

# KIDS EXPRESS

¡ELIMINA A LOS BANDIDOS Y SALVA EL TESORO!

*Unos ruines bandidos han robado el oro de Mountain Valley. Después de subir a bordo de un tren para escapar a la ciudad, han escondido las pepitas de oro entre el equipaje de los pasajeros...*

*Decidís acudir al rescate en vuestra diligencia y ayudar a vuestro amigo Sam, el hijo del Marshal, a recuperar el oro.*

*Subid al tren y procurad recuperar tantos artículos de equipaje como podáis sin que os detecten los bandidos. ¡Y si intentan deteneros, no temáis! Utilizad el tirachinas de Sam para derribarlos y mandarlos de vuelta a su escondite.*

*Demostrad vuestra astucia y habilidad y salvad el tesoro de Mountain Valley.*

Copyright 2024 Ludonaute – Todos los derechos reservados

## Créditos

### Diseño

Christophe Raimbault  
Cédric Lefebvre

### Ilustración

Jordi Valbuena

### Edición

Ludonaute  
www.ludonaute.fr  
contact@ludonaute.fr

20' | 1-4 | 5+  
**Ludonaute**



Escanea este código para saber más acerca del juego

## OBJETIVO DEL JUEGO

Kids Express es un juego **cooperativo**.

Para ganar, debéis **recuperar más artículos de equipaje que los bandidos**. Al final de la partida, todos los artículos de equipaje que hayáis rescatado y guardado en la diligencia son vuestros, y los que queden en el tren son de los bandidos.

# CONTENIDO

Antes de la primera partida, sigue las instrucciones de montaje para construir el Tren, la Diligencia y a Sam y su caballo.

