

# КОЛЬТ ЕКСПРЕС

## З 10-Ю РІЧНИЦЕЮ!



У цій коробці для 2 - 7 гравців ви знайдете чимало сюрпризів, які потішать як новачків, так і шанувальників «Кольт-Експресу»: красиві компоненти та мінідоповнення додають грі веселощів.

### ДВА НОВІ БАНДИТИ

#### Аль Патрон

Король корупції.

#### Мері Пампінкс

«Автоматична» бандитка й чарівлива суперниця.

#### Цирковий вагон

Вилазьте на дах вагона або спускайтеся звідти всередину з допомогою жирафи, а також шукайте здобич у скринях клоуна.

#### Дрезина

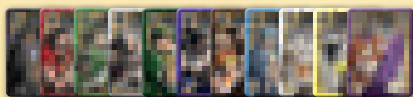
Ховайтеся під поїздом і з'являйтеся там, де вам захочеться, або відправляйте своїх суперників на дах поїзда.

### ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ ТА ФІГУРКИ ПЕРСОНАЖІВ ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ

Замініть свої картонні жетони гарними й міцними дерев'яними жетонами.



### КАРТИ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ



Щоб грати з цим доповненням, вам потрібна базова гра «Кольт-Експрес».

#### Imported in USA by:

Flat River Group  
3729 Patterson Ave  
SE Kentwood  
MI 49612  
USA

#### Ludonaute

1603 route de la vallée du  
Bandat  
24300 Nontron  
FRANCE  
ludonaute.fr

#### Українське видання

Lord of Boards  
м. Вінниця,  
просп. Юності, 8-А.  
lordofboards.com.ua



3 760269 593060 >

LUCOBX13UA - WZG-2024-1  
Виготовлено в Китаї

#### Вміст коробки

43 карти 63x88 мм  
77 дерев'яних компонентів  
2 планшети персонажів  
2 вагони  
1 книжка правил



**УВАГА! НЕБЕЗПЕКА УДУШЕННЯ**  
Дрібні деталі. Тримайте  
якнайдалі від дітей до 3 років.



Гра Крістофа Рембо  
Ілюстрації Хорді Вальбуєни

# КОЛЬТ ЕКСПРЕС

## З 10-Ю РІЧНИЦЕЮ!

### Вміст гри

11 карт  
особливих ударів

17 дерев'яних  
фігурок персонажів  
із зображеннями

60 дерев'яних жетонів  
здобичі із зображеннями \*

Цирковий  
вагон

Дрезина

#### Аль Патрон

1 планшет персонажа  
1 карта персонажа  
10 звичайних карт дій  
1 карта чудової ідеї  
1 карта ув'язненого  
1 карта поштоуху

1 карта розшуку  
1 карта завдання  
маршала  
1 карта квитка  
6 карт куль

#### Мері Пампінкс

1 планшет персонажа  
2 карти пострілів  
1 карта капелюшка  
1 карта спокушання

1 карта удару  
2 карти грабежу  
2 карти переміщень

### КАРТИ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ

Ви завжди можете додавати ці карти до свого набору карт дій. Це означає, що ви матимете у своєму розпорядженні 2 карти ударів.



Бандит, який зазнав особливого удару, переміщується не в сусідній вагон, а на дах вагона або всередину вагона з даху.

Щоб грати з цим доповненням, вам потрібна базова гра «Кольт-Експрес».

\* Замініть картонні жетони здобичі з базової гри дерев'яними.

У грі є додатковий кейс вартістю 0 \$, який можна використовувати, щоб додати елемент несподіванки до пограбувань.

Відсканувавши цей QR-код, ви отримаєте 30-денний **безплатний** доступ до настільної гри Colt Express на сайті Board Game Arena. Пропозиція набуде чинності після її підтвердження на сайті Board Game Arena.





## Цирковий вагон

### Приготування

Розмістіть цирковий вагон у будь-якому місці в ряді вагонів поїзда, а також покладіть долілиць у цей вагон 2 жетони скринь клоуна. Один вартістю 1000 \$, а інший — 0 \$.



### Ефект

Якщо ваш бандит завершить своє переміщення у цирковому вагоні або на його даху, можете відразу перемістити його на дах або всередину відповідно.

## Дрезина

### Приготування

Розмістіть дрезину на початку поїзда з базової гри, тобто перед локомотивом.



### Ефект

Потрапити на дрезину можна як ізсередини сусіднього вагона, так і з його даху.

Коли ваш бандит опиняється на дрезині, а там уже є бандит суперника, то його автоматично катапультиують на дах сусіднього вагона.

Якщо ваш бандит перебуває на дрезині **наприкінці раунду** й перед розігруванням події, перемістіть дрезину на протилежний кінець поїзда (якщо дрезина перед локомотивом, поставте її позаду останнього вагона, і навпаки).

