



# COLT EXPRESS



 40'

 2-6

 10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

11. juli 1899 kl 10. Eksprestoget 'Union Pacific' har lige forladt Folsom, New Mexico med 47 passagerer om bord. Efter få minutter høres der hurtige skridt oppefra. Straks efterfulgt af revolverskud. Tungt bevæbnede banditter er hensynsløst i fuld gang med at røve toget! Formår banditterne at holde hovedet koldt og dukke sig for patronerne? Får de stjålet Nice Valley kulfirmaets lønninger, gemt væk i sikkerhedsmapper bevogtet af sherif Samuel Ford? Kun én bandit vil opnå sit mål: At blive den rigeste lovløse i banden!

## INDHOLD

6 Togvogne



1 Lokomotiv

Note – Før jeres første spil skal I forsigtigt samle togvogne og lokomotivet ved at følge de vedlagte instrukser

10 Terræn elementer

Værdigenstande af varierende værdi

- 18 Poser med en værdi af \$250-500
- 6 Juveler med en værdi af \$500
- 2 Sikkerhedsmapper med en værdi af \$1000



17 Rundekort:

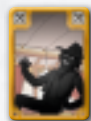
- 7 kort til 2-4 spillere;
- 7 kort til 5-6 spillere;
- 3 kort med Togstationer



1 Sherif brik



13 neutrale Patronkort



**Brikker til hver spiller (x6):**

1 Karakterkort



10 Handlingskort



6 Patronkort



1 Bandit brik



Spillets regler for 3-6 spillere er beskrevet nedenfor. Hvis I kun er 2 spillere skal I også læse de detaljerede justeringer på s. 6.

## FORBEREDELSE

★ Hver spiller vælger en karakter og placerer det tilhørende Karakterkort foran sig. Derefter placeres de 6 Patronkort i spillerens farve til venstre for Karakterkortet. De placeres i rækkefølge med lavest antal patroner nederst, højest øverst.

Så blander han de 10 handlingskort i sin farve og lægger dem med forsiden nedad til højre for sig: Disse kort udgør hans personlige bunke.

Hver spiller tager også en \$250 Pose fra beholdningen og placerer den på sit Karakterkort med værdien skjult.

*Ved spillets start er din revolver helt ladet. Du vil skulle forsøge at skyde efter dine modspillere for at forsinke dem.*

*Hver spiller har et identisk sæt af 10 forskellige handlingskort.*

*Gennem spillet skal du opbevare alle dine indsamlede Værdigenstande på dit Karakterkort. Den samlede sum af dine Værdigenstande er hemmelig for dine modstandere, men du må altid selv kigge.*

★ I midten af bordet placeres på række lokomotivet samt én togvogn per spiller der er med. I vælger selv hvilke togvogne og rækkefølgen på disse. Lokomotivet placeres forrest.

★ I hver togvogn placeres det antal og type Værdigenstande der er markeret på gulvet. Poser tages tilfældigt og placeres med deres værdi skjult nedad.

★ Placer sheriffens brik og en sikkerhedsmappe i lokomotivet. Overskydende Værdigenstande lægges tilbage i æsken, med undtagelse af den anden sikkerhedsmappe. Den placeres på bordet ved siden af lokomotivet og kan komme i spil senere.

★ Træk 4 tilfældige rundekort fra de 7 der hørte til spillerantallet og bland dem (enten fra dem markeret 2-4 eller 5-6). Træk en tilfældig af de tre togstationer og fjøl dem til de 4 rundekort. Bland alle 5 kort og læg dem med fronten nedad foran startspilleren.

★ Placer de 13 neutrale Patronkort ved siden af lokomotivet.

### STARTSPILLEREN

Tag banditbrikkerne i farverne for de deltagende spillere og træk en af dem tilfældigt, den valgte brik er startspilleren. Startspilleren tager de 5 Rundekort og lægger dem foran sig.

### PLACER BANDITTERNE

Startspilleren er spiller nr. 1, spilleren til venstre nr. 2, osv.

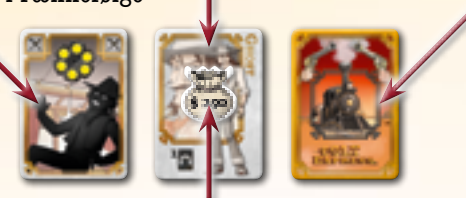
Spillerne med et ulige nr. placerer deres banditter i kahytbilen (bagerste togvogn).

Spillerne med et lige nr. placerer deres banditter i togvognen ved siden af.

Karakterkort

Dine 6 Patronkort opstillet i rækkefølge

Dine 10 handlingskort



En pose med \$250

Eksempel på et 4 personers spil:



*Passagererne i hver togvogn har forskellige Værdigenstande du kan stjele.*



*Gennem spillet står sheriffen i vejen for banditterne. Det er din opgave at lokke ham væk fra sikkerhedsmappen på det helt rigtige tidspunkt.*



Spiller antal



*På denne måde får I en sekvens af 5 episoder der tilsammen fortæller historien om røveriet. I opdager sekvensen som spillet skrider frem.*



*Dette er de skader som enten sheriffen eller specielle hændelser kan påføre banditterne. Patronkort er ubrugelige når du senere trækker dem op på hånden. Det eneste de gør er at reducere dine tilgængelige handlinger, ligesom et skudsår ville gøre.*

Startspilleren



Andenmanden



Fjerdemanden

Tredjemanden



## SPILLET'S FORMÅL

For at vinde skal du blive den rigeste bandit i det vilde vesten. For at nå dette mål skal du stjele flere Værdigenstande end dine konkurrenter... uden at blive ramt af alt for mange kugler! Den bedste revolvermand får yderligere en bonus på \$1000.



