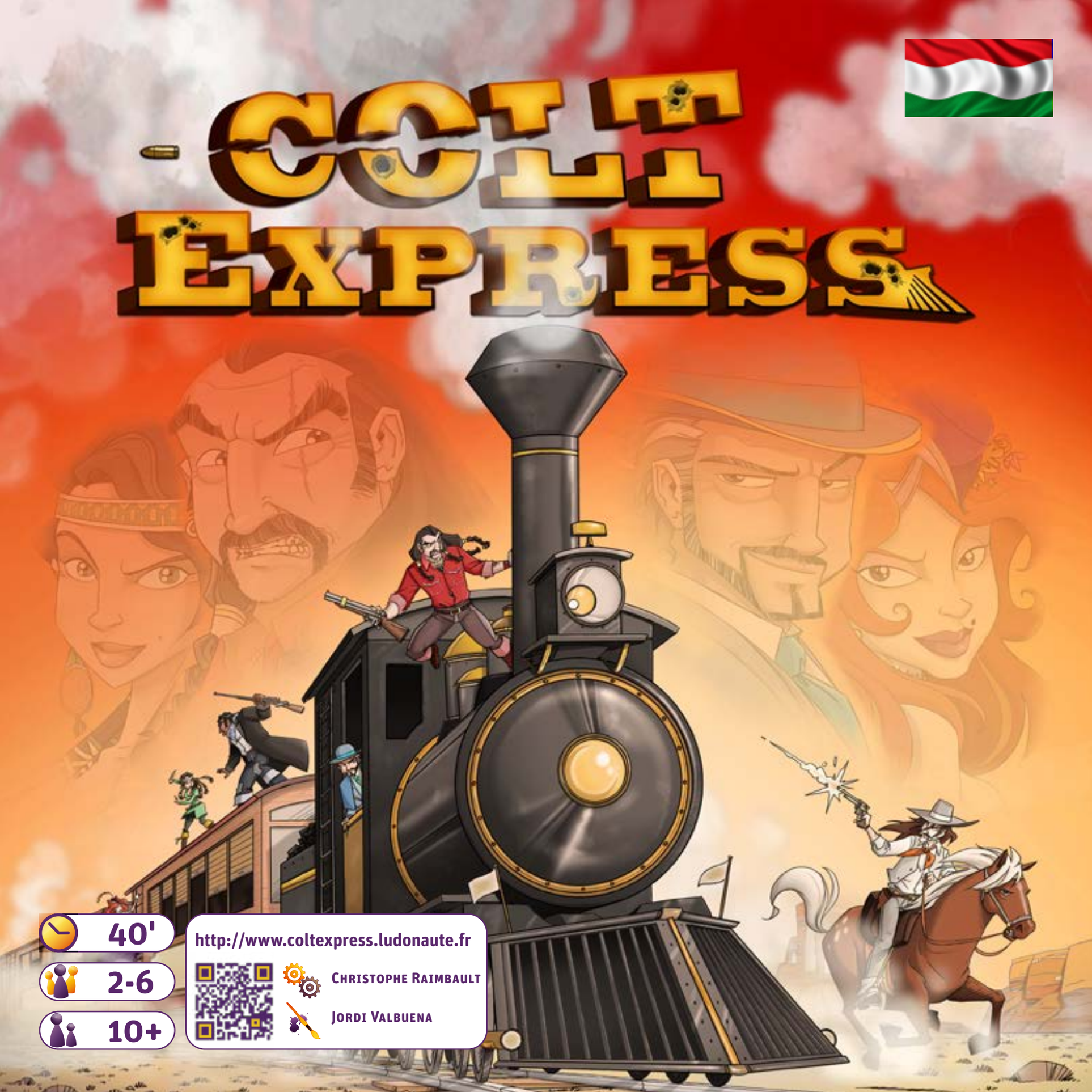
Colt Express



40'

2-6

10+

http://www.coltexpress.ludonaute.fr

Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

1899. július 11-e, délelőtt 10 óra. A Union Pacific Express elhagyja az új-mexikói Folsom városát 47 utassal a fedélzetén. Pár perccel később szapora léptek hangja hallatszik felülről; aztán lövések dördülnek. Az állig felfegyverkezett banditák könyörtelenül rabolják el becsületes utasok tárcáit és ékszereit! Vajon képesek lesznek a banditák megőrizni hidegvérüket és elkerülni, hogy őket lőjék meg? Vajon sikerül ellopniuk a Szépvölgyi Szentársaság bérelszámolásait tartalmazó aktatáskákat Samuel Ford marsall vigyázó szemei elől? Csak egy bandita lesz képes elérni a célját: a banda leggazdagabb törvényen kívüliévé válni.