Потім таємно покладіть свого бандита (який був на дрезині) під будь-який вагон поїзда. Під час цього ваші суперники повинні заплющити очі, щоб не бачити, куди ви кладете бандита. Ваш бандит покине своє укриття лише на початку фази 2 «Пограбування» наступного раунду.

*Примітка.*  
Бандита на дрезині вважають розміщеним усередині.

## Аль Патрон

Починає гру з 2 гаманцями по 250 \$, а не 1.



Аль Патрон — король корупції. Ніхто не встоїть перед його щедрими пропозиціями.

Під час фази 2: один раз за раунд ви можете придбати карту дії суперника. Після того як карту, що вас цікавить, перевернуть горілиць, але перед тим як її розіграють, можете оголосити: «Я її купую!» і віддайте один зі своїх жетонів здобичі власнику карти. Виконайте дію придбаної вами карти так, якби це ви її запланували. ПОТІМ ваш суперник виконує ту саму дію.

*Примітка.* Ви можете використовувати Аль Патрона з усіма доповненнями. Просто замініть одного з інших бандитів.

## Мері Пампінкс

«Автоматична» бандитка, яку можна використовувати лише в базовій грі та, можливо, разом з доповненням «Коні та диліжанс». Не використовують з іншими доповненнями.

### Приготування

Приготуйтеся до гри як завжди, розмістивши Мері праворуч від першого гравця. Перетасуйте її набір з 9 карт дій і покладіть їх на її планшет персонажа. Покладіть 1 самоцвіт в останні 3 вагони поїзда на додаток до звичайних жетонів здобичі. Дайте Мері самоцвіт замість гаманця вартістю 250 \$.

### Уміння Мері: КОХАНА ШЕРИФА

Мері ніколи не піднімається на дах поїзда. Вона весь час залишається в поїзді. Якщо вона зіткнеться із шерифом, то не втече на дах, а залишиться на місці. Вона може навіть завдати удару шерифу.

### ФАЗА 1: «ПЛАНУВАННЯ»

У хід Мері візьміть випадкову верхню карту з її набору карт дій і покладіть її в загальний стос на центрі стола.

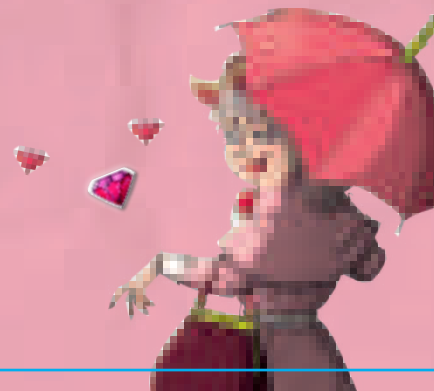
### Кулі

Затасуйте всі кулі, які отримає Мері, у її набір карт дій. Якщо вона бере карту кулі, то скидає її в коробку й просто пропускає свій хід.

Наприкінці її ходу перетасуйте всі карти Мері, навіть якщо ви граєте за складнішими правилами.

### Кінець гри

Мері не претендує на нагороду найвлучнішого стрільця. Мері перемагає в грі, якщо вона найбагатша з усіх бандитів.



## Дії

### Спокушання

Завдяки своїй силі спокушання Мері може перемістити шерифа та всіх бандитів у напрямку своєї поточної позиції. Якщо вони вже в її вагоні, то залишаються там. Якщо вони на даху вагона Мері, то їм доведеться спуститися всередину. Якщо вони всередині іншого вагона, то їх переміщують на 1 вагон у напрямку Мері (також усередину вагона). Якщо вони на даху, то їх переміщують на відстань до 3 вагонів (як зазвичай), намагаючись підібратися якомога ближче до Мері.

### Удар

Завдаючи удару, Мері влучає у всіх персонажів (і шерифа також) у своїй локації і за змоги відправляє їх у напрямку хвоста поїзда. Мері втрачає свою здобич у такому порядку:



### Капелюшок

Мері та шериф міняються місцями. Потім застосуйте ефекти шерифа до бандитів, які опиняються в одному вагоні з ним. Якщо Мері з шерифом в одній локації, то нічого не відбувається.

### Гравіж

Під час грабежу Мері забирає здобич у такому порядку:



### Переміщення

Мері переміщується в напрямку вагона, де найбільше самоцвітів. Якщо таких вагонів кілька, вона переміщується в напрямку локомотива.

### Постріл

Коли Мері стріляє, то влучає в усі можливі цілі, зокрема Кралу (Belle). Це означає, що Мері може роздати кілька карт куль за одну дію пострілу. Вона не має власних карт куль, тому замість них використовує карти нейтральних куль. Кожен бандит, у якого вона влучила, скидає 1 самоцвіт, якщо його має.