

БАНДИТЫ

ДЖАНГО	2
ДОК	5
КРАСОТКА	8
ПРИЗРАК	10
ТУКО	14
ШАЙЕНН	17

ДЖАНГО (JANGO)

Держись подальше от Джанго, ведь у него есть динамит...

Состав

8 Карт действий (2 Движения, 1 Лестница, 2 Выстрела, 2 Удара, 1 Взрыв), 5 жетонов Динамита, 12 жетонов Выброса номиналом \$500.

Это мини-дополнение может быть использовано лишь с базовой версией Кольт Экспресс (без использования других дополнений). Джанго управляет сама игра, а не игрок, при этом Джанго может победить в игре

Подготовка к игре

Подготовьте игру так, согласно базовым правилам, расположите Джанго **справа от первого игрока**. Замените колоду действий Джанго на колоду действий из дополнения, и положите её на его планшет лицом вниз. Джанго не получает стартовый кошелек. Поместите фигурку Джанго в предпоследний вагон. Раздайте каждому игроку по 2 жетона Выброса, остальные жетоны верните в коробку. Разместите жетоны динамита рядом с картами Джанго. **В начале каждого раунда** поместите **1 Динамит** в вагон, где стоит Джанго, если его еще там нет.

Фаза планирования

В ход Джанго, разыграйте в общую стопку карту из его колоды действий.

Действия



Выстрел и **Удар** Джанго поражают все возможные цели, включая **Красотку**. Таким образом, он может отдать несколько карт Пули за 1 действие Выстрела, и



отбрасывает все цели на расстояние 1 вагона назад. Таким образом, Джанго может скинуть своих жертв с поезда, если те

находились в локомотиве либо последнем вагоне. Если у Джанго закончились карты Пуль, при выстреле он использует Нейтральные Пули.



Джанго **Двигается** на 1 вагон, если он внутри поезда или на 2 вагона - если на крыше, в ту сторону, где находится больше бандитов (если их с обеих сторон

поровну - то в сторону локомотива).

Удар Джанго отбрасывает бандитов против хода движения поезда и заставляет их потерять жетон добычи в следующем порядке:



Действие **Взрыв** взрывает все динамиты в поезде. **Все бандиты (кроме Джанго)**, которые находятся внутри или на крыше взрывающегося вагона, выбрасываются из поезда. Динамит не действует на маршала.

Жетоны добычи, которые находятся внутри взрывающегося вагона, перемещаются на крышу этого вагона, и наоборот.

Выбрасывание

Каждый Бандит, выброшенный из поезда (из-за взрыва или другого действия Джанго), отдает Джанго жетон Выброса (если он есть). Затем фигурки выброшенных бандитов размещаются рядом с вагоном, откуда они были выброшены. Они теряют своё следующее действие и вместо него садятся в поезд внутри этого вагона.

Пули, выпущенные в Джанго

Когда Джанго получает карту Пули, она помещается рядом его планшетом Персонажа, и не засоряет его колоду действий. Если Джанго накапливает **3 или больше Пуль**, то своё следующее действие он игнорирует, и вместо этого сбрасывает 3 карты Пуль. Все события в игре влияют на Джанго так же, как и на других бандитов.

Конец игры

Если Джанго собрал все жетоны Выброса – он тут же побеждает. Если нет, Джанго побеждает, если он самый богатый бандит. Джанго не претендует на звание «Лучший стрелок». Жетоны Выброса являются частью добычи.

ДОК (DOC)

Заслужить уважение Дока нелегко, но оно того стоит. Ведь у Дока всегда есть несколько тузов в рукаве....

Состав

8 Карт действий (2 Выстрела, 2 Движения, 1 Лестница, 1 Кража, 1 Удар, 1 Игра-в-Покер), 1 карта Уважения Дока, 6 карт Особых Пуль, 6 жетонов Ставки, 1 жетон Кошелька.

