

COLT EXPRESS

HORSES & STAGECOACH

1



40'



2-6



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



A síkságot átszelve a vasút a Des Moines-t Bismarkkal összekötő szekérút mentén halad. A postakocsik a Vasparipa mellett futnak hatalmas porfelhőt kavarva, amit már kilométerekről látni lehet.

A Wells, Fargo & Company vonal utasai szunyókálnak, mikor a Colt Express a postakocsijuk mellé ér. Nem veszik észre, hogy rablók utaznak a vonaton, mivel nem látnak át a súlyos bőrfüggönyök között. Hat lelkiismeretlen bandita lovagol a vasút és a szekérút között. Az utasok hamar kemény leckét kapnak a rablók bűneiből.

Tartozékok

★ 1 Postakocsi

Megj: az első játék előtt óvatosan szereld össze a postakocsit a mellékelt útmutató alapján

★ 1 puskás figura

★ 6 lófigura

★ 1 pénzszállító táska (1000\$)

★ 5 flaska Whiskey

★ 1 flaska régi Whiskey

★ 6 "Lovaglás" akciókártya

★ 8 túszkártya

★ 3 semleges tölténykártya

★ 13 fordulókártya

- 5 kártya 2-4 játékos részére

- 5 kártya 5-6 játékos részére

- 3 állomáskártya

Előkészítés

Rakd a postakocsit a mozdony jobb oldalára.

Tedd a postakocsi tetejére a pénzszállító táskát. A táskára állítsd rá a puskás figurát.

A mozdonyt kivéve minden kocsiba tégy egy-egy Whiskey-s flaskát, képpel lefelé, véletlenszerűen kiválasztva. A megmaradt Whiskey-s flaskák visszakerülnek a dobozba.

Húzz eggyel kevesebb túszkártyát, mint ahány játékos van. Pakold le őket a mozdonytól balra. A megmaradt túszkártyákat rakd vissza a dobozba.



Keverd össze a fordulókártyákat az alapjáték kártyáival. Tedd meg ugyanezt az vasútállomáskártyákkal is.

Húzz véletlenszerűen 4 forduló- és 1 vasútállomáskártyát, mint az alapjátékban.

Add a 3 semleges tölténykártyát az alapjáték 13 semleges tölténykártyájához.

Minden játékos tegye a saját akciókártyái közé a megfelelő színű lovaglaskártyát.

Minden játékos kap egy lófigurát.

A banditafigurákat ne rakjátok fel a játék kezdetén a szokásos módon. Kövessétek az előkészítési szabályokat következő oldalon: Lovasroham



Lovasroham

Mielőtt a játék elkezdődik, a banditák lovon érkeznek meg. Mindegyikőjük kiválaszthatja, hogy melyik kocsiban kezdi a játékot. Senki nem kezdhet a mozdonyban vagy a postakocsiban.

Minden játékos előretartja az öklét, benne a bandita- vagy lófigurájával. Ha a kétszemélyes speciális szabályokkal játszotok, egy helyett két figurát rejtis a kezébe: egyet-egyet mindkét banditádnak. Ezután a játékosok egyszerre felfedik a kezüket.

Azok a játékosok, akiknek a bandita volt a kezében, az utolsó kocsiba kerülnek. A lovukat a vonat jobb oldalára, az utolsó kocsi mellé teszik.

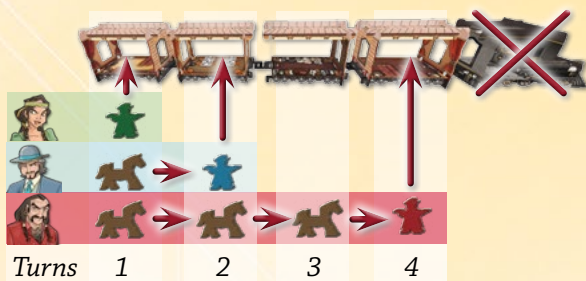
A többi játékos azt választotta, hogy továbblovagol. Ők együtt kiáltásák: "Kipp-kopp, kipp-kopp, Jihááá!". Ők újra előrenyújtják az öklüket, benne egy bandita- vagy lófigurával, kiválasztva az utolsó előtti kocsit - vagy nem.

