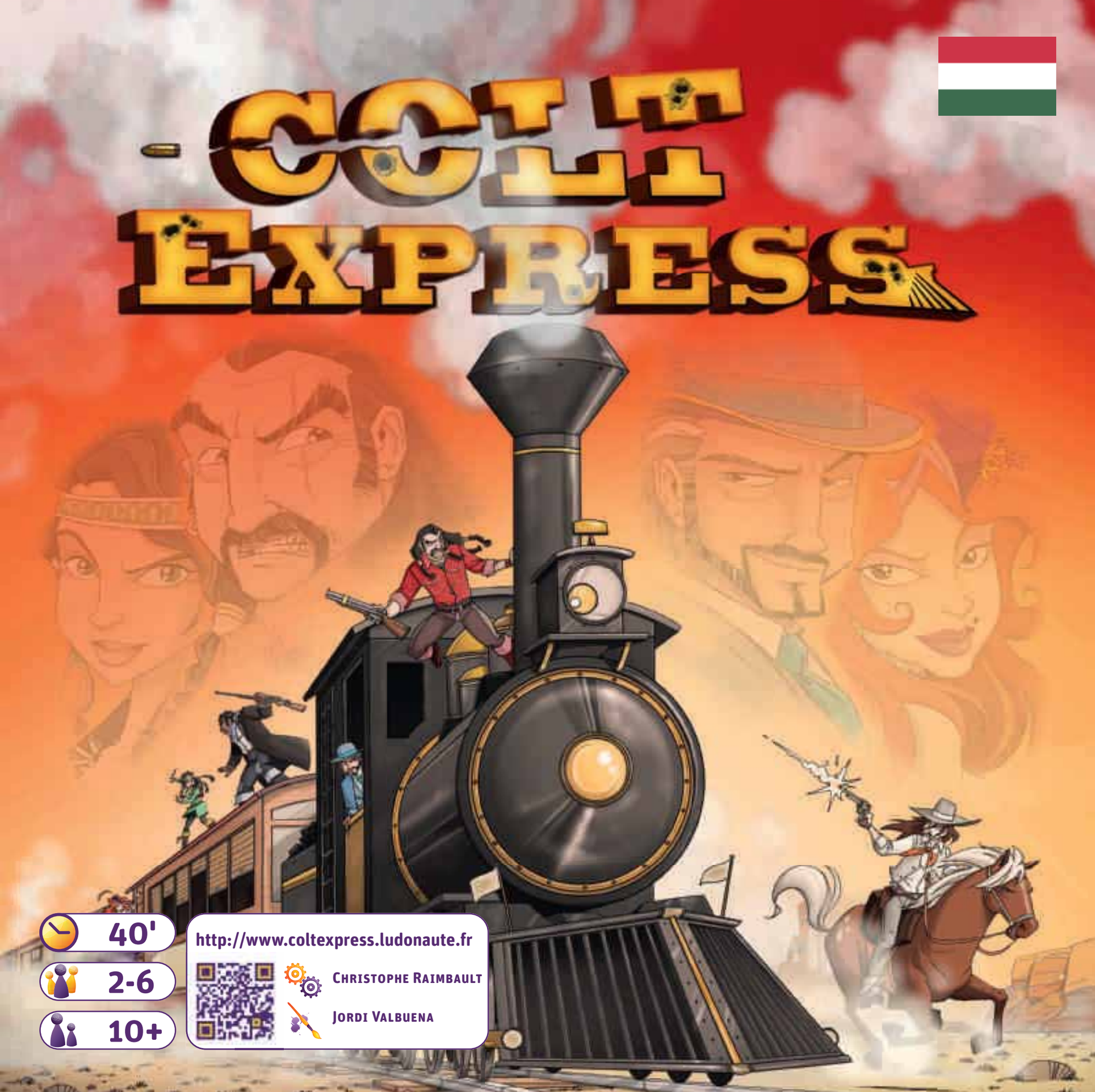
COLT EXPRESS



40'