Это мини-дополнение может быть использовано лишь с базовой версией Кольт Экспресс (без использования других дополнений). Доком управляет сама игра, а не игрок, при этом Док может победить в игре.

Подготовка к игре

Подготовьте игру согласно базовым правилам, расположите Дока **справа от первого игрока**. Замените карты действий Дока на карты действий из дополнения, а карты Пуль – картами Особых Пуль, и положите их на его планшет лицом вниз. Дайте Доку **2 жетона кошелька стоимостью \$250** вместо одного. Игрок справа от Дока берёт карту **Уважение Дока**, и кладёт её перед собой. Жетоны ставок кладутся лицом вниз рядом с поездом.

Фаза планирования

В ход Дока, разыграйте в общую стопку карту из его колоды действий.

Действия

Базовые правила игры дополняются правилами, представленными ниже.

Уважение Дока



Когда бандит **Стреляет** или **Ударяет Дока**, он забирает карту Уважение Дока и кладёт её перед собой. Игрок, у которого находится эта карта, принимает за Дока все решения. Док подчиняется тем же правилам, что и остальные бандиты.

Особые пули

Бандит, раненый **Особой Пулей** Дока, кладёт карту этой пули перед собой, и **до конца раунда подвергается её эффекту**, после чего добавляет её в свою колоду.



Действия **Выстрел**, **Лестница**, **Удар**, **Движение** не срабатывают.



Бандит теряет **самый ценный жетон добычи**, который у него есть (случайный – для жетона Кошелька).

Игра в Покер



Игра в покер приостанавливает фазу Ограбление. В игре **должны участвовать** все бандиты, у которых есть хотя бы один жетон добычи. Игрок с картой уважения Дока

случайным образом берёт один жетон ставки из колоды. Затем каждый участник добавляет один жетон добычи по своему выбору лицом вниз. Игрок с картой уважением Дока смотрит на жетон Ставки и жетоны Добычи, и отдаёт **два жетона Доку**, а затем по одному жетону каждому участнику, кроме одного: один из участников заканчивает игру в покер, потеряв жетон Добычи. Получив жетон Ставки, вы не можете его потерять или поставить в последующих играх в покер.

Пули, выпущенные в Дока

Когда Док получает карту Пули, она помещается рядом его планшетом Персонажа, и не засоряет его колоду действий. Если Док накапливает **3 или более Пули**, то своё следующее действие он игнорирует, и вместо этого сбрасывает 3 карты Пуль.

Все события в игре влияют на Дока так же, как и на других бандитов.

Конец игры

В конце игры жетоны Ставки считаются за жетоны Добычи. В игре побеждает самый богатый бандит.

КРАСОТКА (BELLE)

Красотка обожает драгоценности. Осторожно: с помощью очарования, она может стянуть их у тебя...

Состав

8 Карт действий (2 Движения, 1 Удар, 2 Кражи, 2 Очарования, 1 Воровство), 6 жетонов Драгоценностей.

Это мини-дополнение может быть использовано лишь с базовой версией Кольт Экспресс (без использования других дополнений). Красоткой управляет сама игра, а не игрок, при этом Красотка может победить в игре.

Подготовка к игре

Подготовьте игру согласно базовым правилам, расположите Красотку **справа от первого игрока**. Замените колоду действий Красотки на колоду действий из дополнения, и положите её на планшет Красотки лицом вниз. Дайте Красотке жетон Драгоценности стоимостью \$250 вместо стартового кошелька. Поместите по одному жетону Драгоценности в каждый вагон, в дополнение к обычной добыче. Оставшиеся жетоны Драгоценностей верните назад в коробку.

Фаза планирования

В ход Красотки, разыграйте в общую стопку карту из её колоды действий.

Действия

Базовые правила игры при управлении Красоткой меняются следующим образом.



поровну.