És így tovább...Ha már csak egy játékos marad, ő a megmaradt kocsik közül szabadon választhat.

A mozdonyon kívül bármelyik kocsiban kezdheted a játékot.

Miután a lovasroham befejeződött, a lovak nem tartoznak egy adott banditához, akármelyik bandita használhatja bármelyik lovat.

Az első játékost véletlenszerűen válasszátok ki azok közül, aki a mozdonytól legtávolabbi kocsiban vannak.

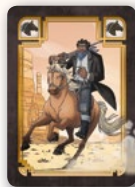


Lovaglás akció

Idézet a "Kézikönyv a Vadnyugat tökéletes kalózáinak" kézikönyvből 1. oldal:
"A banditaélet nemcsak a becsstelen cselekedetéről szól, hanem egy életforma. A valódi banditizmus nemcsak lopás mindenki szeme láttára, hanem inkább annak a kifinomult művészete, hogyan lopakodjunk be más zsebébe. Nem a vad lovaglás egy öreg gebén, hanem inkább ugrás a száguldó vonat tetejéről a hűséges paripára..."

Ez az új akció a cselszövés fázisban játszható ki, ugyanúgy, mint a többi akciókártya.

Ha van legalább egy ló az a vagon mellett, amin a bandita utazik amikor a akciót végrehajtja, lovagolni fog. Átugorhat a lóra akár a kocsiról, akár annak tetejéről.



Ha nincs ló a vagonod mellett, az akciónak nincs hatása.

Ezután mozgasd a banditát, és a lovat amin ül, 0,1,2 vagy 3 kocsinyit (a választásod szerint) a vonat eleje vagy hátulja felé.

A mozgás után helyezd a banditádat a ló melletti vagon belsejébe. Ha a bandita a postakocsi mellett áll, rakhatod a postakocsiba is a vonat helyett.

A lovaglás akció után a bandita nem maradhat a lovon; minden banditának vagy a vonatban, vagy a postakocsiban kell lennie.

Használhatod a lovat közvetítőnek a postakocsi és a mellette lévő vagon között. Ebben az esetben a ló nem mozog.

A postakocsi

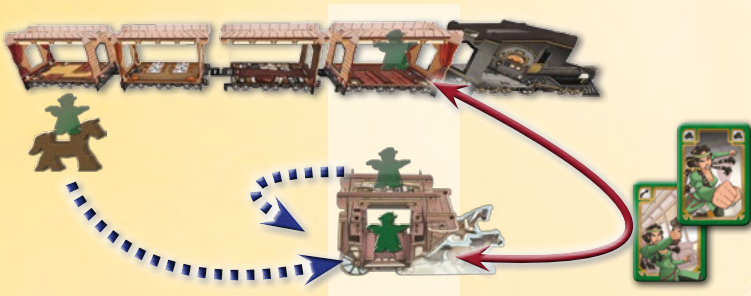
A postakocsi belsejében



Idézet a "Kézikönyv a Vadnyugat tökéletes kalózáinak" kézikönyvből 591. oldal: "A bandita, amikor meglát gazdag és védtelen embereket, akiknek az a rossz ötletük támadt, hogy az útjába kerüljenek, mindannyiszor túsul ejti őket, akkor is, ha a váltságdíj nem a várakozásának megfelelő. Ez kifejezetten kötelező a Bandita Becsületkódex 12.3 cikke szerint."

A postakocsi belsejébe kerülni vagy Szintváltás akcióval lehet a postakocsi tetejéről, vagy lovagolva a Lovaglás akciókártyával.

A vagonok belseje a postakocsi szomszédjának számít a Lövés és Ütés akció szempontjából.



Megj - A Marshall sosem megy a postakocsiba. Mindig a vonat belsejében marad, hogy védje az utasokat.

Amikor egy bandita a postakocsiba kerül, és még nincs túsza, el KELL vennie egy választása szerinti túszt a meglévők közül (ha még van legalább egy túszt).

