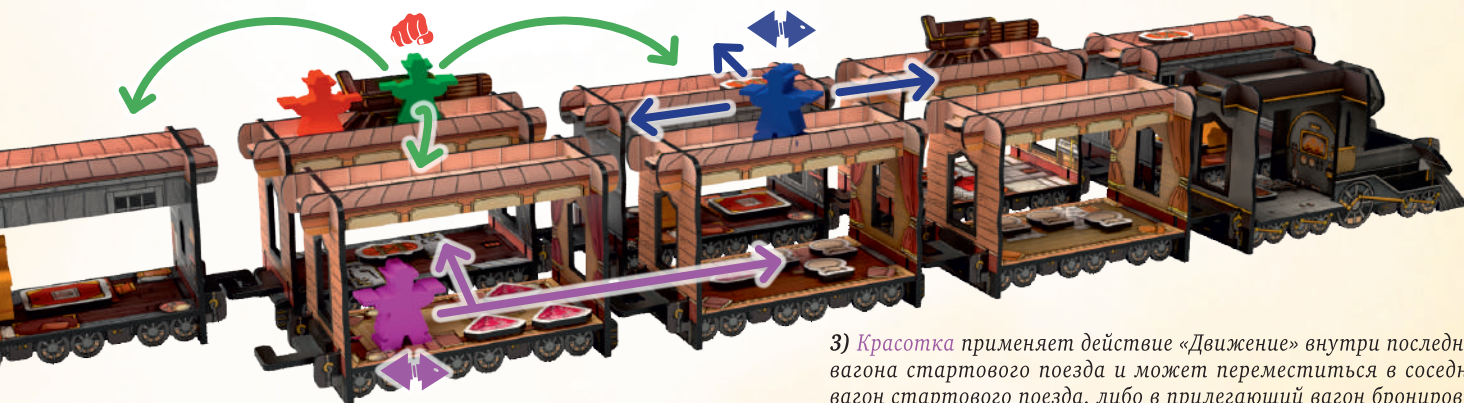
Примечание: продвижение стартового поезда на два вагона вперёд относительно бронированного поезда.

ДЕЙСТВИЯ

УДАР

Теперь в результате удара вы можете переместить выбранного бандита не только в соседний вагон того же поезда, но и в прилегающий вагон другого поезда (только на том же уровне: цель нельзя перемещать из вагона на его крышу и наоборот). Не глядя на стоимость, выберите один жетон добычи с планшета бандита, которого вы ударили, положите его лицевой стороной вниз туда, где находится фигурка вашего бандита.

1) *Туко* применяет действие «Удар» к *Шайенн* на крыше бронированного поезда и может переместить её на крышу соседнего (предыдущего или следующего) вагона бронированного поезда, либо на крышу прилегающего вагона стартового поезда.



ВЫСТРЕЛ

Внутри вагона вы можете выстрелить в курьера или бандита, находящегося в следующем или предыдущем вагоне того же поезда, либо в прилегающем вагоне другого поезда.

На крыше поезда действуют правила выстрела базовой игры: вы можете выстрелить в бандита, стоящего на крыше **любого** вагона, кроме вашего, но между вами и вашей целью не должно быть других бандитов. Также в качестве цели вы можете выбрать любого бандита на крыше другого поезда.



1) *Мисти* применяет действие «Выстрел», находясь на крыше бронированного поезда. Она может выбрать целью *курьера*, так как тот находится в прямой видимости на крыше того же поезда, либо *Дока*, стоящего на крыше другого поезда. *Шайенн* стать целью не может, поскольку перед ней стоит *курьер*.

2) *Красотка* применяет действие «Выстрел», находясь внутри стартового поезда. Она может выбрать целью *Туко*, находящегося в соседнем вагоне того же поезда, либо *Призрака*, находящегося в прилегающем вагоне другого поезда.

ДВИЖЕНИЕ

Если ваш бандит находится внутри поезда, вы можете переместить его не только в предыдущий или следующий вагон того же поезда, но и в прилегающий вагон другого поезда.

Если ваш бандит находится на крыше вагона, вы можете переместиться вперёд или назад на расстояние от одного до трёх вагонов, а также на крышу прилегающего вагона другого поезда.