2-6

10+

http://www.coltexpress.ludonaute.fr

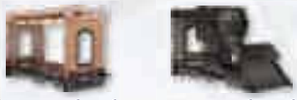
Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

1889. Július 11., délelőtt 10 óra. A Union Pacific Express elhagyja az új-mexikói Folsom városát, fedélzetén 47 utassal. Néhány perc múlva a vagonok tetejéről sietős léptek zaja hallatszik, majd pisztolylövések. Állig felfegyverzett banditák támadnak könyörtelenül, hogy megfosszák a becsületes utasokat a tárcájuktól és az ékszereiktől! Sikerül a banditáknak megőrizniük a hidegvérüket, és elkerülni a lövéseket? Sikerül ellopniuk a Nice Valley Bányásztársaság heti fizetését, ami a Samuel Ford marsall által szigorúan őrzött pénzszállító táskákban pihen? Csak egy bandita érheti el a célját. Csak egy válhat a banda leggazdagabb tagjává.

A játék tartalma

6 vasúti kocsi



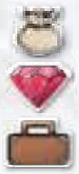
1 mozdony

Megjegyzés: az első játék előtt szereljétek össze a vasúti kocsikat és a mozdonyt a dobozban található útmutató alapján.

10 tereptárgy

Zsákmányjelzők, különböző értékben

- 18 pénzeszsák 250 $ és 500 $ közötti értékben
- 6 drágakő, mindegyik 500 $ értékű
- 2 pénzszállító táska, mindkettőben 1000 $

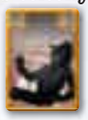


17 fordulókártya

- 7 kártya 2–4 személyes játékhoz;
- 7 kártya 5–6 személyes játékhoz;
- 3 vasútállomás-kártya

1 marsallfigura

13 semleges tölténykártya



A következők minden játékosnak (6×):

1 karakterkártya

10 akciókártya

6 tölténykártya

1 banditafigura

A következő szabályok 3–6 játékos esetén érvényesek. A 2 fős játék szabályeltéréseiről részletesen a 6. oldalon olvashattok.

Előkészületek

✱ Minden játékos választ egy szereplőt, elveszi a hozzá tartozó karakterkártyát, és maga elé teszi azt. Az ő színéhez tartozó hat tölténykártyát a karakterkártya bal oldalára teszi, a töltények számának növekvő sorrendjében rakva azokat egymásra. Ezután mindenki összekeveri a tíz saját akciókártyáját, és képpel lefelé a karakterkártyája jobb oldalára teszi őket: ez lesz a saját húzópaklija. Ezen kívül minden játékos magához vesz egy 250 $ értékű pénzeszsákot, és leteszi azt a karakterkártyájára a számos oldalával lefelé fordítva, úgy, hogy az értéke rejtve maradjon.

A játék elején a játékosok pisztolyának a tára tele van. Megpróbálnak az ellenfeleikre lőni, hogy lelassítsák őket. Minden játékosnak egyforma tízlapos akciókártya-paklija van. A játék során a megszerzett zsákmányt a karakterkártyádon tárold. A pénzeszsákjaid értékét titokban kell tartanod az ellenfeleidtől, de a saját pénzeszsákjaidat bármikor megnézheted.

✱ Tegyétek az asztal közepére a mozdonyt, valamint mögé annyi vasúti kocsit, ahányan játszotok. A kocsikat tetszés szerint kiválaszthatjátok, és a sorrendjüket is szabadon megválaszthatjátok. A mozdonyt tegyétek az első kocsi elé.

✱ Minden egyes kocsiba tegyetek annyi és olyan típusú zsákmányt, amennyit a kocsi adott szintjén lévő ábra mutat. A pénzeszsákokat véletlenszerűen választátok ki és tegyétek a kocsikra, számos oldalukkal lefelé, hogy a rajtuk lévő érték ne legyen látható.

