

Выстрелить

Выстрелите в ближайшего бандита, стоящего перед вашим. Расстояние до него не имеет значения. Нельзя выстрелить в бандита на крыше, находясь внутри вагона, и наоборот.

Переместите подстреленного бандита на один вагон в направлении от вашего (на крышу или внутрь вагона соответственно тому, где он находился), и положите его на спину.

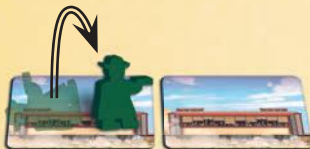
Расположите его на краю вагона, ближайшем к вашему бандиту. Нельзя подстрелить уже лежащего бандита, пуля пролетает над ним к следующей цели.

Бандит, перемещённый за пределы поезда, выбывает из игры.



Встать

Если ваш бандит лежит на спине, то, вместо выполнения указанного на карте действия, поставьте его на ноги, не меняя то направление, в котором он был повернут.



Дополнение РЕФЛЕКС

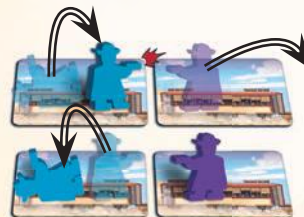
Во время подготовки к игре выдайте каждому игроку карту действия «Рефлекс» с соответствующей рубашкой. Теперь у каждого игрока в руке будет на одну карту больше, но каждый раунд игроки всё ещё будут разыгрывать по три карты.



Рефлекс

Если ваш бандит лежит на спине, то выполните действие «Встать» и затем сразу же действие «Выстрелить».

Если ваш бандит стоит, положите его на спину.
Выстрелить себе в ногу и больно, и обидно.



Дополнение ЛОШАДЬ

Во время подготовки к игре выдайте каждому игроку карту действия «Лошадь» с соответствующей рубашкой. Теперь у каждого игрока в руке будет на одну карту больше, но каждый раунд игроки всё ещё будут разыгрывать по три карты.



Лошадь

Поместите своего бандита внутрь локомотива так, чтобы он смотрел в направлении движения поезда, а остальные бандиты были у него за спиной.

Если вас выстрелом выбили из поезда, но верхняя карта вашей стопки – «Лошадь», то вы всё равно сможете разыграть её в свой ближайший ход. Вы спаслись в последний момент!



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

КОАЛЫ СУПЕР ЭКСПРЕСС

ПРАВИЛА ИГРЫ



15'
3-7
8+

Редактор: Дмитрий Рудев
Вёрстка: Юлия Третьякова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Авторы выражают благодарность Бруно, «Счастливчику Люку» настольных игр, за то, что он находит идеи быстрее пули.

© 2020 Ludonaute. Все права защищены.

Авторы игры: Кристоф Рэмбо и Седрик Лефевр
Иллюстратор: Жорди Вальбюэна



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!

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

Семь знаменитых бандитов – Красотка, Шайенн, Джанго, Док, Призрак, Май и Туко – всё ещё не попали в руки правосудия. Под градусом пуль мчатся они по Дикому Западу в поезде компании «Юнион Пасифик». Но в этот раз машинист, заботясь о безопасности пассажиров, приказал отцеплять вагоны по одному. Теперь бандитам будет гораздо сложнее удержаться в поезде. Сможете ли вы остаться последним?

★ КОМПОНЕНТЫ

- ❖ 28 карт действий (7 наборов по 4 карты)
- ❖ 8 карт вагонов и 1 карта локомотива
- ❖ 7 фигурок бандитов
- ❖ Карта первого игрока
- ❖ Правила игры
- ❖ Дополнение «Рефлекс» – 7 карт действий
- ❖ Дополнение «Лошадь» – 7 карт действий

★ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите карту локомотива и на 1 больше карт вагонов, чем в партии игроков (например, 5 карт вагонов при игре вчетвером). Составьте поезд, положив на стол локомотив и вагоны в ряд за ним, лицевой стороной (с мешком с деньгами) вниз, в случайном порядке.