Tartozékok

6 Vasúti Kocsi

1 Mozdony

Megjegyzés: Az első játék előtt gondosan illeszd össze a mozdonyt és a vasúti kocsikat a mellékelt útmutató alapján!

10 Tereptárgy

Zsákmányjelzők különböző értékekben

- 18 Tárca 250$ és 500$ közötti értékben

- 6 Ékszer, darabja 500$ értékben

- 2 aktatáska, bennük 1000$ táskánként

17 Körkártya

- 7 kártya 2-4 játékos részére

- 7 kártya 5-6 játékos részére

- 3 Vasútállomás kártya

1 Marsall bábu

13 Semleges Golyókártya

Játékosok elemei (X6):

1 Karakterkártya

10 Akciókártya

6 Golyókártya

1 Bandita bábu

A 3-6 játékos mód játékszabálya következik. A 2 játékos verzió módosításai a 6. oldalon találhatóak.

Előkészítés

Karakterkártya

A 6 Golyókártyád sorba rendezve

A 10 Akciókártyád

Egy 250$-os Tárca

✸ Minden játékos választ magának egy Karaktert, és az annak megfelelő Karakterkártyát maga elé helyezi. A színének megfelelő 6 Golyókártyát a Karakterkártyája bal oldalára teszi, a golyók számának megfelelő sorrendben.
Ezután megkeveri a színének megfelelő 10 Akciókártyáját, melyet képpel lefelé, jobb oldalra helyez. Ez lesz a saját paklija.
Emellett minden játékos elvesz egy 250$-os Tárcát a készletből, és arccal lefelé a Karakterkártyájára helyezi, hogy értéke rejtve maradjon.

A játék elején a fegyvered tára tele van. Az ellenfeleidre lőni fogsz, így próbálva lassítani őket. A játékosok 10 lapból álló paklijai egyformák.
A játék folyamán szerzett Zsákmányokat a Karakterkártyádon gyűjtöd. A Tárcák értékei mindvégig rejtve maradnak ellenfeleid elől, de te bármikor megnézheted őket.

✸ Tegyétek az asztal közepére a Mozdonyt és mögé sorban annyi Vasúti Kocsit, ahány játékos játszik. Bármelyik Kocsit választhatjátok, és sorrendjük is tetszőleges. A Mozdony jelzi a vonat elejét.

✸ Minden egyes Vasúti Kocsiba helyezzétek el az ott megjelölt típusú és mennyiségű Zsákmányt. A Tárcákat véletlenszerűen válasszátok ki, és úgy tegyétek fel, hogy értékük rejtve maradjon.

✸ A Marsall bábut helyezzétek a Mozdonyba egy Aktatáskával együtt. A maradék Zsákmány visszakerül a dobozba, a másik Aktatáska kivételével, amit a Mozdony mellé kell tenni (tehát nem a vonatra!). Később játékba kerülhet még.

✸ Véletlenszerűen húzzatok ki 4 Körkártyát a játékosok számának megfelelő 7 lap közül (2-4 illetve 5-6 jelölés) és keverjétek meg őket. Húzzatok hozzá véletlenszerűen a 3 Vasútállomás Kártya közül is egyet. Ebből az 5 lapból képezzetek egy paklit (képpel lefelé) úgy, hogy a Vasútállomás alulra kerüljön. A maradék Körkártya mehet vissza a dobozba.

✸ Végül a 13 Semleges Golyókártyát tegyétek a Mozdony mellé.

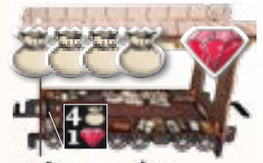
KEZDŐJÁTÉKOS

A Karakterkártyáknak megfelelő Bandita bábukat válasszátok ki, és ezek közül véletlenszerűen húzva jelöljétek ki az első forduló Kezdőjátékosát. Ez a játékos maga elé helyezi az imént alkotott, 5 lapból álló Körkártya paklit.

