

COLT EXPRESS

MARSHAL & PRISONERS

МАРШАЛ И ЗАКЛЮЧЁННЫЕ



40'



3-8



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



Кристоф Рембо



Жорди Вальбюэна

И вновь печально известные бандиты планируют нападение на поезд «Юнион Пасифик». Как и прежде, бдительный маршал Сэмюель Форд готов дать им отпор. Однако он не подозревает, что на этот раз ему предстоит столкнуться с новым противником — изворотливой и опасной, как гадюка, Мэй!

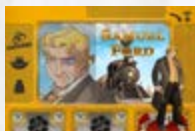
Компоненты

- ★ 1 тюремный вагон



Примечание. Перед самой первой игрой аккуратно соберите тюремный вагон, используя вложенные инструкции.

- ★ 2 планшета персонажей



- ★ 1 фишка маршала со звездой



- ★ 1 фишка лошади (для игры с дополнением «Лошади и дилижанс» и 7 бандитами)



- ★ 2 почтовых мешка ценностью 200 \$ и 1200 \$



- ★ 1 кошелек ценностью 250 \$



- ★ 7 карт заключённых



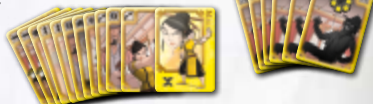
- ★ 7 карт гениальных идей



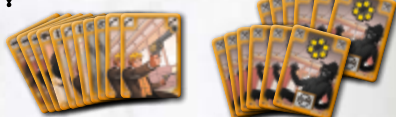
- ★ 7 плакатов «Разыскивается»



- ★ 18 карт Мэй



- ★ 23 карты маршала



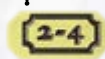
- ★ 14 карт заданий маршала:



7 ордеров на арест

7 особых целей

- ★ 13 карт раундов:



- 5 карт для 2, 3 и 4 бандитов
- 5 карт для 5, 6 (и 7) бандитов
- 3 карты станций

- ★ 3 карты задиры (золотой удар, серебряный удар и бронзовый удар).



Отныне жёлтая фишка из базовой игры (представлявшая маршала) — это фишка Мэй, преступницы из этого дополнения. Для маршала мы сделали новую фишку.



Цель игры

Не любите беззаконие? Что ж, теперь один из вас может стать маршалом! У маршала есть 5 заданий, которые он стремится выполнить. Если он выполняет хотя бы 4 из них, он побеждает в игре. Если у него не получается это сделать, в игре побеждает самый богатый бандит (но только в этом случае!).

Примечание. В этом буклете игроки именуется либо маршалом (участник, играющий за маршала), либо бандитами (все остальные участники).

Подготовка к игре

Игроки убирают из личных колод карты маршала и возвращают их в коробку. При игре с этим дополнением они не используются.

Если вы не хотите играть с первым дополнением «Лошади и дилижанс» («Horses & Stagescoach»), уберите в коробку и карты скачки.

Каждый бандит добавляет в личную колоду свою карту гениальной идеи. Каждый бандит кладёт перед собой плакат «Разыскивается» («Wanted») своего цвета стороной с 500 \$ вверх.



1 Договоритесь, кто будет играть за маршала. Этот игрок получает планшет маршала. Выложите стопку из 3 карт задиры на портрет маршала (ударами вниз). Самой верхней картой должен быть золотой удар, а самой нижней — бронзовый.

2 Перемешайте карты действий маршала и выложите их лицом вниз в соответствующую область планшета маршала.

3 Разложите карты пуль маршала на 2 одинаковые стопки из 6 карт в порядке увеличения пуль в барабане.

4 Отложите в коробку карты ордеров на арест не участвующих в игре бандитов. Перемешайте оставшиеся ордера и возьмите из них 2, но не смотрите на них!

Если вы играете с 2 или 3 бандитами, верните в коробку карты особых целей «Вся шайка» и «Заклятый враг». Перемешайте остальные карты особых целей и возьмите из них 3, но не смотрите на них. Замешайте эти 3 карты с 2 ордерами на арест.