✱ Tegyétek a marsallfigurát és az egyik pénzszállító táskát a mozdonyba. A maradék zsákmányjelzőket tegyétek vissza a dobozba, kivéve a második pénzszállító táskát – ezt ne a vonatra, hanem a mozdony mellé tegyétek!

✱ Véletlenszerűen húzzatok a játékosszámnak megfelelő 7 fordulókártya (a 2-4 vagy az 5-6 jelűek) közül négyet, és keverjétek össze őket. Véletlenszerűen válasszátok ki a három vasútállomáskártya közül az egyiket. Ebből az öt lapból formáljatok egy paklit képpel lefelé úgy, hogy a vasútállomáskártya legyen legalul. A maradék kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

✱ A 13 semleges tölténykártyát tegyétek a mozdony mellé.

Kezdőjátékos

Fogjátok a játékosok színének megfelelő banditafigurákat, és véletlenszerűen válasszatok közülük egyet. Akié ez a figura, az lesz az első fordulóban a kezdőjátékos. Ő az öt fordulókártyából álló paklit vegye maga elé.

A banditák felhelyezése

A kezdőjátékos lesz az első játékos, bal oldali szomszédja a második és így tovább. A páratlan számú játékosok a leghátsó kocsiba teszik a banditafigurájukat, a páros számú játékosok pedig egy kocsival közelebb a mozdonyhoz.

Példa négyszemélyes játékra:

Az egyes kocsikban lévő utasoknál más-más zsákmány található, amely csak arra vár, hogy elraboljátok!

A játék során a marsall áll majd a banditák útjában. Csak rajtatok áll, hogy a megfelelő pillanatban elcsalogassátok a pénzszállító táska mellől.

Játékosok száma

Ezzel kialakul egy történet, ami öt fejezeten keresztül meséli el a vonatrablás krónikáját. Ezt fogjátok a játék során megismerni.

Ezek azok a sérülések, amelyeket a marsall vagy valamilyen speciális esemény okozhat a banditáknak. Ezek a tölténykártyák (akár semlegesek, akár egy ellenféltől kaptátok) haszontalanok, amikor felhúzzátok őket. Csak csökkentik a lehetséges akcióitok számát, épp ahogy azt egy valódi sérülés is tenné.

Első játékos

Második játékos

Negyedik játékos

Harmadik játékos

A játék célja

Ahhoz, hogy nyerj, a Vadnyugat leggazdagabb banditájává kell válnod. Célod elérése érdekében több zsákmányt kell szerezned, mint ellenfeleidnek... anélkül, hogy túl sok töltény találna el! A legjobb lövész elnyeri a párbajhősi címet, és vele 1000 $-t.

A forduló kezdetén minden játékos megkeveri a pakliját, és húz belőle hat lapot. Ezek alkotják majd a játékos kezét.

Ez után a kezdőjátékos felcsapja a legfelső fordulókártyát, és kiteszi azt az asztal közepére úgy, hogy mindenki jól lássa.

A kezdőjátékossal kezdve minden játékos végrehajtja a saját akcióját, majd a bal oldali szomszédja kerül sorra.

Amikor sorra kerül, a játékosnak:

- **vagy ki kell játszania egy akciókártyát képpel felfelé (kivéve, ha másként szól az utasítás) a kezéből a közös paklira,**
- **vagy fel kell húznia 3 további kártyát a kezébe a saját paklijából.**

A játék menete

A játék öt fordulóból áll. Minden forduló két fázisra oszlik:

- 1. fázis: Cselszövés! A játékosok kijátsszák az akciókártyáikat egy közös pakliba az asztal közepére.
- 2. fázis: Rablás! A játékosok végrehajtják az első fázisban kijátszott akciókártyákat.

Egy forduló kezdete

Ez a fordulókártya (a rajta lévő kártyaikonok száma) megmutatja, hogy hány körből áll majd ez a fázis, valamint azt is, hogy melyik kört hogyan kell lejátszani (lásd az 5. oldalon).