BANDITÁK ELHELYEZÉSE

A Kezdőjátékos lesz az 1-es játékos, tőle balra ülő a 2-es, és így tovább.
Aki a sorban páratlan számú, helyezze Banditáját a Fékezőkocsiba (utolsó Kocsi).
A páros számúak, Banditáikat a Fékezőkocsi melletti Kocsiba helyezzék (utolsó előtti).

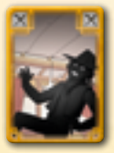
Játékpélda 4 játékossal:



Az utasoknak minden Kocsiban más Zsákmányuk van, amik csak rád várnak!

A játék folyamán a Marsall megpróbál a banditák útjába állni. Légy furfangos, hiszen rajtad áll, hogy sikerül e elcsalnod az Aktatáska mellől a megfelelő pillanatban.
A játék során egy 5 részes cselekmény folyamán ismerhetjük meg a vonatrablás történetét.

Játékosok száma



Ezek a sérülések, melyeket vagy a Marsall, vagy egy Esemény okozhat a banditáknak. Ezek a Golyókártyák (Semlegesek vagy amiket ellenfeleidtől kaptál) haszontalanok, ha felhúzod őket. Csak csökkentik a választható Akcióidat, lehetőségeidet, ahogyan egy sebesülés is tenné ezt.

Első játékos

Második játékos

Negyedik játékos

Harmadik játékos

A JÁTÉK CÉLJA

A győzelemhez neked kell a Nyugat leggazdagabb banditájává válnod. Hogy elérd célod, több Zsákmányt kell szerezned, mint ellenfeleid... és közben minél kevesebb találatot kapni! A legjobban lövő Bandita megkapja a Fegyverforgató címet, mely 1000$-t ér.

JÁTÉK MENETE

A játék 5 körből áll. Mindegy egyes kör 2 fázisból épül fel:

- 1. fázis: Cselszövés: A játékosok kijátsszák Akciókártyáikat egy közös pakliba az asztal közepére.
- 2. fázis: Akció: Az 1. fázisban kijátszott Akciókártyák végrehajtásra kerülnek.

JÁTÉK VÉGE

A játék 5 kör után véget ér.
Ekkor minden egyes játékos megszámolja a Karakterkártyáján összegyűjtött Zsákmányok összértékét.
A Fegyverforgató címet, és az azzal járó 1000$-os fődíjat az a játékos kapja, aki a legtöbbet lőtt (tehát akinek a legkevesebb Golyókártyája maradt saját színéből). Ha több ilyen játékos van, mind megkapja az 1000$-os jussát.
A játékot a leggazdagabb Bandita nyeri. Döntetlen esetén az lesz a győztes, aki a kevesebb Golyókártyát gyűjtötte be a játék során.

KÖR KEZDETE

A kör elején a játékosok megkeverik saját paklijukat, húznak 6 lapot, és kézbe veszik őket.

Ezután a Kezdőjátékos felfordítja a Körkártya pakli felső lapját úgy, hogy mindenki lássa azt.

Ez a Körkártya mutatja meg, hogy hány fordulóból fog állni az adott kör (kártya ikonok száma a bal felső sarokban), és hogy miként zajlanak majd (ld. 5. oldal, Körkártyák).

Pl. Eszerint a Körkártya szerint 4 forduló lesz.

Eszerint a Körkártya szerint 5 forduló lesz.

1. FÁZIS: CSELSZÖVÉS

A kezdőjátékos vezetésével a játékosok egyesével játsszák fordulóikat, óramutató járásával megegyező sorrendben.

A saját fordulójában a játékos:

- **vagy kijátszik a kezéből egy Akciókártyát képpel felfelé (ha nincs más rendelkezés) és a közös paklira helyezi**
- **vagy húz 3 kártyát a saját paklijából, és kézbe veszi őket**

A Cselszövés fázis véget ér, amikor a Körkártya által meghatározott számú forduló lezajlott.
A játékosok kézben maradó lapjaikat visszateszik saját paklijuk tetejére.

