

# COLT EXPRESS

11. srpnja 1899. godine: 10.00 sati

*The Union Pacific Express* krenuo je iz Folsoma, New Mexico, s ukrcanih 47 putnika. Nakon nekoliko minuta, začuo se zvuk brzih koraka iznad glava, popraćen pucnjavom. Dobro naoružani banditi bez milosti su pljačkali novčanike i nakit poštenih putnika!

Hoće li banditi sačuvati hladnokrvnost i izbjeći metke?

Hoće li uspjeti u krađi tjedne plaće tvrtke Nice Valley Coal, spremljene u kovčege koje budnim okom čuva Maršal Samuel Ford? Samo jedan bandit ostvarit će svoj cilj: postati najbogatiji od svih odmetnika.



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



## SADRŽAJ

★ 6 vagona vlaka



★ 1 lokomotiva

*Napomena – prije prvog igranja, pažljivo sastavite vagona i lokomotivu koristeći priložena uputstva.*

★ 10 elemenata terena

★ Oznake različitih vrsta plijena:

- 18 novčanika vrijednih između 250\$ i 500\$
- 6 dragulja vrijednih 500\$
- 2 kovčega vrijedna 1000\$



★ 17 karata krugova:

- 7 karata za 2, 3 i 4 igrača
- 7 karata za 5 i 6 igrača
- 3 karte stanice vlaka



★ 1 figura Maršala



★ 13 neutralnih karata metaka



**Za svakog od igrača (x6):**

★ 1 podloga lika



★ 1 karta lika

★ 10 akcijskih karata



★ 6 karata metaka



★ 1 figura bandita

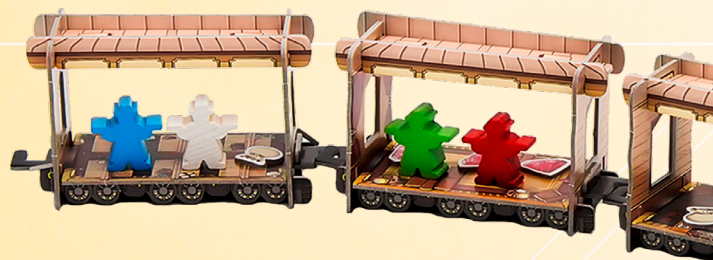


**Pravila igre za 3 do 5 igrača opisana su ispod. Za igru s 2 igrača, pogledaj «Posebna pravila: 2 bandita po igraču», strana 10.**

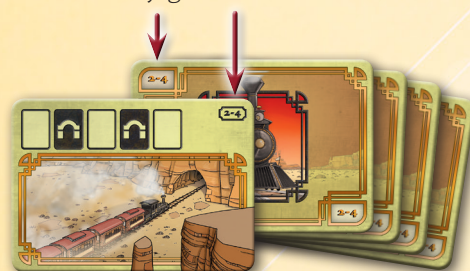
## POSTAV



Uzmite lokomotivu i 1 vagon za svakog od igrača i formirajte vlak koji ćete složiti na sredinu stola s lokomotivom na jednom kraju. Vagon koji je najdalji od lokomotive je vagon za posadu vlaka.



Broj igrača



Za vašu prvu igru, nasumice povucite **5 karata kruga** od 7 koje odgovaraju broju igrača (ili karte označene brojevima 2-4 ili karte označene brojevima 5-6) i promiješajte ih kako bi formirali kup karata.

*Za vaše buduće igre, možete koristiti napredni postav (vidi «Dogadaji», strana 9).*

*Na ovaj način, dobili ste redoslijed od 5 događaja koji pričaju priču o pljački vlaka. Otkrivat ćete je kako igra odmiče.*

### POSTAVLJANJE BANDITA

Uzmite figure bandita koje odgovaraju odabranim likovima i nasumce odaberite 1.

Igrač koji je izabrao tog lika bit će prvi igrač u prvom krugu igre.