Rakd a választott túszkártyát a karakterkártyád mellé. A túszt pénzt jelent a játék végén, azonban el kell viselned a kellemetlen jelenlétét (lásd Túsztok leírása a 6. lapon).

Megj - Egy banditának csak egy túsza lehet.

Megj - Ha egyszer megszerezte a túszt, senki nem veheti el Tőled, ellenben Te sem szabadulhatsz meg tőle.

Megj - Ha a 2 játékosra vonatkozó speciális szabályokkal játszotok, mindkét banditának lehet egy túsza.

A postakocsi tetején

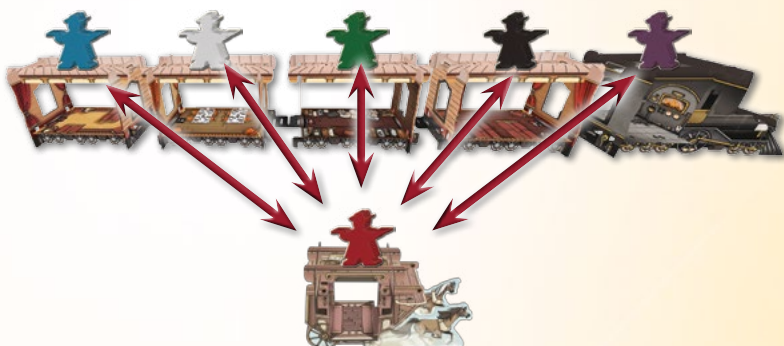
A postakocsi tetejére vagy a postakocsi belsejéből mehatsz fel Szintváltás akcióval, vagy a mellette lévő vagon tetejéről. Átugorhatsz a vagon tetejéről a postakocsi tetejére vagy vissza egy Mozgás akció felhasználásával.

A vagon teteje és a postakocsi teteje szomszédosnak számít a Mozgás, Lövés és Ütés akció szempontjából.



A postakocsin lévő bandita meglőheti bármelyik olyan banditát, amelyik a vonat tetején van és viszont, bármelyik, a vonat tetején utazó bandita meglőheti a postakocsi tetején utazó banditát.

Figyelem! Ebben a két esetben Django speciális képessége nem érvényesül!



A mérges puskás

A puskás nem lép akcióba, amíg valaki nem próbálja ellopni a pénzszállító táskáját, amit véd.

Ahhoz, hogy elengedje a táskát, a banditának ki kell játszania egy "Ütés" akciót, és meg kell ütnie a puskást.



Megj - Ha Belle-t és a puskást is megütheted, a puskást kell megütnöd.

Miután megütötték, a puskás elejti a pénzszállító táskát. Átkerül a postakocsi melletti vagon tetejére. A puskás a vonat tetején marad a játék végéig.



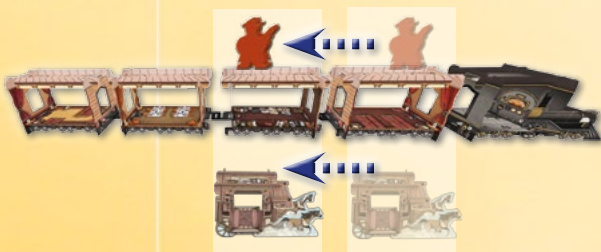
Figyelem! Egy bandita sem tartózkodhat egy helyen a puskással a vonat tetején. Ha egy bandita mozgása a puskás mellett ér véget, azonnal kap egy semleges történyt és el kell futnia a szomszédos vagon tetejére (akkor is ha onnan jött). Nem futhat át a postakocsira.

A banditák átmehetnek a puskás helyén. Ebben az esetben a mozgása normálisan zajlik, de azonnal kap egy semleges történyt.

Nem lehet meglőni a puskást.

A puskás blokkolja a lövonalat, amikor a vonat tetején lősz (de akkor nem, ha a postakocsi tetejéről lősz).

Minden forduló végén, a lehetséges akciók végrehajtása után mozgassátok a postakocsit egy vagonnal hátrébb (kivéve, ha már a leghátsó kocsi mellett van). Ha a puskás a vonat tetején áll, őt is mozgassátok egy vagonnal hátrébb, hogy a postakocsi mellett maradjon.