Красотка всегда **Двигается** в ту сторону, где лежит больше драгоценностей, и в сторону локомотива, если их с обеих сторон



Удар Красотки поражает **все возможные цели в её вагоне**, и отбрасывает их против движения поезда (если это возможно).



Действие **Воровство** позволяет Красотке забрать **по одной драгоценности у каждого бандита, находящегося с ней в одном вагоне**.



Очарование Красотки заставляет передвинуться **всех бандитов на расстояние 1 вагона по направлению к ней**; если кто-то из

бандитов находится в том же вагоне, что и Красотка, но на разных с ней этажах, он должен поменять свой этаж. В остальных случаях, бандит этаж не меняет.



При Краже или Ударе, Красотка подбирает либо заставляет сбросить жетон добычи в следующем порядке:



Пули, выпущенные в Красотку

Когда Красотка получает карту Пули, эта карта помещается рядом с её планшетом Персонажа, и не засоряет её колоду действий. Если Красотка накапливает **3 или более Пули**, то своё следующее действие она игнорирует, и вместо этого сбрасывает 3 карты Пуль.

Красотка и Маршал

Красотка может находится в одном вагоне с Маршалом. Она не получает нейтральную карту пули и не перемещается на крышу поезда при встрече с ним. При этом она может ударить Маршала.

Все события в игре влияют на Красотку так же, как и на других бандитов.

Конец игры

Красотка не претендует на звание «Лучший стрелок». Красотка побеждает, если она – самый богатый игрок.

ПРИЗРАК (GHOST)

Призрак всегда грезил заполучить этот ценный кейс! И он готов на всё, чтобы добиться своей цели...

Состав

8 Карт действий (2 Хищения или Движения, 1 Хищение или Лестница, 1 Удар или Движение, 1 Выстрел, 1 Удар, 1 Лестница и Выстрел, 1 Маршал), 1 жетон Особого Кейса стоимостью \$1500.

Это мини-дополнение может быть использовано лишь с базовой версией Кольт Экспресс (без использования других дополнений). Призраком управляет сама игра, а не игрок, при этом Призрак может победить в игре.

Подготовка к игре

Подготовьте игру согласно базовым правилам, расположите Призрака **справа от первого игрока**. Замените колоду действий Призрака на колоду действий из дополнения, и положите её на его планшет лицом вниз. Замените базовый жетон Кейса жетоном Особого Кейса и положите его в локомотив. Призрак не получает стартовый кошелек.

Фаза планирования

В ход Призрака, разыграйте в общую стопку карту из его колоды действий.

Действия

Базовые правила игры при управлении Призраком меняются следующим образом.



Призрак всегда **Двигается** в сторону Особого Кейса или к бандиту, у которого он находится. На крыше поезда, Призрак движается на

расстояние **до 2-х вагонов** по направлению к кейсу (на 1 вагон – если он находится на расстоянии 1 вагона от Кейса) .



Действие **Призрака** **Хищение** позволяет ему подобрать с пола своей локации Особый Кейс. Если у Призрака уже есть Особый Кейс – ничего не происходит.



Действие **Маршал** двигает Маршала в сторону от Кейса (если это возможно) .



Действие **Лестница** и **Выстрел** выполняются последовательно в установленном порядке.

Выстрел и **Удар** Призрака поражают все возможные цели, включая **Красотку**. Таким образом, он может отдать несколько карт Пули за 1 действие Выстрела. Если у Призрака закончились карты Пуль, при выстреле он использует Нейтральные Пули.



Если при **Выстреле** Призрак попадает в бандита, у которого есть особый кейс – этот бандит его теряет.

Удар Призрака отбрасывает бандитов против хода движения поезда (если это возможно) и заставляет их потерять жетон добычи в следующем порядке:



Действия с 'ИЛИ'

Если у Призрака есть Особый Кейс или он находится с ним в одной локации, он выполняет основное Действие: Хищение или Удар.