Поместите получившуюся стопку из 5 карт лицом вниз в область будущих заданий на планшете маршала. Пока что маршал не может посмотреть эти карты!



Поезд для 5 игроков
(4 бандитов и 1 маршала)

При **игре с 2—4 бандитами** используйте локомотив, 4 вагона и тюремный вагон. При **игре с 5—7 бандитами** используйте локомотив, 5 вагонов и тюремный вагон.

Тюремный вагон всегда считается последним вагоном.

Возьмите 3 случайных карты заключённых (при любом числе игроков) и выложите их рядом с тюремным вагоном лицом вверх. Отложите остальные карты заключённых в коробку.

Поместите фишку маршала внутрь локомотива. Не кладите туда переносной сейф. Вместо этого перемешайте 2 почтовых мешка, не глядя на их ценность, и положите их внутрь локомотива лицом вниз.

При игре с этим дополнением маршал считается игроком 1, его сосед слева — игроком 2 и так далее. Бандиты с чётными номерами выставляют свои фишки бандитов в предпоследний вагон, а бандиты с нечётными номерами — в предпредпоследний. В отличие от бандитов, маршал не начинает игру с кошельком с 250 \$.

Первый игрок — маршал. В начале каждого нового раунда первым игроком становится следующий игрок по часовой стрелке.

Тюремный вагон и гениальные идеи

Тюремный вагон

Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дальнего Запада», с. 247: «Рано или поздно бандит попадает за решётку. Настоящий пират Дальнего Запада ни за что не воспримет это как конец своего пути — лишь как некую переходную точку. Он должен подружиться со своей камерой, разделить её мечты и надежды, осознать её чувства и поиски смысла сущего, стать, наконец, самому этой камерой! И отыскать слабое место в её конструкции».



Неарестованные бандиты могут находиться только в коридоре и на крыше тюремного вагона. Вы не можете попасть в камеру по своей воле, там могут находиться лишь арестованные бандиты.

Если бандит находится в камере, по нему нельзя стрелять и его нельзя ударить (даже если он этого заслуживает). Бандит не перемещается в камеру в результате удара или выстрела.

Карты действий находящегося в камере бандита не учитываются во время фазы грабежа, за исключением карты гениальной идеи.

Карта гениальной идеи

Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дальнего Запада», с. 165: «Посмотрите на своих товарищей. На блистательных джентльменов удачи и гниющих за решёткой неудачников. Что отделяет провал от триумфа? Одна гениальная идея. Та самая, которая возникает в голове удачливого бандита в самый последний момент перед катастрофой и вытаскивает его из передраги».

Новое правило взятия карт (фаза планирования)


Правило получения карт изменилось. Теперь вы можете выбрать 1 из 2:

- ★ Взять 3 карты из личной колоды и добавить их на руку.
- ★ Найти в личной колоде (или в стопке сброса, если вы играете по экспертному варианту) карту гениальной идеи, добавить её на руку и перемешать колоду.

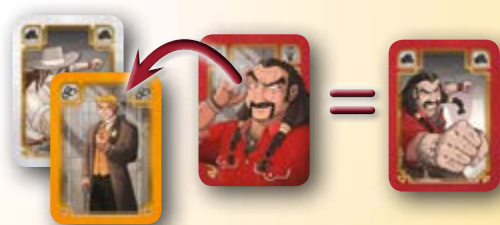
Перед тем как брать карты, вы обязаны объявить, какой из двух вариантов вы выбираете.

Действие гениальной идеи

Применение этой карты зависит от вашего местоположения в поезде.

 Если вы **не в тюремном вагоне** (ни на крыше, ни в коридоре, ни в камере), скопируйте последнее действие, выполненное бандитом и не являющееся гениальной идеей.

Если последние выполненные действия — это гениальные идеи других бандитов или карты маршала, вам придётся пролистать несколько карт, пока вы не найдёте подходящую. Если вашей карте гениальной идеи нечего копировать, она не действует.