Pl.
Doc a Kezdőjátékos az adott Körben. Kijátszik egy „Mozgás" kártyát a kezéből; aztán a tőle balra ülő Belle egy „Lövés" kártyát tesz Doc kártyája tetejére. Ezután Tuco következik, aki lap kijátszása helyett 3-at húz a paklijából, és kézbe veszi őket. Végül Cheyenne egy „Ütés" kártyát játszik ki Belle kártyája tetejére.
Ezután kezdetét veszi a második forduló.

2. FÁZIS: AKCIÓ

A Kezdőjátékos megfordítja a Cselszövés során keletkezett paklit úgy, hogy a kártyák sorrendje ne változzon.

A Banditák sorra végrehajtják az akcióikat, kezdve a felső kártyával (tehát a kijátszásuk sorrendjében, kezdve a legkorábbival).

Végrehajtása után az adott Akciókártya visszakerül tulajdonosához, aki azt visszateszi saját paklijába.

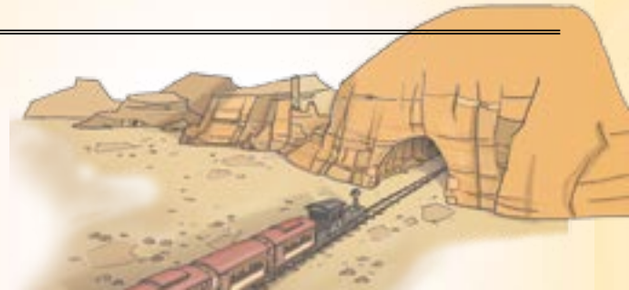
Akciókártyák kifejtése ld. 4. oldal

A Cselszövés fázis során szőtt tervek (értsd: kijátszott akciókártyák) végrehajtása kötelező, amennyiben az lehetséges.

KÖR VÉGE

Minden játékos az összes kártyáját megkeveri (a 10 Akciókártyát, és az összes Golyókártyát, mely eltalálta az eddigi körökben). Az így keletkezett paklit Karakterkártyája jobb oldalára helyezi.

Az eddigi Kezdőjátékos balján ülő játékos lesz az új Kezdőjátékos, aki maga elé veszi a megmaradt Körkártyákból álló paklit. Ezzel egy új kör veszi kezdetét.



AZ AKCIÓKÁRTYÁK

A Banditák tartózkodhatnak a Vonatban (1), vagy lehetnek annak tetején (2). Így tehát mindig 2 helyen lehet egy Bandita: egy Kocsiban, vagy egy Kocsin. Azonban a játék kezdetén senki sem tartózkodhat a tetőn.

Mozgás

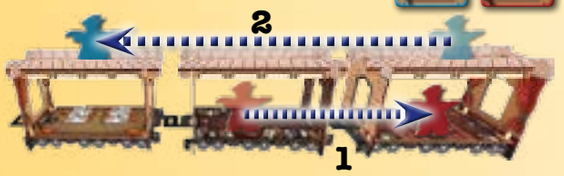
Mozgasd a Banditád:

1 az egyik Kocsiból egy szomszédos kocsiba előre vagy hátra, ha a Kocsi belsejében van; vagy

2 1-3 kocsinyi távolságban (te döntésed) előre, vagy hátra, amennyiben a tetőn van.

A Mozdony szintén Kocsinak számít, ily módon Bandita tartózkodhat benne, vagy lehet a tetején.

Ha már kitervelted ezt az Akciót, a Banditád nem maradhat a helyén, muszáj vele lépned!



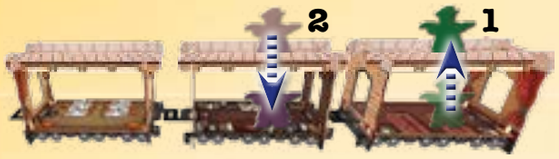
A tetőn rohangálással időt nyerhetsz, hisz sem ajtók sem utasok nem állnak az utadban.

Mászás

Változtasd a Banditád helyét úgy, hogy

1 Felmászik annak a Kocsinak tetejére, amiben eddig tartózkodott; vagy

2 Lemászik a Kocsi tetejéről a belsejébe.



A tetőn nem csak a haladás gyorsabb, de elkerülhető a találkozás a Marsallal.