1. fázis: Cselszövés!

A Cselszövés! fázis a fordulókártyán látható mennyiségű kör lejátszása után ér véget. A játékosok kezében maradó, ki nem játszott lapok visszakerülnek a játékosok húzópaklijának tetejére.

Példa: ebben a fordulóban Doc a kezdőjátékos. Kijátszik a kezéből egy mozgáskártyát; majd bal oldali szomszédja, Belle kijátszik egy lövéskártyát Doc kártyájára. Belle bal oldali szomszéja, Tuco úgy dönt, hogy kártya kijátszása helyett lapokat húz. Felvesz három lapot a paklijából a kezébe. Végül Cheyenne kirak egy ütéskártyát Belle lapjának tetejére. Ez után kezdődik a második kör.

A játék vége

A játék öt forduló után ér véget. Ez után minden játékos összeadja az általa gyűjtött zsákmányjelzők értékét. A párbajhősi címet az kapja, aki a legtöbb töltényt lőtte ki (vagyis akinek a színében a legkevesebb tölténykártya maradt). A cím elnyerését a játékos a karakterkártyája átfordításával jelzi. Ez 1000 $-t ér. Ha döntetlen alakulna ki, minden döntetlenben álló játékos megkapja az 1000 $-t.

A játékot a leggazdagabb játékos nyeri. Döntetlen esetén a döntetlenben álló játékosok közül az nyer, aki a legkevesebb tölténykártyát kapta a játék során az ellenfelektől és az események miatt.

Ez a fordulókártya azt mutatja, hogy 4 körből áll majd a forduló.

Ez a fordulókártya azt mutatja, hogy 5 körből áll majd a forduló.

2. fázis: Rablás!

A kezdőjátékos felveszi a Cselszövés! fázisban kijátszott kártyákat, majd anélkül, hogy változtatna a lapok sorrendjén, átfordítja a paklit, hogy felfedhesse a lapokat.
A banditák akcióit egyesével, a legfelső lappal kezdve kell végrehajtani (vagyis a kijátszásuk sorrendjében).

Egy akciókártya, miután végrehajtottuk a rajta lévő akciót, visszakerül a tulajdonosához, aki visszateszi azt a paklijára.

Az akciók részletes leírását lásd a 4. oldalon.

Minden, a Cselszövés fázisban kijátszott akciót kötelező végrehajtani a Rablás fázisban, ha az végrehajtható.

A forduló vége

Minden játékos összekeveri a kártyáit (a 10 akciókártyát és az előző fordulóban ellene kijátszott tölténykártyákat). Ezt követően ezt a paklit a karakterkártyája jobb oldalára teszi.

A kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos. Maga elé veszi a megmaradt fordulókártyákat, és kezdődik az új forduló.

Az akciókártyák

A banditák lehetnek egy vasúti kocsiban (1) vagy annak a tetején (2). A mozdony szintén vasúti kocsinak számít, a banditák lehetnek a belsejében vagy a tetején. A játék kezdetén azonban minden bandita a vonat belsejében helyezkedik el.

Mozgás

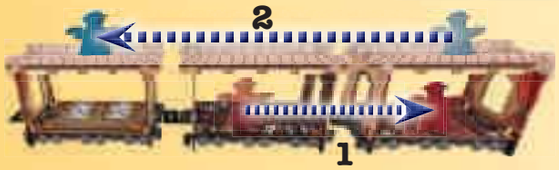
Mozgasd a bandität:

1 ha valamelyik kocsiban van, akkor valamelyik szomszédos kocsiba, előre vagy hátrafelé; vagy

2 ha a kocsi tetején van, akkor legfeljebb három kocsinyi távolságba (hogy mennyit, te döntöd el), előre vagy hátrafelé.

A mozdony is kocsinak számít. A bandität tartózkodhat benne, de akár a tetején is.