Если Призрак и Особый Кейс находятся в разных локациях, Призрак выполняет вторичное Действие: Движение или Лестница.

Пули, выпущенные в Призрака

Когда Призрак получает карту Пули, она помещается рядом с его планшетом Персонажа, и не засоряет его колоду действий. Если Призрак накапливает **3 или более Пули**, то своё следующее действие он игнорирует, и вместо этого сбрасывает 3 карты Пуль.

Все события в игре влияют на Призрака также, как и на других бандитов.

Конец игры

Если у Призрака в конце игры есть Особый Кейс, то он выигрывает, независимо от размера добычи остальных игроков. Иначе – побеждает самый богатый игрок. Призрак не претендует на звание «Лучший стрелок».

ТУКО (TUSO)

Туко избегает встречи с Маршалом - своим старым другом, с которым теперь он в ссоре.

Состав

8 Карт действий (2 Движения, 1 Удар, 3 Выстрела, 1 Маршал, 1 Перестановка), 6 карт Пуль и 6 жетонов «Разыскивается» номиналом \$500.

Это мини-дополнение может быть использовано лишь с базовой версией Кольт Экспресс (без использования других дополнений). Туко управляет сама игра, а не игрок, при этом Туко может победить в игре.

Подготовка к игре

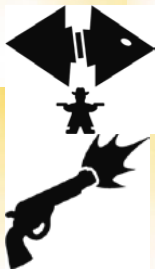
Подготовьте игру согласно базовым правилам, расположите Туко **справа от первого игрока**. Замените колоду действий Туко на колоду действий из дополнения, и положите её на его планшет лицом вниз. Добавьте 6 дополнительных карт Пуль к его базовым картам Пуль. Туко получает жетоны «Разыскивается» в количестве, равном количеству игроков, но не получает стартовый кошелек.

Фаза планирования

В ход Туко, разыграйте в общую стопку карту из его колоды действий.

Действия

Базовые правила игры при управлении Туко меняются следующим образом.



Туко всегда **Двигается** в ту сторону, где находится больше бандитов, в сторону локомотива, если их с обеих сторон поровну. **Выстрел** и **Удар** Туко поражают все возможные цели, включая **Красотку**. Таким образом, он может отдать несколько карт Пули за 1 действие Выстрела.

При действии Выстрел работает способность Туко: он стреляет в бандитов, находящихся на крыше его вагона. Если у Туко закончились карты Пуль, при выстреле он использует Нейтральные Пули.



Действие **Перестановка** меняет фигурки Туко и Маршала местами.



Удар Туко отбрасывает бандитов против хода движения поезда и заставляет их потерять жетон добычи в следующем порядке:





Действие **Маршал** двигает Маршала в сторону от Туко (если это возможно) .

Встреча

Если бандит разыгрывает действие (Маршал, Удар, Выстрел Джанго), которое приводит к тому, что фигурки Маршала и Туко встречаются (оказываются в одном вагоне), Туко не получает нейтральную карту пули, но **отдает жетон «Разыскивается»** игроку, который "организовал" эту встречу, но только, **если у этого игрока ещё нет такого жетона**. Если Туко встречается маршала в ходе своего собственного действия, он не теряет жетон «Разыскивается».

Каждый раз, когда Туко и Маршал встречаются, **Туко перемещается** в Локомотив. Если они встречаются в Локомотиве, Туко перемещается в последний вагон.

Пули, выпущенные в Туко

Когда Туко получает карту Пули, она помещается рядом его планшетом Персонажа, и не засоряет его колоду действий. Если Туко накапливает **3 или более Пули**, то своё следующее действие он игнорирует, и вместо этого сбрасывает 3 карты Пуль.

Все события в игре влияют на Туко так же, как и на других бандитов.