Marsall

Mozgasd a Marsallt egy szomszédos Kocsin belülre. (Mi történik ha a Marsall egy Banditával találkozik? ld. „A Marsall")

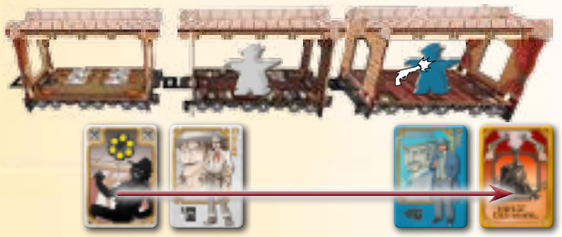
A Marsall az utasokat védi, soha nem mászik fel a tetőre.

Lövés

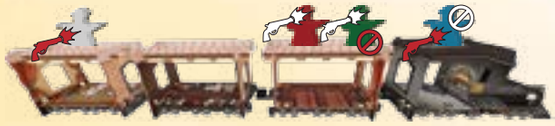
Vedd célba egy ellenfeled, és lőj rá a fegyvereddel. Add neki az egyik Golyókártyád, amit neki a saját paklijába kell tennie.

Nem lőhetsz olyan Banditára, aki veled azonos helyen tartózkodik.

1 Ha vonaton belül vagy, rálőhetsz egy szomszédos Kocsi belsejében lévő Banditára. Az egy Kocsinál nagyobb távolságra lévő ellenfelekre nem tudsz lőni.



2 Ha azonban a tetőn vagy, távolságtól függetlenül rálőhetsz bármelyik másik Banditára, aki a tetőn tartózkodik (és nem ugyanazon, mint te), és a látóteredben van, azaz nincs köztetek egy másik Bandita sem. Két Bandita, ha azonos Kocsi tetején tartózkodik, egymás mellettinek tekintendők, és nem egymás mögöttinek: te döntöd el, melyikükre lősz.



Ghost (fehér) rálőhet Tucora (piros) vagy Cheyenne-re (zöld), de Docra (kék) nem. Más részről Tuco (piros) célba veheti Ghostot (fehér) vagy Docot (kék), de Cheyenne-t (zöld) nem, mert vele azonos helyen áll.

Ha nincs, akit célba tudnál venni, tartsd meg a Golyókártyád, a „Lövés" kártyának nem lesz hatása. Ha a játék során kifogysz a Golyókártyákból, a „Lövés" akcióidnak nem lesz többé hatása.

Ha meglősz egy Banditát, neki adod egyik Golyókártyád. Ezzel benevezel a „Fegyverforgató" címért folytatott versenybe. Emellett ez a tetted hátráltatni fogja ellenfeled a játék további részében, hiszen a Golyókártyák semmi hasznot nem húznak neki. Ezek felesleges kártyák, amik foglalják a helyet a kezében.

Rablás

Csenj el egy tetszés szerinti Zsákmányt arról a Kocsiról, ahol tartózkodsz, és helyezd Karakterkártyádra az értékével lefelé. Ha Banditád a tetőn van, nem lophat bentről, ahogy bent állva sem vehet el Zsákmányt a Kocsi tetejéről.

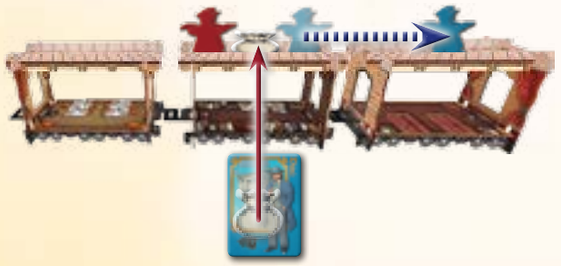
Ha nincs Zsákmány a Banditád mellett, nem tud mit elcsenni, így a Rablás akciónak nincs hatása.

Ütés

Válassz ki egy Banditát, aki veled egy Kocsiban és azonos szinten áll.

Ez a Bandita elveszít egy Zsákmányt, amennyiben van neki: válaszd ki az egyik Zsákmányt a Karakterkártyájáról, és tedd a Bandita mellé a padlóra (vagy tetőre). Ha egy Tárcát veszel el, nem nézheted meg annak értékét.

Ezután mozgasd a megütött Banditát az egyik szomszédos Kocsi azonos szintjére (te döntöd el, hogy előre, vagy hátra; ha a Mozdonyban van, csak hátra, ha a Fékezőkocsiban, csak előre tudod lökni).