Ha ezt az akciót választottad, a bandität nem maradhat egy helyben, mindenképp mozognod kell vele.



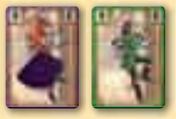
A kocsik tetején rohanással időt takaríthatsz meg. Az ajtók és az utasok nem állnak az utadba.

Szintváltás

Változtasd meg a bandität elhelyezkedését:

1 a kocsi tetejére megy, ha eddig azon belül helyezkedett el,

2 vagy lemegy abba a kocsiba, amelyiknek eddig a tetején állt.



A tetőkön való mozgással időt takaríthatunk meg, és elkerülhetjük a marsallt.

Marsall

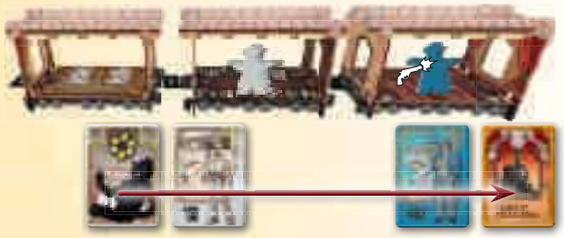
Mozgasd a marsallt egy kocsival előre vagy hátra. Azt, hogy mi történik ha a marsall találkozik egy banditával, lásd a keretes részben.

A marsall az utasokat védi; soha nem megy fel a tetőre.

Lövés

Válaszd ki az egyik ellenfeledet, és add neki az egyik tölténykártyádat. Az ellenfeled a megkapott tölténykártyát a paklijára teszi. Nem célozhatsz olyan játékosra, aki veled egy helyen áll.

1 Ha egy kocsi belsejében állsz, akkor olyan banditára lőhetsz, aki valamelyik szomszédos kocsi belsejében (a bandität kocsija mögötti vagy előtti kocsiban) tartózkodik. Az ennél távolabb lévő ellenfelekre nem lőhetsz.



2 Ha egy kocsi tetején állsz, akkor bármelyik olyan tetőn álló banditára lőhetsz, akire rálátsz, és nem áll veled egy kocsi tetején. Egy banditára akkor látsz rá, ha nincs közöttetek más bandita. Az egyazon kocsi tetején álló banditák nem takarják ki egymást: úgy kell venni, mintha nem egymás mögött, hanem egymás mellett állnának, így te döntöd el, melyikük lesz célpont.

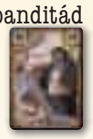
Ghost (fehér) rá tud lőni Tucóra (piros) vagy Cheyenne-re (zöld), de Docra (kék) nem. Tuco viszont Ghostot (fehér) vagy Docot (kék) tudja eltalálni, Cheyenne-t (zöld) nem, mivel ő egy kocsin áll vele.

Ha nem találsz érvényes célpontot, tartsd meg a tölténykártyádat, a Lövés akciónak nincs így hatása. Ha játék közben elfogynak a tölténykártyáid, a további lövés akcióknak nincs hatása.

Ha rálősz egy banditára, odaadod neki egy tölténykártyádat. Ezzel versenybe szállhatsz a párbajhős címért. De még fontosabb, hogy ezek a tölténykártyák hátráltatják majd az ellenfeledet a játék hátralévő részében, mivel a sérültek a tölténykártyákkal nem tudnak mit kezdeni.

Rablás

Vegyél el egy tetszésed szerinti zsákmányjelzőt arról a kocsiról, amelyikben éppen tartózkodsz, és tedd a karakterkártyádra a számos oldalával lefelé. Ha a bandität a kocsi tetején áll, nem rabolhat a belsejéből, és fordítva. Ha nincs zsákmány ott, ahol a bandität áll, akkor ennek az akciónak nincs hatása.

