

KIDS EXPRESS

POKONAJ BANDYTÓW I ODZYSKAJ ZŁOTO!

Nikczemni bandyci ukradli złoto z Górskiej Doliny. Teraz uciekają pociągiem do miasta, a swoje łupy poukrywali w bagażach pasażerów.

Bez wahania wskakujecie do dylizansu i ruszacie za nimi w pościg, aby pomóc synowi szeryfa, Samowi, odzyskać skradzione złoto.

Przejmijcie jak najwięcej bagaży, wymykając się bandytom. Jeśli spróbują Was zatrzymać, nie panikujcie! Po prostu użyjcie procy Sama, żeby ich odstraszyć i zmusić do schowania się w kryjówce.

Wykażcie się sprytem i zręcznością, próbując odzyskać złoto!

Copyright 2024 Ludonaute. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Opracowanie

Projekt gry

Christophe Raimbault
Cédric Lefebvre

Ilustracje

Jordi Valbuena

Producent

Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Tłumaczenie i redakcja

Kacper Podliński
Aleksandra Paczkowska
Jakub Maciejewski
zespół Rebel

20' | 1-4 | 5+

Ludonaute



Zeskanuj kod i dowiedz się więcej o grze.

CEL GRY

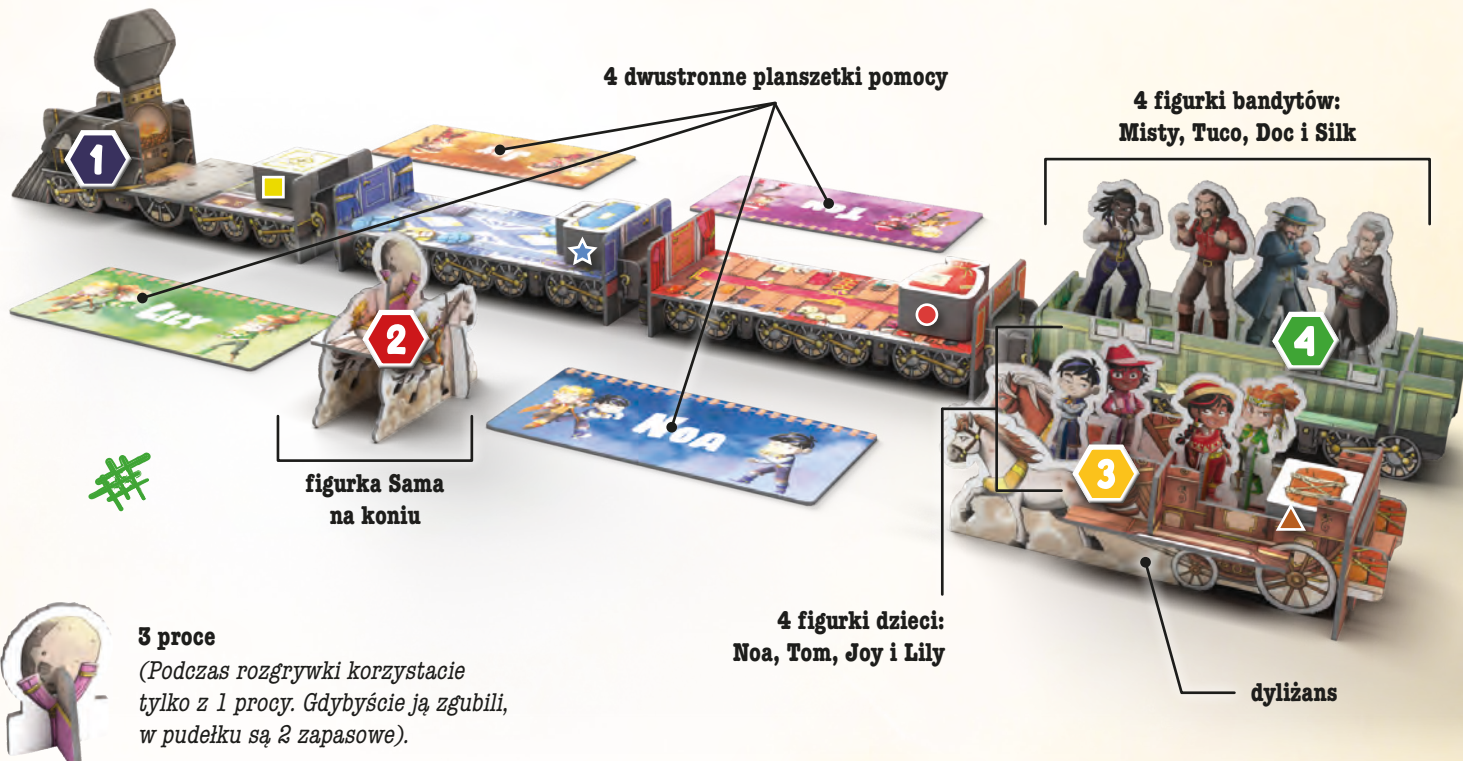
Kids Express to gra kooperacyjna, co oznacza, że podczas rozgrywki będziecie ze sobą współpracować.