Az ellenfél megütése jó mód arra, hogy elveszítse egy értékes Zsákmányát. Emellett a lekevert saller úgy megszédíti, hogy átpenderül egy másik Kocsiba, megzavarva tervei megvalósításában.

A MARSALL

Figyelem! Ha a Bandita egy olyan Kocsin belülre lép, ahol a Marsall is tartózkodik, vagy a Marsall lép Banditák mellé a Kocsiba, a gonosztevőknek fel kell menekülniük a tetőre (akkor is ha pont onnan jöttek). Egy Bandita soha nem maradhat a Marsallal ugyanazon Kocsi fedélzetén.

Emellett a menekülő Banditákra rálő a Marsall, így mindegyikük kap egy Semleges Golyókártyát, amit a saját paklijukba kell tenniük.

A BANDITÁK

GHOST

Ghost diszkréten végzi dolgát.

Minden kör első fordulójában az Akciókártyádat képpel lefelé is kijátszhatod a közös paklira. Ha a 3 kártya húzását választod az első fordulóban, később már nem használhatod Ghost képességét ebben a körben.

CHEYENNE

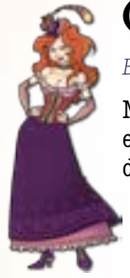
Cheyenne páratlan zsebtolvaj.

Ha megütsz egy Bandität, az általa elejtett Tárcát azonnal felveheted. Ha Ékszert vagy Aktatáskát ejt el (te választasz!), a Zsákmány a földre esik (ahogyan máskor).

DJANGO

Django lövései olyan erősek, hogy hátralökik az eltalált Bandität.

Amikor meglősz egy Bandität, mozgasd egy Kocsival arrébb a lövés irányában, figyelembe véve, hogy Bandita soha nem eshet le a vonatról.



BELLE

Belle szépsége a legnagyobb fegyvere.

Nem lehetsz célpontja sem egy Lövés sem egy Ütés akciónak, ha van másik Bandita, aki Belle mellett még választható.

TUCO

Tuco lövéseit a plafon nem képes megállítani.

Meglőhetsz egy Bandität, aki ugyanazon a Kocsin, de másik szinten van, mint te.

DOC

Doc a csapat legeszesebb tagja.

A Kör elején 7 kártyát húzhat 6 helyett.

A KÖRKÁRTYÁK

Az Akciókártyákat képpel felfelé kell kijátszani az adott fordulóban.

Alagút - Az Akciókártyákat képpel lefelé kell kijátszani a fordulóban.

Gyorsítás - Ebben a fordulóban minden játékosnak dupla akciója van (két kártya kijátszása egymás után vagy 6 lap húzása vagy egy kártya kijátszása és 3 húzása).

Váltó - Az adott fordulót óramutató járásával ellentétes sorrendben kell játszani, kezdve a Kezdőjátékossal.

ESEMÉNYEK

Néhány kártya Események eljövetelét jelzi. Ezek az Események mindig a kör végén következnek be.

Dühös Marsall

A Marsall rálő minden Banditára, aki a Kocsijának tetején van. Ezek a Banditák mind Semleges Golyókártyát kapnak. Ezután a Marsall egy Kocsival közelebb megy a Fékezőkocsihoz. Ha már a Fékezőkocsin van, nem mozog.

Forgó Bitófa

Minden Bandita, aki a vonat tetején van, átkerül a Fékezőkocsi tetejére.

Fékezés

Minden tetőn lévő Bandita egy Kocsit előre csúszik (a Mozdony irányába).

Markolj Nagyot!

Tedd a másik Aktatáskát is a vonatra, a Marsallal egy Kocsiba.

Utasok Lázadása

A Banditák, akik a vonaton belül tartózkodnak, kapnak egy Semleges Golyókártyát.

+● Zsebtolvajlás

Az a Bandita, aki egyedül áll a helyén, elvehet onnan egy Tárcát, ha van.

–● A Marsall Bosszúja

Minden Bandita, aki a Marsall feletti tetőn áll, elveszti a legkevésbé értékes Tárcáját a Karakterkártyájáról. Ha nincs Tárcája, nem veszít semmit (akkor sem, ha van nála Ékszer vagy Aktatáska).