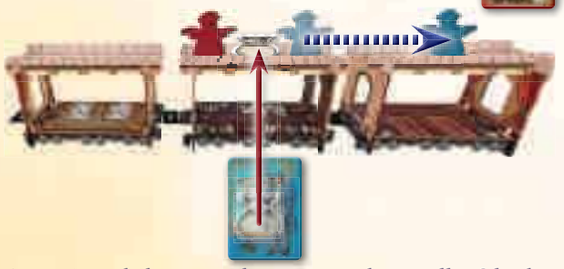


Ütés

Válassz egy olyan bandität, aki veled egy kocsiban és egy szinten tartózkodik.

A kiválasztott bandita elveszít egy zsákmányjelzőt, ha van nála. Válaszd ki az egyik zsákmányjelzőjét a karakterkártyájáról, és tedd azt a vonatra, a bandität mellé. Ha pénzeszsákot választasz, nem nézheted meg az értékét.

Ez után tedd át a megütött bandität valamelyik általad választott szomszédos kocsiba úgy, hogy ugyanazon a szinten maradjon, ahol eddig is állt (az előttetek vagy a mögöttetek haladó kocsiba-ha a mozdonyban állsz, akkor a mögöttetek haladóba, míg ha az utolsó kocsiban, akkor az előttetek állóba).



Az ütés tökéletes módszer arra, hogy ellenfelünket megszabadítsuk az értékes zsákmányától, és akár annyira összezavarhatjuk, hogy a Rablás fázisbeli terveit is tönkretehetjük vele.

A marsall

Vigyázat! Ha egy bandita belép abba a kocsiba, ahol a marsall tartózkodik, vagy a marsall lép be olyan kocisba, ahol banditák állnak, a banditáknak fel kell menekülniük a kocsi tetejére (akkor is, ha épp most jöttek le onnan). Egy bandita soha nem állhat olyan kocsi belsejében, ahol a marsall is tartózkodik. Ezenkívül minden ilyen bandita, aki egy helyre került a marsallal, kap egy semleges tölténykártyát a paklijába.

A banditák

Ghost

Ghost alattomos fajta.

Minden forduló első körében képpel lefelé is kijátszhatod az akciókártyádat a közös paklira. Ha úgy döntesz, hogy inkább három lapot húzol az első körben, akkor később nem használhatod a különleges képességedet ebben a fordulóban.

Cheyenne

Cheyenne kivételes képességű zsebmetsző.

Amikor megütsz egy bandität, azonnal elveheted az általa elvesztett pénzeszsákot. Ha drágakövet vagy pénzszállító táskát vesztene el (a te döntésed alapján), akkor az ugyanúgy a kocsi padlójára kerül.

Django

Django lövései olyan erősek, hogy hátrálni kényszerítik az ellenfelet.

Amikor rálősz egy banditára, annak a lövés irányában egy kocsival távolabbra kell mozognia tőled, észben tartva, hogy a banditák soha nem hagyhatják el a vonatot.

Belle

Belle legjobb fegyvere a szépsége.

Nem lehetsz célpontja ütésnek vagy lövésnek, ha van másik bandita is, aki érvényes célpontja lehet a támadásnak.

Tuco

Tuco lövését a a kocsik teteje sem állíthatja meg.

A vasúti kocsi tetején keresztül rálőhetsz olyan banditára is, aki veled egy kocsin tartózkodik, másik szinten.

Doc

Doc a legokosabb bandita mind közül.

Minden forduló elején hat helyett hét kártyát húzz.

A fordulókártyák

Ebben a körben az akciókártyákat képpel felfelé fordítva kell kijátszani.

Alagút – Ebben a körben az akciókártyákat képpel lefelé fordítva kell kijátszani.

Gyorsítás – Ebben a körben minden játékos kétszer kerül sorra (hat lapot húz, vagy két lapot játszik ki egymás után, vagy három lapot húz és egyet játszik ki).

Váltás – Ezt a kört az óramutató járásával ellentétes irányban kell lejátszani, a kezdőjátékossal kezdve.