Туко ходил после маршала и разыграл карту гениальной идеи. Он не может скопировать действие маршала, поэтому смотрит следующую карту в стопке. Ею оказывается удар Призрака. Значит, благодаря своей гениальной идее Туко выполняет действие удара.

Совет. Чтобы упростить использование карт гениальных идей в фазе ограбления, не возвращайте карты выполненных действий их владельцам до конца фазы, оставляйте их в стопке, не меняя порядок. Так вы легко сможете определить, что копируют гениальные идеи.



Если вы **в камере тюремного вагона**, переместитесь либо в коридор, либо на крышу — выбор за вами.



Если вы **на крыше или в коридоре тюремного вагона**, выберите одно из двух:

- ★ **Освободить заключённого.** Возьмите 1 из карт заключённых, выложенных рядом с тюремным вагоном. Вы не можете выбрать этот вариант, если у вас уже есть карта заключённого.
- ★ **Освободить другого бандита.** Выберите 1 бандита из камеры и поместите его фишку рядом со своей. Если у него есть жетоны добычи, он обязан отдать вам 1 жетон по своему выбору.

Заключённые

Выдержка из «Руководства для истинных пиратов Дальнего Запада», с. 599: «Если вы беспрекословно последуете всем советам, изложенным в данном труде, то очень скоро заметите, что стали знаменитым бандитом. Вы почувствуете это, когда в вашу банду станут проситься проходимцы всех мастей».



У бандита не может быть больше 1 карты заключённого.

Каждый заключённый — это подельник бандита, указанного на его карте. Не имеет значения, участвует ли изображённый бандит в текущей партии или нет.

Освобождённый вами заключённый даёт вам 1 из 2 способностей в зависимости от того, чей он подельник: ваш или другого бандита.

- ★ Если ваш заключённый **не ваш** подельник, он даёт вам способность указанного на его карте бандита. Способность начинает действовать с момента освобождения заключённого, и вы обладаете этой способностью, пока у вас находится карта заключённого.
- ★ Если ваш заключённый — **ваш** подельник, то при выполнении действия ограбления вы забираете сразу 2 жетона добычи. Эта способность применяется, только если там, где вы выполняете действие ограбления, есть хотя бы 2 жетона добычи.

В конце игры карта заключённого приносит вам дополнительные 200 \$.


Примечание. Если Белль и бандит с подельником Белль одновременно становятся целями выстрела или удара, то способность Белль считается сильнее способности заключённого.

Маршал

Изменение основных правил

При игре с этим дополнением, если маршал встречает бандита, бандит не получает карту шальной пути и не сбегает на крышу. Тем не менее карты шальных пуль всё равно могут пригодиться для применения различных эффектов в течение игры.

Отныне бандиты могут (и будут!) стрелять в маршала, перемещаться в его точку и даже приветствовать его крепким ударом! Способности персонажей, действующие на бандитов, действуют и на маршала.

 Ударив маршала, откройте и возьмите себе верхнюю карту задиры с его планшета. Эта карта принесёт вам дополнительные деньги в конце игры. После этого, как обычно, переместите маршала в/на любой соседний вагон.



Карты заданий маршала

Для победы в игре маршалу необходимо выполнить хотя бы 4 задания к концу партии. В начале каждого раунда маршал перекладывает верхнюю карту из области будущих заданий в область текущих заданий своего планшета. В любой момент игры маршал может тайно смотреть карты из области текущих заданий (но не может смотреть карты из области будущих заданий!).



Особые цели



Просто царапина!

Задание выполнено, если к концу игры на планшете маршала остаётся хотя бы 1 карта задиры.



Барабанная дробь

Задание выполнено, если в колоде маршала не более 2 карт пуля от каждого отдельно взятого бандита.



Награда «Золотая пуля»

Задание выполнено, если хотя бы в одном из барабанов маршала не остаётся пуля.



Доставить любой ценой

Задание выполнено, если в области достижений маршала находится хотя бы 1 почтовый мешок.



Примечание. При ударе маршал не сбрасывает почтовый мешок.