Aby wygrać, musicie zdobyć więcej żetonów bagaży niż bandyci. Na koniec gry wszystkie żetony bagaży, które zdobyliście i zachowaliście w dylizansie, należą do Was, a te, które pozostały w pociągu, należą do bandytów.

ZAWARTOŚĆ

Przed pierwszą rozgrywką złożcie wagony pociągu, dylizans i figurkę Sama na koniu zgodnie z załączoną instrukcją.

Pociąg = lokomotywa + wagon pierwszej klasy + wagon drugiej klasy + wagon-kryjówka



3 proce

(Podczas rozgrywki korzystacie tylko z 1 procy. Gdybyście ją zgubili, w pudełku są 2 zapasowe).



Na odwrocie każdego żetonu bagażu znajduje się bryłka złota.

37 dwustronnych żetonów bagażu:

■ 10 sejfów



★ 10 walizek



● 10 worków



▲ 7 paczek



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Postawcie 4 wagony pociągu na środku stołu w następującej kolejności: lokomotywa, wagon pierwszej klasy, wagon drugiej klasy i wagon-kryjówka.
- 2 Umieście figurkę Sama na koniu obok pociągu, a na niej ustawcie procę.
- 3 Postawcie dylizans obok wagonu-kryjówki.
- 4 Umieście 4 figurki bandytów w wagonie-kryjówce.

Wybierzcie w kolejności swoją figurkę dziecka i umieście ją w dylizansie. Następnie połóżcie przed sobą planszeczki pomocy z imieniem wybranego dziecka. Odłóżcie do pudełka planszeczki pomocy i figurki, z których nie korzystacie podczas rozgrywki.

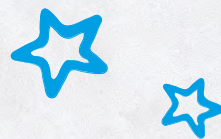
- Potasujcie 10 żetonów **sejfów** i umieście je w zakrytym stosie (stroną z sejfem do góry) w **lokomotywie**.
- ★ Potasujcie 10 żetonów **walizek** i umieście je w zakrytym stosie (stroną z walizką do góry) w **wagonie pierwszej klasy**.
- Potasujcie 10 żetonów **worków** i umieście je w zakrytym stosie (stroną z workiem do góry) w **wagonie drugiej klasy**.
- ▲ Potasujcie 7 żetonów **paczek** i umieście je w zakrytym stosie (stroną z paczką do góry) w **dylizansie**.

Zasady rozgrywki 1-osobowej są takie same jak w wariantcie wieloosobowym, ale w grze bierze udział tylko 1 figurka dziecka.

Jesteście gotowi do gry!



PRZEBIEG ROZGRYWKI



Rozgrywkę rozpoczyna to z Was, które ostatnio widziało pociąg.

Następnie swoją turę rozpoczyna osoba po lewej stronie i tak dalej aż do końca gry.

W swojej turze wykonujecie następujące 2 kroki w podanej kolejności.

Krok 1

Wykonaj ruch swoją figurką dziecka
ALBO strzel z Samem.

Możesz przeprowadzić tylko 1 z tych akcji.

(zob. poniżej)

NASTĘPNIE



Krok 2

Weź żeton bagażu z miejsca, w którym
znajduje się Twoja figurka dziecka,
i rozpatrz jego efekt.

(zob. następna strona)

Krok 1

Wykonaj ruch swoją figurką dziecka **ALBO** strzel z Samem.

Wybierz 1 z akcji:

WYKONAJ RUCH SWOJĄ FIGURKĄ DZIECKA.

ALBO

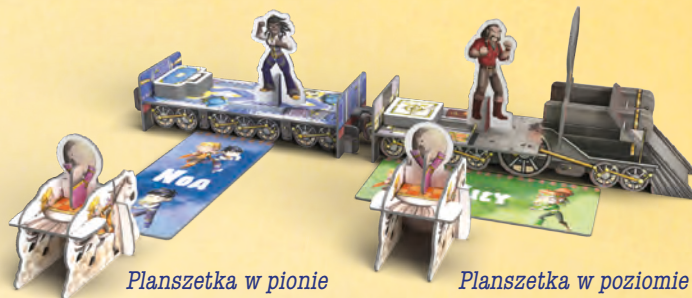
STRZEL Z SAMEM.