A túsok

A túsok hatása abban a pillanatban érvényesül, amint megszerezted. A váltságdíjat a játék végén kapod meg, a pontszámításkor.



A hölgypudlija

"Vaú, vaú! Hrrrrr"
"Átkozott dög! Megharapott!"

Adj egy semleges töltenyt a paklidhoz minden forduló elején.

Váltságdíj: \$1000



A bankár

"Tudja, a családom egy árva fityinget sem adna azért, hogy visszakapjanak. Beszéljen az cégemmel inkább..."

A túsoknak nincs negatív hatása.

Váltságdíj: \$1000, ha van legalább egy pénzszállító táskád



A lelkes

"Ne lőj fiam!"

Egyel kevesebb kártyát húzhatsz minden forduló elején.

Váltságdíj: \$900



A tanítónő

"Még egy gyerek is tudja, hogy csúnya dolog megütni az osztálytársát"

Nem üthetsz a továbbiakban. Ez az akció használatlan lesz számodra.

Váltságdíj: \$800



A vakbuzgó

"Ne siess annyira és imádkozz a mi Urunkhoz!"

Nem lovagolhatsz a továbbiakban.

Váltságdíj: \$700



Az öreg hölgy

"Ne menjen túl gyorsan! Már nem vagyok húszéves..."

Csak egy kocsinyit mozoghatsz a vonat tetején (3 helyett).

Váltságdíj: \$500 minden meglévő gyémántod után

A pókerjátékos



”- Kölcsönadhatnád azt a pénzeszsákot, biztos vagyok benne, hogy megdupláznám a zákmányod értékét egy kártyapartiban azokkal az emberekkel. Ez egyszer becsületes úton szerezhetnéd meg a bérédet!”

Elveszíted a banditád speciális képességét a játék végéig.

Váltásdíj: \$250 minden meglévő pénzeszsákod után

A fotográfus



“Ne mozogjon...” VILLANÁS “Minél ütősebb a fotóm, annál érdekesebb lesz a dokumentum!”

Nem játszhatod ki képpel lefelé az akciókártyáidat a továbbiakban, még akkor sem, ha Te vagy Ghost.

Váltásdíj: \$200 minden más bandita tölténykártyájáért a paklidban (nem használható, ha csapatvariánst játszátok).

A Whiskey-s flaskák

Idézet a “Kézikönyv a Vadnyugat tökéletes kalózáinak” kézikönyvből 158. oldal:
“A túl sok alkohol egészségtelen, de ha az életed múlik rajta, ne töprengj túl sokat”

A Whiskey-s flaska újfajta zsákmány, amit megszerezhetsz a Rablás akcióval.

Minden Whiskey-s flaska kétszer használható egy játékon belül. Az első használat után fordítsd arra a felére, ami a félig tele flaskát mutatja. A második használat után dobd el végleg.



Ha egy félig tele flaska a földre kerül egy ütés után, a félig tele oldalán marad.

A cselszövés fázisban a körödben felhasználhatod a flaskát ahelyett, hogy kijátszanál egy kártyát, vagy húznál 3 lapot.

A Whiskey-s flaksa csak a normál körben használható (a különleges szabályokkal nem).

Normál Whiskey-s flaska

Húzz 3 kártyát, majd játssz ki egy akciókártyát a kezedből. Nem húzhatsz újabb 3 kártyát az akciókártya kijátszása helyett.



Régi Whiskey-s flaska

Játssz ki két akciókártyát a kezedből. Nem húzhatsz újabb 3 kártyát valamelyik akciókártya kijátszása helyett.



Fordulókártyák

Különleges kör: Zűrzavar



Ebben a körben a játékosok kiválasztják, melyik kártyát akarják kijátszani, majd egyszerre felfedik azt. Az akciókártyákat ezután normál sorrendben kell a közös paklira tenni.

Ebben a körben is húzhatsz 3 kártyát az akciókártya kijátszása helyett. Ezt a többi kártya felfedése előtt kell megtenned.