Засадить так засадить!

Задание выполнено, если в области достижений маршала находятся хотя бы 2 заключённых.



Вся шайка

Задание выполнено, если в колоде каждого бандита есть хотя бы 1 карта пули маршала.



Заклятый враг

Задание выполнено, если в колоде хотя бы 1 бандита есть хотя бы 4 карты пули маршала.



Примечание. Две последние карты используются только в игре с как минимум 4 бандитами (5 игроками).

Ордера на арест



Каждый ордер связан с каким-то одним определённым бандитом.

CAPTURED

Задание выполнено, если к концу игры плакат «Разыскивается» бандита, указанного на ордере на арест, находится в области достижений маршала (то есть маршал арестовал его хотя бы раз, см. «Арест» ниже). Не имеет значения, находится ли указанный на ордере бандит в камере или нет, достаточно, что он был арестован.

Карты действий маршала

Колода маршала состоит из следующих карт: передвижение (2 шт.), перелезание (1 шт.), передвижение+ (1 шт.), перелезание+ (1 шт.), выстрел (3 шт.), арест (2 шт.) и скачка (1 шт. — для использования с дополнением «Лошади и дилижанс»).



Передвижение+, перелезание+

Когда в фазе планирования маршал выкладывает карту «+» на обычном ходу (нет туннеля, разгона, перецепки, суматохи и тряски), он тут же может выложить ещё 1 карту с руки. Её эффект, как обычно, применится в фазу грабежа.

Маршал не может взять новые карты вместо того, чтобы выложить дополнительную карту. Маршал может выложить 2 карты «+» подряд, чтобы выполнить сразу 3 действия!

Если маршал выкладывает карту «+» на особом ходу (туннель, разгон, перецепка, суматоха, тряска), то не может выложить вторую карту.

В фазе грабежа действия передвижения+ и перелезания+ выполняются по обычным правилам передвижения/перелезания.

Арест



Маршал выбирает 1 бандита, находящегося в одной точке с собой, и помещает его в камеру тюремного вагона. Маршал забирает плакат «Разыскивается» этого бандита, переворачивает его на сторону с пойманным бандитом и выкладывает в область достижений своего планшета.

Один бандит может быть арестован несколько раз, однако плакат «Разыскивается» маршал получает только один раз, и тот остаётся в его области достижений до конца игры.



Выстрел

Если на линии видимости маршала находится не менее 2 бандитов, он стреляет сразу в 2 из них одним действием выстрела. Маршал берёт по 1 верхней карте из каждой своей стопки пуль и кладёт их на колоды бандитов. Если маршал может выстрелить только в 1 бандита, то маршал сам выбирает, из какой своей стопки пуль взять карту. Маршал не может выстрелить дважды в одного и того же бандита одним действием выстрела. Способность Белль позволяет ей избежать пули маршала, только если на линии видимости маршала находится 3 и более бандитов либо если у маршала осталась последняя пуля на двух бандитов.

Карты пуль маршала

Карты пуль, расстреливаемые маршалом, добавляются в личные колоды бандитов, как и пули любых других бандитов. Однако у карт маршала есть особые эффекты, действующее на их получателей.

Длительные эффекты (до конца раунда)

Если маршал стреляет в бандита и его карта пули обладает длительным эффектом, она кладётся перед бандитом в качестве напоминания об эффекте. В конце раунда эта карта пули замешается в колоду бандита.



Выбитое оружие

До конца раунда карты выстрела этого бандита не действуют.



Простреленное колено

До конца раунда карты перелезания этого бандита не действуют.



Раненое плечо

До конца раунда карты удара этого бандита не действуют.



Примечание. Если бандит выполняет действие карты гениальной идеи после получения длительного эффекта пули, он может воспользоваться картой выстрела, удара или перелезания, разыгранной другим бандитом.

Мгновенные эффекты



Вот ты аде!

Если у подстреленного бандита есть карта заключённого, маршал забирает её себе, переворачивает и кладёт в область достижений своего планшета.



А ну брось мешок!