Az események

Egyes kártyákon események találhatók. Ezek az események mindig a forduló végén, a Rablás! fázis után kerülnek sorra.

Dühös marsall

A marsall rálő a kocsija tetején álló banditákra. Ezek a banditák mind kapnak egy-egy semleges tölténykártyát. Ezután a marsall lép egyet a vonat hátulja felé. Ha már a leghátsó kocsiban van, akkor nem mozog.

Forgókar

Minden tetőn álló bandita átkerül a leghátsó kocsi tetejére.

Fékezés

Minden tetőn álló banditának előre kell lépnie egyet (a mozdony felé).

Szerezd meg mind!

Tegyétek a második pénzszállító táskát oda, ahol a marsall épp áll.

Az utasok lázadása

Minden kocsibelsőben tartózkodó bandita kap egy-egy semleges tölténykártyát.

+ Zsebmetszők

Minden olyan bandita, aki egyedül áll egy kocsiban vagy annak tetején, felvehet egy pénzeszsákot a kocsijából, ha van ott olyan.

– A marsall bosszúja

Minden olyan bandita, aki a marsall feletti tetőn tartózkodik, elveszíti a legkevésbé értékes pénzeszsákját a karakterkártyájáról. Ha egy banditának nincs pénzeszsákja, akkor nem veszít semmit (még akkor sem, ha van nála drágakő vagy pénzszállító táska).

$ 250 A mozdonyvezető túszul ejtése

Minden olyan bandita, aki a mozdony belsejében vagy tetején áll, kap 250 $ váltságdíjat.
A készletben lévő zsákmányjelzőkkel tarthatjátok ezt számon.

Fontos megjegyzés

A banditák soha nem hagyhatják el a vonatot. Ha Django lövése vagy egy esemény miatt a mozdonyról előre vagy a leghátsó kocsiról hátra kéne lépned, nem mozogsz.

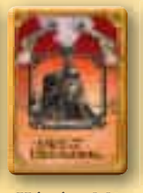
Ha elfogyna a semleges tölténypakli, vagy nincs elég kártya benne ahhoz, hogy minden érintett bandita megkapja a magáét, akkor a banditák nem kapnak semleges töltényt sem akkor, ha a marsallal találkoznak, sem pedig akkor, ha valamilyen esemény ezt mondaná. Ezt követően a semleges tölténypakli kikerül a játékból.

Haladó változat

Ha szeretnétek nagyobb befolyással lenni a játékra, játsszatok úgy, hogy minden játékosnak van egy dobópaklija a húzópaklija jobb oldalán. A következő változtatásokra lesz még szükség:

Töltény-kártyák

Karakter-kártya


Húzópakli

Dobópakli

- A Cselszövés fázis elején, ha akarjátok, dobjatok el minden felhúzott tölténykártyát, így nem lesz annyi fölösleges lap a kezetekben.
- A Cselszövés fázis végén megtarthattok a kezetekben bármennyi lapot a következő fordulóra. Dobjátok el az összes tölténykártyát, valamint az összes olyan lapot, amit nem szeretnétek megtartani.
- A Rablás! fázis során a kezdőjátékostól visszakapott kártyákat helyezd a dobópaklidra. Az ellenfeleidtől kapott tölténykártyák azonban a húzópaklid tetejére kerülnek, képpel lefelé fordítva.
- Minden forduló kezdetén annyi kártyát húzz a húzópakliból, hogy ismét hat lap legyen a kezedben.
- Valahányszor kifogy a húzópaklid és új kártyákat kell húznod, keverd meg a dobópaklidat, hogy abból legyen az új húzópakli. A dobópaklidat bármikor átnézheted.