Fordulóvégi bónusz

*Idézet a "Kézikönyv a Vadnyugat tökéletes kalózáinak" kézikönyvből 236. oldal:
"Egy igazi banditának mindig lépéselőnye van. Ha még nincs neki, akkor valószínűleg el fogja lopni tőled."*

Ebben a kiegészítőben egy újfajta ikon tűnt fel a fordulókártyákon. Az ilyen ikon a fordulókártyán lehetővé teszi, hogy egy kártyát megtarts a kezében a következő fordulóra. Ezt a hatást a Cselszövés és a Rablás fázis között kell érvényesíteni.

A következő forduló előtt ezt a kártyát félre kell tenni, és nem kell belekeverni a pakliba. Annyi kártyát húzz, hogy 6 kártya (vagy Doc esetében 7) legyen a kezében.



Események



Ziháló lovak

5-6 játékos esetén távolítsd el a mozdonytól legtávolabbi 3 lovat.

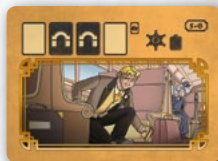
2-4 játékos esetén távolítsd el a mozdonytól legtávolabbi 2 lovat.



Egy nyelet Whiskey a Marshallnak

Ha van egy Whiskey-s flaska a Marshallal egy helyen, távolítsd el a flaskát a játékból. Ha ez egy Normál Whiskey-s flakon, a Marshall egy vagonnal hátrébb kerül. Ha ez Régi Whiskey-s flakon, a Marshall egészen az utolsó kocsiig megy. Valahányszor mozgás közben a Marshall találkozik egy banditával, az utóbbi felkerül a vagon tetejére, és kap egy semleges tölténycártyát.

Ha nincs Whiskey-s flakon a Marshall vagonjában, nem történik semmi.



Kapcsolj rá!

Az összes banditát, aki a vonat tetején utazik, mozgasd egy vagonnal hátrébb.

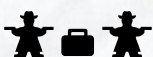
Ezután mozgasd az összes lovat, a postakocsit és a puskást is egy kocsival hátrébb.



A puskás őrjöngése

Az összes bandita, aki a postakocsiban, annak tetején, a postakocsival egyvonalban lévő vagonban vagy annak tetején áll, kap egy semleges tölténycártyát.





A zsákmány megosztása

A játék végén, ha több bandita áll ugyanabban vagy ugyanazon a kocsin, és egyikőjük megszerezte a pénzszállító táskát, az értékét el kell osztani az összes jelenlévő bandita között. Ha szükséges, az eredményt lefelé kell kerekíteni.



Szökés

A játék végén a rend helyreállt a vonaton. Az összes banditát, aki a vonaton maradt (akár a kocsi belsejében, akár a mozdony beljében vagy a tetőn), elfogták. Nem nyerhetik meg a játékot.

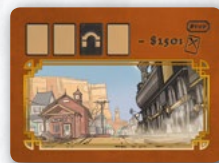
Ennek elkerülés végett a banditáknak el kell hagyniuk a vonatot az alábbi módok egyikével:

- kijátszanak egy Lovaglás kártyát ebben a fordulóban, és végleg elhagyják a vonatot. A játék ezeknek a játékosoknak véget ér, de versenyben maradnak a győzelemért;
- a játék végén a postakocsin lesznek (akár benne akár a tetején).

- \$150:  Gyilkos golyó

Minden játékos veszít 150\$-t minden olyan tőltényért, amit ebben a fordulóban kap, akár semleges, akár többi banditától kapta.

Ezen tőltények számolásának megkönnyítése érdekében, javasolt ebben a fordulóban elkülönítve kijátszani.



A játék vége

A pontokat ugyanúgy kell kiszámolni, mint az alapjátékban, azonban hozzá kell adni a tűszokért járó pontokat is.



A csapatjáték szabályai

Ezek a különleges szabályok lehetővé teszik, hogy kétfős csapatok játsszák a játékot, ezért a játékosok számának párosnak kell lennie. Ez a szabály használható ezzel a kiegészítővel, vagy enélkül is.