Если у подстреленного бандита есть почтовый мешок, маршал забирает его в область достижений своего планшета.



Награда «Золотая пуля»

Нет эффекта.

Напоминание. Использование этой пули может выполнить одно из заданий маршала.



Конец игры

В конце 5-го раунда все карты заключённых, по-прежнему находящиеся рядом с тюремным вагоном, переворачиваются и убираются в область достижений планшета маршала. Туда же складываются и все почтовые мешки, оставшиеся в поезде (не на планшетах бандитов).

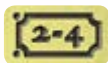
- ★ Маршал открывает 5 карт текущих заданий. Если он выполнил хотя бы 4 из них, он побеждает в игре, а все бандиты проигрывают, несмотря на накопленные капиталы.
- ★ Если маршал не выполняет хотя бы 4 задания, в игре, как обычно, побеждает самый богатый бандит.

Теперь у бандитов есть следующие способы обогащения:

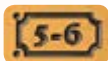
- Добыча (кошельки, драгоценности, переносные сейфы, почтовые мешки).
- Награда «Меткий глаз»: 1000 \$ за расстрел наибольшего числа пуль.
- Плакат «Разыскивается»: 500 \$, если маршал вас ни разу не арестовал.
- Заключённый: 200 \$, если вы закончили игру с картой заключённого.
- Карты задиры: 800 \$, 500 \$ и 300 \$ за нанесение ударов маршалу.
- Некоторые станции («Проводчик-заложник», «Делёжка добычи» и др.).
- Выкуп за заложника, если играете с дополнением «Лошади и дилижанс».

Карты раундов

Если вы хотите объединить карты раундов этого дополнения с картами базовой игры и первого дополнения, просто сделайте это! Если карта раунда действует исключительно на бандитов, она не действует на маршала. Если карта действует на маршала, её эффект можно скорректировать (см. стр. 10).



Карты раундов с этим значком используются в игре с 2, 3 или 4 бандитами.



Карты раундов с этим значком используются в игре с 5, 6 или 7 бандитами.

Особый ход: тряска



Тряска поезда не даёт игрокам как следует прицелиться — игроки не могут выкладывать карты выстрела и удара.

Примечание. Игрок по-прежнему может использовать карту гениального плана, чтобы скопировать действие выстрела или удара, выполненного ранее.

Бонус конца раунда: запас на чёрный день

На некоторых картах этого дополнения появляется новый значок (см. рисунок справа). В конце фазы ограбления каждый игрок **может** оставить 1 из имеющихся на руке карт на следующий раунд. Этот бонус не действует при игре по экспертному варианту.



Выбранная карта не замешивается в колоду во время фазы планирования и считается картой на руке игрока. К примеру, если Мэй оставила 1 карту с прошлого раунда, то в новом раунде она берёт на руку уже не 6 карт, а 5.

События



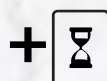
Для сохранности

Перенесите все жетоны добычи, находящиеся внутри вагона маршала, на крышу этого вагона. (Не имеет значения, где находится сам маршал: на крыше или внутри вагона.)



Слухи

Маршал показывает 1 случайную карту из области текущих заданий своего планшета.



Рефлекторное движение

В конце фазы планирования игроки не возвращают невыложенные карты в личные колоды. В конце фазы грабежа, начав с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок **может** выложить 1 карту действия с руки и применить эффект. После этого игроки кладут оставшиеся на руках карты поверх своих колод.





Уарызения совести

Если в игре побеждает маршал, то вместе с ним побеждает и самый бедный бандит. Если в игре оказывается несколько беднейших бандитов, побеждает только маршал.



Роковое падение

Если вы ударяете персонажа на крыше, то вместо того чтобы переместить его на другую крышу, вы можете скинуть его с поезда. Его фишка убирается с поезда и все выложенные им карты действий не применяются. Маршал или бандит, скинутый с поезда, не может победить в игре.



Если Джанго стреляет в персонажа, находящегося на крыше локомотива или последнего вагона, то вместо того чтобы переместить его на другую крышу, Джанго может скинуть его с поезда.