El Tren =

1 Locomotora

+

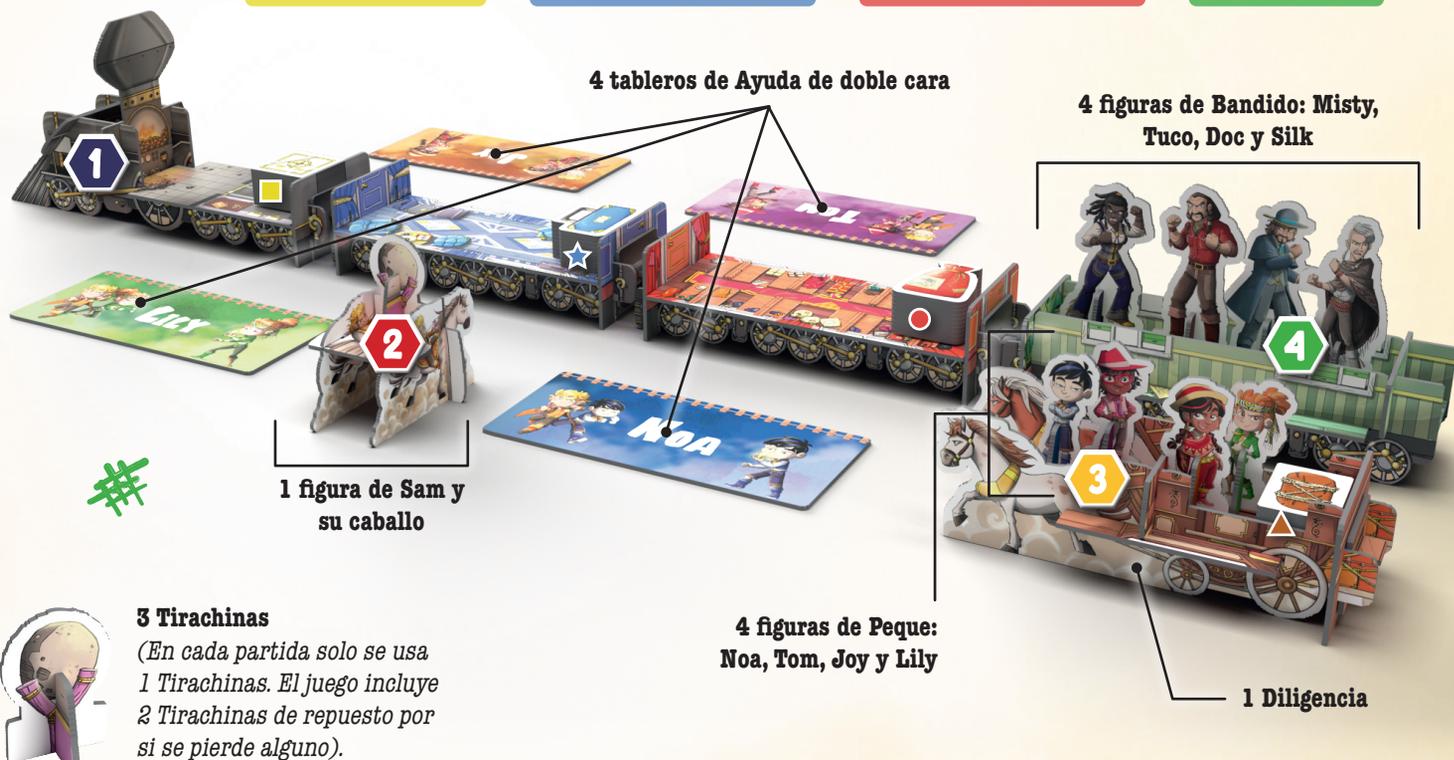
1 Vagón de primera clase

+

1 Vagón de segunda clase

+

1 Vagón escondite



## 3 Tirachinas

(En cada partida solo se usa 1 Tirachina. El juego incluye 2 Tirachinas de repuesto por si se pierde alguno).

## 37 fichas de Equipaje de doble cara:

■ 10 Cajas fuertes

★ 10 Maletas

● 10 Sacas

▲ 7 Paquetes



Cada artículo de Equipaje esconde una pepita de oro...



# PREPARACIÓN

1

Coloca los 4 Vagones en el centro de la mesa en este orden: Locomotora, Primera clase, Segunda clase, Escondite.

2

Deja a Sam y su caballo al lado del Tren y coloca el Tirachinas en su plataforma.

3

Coloca la Diligencia al lado del Escondite.

4

Coloca a los 4 Bandidos en el Escondite.

Por turnos, cada jugador elige al Peque con el que quiere jugar y coloca la figura de su personaje en la Diligencia y su tablero de Ayuda en su zona de juego. Las figuras y los tableros de Ayuda de los Peques que no se vayan a usar se guardan en la caja.

■ Mezcla las 10 fichas de **Caja fuerte** y déjalas en un montón, con el lado de caja fuerte bocarriba, en la **Locomotora**.

★ Mezcla las 10 fichas de **Maleta** y déjalas en un montón, con el lado de maleta bocarriba, en el **Vagón de primera clase**.

● Mezcla las 10 fichas de **Saca** y déjalas en un montón, con el lado de saca bocarriba, en el **Vagón de segunda clase**.

▲ Mezcla las 7 fichas de **Paquete** y déjalas en un montón, con el lado de paquete bocarriba, en la **Diligencia**.

*Si quieres jugar en modo solitario, elige un solo Peque; el resto del reglamento se aplica de la manera habitual.*

**¡Ya está todo listo para empezar la partida!**

## CÓMO SE JUEGA

La última persona que haya visto un tren juega en primer lugar.

Cuando termine su turno, le toca a la persona sentada a su izquierda, y así sucesivamente hasta el final de la partida.

En tu turno, sigue estos dos pasos en orden:

### Paso 1

Puedes **mover** tu figura de Peque **O BIEN disparar** con Sam. *Solo puedes elegir una de estas dos acciones.*

(ver más abajo)

DESPUÉS



### Paso 2

Debes elegir **1 ficha de Equipaje** de la ubicación de tu figura y aplicar su efecto.

(ver la siguiente página)

### Paso 1

## Mover tu figura de Peque **O BIEN** disparar con Sam

Elige entre:

#### MOVER TU FIGURA DE PEQUE

Puedes moverte al Vagón que quieras, moverte entre el Tren y la Diligencia o no moverte. El único lugar al que no puedes ir es el Escondite.

