

KIDS EXPRESS

SETZT DIE BANDITEN AUßER GEFECHT UND RETTET DEN SCHATZ!

Gewiefte Banditen haben all das Gold im Mountain Valley gestohlen! Jetzt fliehen sie mit dem Zug. Das Gold haben sie im Gepäck der anderen Fahrgäste versteckt ...

Sam, der Sohn des Marshalls, ruft euch zu Hilfe. Ihr steigt sofort in eure Postkutsche.

Springt auf den fahrenden Zug und versucht, so viele Gepäckstücke wie möglich zu ergattern – aber die Banditen dürfen euch nicht erwischen! Wenn sie euch aufhalten wollen, keine Panik! Schnappt euch einfach Sams Steinschleuder und schickt sie zurück in ihr Versteck.

Stürzt euch ins Abenteuer und rettet den Schatz von Mountain Valley!

Copyright 2024 Ludonaute – Alle Rechte vorbehalten.

Credits

Ein Spiel von

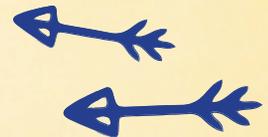
Christophe Raimbault
Cédric Lefebvre

Illustriert von

Jordi Valbuena

Veröffentlicht von

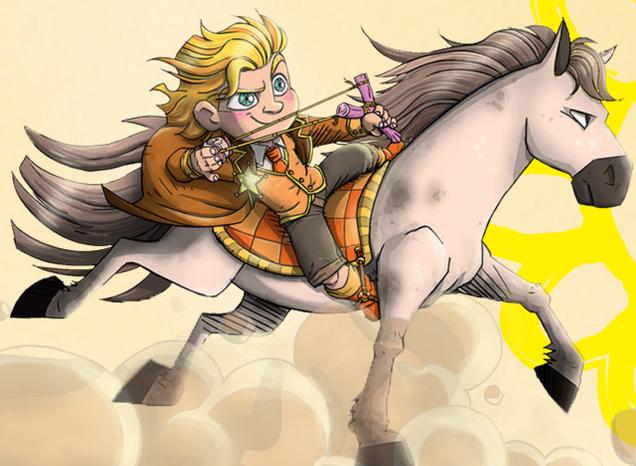
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr



🕒 20' | 👤 1-4 | 👤 5+
Ludonaute



Erfahrt hier mehr
über das Spiel.



SPIELZIEL

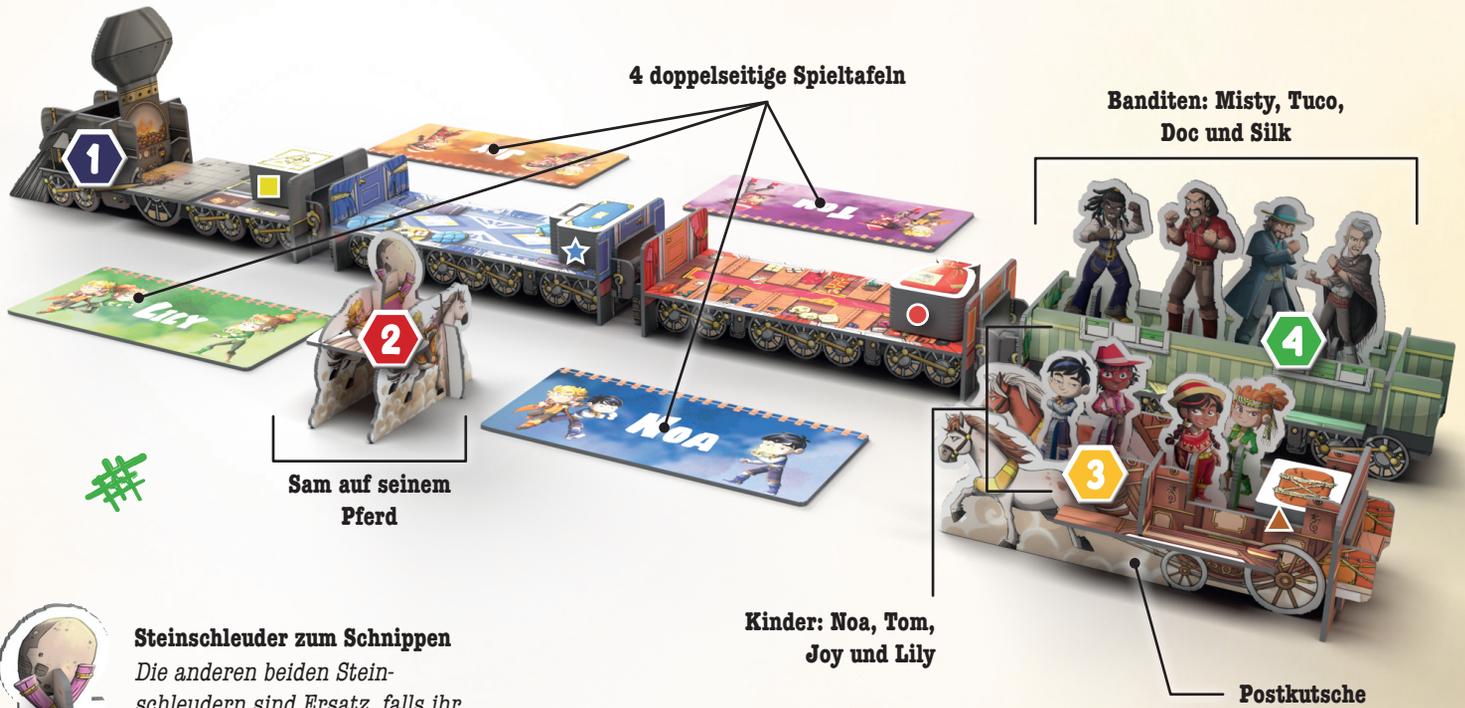
Kids Express ist ein **kooperatives** Spiel, d. h. ihr spielt alle zusammen.