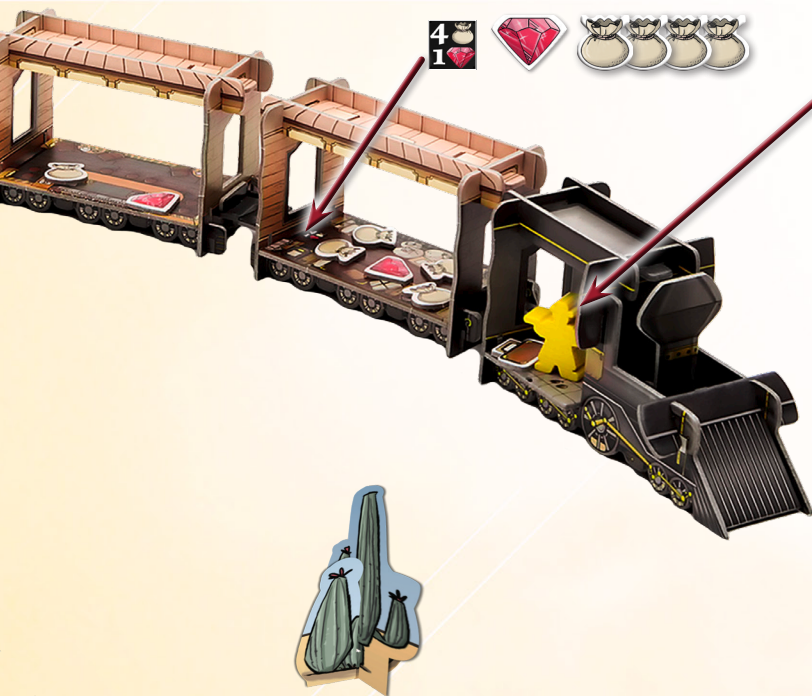
Počevši od prvog igrača i nastavljajući u smjeru kazaljke na satu, igrači se izmjenjuju u postavljanju svoje figure bandita u vagon za posadu i prvi susjedni vagon do njega.

*Na slici **Doc** je prvi igrač, **Cheyenne** je druga, **Ghost** treći, a **Tuco** četvrti igrač.*

**2**

Sa strane postavite 1 oznaku novčanika od 250\$ za svakog od igrača, zatim postavite oznake plijena u svaki od vagona kako je prikazano na podu vagona. Novčanici se uzimaju nasumce i postavljaju licem prema dolje sa skrivenim vrijednostima.

*Putnici u svakom vagonu imaju različit plijen, spreman da ga vi ukradete!*



**3**

Postavite figuru **Maršala** i **kovčega** unutar lokomotive.

*Tijekom igre, Maršal će stajati na putu banditima. Na vama je da budete dovoljno pametni i odvučete ga od kovčega baš u pravom trenutku.*

**4**

Postavite **13 neutralnih karata metaka** i postavite ih pored lokomotive.

*Ovo su ozljede koje Maršal može zadati banditima.*



**5**

Svaki igrač bira **lika**, uzima odgovarajuću podlogu lika (ili kartu ako nemate dovoljno mjesta) i postavlja je ispred sebe.

Svaki igrač također uzima **novčanik od 250\$** i postavlja ga licem prema dolje na svoju podlogu, čuvajući vrijednost tajnom.

*Tijekom igre, svoj plijen skupljat ćete na svojoj podlozi lika. Vrijednost vaših novčanika mora biti skrivena od vaših protivnika, ali vi možete pogledati svoje novčanike kadgod zaželite.*

Svaki igrač zamiješa **10 akcijskih karata** boje svojeg lika postavi ih licem prema dolje na svoju podlogu i tako formira kup karata.

*Svi igrači imaju jednak set akcijskih karata.*

Zatim igrač postavlja **6 karata metaka** boje svojeg lika na svoju podlogu lika u rastućem redu prema broju metaka u cilindru.

*Na početku igre, vaš cilindar je pun. Pucat ćete na protivnike kako bi ih usporili.*



*Napomena - Druga strana podloge lika koristi se za ekspertnu varijantu igru (vidi stranu 11).*

## CILJ IGRE



Kako bi pobijedili, morate postati najbogatiji bandit na Divljem zapadu. Za ostvarivanje tog cilja, morate sakupiti više plijena od vaših protivnika... i pritom izbjeći da vas pogodi previše metaka! Najbolji strijelac dobit će službenu titulu i nagradu od 1000\$.

