

KIDS EXPRESS

SCHAKEL DE BANDIETEN UIT EN RED DE SCHAT!

Geniepige bandieten stalen goud uit Mountain Valley. Ze zijn met de trein onderweg naar de stad en hebben de goudklompen verstoppt in de bagage van de passagiers...

Jij besluit met je postkoets te hulp te schieten om je vriend Sam, de zoon van de sherif, te helpen het goud terug te vinden.

Spring op de trein en probeer zo veel mogelijk bagage van de trein te halen zonder dat de bandieten je zien. Als ze je toch opmerken en proberen tegen te houden, blijf dan kalm! Gebruik gewoon Sams katapult om ze uit te schakelen en ze terug te sturen naar de bandietenwagon.

Toon dat je behendig en sluw bent en red de schat uit Mountain Valley.

Copyright 2024 Ludonaute – Alle rechten voorbehouden

Het Team

Auteurs

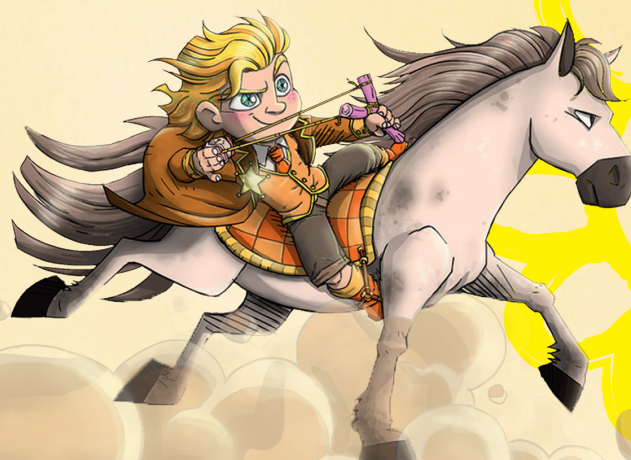
Christophe Rimbault
Cédric Lefebvre

Illustraties

Jordi Valbuena

Uitgever

Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr



DOEL VAN HET SPEL

Kids Express is een **coöperatief** spel.

Om te winnen moeten de spelers **meer bagage dan de bandieten in hun bezit krijgen**. Alle bagage die de spelers tijdens het spel in beslag nemen en die aan het einde van het spel in de postkoets ligt, is van de spelers. De bagage op de trein behoort de bandieten toe.

SPEELMATERIAAL

Volg voor je het spel voor de eerste keer speelt, de instructies om de trein, de postkoets en Sam op zijn paard te monteren.

De trein = 1 locomotief + 1 eerste klaswagon + 1 tweedeklaswagon + 1 bandietenwagon



3 katapults

(Je hebt slechts 1 katapult nodig in het spel. De andere 2 katapults zijn extra, voor het geval er 1 stukgaat of kwijtraakt.)

37 dubbelzijdige bagagefiches:

■ 10 kluisen

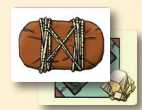
★ 10 koffers

● 10 zakken

▲ 7 bundels



In elk stuk bagage zit een goudklomp...



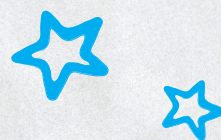
VOORBEREIDING

- 1 Zet de 4 treinwagens in deze volgorde in het midden van de tafel: locomotief, eerste klaswagon, tweedeklaswagon, bandietenwagon.
 - 2 Zet Sam op zijn paard naast de trein en zet de katapult op het platform.
 - 3 Zet de postkoets naast de bandietenwagon.
 - 4 Zet de 4 bandieten in de bandietenwagon.
- Schud de 10 **kluisen** en leg ze als een stapel, met de kluis naar boven, in de **locomotief**.
 - ★ Schud de 10 **koffers** en leg ze als een stapel, met de koffer naar boven, in de **eerste klaswagon**.
 - Schud de 10 **zakken** en leg ze als een stapel, met de zak naar boven, in de **tweedeklaswagon**.
 - ▲ Schud de 7 **bundels** en leg ze als een stapel, met de bundel naar boven, in de **postkoets**.

Alle spelers nemen een pion van een kind en zetten die in de postkoets. Ze leggen het bijbehorende spelersbord voor zich op de tafel. Doe overgebleven kindpionen en spelersborden terug in de doos.

Dit spel kan ook in solomodus gespeeld worden, er is geen enkel verschil met de spelregels in dit boekje, met uitzondering dat je maar met één kindpion speelt.

SPELVERLOOP



De speler die als laatste een trein zag, is de startspeler.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, zijn de spelers om de beurt aan de beurt, tot het einde van het spel.

In hun beurt voeren de spelers de volgende 2 stappen in deze volgorde uit:

Stap 1

De speler **verplaatst** zijn kindpion **OF** **schiet** met Sam. Hij mag slechts 1 van de 2 acties uitvoeren.

(zie hierna)

DAARNA



Stap 2

De speler **moet 1 bagagefiche oprapen** in de wagon waarin zijn kindpion zich bevindt en het effect van het fiche uitvoeren.