2) *Мисти* применяет действие «Движение» на крыше стартового поезда и может переместиться вперёд или назад на крышу другого вагона стартового поезда, либо на крышу прилегающего вагона бронированного поезда.

3) *Красотка* применяет действие «Движение» внутри последнего вагона стартового поезда и может переместиться в соседний вагон стартового поезда, либо в прилегающий вагон бронированного поезда.

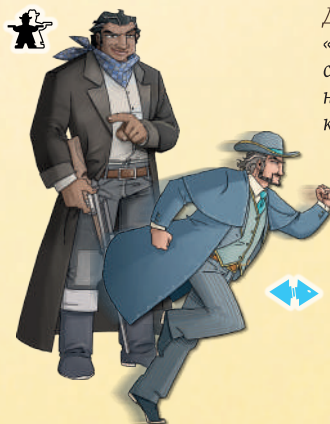
ПОДДЕРЖКА

Это уникальное действие дополнения «Курьеры и бронепоезд» и игры в командах.

Бандит, разыгравший карту «Поддержка» во время Фазы 2, выбирает действие из базовой игры («Движение», «Лестница», «Выстрел», «Кража» или «Удар») и предлагает одному из членов своей команды совершить его. Получивший «поддержку» союзник решает, каким образом совершить это действие или совершать ли его вообще. Если бандит решает использовать предложенное действие, он должен сделать это сразу же.

Пример:

Джанго разыгрывает карту «Поддержка» и предлагает *Док* совершить действие «Движение». *Док* решает переместиться к концу поезда на 2 вагона.





Иль Профессоре: КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

КРАЖА

Не глядя на его стоимость, возьмите любой жетон добычи с места, где вы находитесь, и положите его лицевой стороной вниз на планшет вашего персонажа. Теперь вы можете посмотреть стоимость вашей добычи.

Золотые самородки и сумки

В начале игры в вагон с углем помещаются 3 золотых самородка: 2 стоимостью 0 \$ и 1 стоимостью 1500 \$.

В начале игры внутри вагона-лазарета и вагона-арсенала, а также на крышах 3 бронированных вагонов размещаются сумки. Каждая из сумок имеет свою стоимость: 300 \$, 400 \$, 500 \$, 600 \$ и 700 \$.

Секретные документы

В начале игры внутри каждого бронированного вагона находится по 1 секретному документу. Всего документов три: один становится целью красной команды, второй — синей, третий же является фальшивкой.

В ходе игры возможны разные события:

- 1.** Полученный секретный документ является целью вашей команды: положите его лицевой стороной вниз на планшет вашего персонажа.
 - 2.** Полученный секретный документ является целью команды-соперника: верните его на место, где он изначально находился, лицевой стороной вниз.
 - 3.** Полученный секретный документ оказался фальшивкой: вы можете решить забрать его или положить обратно лицевой стороной вниз.
- Вы не должны показывать другим игрокам стоимость или тип полученной награды, однако говорить вы можете что угодно.

ЛЕСТНИЦА

Правила из базовой игры остаются неизменными. Вы не можете перемещаться между поездами, выполняя это действие.

ЗАМЫСЕЛ

Передвиньте жетон добычи Иль Профессоре на один уровень шкалы Дьявольского замысла выше.

Если жетон уже находится на высшем уровне, ничего не происходит.

БИНОКЛЬ

Каждая карта «Бинокль» действует на определённого бандита.

Если целью «Бинокля» стал бандит, стоящий на крыше, Иль Профессоре стреляет, и этот бандит получает одну нейтральную карту пули.

Если бандит, которого Иль Профессоре выбрал целью, находится внутри вагона, ничего не происходит.

Если Иль Профессоре выбрал целью бандита из своей команды, этот бандит получает возможность сразу же выполнить одно из действий базовой игры («Движение», «Лестница», «Выстрел», «Кража» или «Удар») на свой выбор.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА (ТОЛЬКО ПРИ ИГРЕ С ТРЕМЯ БАНДИТАМИ)

Бандит из команды Иль Профессоре получает возможность сразу же выполнить одно из действий базовой игры («Движение», «Лестница», «Выстрел», «Кража» или «Удар») на свой выбор.

ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ

Если на крыше бронированного поезда нет ни одного курьера, ничего не происходит.

Иль Профессоре стреляет в курьера, стоящего ближе всего к последнему вагону бронированного поезда. Возьмите одну нейтральную карту пули из стопки и положите её лицевой стороной вниз под жетон «Дикая банда». Эта карта учитывается при подведении итогов игры (см. стр. 12).

СКОРОСТНАЯ СТРЕЛЬБА

Если на крышах поездов нет бандитов из команды-соперника, ничего не происходит.

Иль Профессоре поражает всех бандитов, стоящих на крыше и не являющихся членами его команды. Каждый бандит получает по 1 нейтральной карте пули и добавляет её в колоду своего персонажа.

Если в стопке недостаточно нейтральных карт пуль, действия «Бинокль», «Дальний выстрел» и «Скоростная стрельба» не имеют эффекта.

В конце каждого раунда перемешивайте карты действий Иль Профессоре, чтобы сформировать новую колоду.

БРОНИРОВАННЫЙ ПОЕЗД

О КУРЬЕРАХ

ВСТРЕЧА С КУРЬЕРОМ

Если в результате события или совершения действия («Движение», «Лестница», «Выстрел», «Кража» или «Удар») бандит оказывается в одном месте с курьером, бандит должен немедленно переместиться с крыши внутрь вагона или наоборот и добавить 1 нейтральную карту пули в свою колоду.

Если нейтральных карт пуль в стопке не осталось, просто переместитесь с крыши внутрь вагона или наоборот.

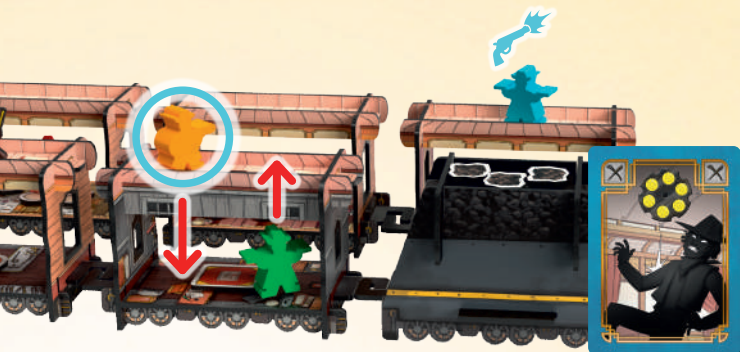
Курьеры не передвигаются между вагонами, но могут переходить с крыши внутрь вагона и наоборот в результате действия «Выстрел» или события «Курьеры в движении».

ВЫСТРЕЛ ПО КУРЬЕРУ

Если вы выбрали целью выстрела курьера:

- ★ Возьмите одну из своих карт пуль и положите её лицевой стороной вниз под жетон «Дикая банда». Эта карта будет учтена при подведении итогов игры.
- ★ Переместите фигурку курьера с крыши внутрь вагона или наоборот. Если на месте, где находится курьер, был бандит, последний должен перейти с крыши внутрь вагона или наоборот и взять 1 нейтральную карту пули.

Примечание: если пуль для выстрела в курьера недостаточно, совершить действие невозможно.



Пример:

Док стреляет в курьера на крыше поезда. Он кладёт 1 нейтральную карту пули под жетон «Дикая банда», а курьер перемещается внутрь вагона. В этом вагоне находится Шайенн, которая теперь вынуждена перейти на крышу и взять 1 нейтральную карту пули.



ВАГОН С УГЛЕМ

Бандиты могут находиться только на крыше этого вагона. Спуститься внутрь вагона с углем нельзя.

ВАГОН-АРСЕНАЛ

+2

Если в начале раунда (до начала Фазы 1) вы находитесь в вагоне-арсенале, возьмите 2 дополнительные карты в свою руку.

ВАГОН-ЛАЗАРЕТ

-2

Если в начале раунда вы находитесь в вагоне-лазарете, вы можете сбросить до 2 карт пуль. В первую очередь сбрасываются нейтральные карты пуль, они возвращаются в общую стопку. Сброшенные карты пуль соперников помещаются обратно в коробку.

ПУЛЕМЁТЫ

На крышах бронированного поезда расположены 2 пулемёта: один — на крыше вагона-лазарета, второй — на крыше вагона-арсенала.