Svaki igrač ima 10 karata za 6 različitih akcija: Kretanje (x2), Promjena kata (x2), Pucanje (x2), Udarac (x1), Pljačka (x2), Maršal (x1).

Igra se sastoji od 5 krugova. Svaki krug ima dvije faze:

★ **Faza 1: Muljaža!** Igrači odigravaju svoje akcijske karte na hrpu na sredini stola.

★ **Faza 2: Krađa!** Akcijske karte odigrane tijekom Faze 1 se razrješuju.

## FAZA 1: MULJAŽA!

Prvi igrač vuče najgornju kartu s kupa karata kruga i postavlja je na stol tako da je svi mogu vidjeti.

Ta karta kruga pokazuje **broj i vrstu kruga** što je označeno u gornjem lijevom kutu karte (vidi «Vrste kruga» na suprotnoj stranici).

Na početku kruga, svaki igrač vuče **6 karata**. Ove karte čine igračevu ruku.

Tijekom ove faze, igrači će programirati akcije svojih bandita tako da stavljaju akcijske karte na hrpu. Sve akcije će se razriješiti tijekom iduće faze.

Pokušajte vizualizirati posljedice svojih akcija i akcija vaših protivnika.

Počevši s prvim igračem, igrači jedan za drugim dolaze na red, u smjeru kazaljke na satu.

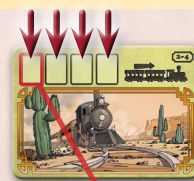
**Na svom krugu, igrač mora učiniti 1 od sljedećeg:**

★ **Odigrati akcijsku kartu licem prema gore (osim ako nije specificirano drugačije) iz svoje ruke na vrh svog kupa karata.**

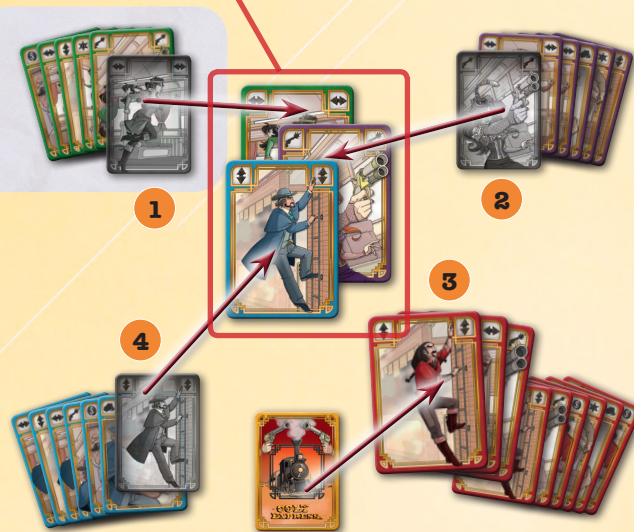
★ **Povući 3 karte iz svog kupa karata i dodati ih u ruku.**

**Faza muljaže** završava kada je dovršen onaj broj krugova koji je naznačen na karti kruga.

Svaki igrač neodigrane karte koje su mu ostale u ruci vraća na vrh svog kupa karata.



Karta kruga označava da će biti 4 kruga.



Primjer prvog kruga

- 1 **Cheyenne** je prvi igrač u ovom krugu. Ona odigrava kartu «Kretanje» iz svoje ruke.
- 2 **Belle**, s njene lijeve strane, odigrava kartu «Pucanje» povrh **Cheyenne** karte.
- 3 **Tucó**, s **Belline** lijeve strane, odlučuje vući karte umjesto odigrati kartu. Povlači 3 karte iz svojeg kupa karata i dodaje ih u ruku.
- 4 **Konačno**, **Doc** igra kartu «Promjeni kat» povrh **Belline** karte.

Zatim počinje drugi krug. Karte će se odigravati na istu hrpu.

## VRSTE KRUGA



Napomena – Ove karte mogu pokazivati efekt kruga (vidi «Napredna pravila, strana 9).