(zie de volgende bladzijde)

Stap 1

Verplaats je kindpion **OF** schiet met Sam

De speler kan kiezen:

VERPLAATS JE KINDPION

De kinderen kunnen zich in de trein verplaatsen zoals ze willen, van de trein naar de postkoets of omgekeerd verplaatsen of blijven staan. Ze hebben alleen geen toegang tot de bandietenwagon.

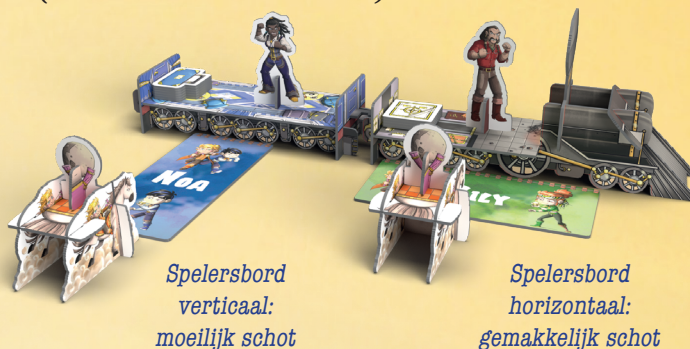
De speler zet zijn kindpion in een wagon naar keuze (de locomotief is ook een wagon), **op voorwaarde dat zich geen bandiet in de wagon bevindt**.

TIP: het is zelden een goed idee om in de postkoets te blijven. Het is tenslotte de bedoeling zo veel mogelijk bagage uit de trein te halen. Als er echter in elke wagon een bandiet aanwezig is, kunnen de spelers niet anders dan in de postkoets te blijven.

OF

SCHIET MET SAM

De speler kiest of hij een gemakkelijk of moeilijk schot wil nemen en zet Sam respectievelijk dichterbij of verder weg. Hij meet de afstand met zijn spelersbord (zie de illustratie hieronder).



De speler zet de katapult op het platform en tikt ertegen met zijn vinger om te proberen 1 of meer bandieten omver te gooien.


Als de speler een bandiet omverschiet, zet hij de bandiet direct in de bandietenwagon, schiet hij een kind omver, dan zet hij het in de postkoets.



Raaaak!!

Stap 2

Raap een bagagefiche op **EN** voor het effect uit

De speler neemt 1 bagagefiche van de stapel in de wagon waarin zijn kindpion zich bevindt. Hij draait het fiche om en voert het effect ervan uit. **Hij legt het fiche voor zich**, (behalve een fiche van de categorie ).



Er zijn 4 categorieën effecten:



Verplaats de bandiet op het fiche naar de aangegeven wagon. Er zijn 2 scenario's mogelijk:

- **Als er kinderen aanwezig zijn in die wagon**, slaan de kinderen op de vlucht. Verplaats de kinderen uit die wagon direct naar de postkoets.
- **Als er geen kinderen aanwezig zijn in die wagon**, stelen de bandiet die zich verplaatst, en ook eventuele andere bandieten in die wagon, elk een bagagefiche. De speler neemt van de stapel bagagefiches in die wagon **zoveel fiches als er bandieten in de wagon aanwezig zijn** en legt ze in de bandietenwagon. Hij draait de fiches niet om en voert het effect ervan niet uit.



Leg het bagagefiche dat je zojuist omdraaide, in de bandietenwagon en niet voor je op de tafel.



Elke bandiet op de trein neemt 1 bagagefiche van de stapel in de wagon waarin hij zich bevindt (zonder het te bekijken) en legt het in de bandietenwagon. Bandieten in de bandietenwagon kunnen geen bagagefiche nemen.



Er gebeurt niets.

EINDE VAN HET SPEL



Het spel is direct gedaan **zodra 1 van de stapels bagagefiches OP is**, zowel op de trein als in de postkoets.

De spelers nemen de overgebleven bagagefiches uit de postkoets en de bagagefiches die ze zelf tijdens het spel verzamelden. Al die fiches vormen de buit die de spelers uit de handen van de bandieten hebben kunnen redden.

Daarna nemen de spelers de overgebleven bagagefiches uit de treinwagens, ook die uit de bandietenwagon. Al die fiches vormen de buit van de bandieten.



De spelers vergelijken de 2 stapels fiches. Als de spelers meer bagage buitmaakten dan de bandieten (dus als hun stapel fiches hoger is dan die van de bandieten), winnen ze het spel. Goed gedaan!

VOOR MEER UITDAGING

Je kunt het katapultschieten als volgt een beetje moeilijker maken:

- **Noa** schiet met zijn niet-dominante hand.
- **Tom** schiet met zijn ogen toe.
- **Lily** schiet niet vanaf het platform van Sam, maar zet de katapult gewoon op de tafel.
- **Joy** schiet vanaf een afstand 2 keer zover door Sam op 2 spelersborden van de trein te zetten.

Bij het spelen van deze moeilijkere variant mogen de spelers een extra bagagefiche nemen uit de wagon waarin zich de bandiet(en) bevindt(en) die ze raken. Ze mogen wel slechts 1 extra fiche nemen ook al raakten ze meerdere bandieten. Ze voeren het effect van het extra fiche uit nadat ze het effect van het andere fiche hebben uitgevoerd.