Если вы оказались на крыше вагона с пулемётом и хотите выполнить действие «Выстрел», у вас есть два варианта:

- ★ Вы стреляете обычным образом, используя одну из своих пуль;
- ★ Вы стреляете из пулемёта: целью становятся все противники на крыше стартового поезда и в прямой видимости на крыше бронированного поезда.

При выстреле из пулемёта:

- Если вы поразили бандитов (1 или более), раздайте каждому из них по 1 нейтральной карте пули. Не глядя на стоимость, выберите по 1 жетону добычи с планшета каждой из жертв и положите их лицевой стороной вниз на места, где находятся эти бандиты.
- Если вы поразили курьеров (1 или более), переместите их фигурки с крыши внутрь вагона. Класть нейтральные карты пули под жетон «Дикая банда» при этом не нужно.
- Если вы не можете раздать нейтральные карты пуль всем целям, вы не можете выстрелить из пулемёта.

Бандит, находящийся там же, где и вы, не может стать целью выстрела из пулемёта.

БАНДИТЫ

Способности некоторых бандитов изменяются.



ДЖАНГО

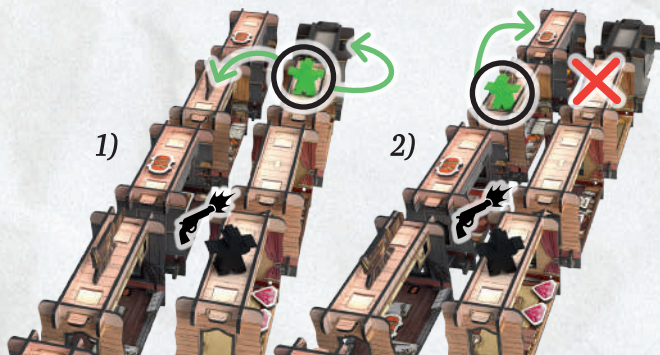
Способность Джанго не применяется при использовании пулемёта.

Бандит, в которого выстрелил Джанго, перемещается в соседний вагон того же поезда по направлению выстрела или в прилегающий вагон другого поезда. Джанго не может заставить бандита перейти из вагона на крышу поезда или наоборот.



ШАЙЕНН

Теперь Шайенн в результате действия «Удар» может забирать не только кошельки, но и сумки, принадлежащие соперникам.



КРАСОТКА

Красотка может стать целью бандита, если другой потенциальной целью является курьер.



МЭЙ

Мэй не может перемещаться между поездами при использовании своей способности.



ТУКО

Туко не может стрелять в противников, находящихся в другом поезде, при использовании своей способности.


Пример:

Находясь на крыше стартового поезда, Джанго стреляет в Шайенн и использует свою способность:

1) Если Шайенн также находится на крыше стартового поезда, Джанго может переместить её на крышу соседнего вагона по направлению выстрела, либо на крышу прилегающего вагона бронированного поезда.

2) Если Шайенн находится на крыше бронированного поезда, Джанго может переместить её только на крышу соседнего вагона по направлению выстрела. Переместить Шайенн на стартовый поезд в таком случае нельзя.

Мисти



Самые надёжные соратники Мисти — это её кулаки. Не стойте у неё на пути, когда она не в духе.

В ходе фазы 1 вы можете разыграть карты пуль из вашей руки в общую стопку.

В ходе фазы 2 эти карты становятся картами «Удар» для Мисти.

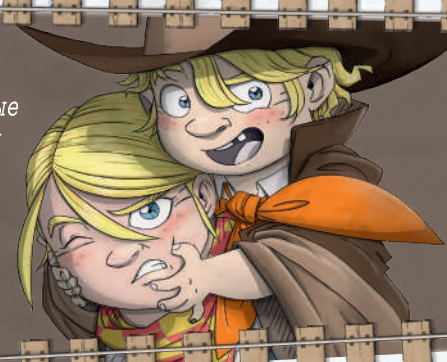
После использования карт пуль для совершения действия «Удар» не сбрасывайте их. Такие карты необходимо вернуть в колоду Мисти и перемешать с другими.