**Standardni krug** - Igrači igraju akcijske karte okrenute licem gore.



**Tunel** - Igrači igraju akcijske karte okrenute licem dolje.



**Ubrzavanje** - Igrači imaju 2 kruga zaredom (igrači mogu odlučiti da li će igrati ili vući karte u svakom od krugova).



**Okret** - Igrači odigravaju krugove u smjeru suprotnom od kazaljke na satu, počevši s prvim igračem.

## FAZA 2: KRAĐA!



- 1** **Cheyenne** se kreće.
- 2** **Belle** puca na **Doca**.
- 3** **Tuco** ne radi ništa: on je preskočio svoj krug kako bi povukao karte.
- 4** **Doc** mijenja kat.

Pogledajte iduću stranicu za detaljan opis akcija.

Sad kad su sve akcije odigrane, vrijeme da primijenimo njihove efekte... i izdržimo akcije drugih igrača!

Prvi igrač uzima sve karte sa hrpe odigrane tijekom faze muljaže i okreće ih bez da im promijeni redoslijed.

Akcije bandita razrješuju se jedna po jedna, počevši od najgornje karte (to jest, redom kojim su bile odigrane).

**Sve akcije odigrane tijekom faze muljaže su obavezne.** Tijekom faze krađe, svaki igrač mora razriješiti svaku od svojih akcija ako je moguće.

Jednom kad su sve akcije razriješene, karte se vraćaju igračima kojima pripadaju. Svaki igrač ponovo promiješa svoje karte (10 akcijskih karata i bilo koji broj karata metka koje je primio). Zatim postavlja svoj kup karata na svoju podlogu lika.

Igrač lijevo od prvog igrača postavlja kup karata kruga ispred sebe i postaje novi prvi igrač.

Zatim počinje sljedeći krug igre.

## KRAJ IGRE

Igra završava na kraju petog kruga. Svaki igrač **zbraja vrijednost na svojim oznakama plijena**, a koje je sakupio na svojoj podlozi lika.

**Nagrada najboljem strijelcu** dodjeljuje se igraču(ima) koji su ispalili najviše metaka (to jest onima koji imaju najmanje preostalih karata metaka svoje boje. Ta nagrada vrijedi 1000\$.

**Najbogatiji igrač pobjeđuje.** U slučaju neriješenog, pobjeđuje igrač koji uz najviše novaca ima i najmanje preostalih metaka. U slučaju da je i dalje neriješeno, svi izjednačeni igrači pobjeđuju!

## AKCIJSKE KARTE

Banditi mogu biti unutar vagona **1** ili na krovu vagona **2**. Na početku igre, nijedan bandit ne može biti na krovu. Lokomotiva se računa kao jedan od vagona.



### KRETANJE

Kretanje između vagona:

- 1** Ako se nalazite u vagonu, pomičete se u unutrašnjost susjednog vagona.
- 2** Ako se nalazite na krovu vagona, pomičete se na krov vagona od 1 do 3 vagona udaljenosti.



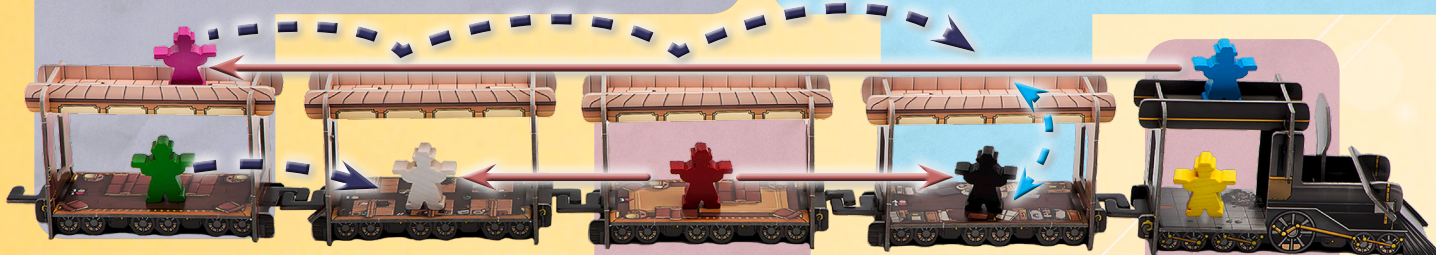
### PROMJENA KATA

Kretanje između katova:

- 1** Ako se nalazite unutar vagona, pomaknite se na krov tog vagona.
- 2** Ako se nalazite na krovu vagona, pomaknite su unutrašnjost tog vagona.