Előkészítés

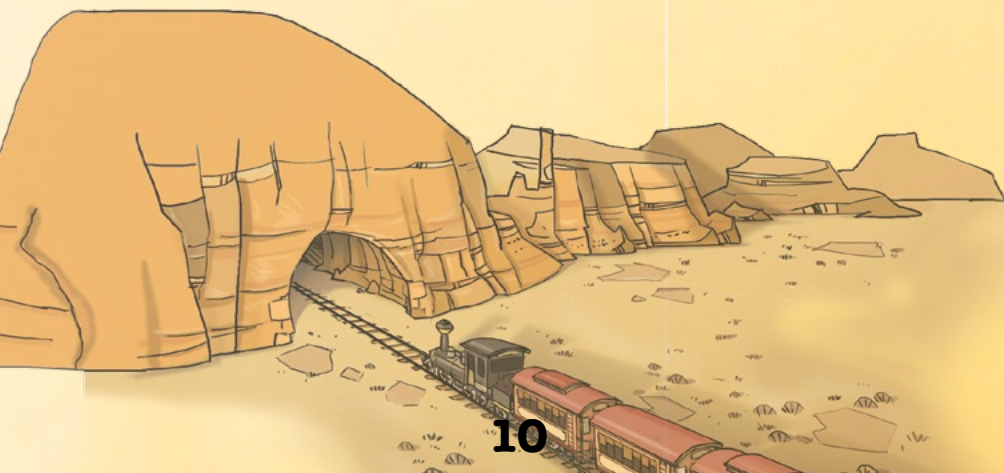
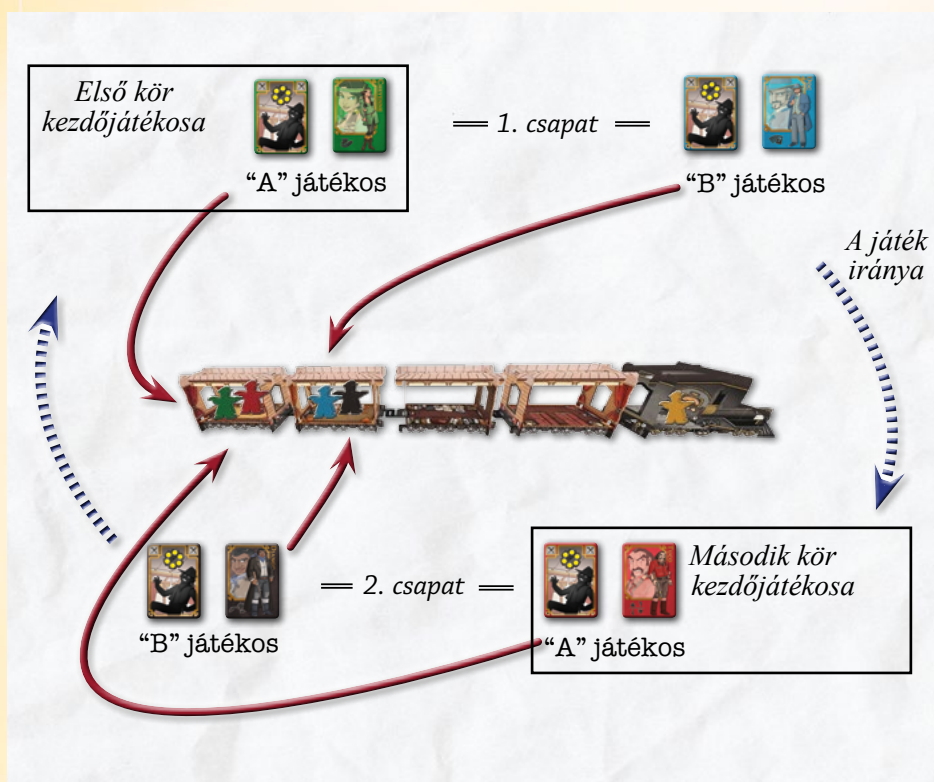
A kétfős csapat tagjai egymás mellett ülnek. Az első játékos a jobbra ülő "A játékos", a második a "B játékos". Mindig egymás után következnek.

Minden csapat A játékosa elhelyezi a banditáját az utolsó kocsiban. Minden csapat B játékosa berakja a banditáját az utolsó előtti kocsiba. Ha a Horses and Stagecoach kiegészítővel játszotok, használjátok a Lovasroham szabályt.