Конец игры

Туко не претендует на звание «Лучший стрелок». В конце игры добыча Туко составляет: \$250 за каждую выпущенную им пулю (макс. \$3000), плюс оставшиеся у него жетоны «Разыскивается». Жетоны «Разыскивается» у других игроков, учитываются в их добыче. Туко побеждает, если он самый богатый игрок.

ШАЙЕНН (CHEYENNE)

Шайен отложила в сторону свой револьвер и взяла в руки лук. Берегись её метких стрел, ведь они отравлены...

Состав

8 Карт действий (4 Специальных Движения, 1 Лестница, 2 Кражи, 1 Лук), 6 карт Отравленных стрел и 6 жетонов Антидота.

Это мини-дополнение может быть использовано лишь с базовой версией Кольт Экспресс (без использования других дополнений). Шайенн управляет сама игра, а не игрок, при этом Шайенн может победить в игре.

Подготовка к игре

Подготовьте игру согласно базовым правилам, расположите Шайенн **справа от**

первого игрока. Замените колоду действий Шайенн на колоду действий из дополнения, и положите её на планшет Шайенн лицом вниз. Дайте Шайенн стартовый жетон кошелька стоимостью \$250. Замените её карты Пуль на карты отравленных стрел. Поместите по одному жетону Антидота в каждый вагон в порядке увеличения их нумерации (начиная с 1), начиная с последнего вагона.

Фаза планирования

В ход Шайенн, разыграйте в общую стопку карту из её колоды действий.

Действия

Базовые правила игры при управлении Шайенн меняются следующим образом.

Действие **Специальное Движение** срабатывает по порядку расположения значков: слева - направо.



При Краже Шайенн забирает жетон добычи в следующем порядке:



Шайенн перемещается на 2 вагона, находясь внутри поезда, или на 4 вагона, находясь на крыше, в ту сторону,

где больше бандитов (если их с обеих сторон поровну – то в сторону локомотива). Она может проскочить позицию Маршала без каких либо эффектов если она там не остановилась. Затем она крадёт **по 1 случайному Кошельку у каждого бандита**, включая Красотку, находящегося там же, где и она.



Шайенн перемещается **на 1 вагон**, находясь **внутри поезда**, или **на 2 вагона**, находясь **на крыше**, в ту

сторону, где больше бандитов (если их с обеих сторон поровну – то в сторону локомотива). Затем, если она на крыше, она спускается. Наконец, она крадёт **по 1 случайному Кошельку у каждого бандита**, включая Красотку, находящегося там же, где и она.



Лук Шайенн поражает **все возможные цели**, включая **Красотку**. Каждый бандит, в которого попали получает карту **Отравленной стрелы**, которую

добавляет в свою колоду действий. Карты Отравленных стрел работают так же, как и карты Пуль. Если у Шайенн недостаточно карт Отравленных стрел чтобы поразить все цели – она не стреляет.

Пули, выпущенные в Шайенн

Когда Шайенн получает карту Пули, эта карта помещается рядом с её планшетом Персонажа,

и не засоряет её колоду действий. Если Шайенн накапливает **3 или более Пули**, то своё следующее действие она игнорирует, и вместо этого сбрасывает 3 карты Пуль. Все события в игре влияют на Шайенн так же, как и на других бандитов.

Антидот

Игроки могут получить **Антидот с помощью действия Кража** в вагоне, где находится его жетон. Ударом можно заставить соперника сбросить жетон Антидота. В конце каждого раунда любой игрок может использовать любое количество жетонов антидота чтобы убрать из своей колоды действий соответствующее число отравленных стрел. После этого, эти карты стрел возвращаются обратно Шайенн, а жетоны антидота – в вагоны, в которых они находились в начале игры.

Конец игры

Если в конце игры в колоде у игрока есть одна или несколько карт Отравленных стрел, он не сможет выиграть, даже если он самый богатый бандит. Шайенн не претендует на звание «Лучший стрелок». Шайенн побеждает, если она – самый богатый игрок среди тех, кто не отравлен.