Uspinjanje na krov štedi vam vrijeme i pomaže da izbjegnute Maršala.



### PUCANJE

Uzmite najgornju kartu metka iz svog cilindar kupa i postavite ga na vrh kupa drugog bandita.

**Ne možete pucati u bandita koji se nalazi u istom prostoru kao i vi.**

- 1** Ako ste unutar vagona, možete pucati u bandita koji se nalazi unutar **susjednog vagona** (u bilo kojem smjeru). Ne možete pucati u bandita koji je udaljeniji od jednog vagona.



- 2** Kada ste na krovu, možete pucati u bandita koji vam je u **vidnom polju**, neovisno o njegovoj udaljenosti. Bandit vam je u vidnom polju ukoliko se nalazi na krovu bilo kojeg vagona osim vašeg i ukoliko nema drugih bandita između vas. Ukoliko se nekoliko bandita nalazi na krovu istog vagona, možete birati u kojeg ćete pucati.



**Ukoliko nema meta u koje možete pucati, zadržite svoju kartu metka;** akcija «Pucanje» nije imala nikakav učinak.

Ukoliko ostanete bez karata metaka tijekom igre, sve vaše iduće akcije «Pucanje» neće imati učinak.



*Doc je pogodio Belle.*

Kada pucate na bandita, dajete mu jednu od svojih karata metaka. To vam omogućuje da se natječete za nagradu za najboljeg strijelca.

Još važnije, vaša akcija će hendikepirati protivnika u preostalom dijelu igre, jer su karte metka beskorisne igraču na kojeg ste pucali. To su «mrtve karte» koje će mu napuniti ruku.



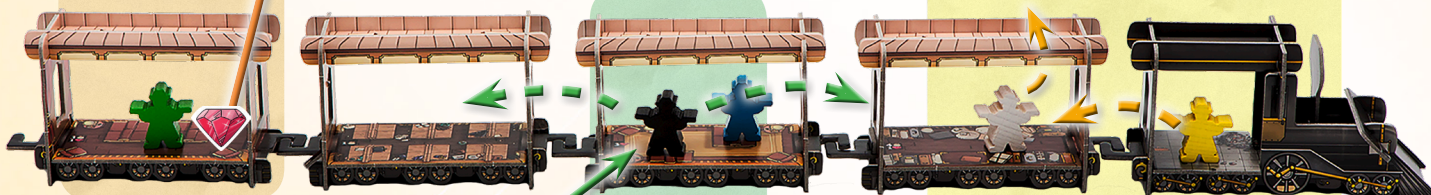


## PLJAČKA

Uzmite 1 oznaku plijena iz prostora u kojem se nalazite **bez gledanja u vrijednost plijena** i postavite je licem dolje na vašu podlogu lika.

Ako se nalazite na krovu vagona, ne možete pljačkati stvari unutar vagona, i obrnuto.

Ukoliko nema plijena koji možete uzeti, akcija «Pljačka» nije imala nikakav učinak.



*Doc udara Djanga.*



## UDARAC

Odaberite drugog bandita u vašem prostoru.

**Odabrani bandit gubi 1 oznaku plijena** ukoliko je ima: odaberite 1 oznaku plijena s njegove podloge lika i postavite je na svoju podlogu. Ne smijete gledati vrijednost njegovih novčanika.

Zatim, **pomaknite odabranog bandita u susjedni vagon na istom katu.**

*Udaranje je dobar način da natjerate vašeg protivnika da izgubi svoj veliki plijen. To također može narušiti njegov plan krađe.*



## MARŠAL

**Pomaknite Maršala** u unutrašnjost susjednog vagona.

Oprez! Kada bandit uđe u prostor gdje se nalazi Maršal ili Maršal uđe u prostor gdje se nalazi bandit, bandit će pobjeći na krov vagona (čak iako je upravo promijenio kat).

**Bandit nikad ne može ostati unutar vagona u kojem se nalazi Maršal.**

Dodatno, bandit koji bježi odmah uzima **neutralnu kartu metka** i dodaje je u svoj kup karata.