Im Spiel rettet ihr Gepäckstücke und verstaut sie in eurer Postkutsche. Am Ende des Spiels gehören diese Gepäckstücke euch. Alle Gepäckstücke im Zug gehören den Banditen. Damit ihr gegen die Banditen gewinnt, müsst ihr am Ende **mehr Gepäckstücke haben als die Banditen**.

SPIELMATERIAL

Baut vor eurem ersten Spiel den Zug, die Postkutsche und Sam auf seinem Pferd zusammen. Schaut euch dafür die beigelegte Aufbauanleitung an. Lasst euch dabei, falls nötig, von einer erwachsenen Person helfen.

Der Zug = Lokomotive + 1. Klasse + 2. Klasse + Versteck



Steinschleuder zum Schnippen
Die anderen beiden Steinschleudern sind Ersatz, falls ihr mal eine verliert.



In jedem Gepäckstück ist ein Goldklumpen versteckt ...

37 Gepäckstücke (doppelseitig):

■ 10 Tresore



★ 10 Koffer



● 10 Beutel



▲ 7 Pakete



SPIELAUFBAU

1

Stellt die 4 Wagen in der folgenden Reihenfolge in die Tischmitte: **Lokomotive, 1. Klasse, 2. Klasse, Versteck**

2

Stellt **Sam auf seinem Pferd** neben den Zug und stellt die **Steinschleuder** auf den Rücken des Pferds.

3

Stellt die **Postkutsche** neben das Versteck.

4

Stellt die 4 **Banditen** in das Versteck.

Sucht jeweils ein Kind aus, das ihr spielen möchtet, und stellt die passenden Aufsteller in die Postkutsche. Legt die Spielfafeln eures Kindes vor euch. Legt alle Aufsteller und Spielfafeln von Kindern, die ihr nicht spielt, zurück in die Schachtel.

■ Mischt die 10 **Tresore** mit der Tresor-Seite nach oben und legt sie als Stapel in die **Lokomotive**.

★ Mischt die 10 **Koffer** mit der Koffer-Seite nach oben und legt sie als Stapel in die **1. Klasse**.

● Mischt die 10 **Beutel** mit der Beutel-Seite nach oben und legt sie als Stapel in die **2. Klasse**.

▲ Mischt die 7 **Pakete** mit der Paket-Seite nach oben und legt sie als Stapel in die **Postkutsche**.

*Wenn du allein spielst, gelten dieselben Regeln.
Du spielst einfach mit nur einem Kind.*

SPIELABLAUF



Wer zuletzt mit dem Zug gefahren ist, beginnt das Spiel.

Wenn du fertig bist, ist die Person links von dir an der Reihe. Spielt so im Uhrzeigersinn bis zum Spielende weiter.

Wenn du an der Reihe bist, machst du diese beiden Schritte in dieser Reihenfolge:

Schritt 1

Bewege dich ODER schieße mit Sam. Du darfst nur 1 der beiden Aktionen ausführen.

(siehe unten)

DANN



Schritt 2

Nimm 1 Gepäckstück von dem Ort, an dem du stehst, und wende seinen Effekt an.

(siehe nächste Seite)

Schritt 1

Bewege dich ODER schieße mit Sam

BEWEGE DICH

Du kannst dich in einen beliebigen Wagen bewegen, dich zwischen dem Zug und der Postkutsche bewegen oder stehen bleiben, wo du bist. Der einzige Ort, an den du dich nicht bewegen darfst, ist das Versteck oder ein Wagen mit einem Banditen.