ТВИНЗ

При событии «Туннель» вы ходите два раза подряд (как при событии «Разгон») и можете таким образом выбрать один из трёх вариантов действий:

- добрать из своей колоды 6 карт себе в руку,
- выложить 2 карты подряд лицевой стороной вверх,
- добрать 3 карты и выложить 1 лицевой стороной вверх.



Твинз — неразлучные близнецы, выдающие себя за одного человека. Они объединяют силы, чтобы добиваться своего.

Бандитами Мисти и Твинз можно играть как в базовой игре, так и с любыми дополнениями.

КАРТЫ «АТАКА НА ЛОШАДЯХ»

В этом дополнении карты «Атака на лошадях» заменяют карты железнодорожных станций. Для обычного режима игры и для режима «Предательство» предназначены разные виды карт «Атака на лошадях». При подготовке к игре игроки решают, какой режим выбрать.

В обычном режиме члены одной команды имеют общую цель и сотрудничают друг с другом для её достижения.

В режиме «Предательство» члены команды могут иметь разные цели. Играть в этом режиме можно только при участии 4 и более игроков (Иль Профессоре не считается отдельным игроком).

ОБЫЧНЫЙ РЕЖИМ



• НЕХВАТКА ПЕРСОНАЛА

Каждый бандит, находящийся в бронированном поезде, может один раз совершить действие «Движение». Если бандитов несколько, они выполняют это действие в порядке очереди.



• ОТЛОЖЕННОЕ НАПАДЕНИЕ

Если в начале последнего раунда бандит, обладающий секретным документом, находится в стартовом поезде, Фаза 1 сокращается до 2 ходов. В противном случае Фаза 1 состоит из 5 ходов.



РЕЖИМ «ПРЕДАТЕЛЬСТВО»



• ВЫЖИВЕТ ТОЛЬКО ОДИН (x2)

Объявляется команда, собравшая большее количество добычи, но победителем в игре считается лишь один бандит — тот, кто разбогател больше остальных и вернулся в стартовый поезд.



Секретные документы и жетон «Дикая банда» являются добычей команды и не учитываются при подведении личных итогов.

Если к концу игры вы потратили все пули, прибавьте к своей добыче 1000 \$.



• ДВОЙНОЕ ДНО

Бандиты, вернувшиеся на стартовый поезд с секретными документами своей команды, выигрывают. Таким образом, победу могут разделить два игрока. За секретный документ, являющийся фальшивкой, победа не присуждается. Если ни один игрок из двух команд не выполнил эти условия, победителем становится бандит, разбогатевший больше остальных и находящийся в стартовом поезде.

Автор игры: Кристоф Рэмбо
Иллюстратор: Жорди Вальбуэна
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Перевод на русский язык: Маргарита Наташина
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Корректор: Анастасия Губанова
Вёрстка: Артур Бурлаков
Технолог: Юрий Хмельской

КОНЕЦ ИГРЫ

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В конце игры при подсчёте общей добычи команды учитывается личная добыча только бандитов, вернувшихся на стартовый поезд.

Каждый бандит может получить дополнительную награду за:

- ★ Добычу, размещённую на планшетах персонажей
- ★ Наибольшее количество выстрелов

Правила присуждения этой награды отличаются от базовой игры. Каждый игрок, потративший в ходе игры все пули, получает 1000 \$. Если потрачены не все пули, игрок не получает эту награду.

- ★ Секретный документ

Игрок переворачивает жетон секретного документа на своём планшете. Если добытый секретный документ соответствует цвету команды, команда получает 4000 \$. Документ-фальшивка ничего не приносит.

- ★ Жетон «Дикая банда»

Эта новая награда приносит получившей её команде 1500 \$. Чтобы узнать, кто выиграл жетон «Дикая банда», посчитайте количество карт пуль под жетоном: награду получает команда, поразившая больше курьеров. Если у двух команд равное количество выстрелов по курьерам, награду не получает никто.



КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры Иль Профессоре приносит своей команде награду, соответствующую положению жетона добычи Иль Профессоре на шкале Дьявольского замысла (от 0 \$ до 1500 \$).

Нейтральные карты пуль Иль Профессоре под жетоном «Дикая банда» учитываются при подсчёте добычи команды.



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