Ukoliko nema dovoljno neutralnih karata metaka za svakog od bandita koji bježe, banditi ne uzimaju metak kad se susretnu s Maršalom.

*Maršal štiti putnike: on se nikada ne penje na krov.*

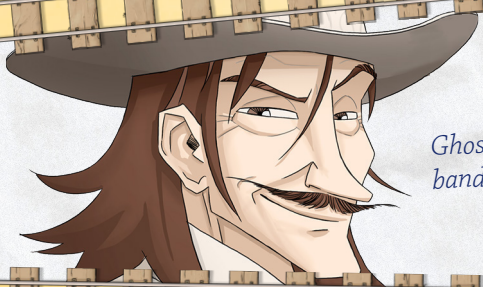


*Django pomiče **Maršala**, koji ulazi u **Ghostov** vagon. **Ghost** prima neutralni metak prije nego što pobjegne na krov.*

**Sada znate sva pravila koja su vam potrebna za vašu prvu igru.**

**Iduće stranice sadržavaju napredna pravila igre koja možete koristiti kada dobro ovladate osnovnom igrom.**

## MOĆI LIKOVA



*Ghost je skrivajući bandit.*

## 1n GHOST

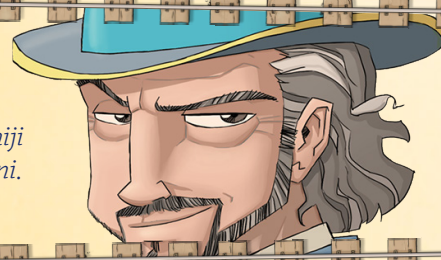
Tijekom vašeg prvog poteza u svakom krugu, možete igrati svoje akcije licem okrenutim prema dolje.

Ako umjesto igranja akcijske karte odlučite vući 3 karte, ne možete koristiti Ghostovu moć kasnije tijekom kruga.

## 7 Doc

Na početku svakog kruga, vuci 7 karata umjesto 6.

*Doc je najpametniji bandit u družini.*



*Tuco puca ravno kroz krov vagona.*



## TUCO

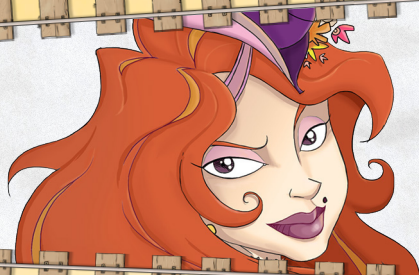
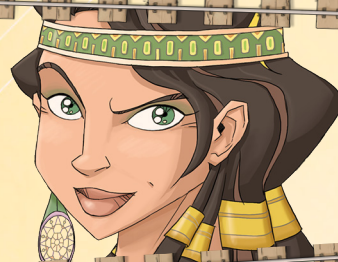
Možete pucati na bandita na drugom katu vašeg vagona.

## 👊 CHEYENNE

Kada udarite bandita, možete uzeti novčanik koji je upravo izgubio.

Ako je izgubio dragulj ili kovčeg, plijen pada na pod (kao i obično).

*Cheyenne je vrhunska džeparica.*



*Bellina ljepota je njeno najjače oružje.*



## BELLE

Drugi bandit vas ne može udariti ni pucati na vas ako umjesto vas može udariti ili pucati u nekog drugog bandita.

## 🔫 DJANGO


Kada pucate na bandita, pomaknite ga na isti kat susjednog vagona najdalje moguće od vas (banditi ne mogu napustiti vlak).


*Djangovi meci su tako moćni da odbacuju bandite unazad.*





## DOGAĐAJI

Napredna pravila i specijalne karte kruga nazivaju se kartama željezničkih postaja. 

U fazi  postave igre, uzmite 1 kartu kruga manje i uzmite 1 kartu željezničke postaje. Postavite kartu željezničke postaje licem prema dolje, zatim promiješajte ostale 4 karte kruga i postavite ih licem dolje povrh karte željezničke postaje kako bi formirali kup karata.

*Napomena – Ukoliko nema dovoljno karata neutralnih metaka kako bi svaki od bandita primio 1, banditi umjesto toga ne primaju metke.*



### Ljutiti Maršal

Maršal puca na bandite koji se nalaze na krovu njegovog vagona. Svaki bandit na krovu Maršalovog vagona prima 1 neutralni metak i postavlja ga licem dolje na svoj kup karata.