Нет оправдания для преступления!

Бандит, находящийся в тюрьме на момент окончания игры, не может победить; он не учитывается при определении самого богатого бандита.



Изменённые события из базовой игры и дополнения



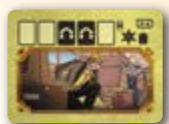
Сердитый маршал

При игре с этим дополнением эффект события «Сердитый маршал» немного меняется. В конце раунда маршал может выполнить 1 действие выстрела, а затем 1 действие передвижения, не выкладывая никаких карт.



Месть маршала

Эффект события распространяется на бандитов, находящихся как внутри, так и на крыше вагона маршала.



Вискарь для маршала

Если вы играете с жетонами виски из дополнения «Лошади и дилижанс», то эффект этого события меняется. Если там, где находится маршал, лежит фляжка виски, он помещает её на свой планшет. Маршал сможет использовать её, как если бы был бандитом.

Если маршал выпьет выдержанный виски, то сможет выложить не более 2 карт действий на текущем ходу, даже если выкладывает карты передвижения+ и перелезания+. Если маршала ударят, он не сбросит фляжку виски.

Необязательное правило выбора карт событий

Перед началом игры участники сознательно выбирают 7 карт раундов и 3 карты станций (из всех доступных карт), соответствующие текущему числу игроков, а затем случайно берут из них 4 карты раундов и 1 карту станции.

Мэй, новый бандит



Мэй — проворная акробатка и искусная альпинистка.



Выполняя действие карты перелезания, вы можете перемещаться «по диагонали», то есть на крышу или внутрь соседнего вагона.

Покидая камеру, Мэй не может переместиться на крышу соседнего вагона.

Мэй можно использовать в базовой игре, не перенося в неё другие элементы дополнения «Маршал и заключённые». В этом случае в игре будет только 7 бандитов. В остальных правила не меняются.

Если вы играете с Мэй, не добавляя другие элементы «Маршала и заключённых», Мэй не может переместиться на крышу соседнего вагона при встрече с маршалом.

Если вы играете с Мэй и дополнением «Лошади и дилижанс», она не перелезает «по диагонали» на крышу и с крыши дилижанса.

Объединение дополнений

Несмотря на то, что дополнения «Маршал и заключённые» и «Лошади и дилижанс» полностью объединяемы, мы рекомендуем играть с ними одновременно, только если все участники хорошо знакомы с игрой.

Маршал и скачка

В отличие от бандитов, маршал всегда начинает игру в локомотиве, однако он тоже может использовать карту скачки для перемещения.

Маршал и дилижанс

Маршал может перемещаться на крышу и внутрь дилижанса, однако он не берёт заложника, оказываясь внутри дилижанса.

Маршал и стрелок

Стрелок игнорирует маршала. Стрелок может блокировать линию видимости маршала. Маршал может находиться там же, где и стрелок, но не может его арестовывать.

Создатели игры



Кристоф Рембо

Дизайн: Седрик Лефевр

Вёрстка: Маринелла Дежборжи



Жорди Вальбюэна

Перевод на русский язык и вёрстка:
Александр Петрунин (другие переводы:
<https://balury.wordpress.com>)

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



Distributed by Asmodee North America
1995 County Road B2 West Roseville, MN
55113 - USA www.asmodee.com
customerservice@AsmodeeNA.com



- COLT EXPRESS

MARSHAL & PRISONERS



ОКЕЙ, ТУКО,
ВЫХОДИ,
БУДЕШЬ
ДОЛЖЕН.

КОГДА Я
ТЕБЯ ПОЗОВУ,
БЕГИ КО МНЕ
СО ВСЕХ НОГ!

ВОТ ВЕДЬ ПРИ-
НЕСЛА НЕЛЕГКАЯ.



ЭЙ!

ЛАДЫ, БЕЛЛЬ!

ВСЕГДА ПРИЯТНО
С ТОБОЙ РАБОТАТЬ!