A kezdőjátékos

A kezdőjátékos véletlenszerűen válasszatok ki az összes csapat "A" játékosai közül.

A következő fordulót az órajárás szerinti csapat A játékos kezdi (és nem ugyanannak a csapatnak a B játékos).



A forduló kezdete

Minden forduló elején minden játékos felhúz egy lapot a partnere paklijából, majd kiegészíti a kezét a saját paklijából húzott lapokkal.

Ha a partnertől húzott kártya akciókártya, kijátszhatja a Cselszövés fázisban egy saját kártyája helyett.

Ha tölténykártya, a kezében tartja.

Ez a kártya csak akkor kerül vissza a tulajdonosához, miután kijátszották. Ha ez nem történik meg, ott marad a játékos saját lapjai között.

Megjegyzés a “Váltás” körhöz

A Váltás kört órajárással ellentétes irányban kell játszani. Az “A” játékosból lesz a “B”, és a másik irányban halad a forduló ebben a körben.

A játék vége

A kétfős csapatok összeadják a pontszámukat, hogy kialakuljon a csapat végső pontszáma. A gazdagabb csapat nyer.

A párbajhős címet az a csapat kapja, aki a legtöbb töltényt kilőtte; azonban büntetőpontot kapnak minden olyan töltényért, amit a partnerükre lőttek, így a partnerre kilőtt golyó nem segíti a Párbajhős cím megszerzését.



Credits



Christophe Raimbault

Terv : Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Elrendezés : Marinella Degiorgi



Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

Magyar fordítás: Gusztly
(rozvanyia@gmail.com)

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2015 COLT Express, All Rights Reserved.

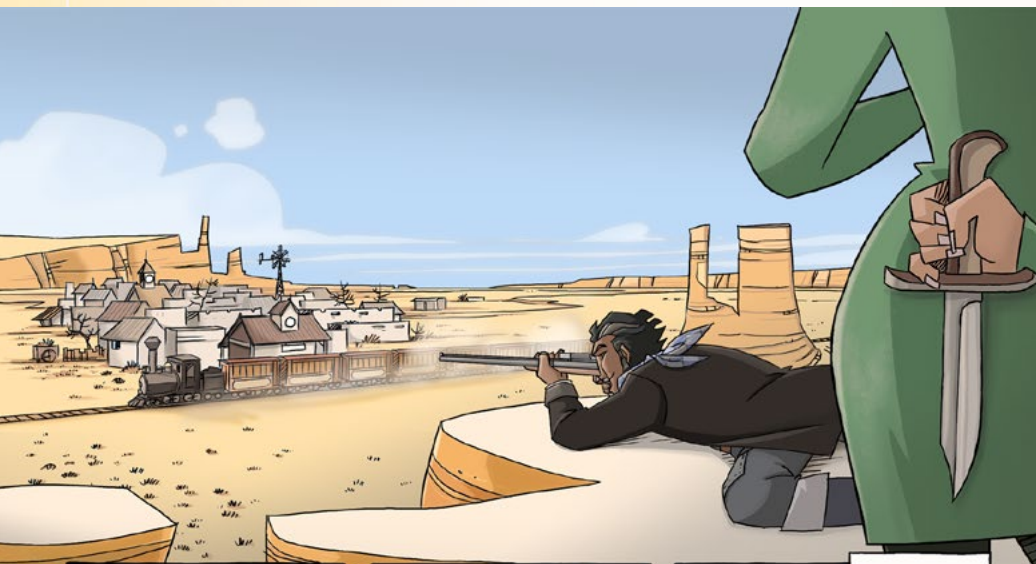


Distributed by Asmodee Editions LLC
20 Gateway Drive, Suite 400
Plattsburgh, NY 12901
support@asmodee.com
www.asmodee.com

- COLT EXPRESS -

HORSES & STAGECOACH

{1}



Hahaha, van egy kis arany a vonat végében, és csak én tudok róla!



Nyomás



Siess Django!

Elkéstél!



A vonat mindjárt indul és...

...neked már nincs lovad!



Grrrrr !!!

Spide