Zatim se Maršal pomiče za 1 vagon prema vagonu za posadu. Ukoliko se Maršal već nalazi u vagonu za posadu, tada se ne pomiče.



### Okretna ruka

Svaki bandit na krovu pomiče se na krov vagona za posadu.



## KARTE ŽELJEZNIČKIH POSTAJA



### Maršalova osveta

Svaki bandit na krovu Maršalovog vagona postavlja svoj najmanje vrijedni novčanik na krov njegovog vagona.

Ako bandit nema novčanik, ne gubi ništa (čak i ako ima dragulje ili kovčeg).



## NAPREDNA PRAVILA

*Nakon nekoliko igara, moći ćete igrati koristeći moći vaših likova i događaje opisane na ovoj dvostrukoj stranici.*

Neke karte kruga, uključujući i karte željezničke postaje imaju oznaku događanja u desnom gornjem kutu. Ova događanja uvijek se razrješuju na kraju kruga, **nakon završetka faze 2: Krada!**



Ikone s događanjima objašnjene su dolje.



### Kočenje

Svaki bandit na krovu pomiče se na krov susjednog vagona bližeg lokomotivi. Banditi na krovu lokomotive se ne pomiču.



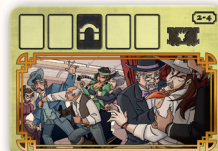
### Uzmi sve!

Postavite drugu oznaku kovčega u prostor gdje se nalazi Maršal.



### Pobuna putnika

Svaki bandit unutar vagona uzima 1 neutralni metak i postavlja ga licem prema dolje na svoj kup karata.



### Džeparenje

Svaki bandit koji nema druge bandite u svom prostoru može uzeti 1 oznaku novčanika u tom prostoru i postaviti je licem dolje na svoju podlogu lika.



\$ 250

### Oteti vlakovođa

Svaki bandit na krovu lokomotive uzima 1 oznaku novčanika s 250\$ izvan igre i postavlja je licem dolje na svoju podlogu lika.



## POSEBNA PRAVILA: 2 BANDITA PO IGRAČU IGRALCA

Ova pravila omogućuju 2 ili 3 igrača da koriste po 2 bandita svaki. Igra se odvija normalno uz sljedeće iznimke:

### POSTAV

Koristite **karte kruga za 2 do 4 igrača.**

2-4

Za 2 igrača, koristite 3 vagona.

Za 3 igrača, koristite 4 vagona.

Postavite karte Ghosta, Doca i Belle sa strane, zatim nasumce dodijelite 1 od preostalih likova svakom od igrača. Svaki igrač bira tim likova.

Svaki igrač uzima 1 kopiju svake različite akcijske karte iz svakog kupa karata svojih bandita i postavlja ih sa strane, zatim ostavlja sa strane 1 Maršal kartu i sve preostale akcijske karte.

Igraču će **preostati 11 karata** (vidi dijagram desno).

Svaki igrač miješa svojih 11 karata zajedno kako bi formirao svoj kup karata. Svaki kup treba sadržavati akcijske karte 2 različita lika.

Kako bi postavili svoje bandite u vlak, svaki igrač potajno stavlja 1 od svojih figura bandita u svaku ruku, a zatim igrači istovremeno otkrivaju svoje figure. Igrači postavljaju bandite u lijevoj ruci u vagon za posadu, a ostale figure postavljaju u vagon susjedan vagonu za posadu.

### POČETAK KRUGA

Na početku svakog kruga, prije miješanja svog kupa karata svaki igrač odabire 1 kartu iz svojeg kupa i stavlja je u ruku. Nakon što je promiješao ostatak kupa, svaki igrač vuče 6 karata (kako bi u ruci imao ukupno 7 karata).

### PRAVILO POKRIVANJA

Tijekom standardnog kruga, ako igrač igra 1 od karata Pucanja svog bandita, može odmah odigrati 1 akcijsku kartu svojih drugih bandita.

**Ta druga karta ne može biti Maršal karta.** Ako je druga karta također karta Pucanja, igrač više ne može igrati dodatne karte.