Fordítás: Kohári Zsolt
Korrektúra: Molnár László (Lacxox)

Különleges szabályok két játékos részére

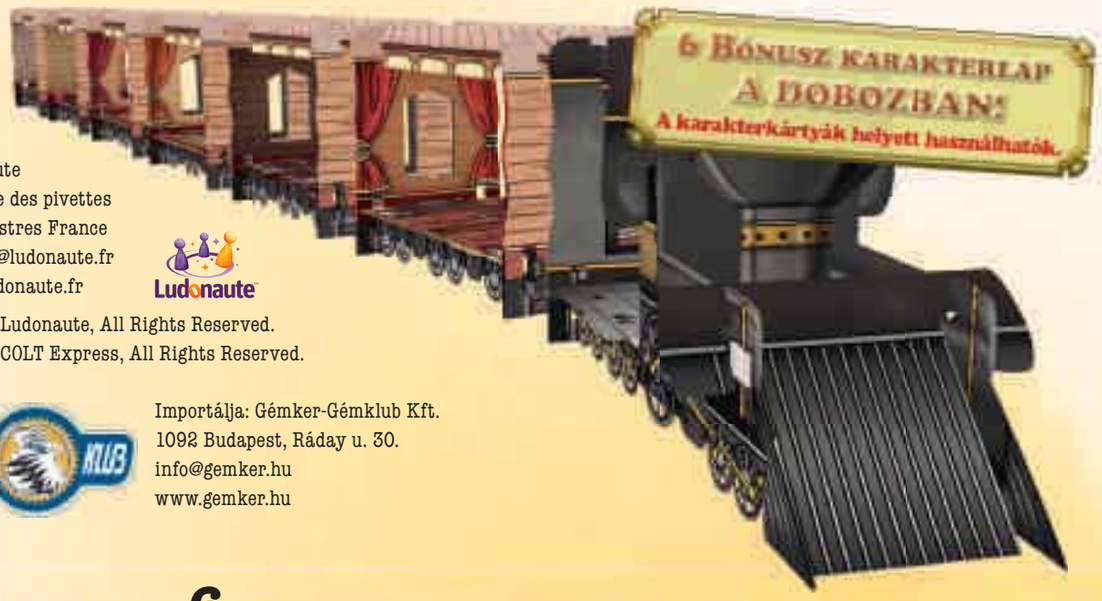
Előkészületek

A vonatot a mozdonyból és négy tetszés szerinti kocsiból állítsátok össze.
Minden játékos válasszon egy két karakterből álló csapatot, és vegye magához a kiválasztott karakterekhez tartozó kártyákat és figurákat. Az első játék során a következő csapatokat javasoljuk: Tuco és Cheyenne, valamint Django és Doc.
Mindkét csapatból egy-egy bandita kerüljön a legutolsó és az utolsó előtti kocsiba.
Mindkét játékos tegye maga elé a két karakterkártyáját, ezek bal oldalára a hozzájuk tartozó hat-hat tölténykártyát, valamint rájuk egy-egy 250 $-os pénzeszsákot.
Minden karakter akciókártya-készletéből a duplikáltakat tegyük vissza a dobozba, továbbá az egyik karakter egyik marsallkártyáját is. A kezedben 11 kártya marad: 2 Lövés (1 mindkét karakternek), 2 Ütés (1 mindkét karakternek), 2 Mozgás (1 mindkét játékosnak), 2 Szintváltás (1 mindkét játékosnak) és 1 marsall. Ezeket keverjétek meg, ebből lesz a játékos húzópaklija. Mindkét játékos a két-két banditája kevert akciókártya-készletével játszik.

Szabályváltozások

A kétszemélyes játék az ezen az oldalon ismertetett haladó szabályok szerint zajlik. A játék célja az, hogy a mi csapatunk legyen a játék végén a leggazdagabb. Ám kétszemélyes játék esetén senki sem nyerheti el a párbajhősi címet.

Amikor egy bandität meglőnek, a kapott tölténykártyát a húzópaklija tetejére kell tenni. Az is előfordulhat, hogy egy bandita figyelmetlenségből a saját csapattársát lövi le!



Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.

Importálja: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
info@gemker.hu
www.gemker.hu