$250 A Masiniszta Túszul Ejtése

Minden Bandita a Mozdonyban, vagy annak tetején 250$-t kap váltságdíjként.

FONTOS KIEGÉSZÍTÉSEK

A vonatot soha nem lehet elhagyni! Ha Django Lövése vagy egy Esemény a Fékezőkocsin vagy a Mozdonyon túl mozgatna, a helyeden maradsz.

Ha a Semleges Golyókártya pakli kiürült, vagy nincs elegendő kártya a Golyók kiosztásához, a Banditák megússzák, és nem kapnak Golyót sem a Marsalltól sem egy kör végi Esemény által. A Semleges Golyókártya pakli ebben az esetben kikerül a játékból.

VARIÁNS TAPASZTALTAKNAK

Ha szeretnétek jobban irányítani a történéseket a játékban, minden játékos Saját paklijának jobbján alkossatok egy Dobópaklit. Emellett az alábbi módosításokat tegyétek még meg:

Golyókártyák | Karakterkártya | Húzópakli | Dobópakli

- A Cselszövés fázis elején a kézben lévő Golyókártyák közül tetszőleges számú eldobható, könnyítve a kezeken.
- A Cselszövés fázis végén bármennyi lap megtartható a következő Körre. A Golyókártyákat és a szükségtelen Akciókártyákat el kell dobni.
- Az Akció fázis során a visszakapott Akciókártyákat a Dobópaklikra kell tenni képpel felfelé. A forduló során az ellenfelektől kapott Golyókártyák azonban a Húzópaklikra kerülnek, képpel lefelé.
- Minden Kör elején a játékosok annyi lapot húznak a kezükbe (az esetleges meglévők mellé), hogy 6 lapjuk legyen.
- Minden alkalommal, amikor valamelyik játékos Húzópaklija kiürül, és húznia kellene lapokat, keverje meg a Dobópaklit, amely az új Húzópaklija lesz. Bármikor meg lehet nézni a saját Dobópakli tartalmát.

Translation: Andrew MacLeod

Fordítás: NagyDagy
Szerkesztés: grafiction
Lektorálás: Artax

Megvásárolható:
www.jatekmester.com

SPECIÁLIS SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

ELŐKÉSZÍTÉS

A vonat 2 játékos esetén a Mozdony mellett 4 tetszőleges Vasúti Kocsiból áll.
Mindkét játékos egy 2 Banditából álló csapatot választ, majd elveszi a megfelelő kártyákat és bábukat. Az első játékhoz a következő felállás az ajánlott: Tuco és Cheyenne – Django és Doc ellen.
Minden csapatból helyezzetek egy-egy Bandität a két utolsó Kocsiba.
Ezután tegyétek a Karakterkártyákat magatok elé rajtuk egy 250$-os Tárcával, balra melléjük pedig a 6 Golyókártya kerüljön.
Minden Karakter Akciókártyái közül vegyétek ki azokat, amikből kettő van, valamint az egyik Karakter Marsall kártyáját. Így mindkettőtöknek 11 lapja marad: 2 Lövés (Karakterenként 1-1), 2 Ütés (Karakterenként 1-1), 2 Mozgás (Karakterenként 1-1), 2 Mászás (Karakterenként 1-1), 2 Rablás (Karakterenként 1-1), és 1 Marsall. Ezeket megkeverve kapják a játékosok a Húzópaklijukat, tehát mindketten két Bandita összekevert Akciókártyáival játszanak.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

A játékot ketten a korábban leírt, „Variáns Tapasztaltaknak" szabályai szerint játsszák. A cél a gazdagabb csapatot birtokolni a játék végén. A Fegyverforgató titulus két játékos esetén azonban nem kerül kiosztásra.
Ha egy Bandität meglőnek, a Golyókártya az őt birtokló játékos Húzópaklijának tetejére kerül. Könnyen előfordulhat, hogy egy Bandita véletlenül a saját csapattársát találja el!
6 Bónusz Karakter profil a dobozban, amiket a Karakterkártyák helyett használhattok!

A dőlt betűs részek a játék megértésében segítenek.

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.

Distributed in North America by Asmodee Editions LLC, 20 Gateway Dr, Suite 400, Plattsburgh, NY 12901 USA. www.asmodee.com – support@asmodee.com