*Napomena – Tijekom igre, plijen koji sakupi svaki od bandita postavlja se na njihovu podlogu lika. Plijen svakog od bandita treba držati zasebno.*



Primjer timova



2 Kretanja

2 Promjene Kata



2 Udarca

2 Pucanja



2 Pljačke

1 Maršal

Vaše akcijske karte



Drugi bandit

Prvi bandit

Pravilo pokrivanja

## KRAJ IGRE

Svaki igrač zbraja vrijednost plijena svojih bandita.

Nagrada za najboljeg strijelca dodjeljuje se igraču čiji su banditi ukupno ispalili najviše metaka.

Taj zbroj ne uključuje nijednu od karata metaka bandita tog igrača (ukoliko je jedan bandit istog igrača pucao po drugom banditu istog igrača).

## POJAŠNJENJE LIKOVA

Igrač koji u timu ima Ghosta može svoju prvu kartu igrati licem prema dolje iako to nije Ghostova akcijska karta. Taj igrač može odlučiti da kartu ne odigra licem prema dolje ako, na primjer, želi odigrati dodatnu akcijsku kartu koristeći pravilo pokrivanja.

Igrač koji ima Doca u ekipi vuče 7 karata uz kartu koju tada već ima u ruci, tako da mu je ukupni zbroj karata u ruci 8.

## EKSPERTNA VARIJANTA

Ako želite više strategije u igri, igrači mogu igrati uz sljedeće izmjene:

★ Na kraju faze Muljaže, svaki igrač može zadržati bilo koje karte u ruci za idući krug. Igrač sve ostale karte postavlja na kup odbačenih karata pokraj svojeg kupa karata. Igrači ne miješaju svoje karte zajedno tijekom faze Muljaže.

★ Tijekom faze Krađe, nakon što igrač razriješi akcijsku kartu, postavlja je licem gore u kup odbačenih karata. Kada igrač primi kartu metka, postavlja je licem prema dolje na vrh svog kupa karata.

★ Na početku svakog kruga, svaki igrač vuče karte s kupa dok nema 6 karata u ruci.

★ Ako bi igrač trebao vući kartu, a nema karata u kupu, tada zamiješa svoj kup odbačenih karata i postavi ga licem prema dolje kako bi formirao novi kup karata i tada nastavlja vući karte. Igrači mogu slobodno gledati karte u svom kupu odbačenih karata.




*Iskoristite poledinu vaše podloge lika kako bi smjestili svoje potrošene karte.*

## ZASLUGE

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



 Christophe Raimbault  
Jordi Valbuena

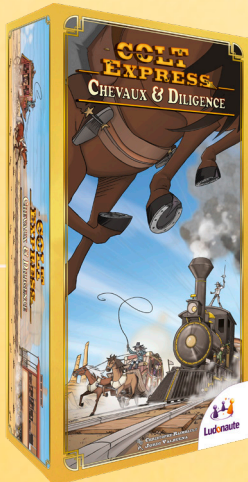
Distribucija:  
Ponva d.o.o., Usnjarska cesta 25, 1241 Kamnik,  
Slovenija

Hrvatsko izdanje:  
Carta Magica  
Frankopanska ulica 24, 10000, Zagreb, Hrvatska  
www.cartamagica.hr  
www.crnaluknja.si

Prijevod: Roman Cvetko

© 2016 Ludonaute, sva prava pridržana.  
© 2016 COLT Express, sva prava pridržana.

# SLJEDEĆE EPIZODE VAŠIH AVANTURA NA DIVLJEM ZAPADU



proširenje

## HORSES & STAGECOACH

Skočite na svog vjernog konja i napadnite zaprežnu kočiju.

Više novaca, više kretanja, više zabave!

2 do 6 igrača



proširenje

## MARSHAL & PRISONERS



Koju stranu ćete odabrati?

Hoćete li igrati kao Maršal? Ili ćete se pridružiti banditima, koji su sad jači za tajnovitu Mei?

3 do 8 igrača



# COLT EXPRESS

Aplikacija!



Disponible en  
App Store

DISPONIBLE EN  
Google play

AVAILABLE ON  
STEAM