Coloca tu figura de Peque en el Vagón que quieras, **siempre que no contenga ningún Bandido.**

*CONSEJO: normalmente no es aconsejable permanecer en la Diligencia, ya que el objetivo es recuperar todos los artículos de Equipaje que puedas **del** Tren. Por desgracia, en caso de que haya un Bandido en cada Vagón, no tendrás más remedio que quedarte en la Diligencia.*

#### O BIEN

#### DISPARAR CON SAM

Mueve la figura de Sam. Elige si quieres efectuar un disparo fácil o difícil y utiliza tu tablero de Ayuda para colocar a Sam más cerca o más lejos del Tren (ver siguiente imagen).



Coloca el Tirachinas en la plataforma y dale un papirotazo (como si jugaras a las chapas) para disparar contra uno o más Bandidos, con el objetivo de derribarlos.

Las figuras derribadas por el Tirachinas se colocan inmediatamente en el Escondite (si son Bandidos) o en la Diligencia (si son Peques).



# DisPara!!



## Paso 2

## Recoger 1 ficha de Equipaje Y aplicar su efecto

Roba 1 ficha de Equipaje del montón que contiene la ubicación en la que se encuentra tu Peque. Dale la vuelta y aplica su efecto. **Déjala en tu zona de juego** (a menos que sea de la categoría ).



Hay 4 categorías de efectos:



El Bandido que aparece en la ficha se mueve al Vagón indicado. A continuación, puede darse una de estas dos situaciones:

- **Si hay Peques en el Vagón al que se mueve el Bandido**, los Peques huyen. Todas las figuras de Peque situadas en ese Vagón se mueven inmediatamente a la Diligencia.
- **Si no hay Peques en el Vagón al que se mueve el Bandido**, el Bandido que se acaba de mover y cualquier otro Bandido que ya estuviera en ese Vagón roban un artículo de Equipaje cada uno. Roba **tantas fichas de Equipaje como Bandidos haya en el Vagón** del montón correspondiente y déjalas en el Escondite de los Bandidos. No des la vuelta a estas fichas ni apliques sus efectos.



La ficha de Equipaje a la que acabas de darle la vuelta se deja en el Escondite de los Bandidos, no en tu zona de juego.



Cada Bandido del Tren roba 1 ficha de Equipaje del Vagón en el que se encuentra y la deja en el Escondite sin darle la vuelta. Los Bandidos situados en el Escondite no hacen nada.



No ocurre nada.

## FINAL DE LA PARTIDA



La partida termina inmediatamente **cuando SE AGOTE 1 de los montones de fichas de Equipaje**, ya sea en un Vagón o en la Diligencia.

En primer lugar, forma un montón con todas las fichas de Equipaje que queden en la Diligencia y todas las fichas de Equipaje recuperadas por los jugadores. Este montón es el botín que habéis logrado quitarles a los Bandidos.

A continuación, forma un segundo montón con todas las fichas de Equipaje que queden en los Vagones, incluido el Escondite de los Bandidos. Este montón es el botín que los Bandidos han logrado proteger.



Comprueba qué montón es más grande. Si habéis rescatado más fichas de Equipaje (vuestro montón es más grande) de las que los Bandidos han logrado proteger, ganáis la partida. ¡Bien hecho!

## PARA UNA PARTIDA MÁS DIFÍCIL

Puedes hacer que disparar el Tirachinas sea más difícil:

- **Noa**: dispara con la mano no dominante.
- **Tom**: dispara con los ojos cerrados.
- **Lily**: antes de disparar, coloca el Tirachinas directamente en la mesa, en lugar de en la plataforma.
- **Joy**: la distancia de disparo es doble; antes de disparar, coloca a Sam a dos tableros de Ayuda de distancia del Tren.

Como recompensa por jugar en modo difícil, si tu disparo tiene éxito, robas 1 ficha de Equipaje adicional del montón del Vagón en el que estaban los Bandidos derribados. Aunque derribes varios Bandidos, solo robas 1 ficha de Equipaje adicional. Aplica el efecto de la ficha adicional después de haber aplicado el efecto de la ficha obtenida en el paso 2 de la manera habitual.