Możesz przejść do dowolnego wagonu, poruszyć się między pociągiem a dylizansem albo nie wykonać żadnego ruchu. Jedyne miejsce, do którego nie możesz wejść, to wagon-kryjówka.

Weź swoją figurkę dziecka i umieść ją w dowolnym wagonie, w którym **nie ma bandytów**.

Wskazówka. Zazwyczaj lepiej opuścić dylizans. W końcu Twoim celem jest zdobycie jak największej liczby żetonów bagażu z pociągu. Jeśli w każdym z wagonów znajduje się bandyta, musisz zostać w dylizansie.

Zdecyduj, czy chcesz sobie ułatwić, czy utrudnić oddanie strzału, a następnie użyj swojej planszeczki pomocy, aby przesunąć figurkę Sama na koniu bliżej albo dalej od pociągu (zob. poniżej).



Planszeczka w pionie utrudnia oddanie strzału.

Planszeczka w poziomie ułatwia oddanie strzału.

Umieść procę na figurce, wyceluj w 1 albo kilku bandytów i oddaj strzał, pstrykając w kamień.

Przewrócone figurki bandytów natychmiast umieść w wagonie-kryjówce, a przewrócone figurki dzieci – w dylizansie.




Strzaaą!



Krok 2

Weź żeton bagażu **ORAZ** rozpatrz jego efekt.

Weź wierzchni żeton bagażu ze stosu znajdującego się w miejscu, w którym stoi Twoja figurka dziecka. Odwróć go i rozpatrz jego efekt. Następnie **umieść go przed sobą** (chyba że widnieje na nim symbol ).



W grze występują 4 rodzaje efektów.



Przenieś figurkę bandyty przedstawionego na żetonie do wskazanego wagonu. W konsekwencji może dojść do 1 z 2 sytuacji:

- **Jeśli przeniesiesz figurkę bandyty do wagonu, w którym są figurki dzieci**, dzieci uciekają. Natychmiast weź wszystkie figurki dzieci z tego wagonu i umieść je w dylizansie.
- **Jeśli przeniesiesz figurkę bandyty do wagonu, w którym nie ma figurek dzieci**, wszyscy bandyci w tym wagonie kradną po 1 żeton bagażu. Weź tyle żetonów bagażu ze stosu w tym wagonie, ile figurek bandytów się w nim znajduje, i umieść je w wagonie-kryjówce. Nie odwracaj tych żetonów i nie rozpatruj ich efektów.



Umieść ten odkryty żeton bagażu w wagonie-kryjówce. Nie możesz położyć go przed sobą.



Weź tyle żetonów bagażu ze stosu w każdym wagonie, ile figurek bandytów się w nim znajduje, i umieść je w wagonie-kryjówce bez odwracania. Bandyci w wagonie-kryjówce się nie liczą.



Nic się nie dzieje.



KONIEC GRY



Gra kończy się natychmiast, gdy **ZABRAKNIE ŻETONÓW w 1 ze stosów żetonów bagażu** w wagonie albo w dylizansie.

Najpierw utwórzcie stos ze wszystkich żetonów bagażu pozostałych w dylizansie i ze wszystkich żetonów bagażu zdobytych przez każde z Was. Ten stos reprezentuje złoto, które zabraliście bandytom.

Następnie utwórzcie drugi stos ze wszystkich żetonów bagażu pozostałych w pociągu, włączając wagon-kryjówkę bandytów. Ten stos reprezentuje złoto, które bandyci zatrzymali.



Na koniec sprawdźcie, który ze stosów jest wyższy. Jeśli zebraliście więcej żetonów bagażu niż bandyci (czyli Wasz stos jest wyższy), wygrywacie. Dobra robota!

JEŚLI LUBICIE WYZWANIA...

Spróbujcie sobie utrudnić strzelanie z procy.

● **Noa**. Strzelaj, używając drugiej ręki (np. jeśli jesteś praworęczny, strzel lewą ręką).

● **Tom**. Strzelaj z zamkniętymi oczami.

● **Lily**. Ustaw procę na stole zamiast na figurce Sama na koniu.

● **Joy**. Strzelaj z 2 razy większej odległości. Przed oddaniem strzału umieść figurkę Sama na koniu w odległości 2 planszetek pomocy od pociągu.

Jeśli uda Ci się trafić w figurkę bandyty, weź w nagrodę za utrudnienie dodatkowy żeton bagażu z wagonu, w którym stała. Uwaga! Bez względu na liczbę trafionych figurek bandytów, weź tylko 1 dodatkowy żeton bagażu. Rozpatrz efekt dodatkowego żetonu dopiero po rozpatrzeniu efektu żetonu zdobytego w standardowy sposób w kroku 2 rozgrywki.