Каждый игрок выбирает персонажа и берёт фигурку и 4 карты соответствующего цвета.



Случайным образом выберите первого игрока. Он получает карту первого игрока.

Первый игрок ставит фигурку своего бандита внутрь предпоследнего вагона. Следующий игрок по часовой стрелке ставит своего бандита внутрь следующего вагона, ближе к локомотиву, и так далее. Последний игрок ставит своего бандита внутрь первого вагона (рядом с локомотивом).



Примечание: Если фигурка бандита стоит на изображении вагона, то считается, что бандит находится внутри вагона. Если же фигурка стоит на изображении неба выше вагона, то считается, что бандит находится на крыше вагона.

Половина бандитов, ближайшая к хвосту поезда, должна быть повернута в сторону локомотива, а остальные – в сторону хвоста поезда. Если бандитов нечётное число, то центральный должен быть повернут в сторону локомотива.

Уберите оставшиеся карты в коробку – в этой партии они вам не понадобятся.

★ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, чей бандит последним останется в поезде, побеждает в игре.

★ ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, а каждый раунд – из 2 фаз.

ФАЗА 1: Планирование

В начале раунда каждый игрок берёт все 4 свои карты действий в руку. Затем он выбирает 3 карты и складывает их перед собой в стопку рубашкой вверх. Эти карты будут разыграны в следующую фазу, начиная с верхней, и потому их порядок в стопке очень важен. Оставшуюся карту отложите в сторону.



ФАЗА 2: Грабёж

Игроки совершают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок открывает верхнюю карту своей стопки и разыгрывает указанное на ней действие. Выполнение всех действий является обязательным.

В свой ход игрок разыгрывает только одну карту. Следующую он разыграет в следующем круге. Когда все игроки разыграли по 3 карты, фаза грабежа заканчивается.

★ КОНЕЦ РАУНДА

После того, как каждый игрок разыграет все 3 своих действия, сбросьте карту последнего (дальнего от локомотива) вагона. Бандиты, находившиеся на этой карте, покидают поезд, а соответствующие игроки выбывают из игры. Карту забирает себе тот игрок, чей бандит теперь находится ближе всего к хвосту поезда. Он кладёт карту перед собой лицевой стороной (с мешком с деньгами) вверх. В случае ничьей карту получает тот, кто находится на крыше вагона, а не внутри него.

Затем передайте карту первого игрока следующему игроку по часовой стрелке и начните новый раунд.



★ КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только в поезде остаётся только один бандит. Игрок, которому он принадлежит, побеждает в игре.

Игра заканчивается также в том случае, если отцеплены все вагоны и остался только локомотив. В этом случае побеждает игрок, не выбывший из игры и собравший больше карт вагонов. В случае ничьей побеждает игрок с самой ценной картой вагона.

★ ДЕЙСТВИЯ

Обратите внимание, что направление, в котором повернута фигурка бандита, и её расположение относительно других фигурок на карте очень важны. Вы можете слегка подвинуть другие фигурки, чтобы вашему бандиту хватило места. Также учтите, что при выполнении всех действий локомотив считается вагоном.

Развернуться



Поверните своего бандита в противоположную сторону. Если его кольт направлен в сторону локомотива, поверните его в сторону хвоста поезда, и наоборот.



Сменить уровень



Переместите своего бандита изнутри вагона на его крышу или с крыши вагона внутрь. Если в том же вагоне есть другие бандиты, разместите вашего спиной вплотную к краю вагона.



Переместиться



Передвиньте своего бандита вперёд в следующий вагон (на крышу вагона, если он находился на крыше, и внутрь вагона, если он находился внутри), в направлении его колты. Не разворачивайте бандита при перемещении. Поставьте его на край вагона, ближайший к тому вагону, из которого он вышел. Бандит, переместившийся за пределы поезда, выбывает из игры.