Nimm den Aufsteller deines Kinds und stelle ihn in den Wagen deiner Wahl, **solange an diesem Ort keine Banditen sind**.

*HINWEIS: Normalerweise lohnt es sich nicht, in der Postkutsche zu bleiben. Ihr wollt so viele Gepäckstücke wie möglich **aus** dem Zug holen. Ist allerdings in jedem Wagen ein Bandit, habt ihr keine andere Wahl als in der Postkutsche zu bleiben.*

ODER

SCHIESSE MIT SAM

Bewege Sam vor einen beliebigen Wagen. Entscheide, ob du einen einfachen oder einen schwierigen Schuss machen möchtest. Verwende deine Spieltafel als Abstandshalter. Lege sie senkrecht für einen schwierigen Schuss oder waagrecht für einen einfachen Schuss zwischen Sam und den Zug (siehe Abbildung unten).



Senkrechte Spieltafel: schwieriger Schuss

Waagrechte Spieltafel: einfacher Schuss

Stelle die Steinschleuder auf den Rücken des Pferds und schnippe sie Richtung Zug, um 1 oder mehrere Banditen damit umzuwerfen.

Schnippst du 1 oder mehrere Banditen um, stelle sie in das Versteck. Schnippst du 1 oder mehrere Kinder um, stelle sie in die Postkutsche.



Schniiiiipp!!



Schritt 2

Nimm 1 Gepäckstück UND wende seinen Effekt an

Nimm 1 Gepäckstück von dem Ort, an dem du stehst. Drehe es um und wende seinen Effekt an. **Lass es vor dir liegen**, (außer es ist ein -Effekt).



Es gibt 4 verschiedene Effekte:



Der Bandit auf dem Plättchen bewegt sich in den gezeigten Wagen. Dann passiert 1 dieser 2 Dinge:

- **Sind Kinder in dem Wagen, in den sich der Bandit bewegt**, rennen sie weg. Stelle alle Kinder von diesem Wagen in die Postkutsche.
- **Sind keine Kinder in dem Wagen, in den sich der Bandit bewegt**, klaut jeder Bandit in diesem Wagen 1 Gepäckstück. Nimm **so viele Gepäckstücke wie Banditen im Wagen sind** und lege sie in das Versteck der Banditen. Drehe sie nicht um und wende nicht ihre Effekte an.



Lege dieses Gepäckstück in das Versteck der Banditen. Du darfst es nicht vor dir liegen lassen.



Jeder Bandit im Zug klaut 1 Gepäckstück. Nimm für jeden Banditen 1 Gepäckstück aus seinem Wagen und lege es in das Versteck. Drehe sie nicht um und wende nicht ihre Effekte an. Banditen im Versteck klauen nichts.



Es passiert nichts.

SPIELENDE



Das Spiel endet sofort, **wenn 1 der Gepäckstück-Stapel LEER ist**, egal ob in einem Wagen oder in der Postkutsche.

Bildet einen Stapel aus allen Gepäckstücken, die vor euch und in der Postkutsche liegen. Dieser Stapel ist die Beute, die ihr vor den Banditen gerettet habt.

Bildet einen weiteren Stapel aus allen Gepäckstücken im Zug, einschließlich der im Versteck der Banditen. Dieser Stapel ist die Beute, die die Banditen sich geschnappt haben.



Überprüft, welcher Stapel höher ist. Wenn ihr mehr Gepäckstücke als die Banditen habt, gewinnt ihr. Gut gemacht!

IHR BRAUCHT EINE GRÖßERE HERAUSFORDERUNG?

So macht ihr das Schießen mit der Steinschleuder schwieriger:

- **Noa**: Schieße mit deiner schwächeren Hand.
- **Tom**: Schieße mit geschlossenen Augen.
- **Lily**: Stelle die Steinschleuder direkt auf den Tisch und nicht auf den Rücken von Sams Pferd.
- **Joy**: Schieße aus der doppelten Entfernung. Stelle Sam 2 Längen der Spieltafel entfernt vom Zug auf.

Eure Mühe macht sich bezahlt! Immer wenn du Banditen mit der oben genannten Einschränkung umwirfst, nimmst du 1 zusätzliches Gepäckstück aus dem Wagen mit den Banditen, die du umgeworfen hast. Du darfst immer nur 1 zusätzliches Gepäckstück nehmen, auch wenn du mit einem Schuss mehrere Banditen umgeworfen hast. Drehe das Gepäckstück um und wende den Effekt an, nachdem du den Effekt des Gepäckstücks aus Schritt 2 angewandt hast.