## SPILLET'S STRUKTUR

Der er fem runder i et spil. Hver runde har to faser:

- Fase 1: Planlægningen! Spillerne lægger handlingskort ind i en fælles bunke, midt på bordet.
- Fase 2: Plyndring! Handlingskortene smidt i fase 1 udføres.

## SPILLET'S AFSLUTNING

Spillet slutter efter fem runder.

Alle spillere finder derefter frem til summen af de Værdigenstande de har samlet på deres kort. Den bedste revolvermand findes blandt den (eller de) spiller der har affyret flest skud (Altså den der har færrest Patronkort i deres egen farve tilbage). Spilleren vender sit Karakterkort om for at vise han har vundet titlen. Den er \$1.000 værd. Hvis mere end én spiller vinder titlen, får de alle \$1.000.

Den rigeste spiller vinder spillet. Blandt de uafgjorte, vinder spilleren der har modtaget færrest Patronkort fra andre spillere og neutrale hændelser.

## EN RUNDE STARTER

I starten af en runde blander alle spillere deres handlingskort og trækker seks. Dette er spillerens 'hånd' af kort.

Derefter trækker startspillerene det øverste rundekort og lægger det på bordet så alle kan se det.

Rundekortet viser antallet af ture (antallet af kort ikoner) der vil være i denne fase. Det viser også hvordan turene forløber (se yderligere info på s. 5).

Det viste rundekort indikerer at der vil være 4 ture.

Det viste rundekort indikerer at der vil være 5 ture.



## FASE 1: PLANLÆGNINGEN!

Startspilleren er først og derefter fortsætter det i urets retning bordet rundt.

I sin tur skal en spiller:

- ★ **enten spille et handlingskort fra sin hånd til fællesbunken med forsiden op (medmindre andet er nævnt);**
- ★ **eller tage 3 ekstra handlingskort fra sin egen bunke til sin hånd.**

Planlægnings! fasen slutter når antallet af ture indikeret på rundekortet er afviklet. Hvis en spiller har kort tilovers på sin hånd, lægges de tilbage på toppen af hendes bunke.

*Eksempel:*

*Doc er startspilleren i den nuværende runde. Han spiller et Ryk fra sin hånd; så spiller Belle, til venstre for ham, et Skud ovenpå Docs kort. Tuco, til venstre for Belle, vælger at trække kort i stedet for at spille ét. Han tager 3 kort fra sin bunke og lægger dem i hans hånd. Til sidst spiller Cheyenne et Skub oven på Belles kort. Dernæst starter næste tur i samme fase.*



## FASE 2: PLYNDRING!

Startspilleren tager alle de kort der blev spillet i Planlægnings! Fasen og vender den om uden at ændre kortenes indbyrdes rækkefølge.

Banditernes handlinger udføres én af gangen ved at vende et kort. Dermed bliver det første lagte kort også afviklet først.

Når handlingen er udført får spilleren sit kort tilbage. Kortet lægges tilbage i hans bunke.

*Se s. 4 for en detaljeret beskrivelse af de forskellige handlinger.*

**Alle handlinger programmeret i Planlægnings! Fasen er nu obligatoriske. I Plyndrings! Fasen skal alle bruge deres handlinger hvis de stadig kan.**

## RUNDEN SLUTTER

Deltaagerne blander alle hver deres bunke kort (10 Handlingskort samt evt. Patronkort der ramte dem i tidligere runder). Bunken placeres igen til højre for deres Karakterkort.

Spilleren til venstre for startspilleren bliver næste rundes nye startspiller. Hun tager bunken med tilbageværende rundekort og lægger dem foran sig.



## HANDLINGSKORTENE

Banditterne kan enten opholde sig inde i en Togvogn (1) eller på taget af en (2).

Lokomotivet anses også som en Togvogn i denne henseende. Du kan være i, eller på det.

Derfor er der altid to mulige lokationer for en bandit: I eller på en Togvogn. Når spillet starter skal banditterne dog være inde i togvognen, ikke på taget.



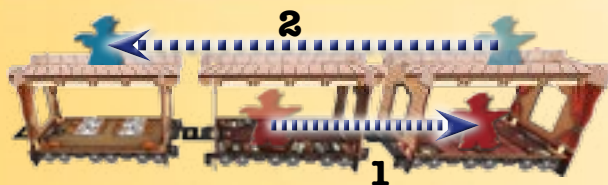
### RYKKE

Ryk din Bandit:

**1** Frem eller tilbage fra en Togvogn til næste Togvogn, hvis han er inde i toget;

**2** eller fra en til tre Togvogne hvis han er på taget. Lokomotivet anses som en Togvogn.

Hvis du har planlagt denne handling må du ikke blive stående: du skal rykke din brik.



Du sparer tid ved at løbe langs taget, da der ikke er døre eller passagerer i vejen.

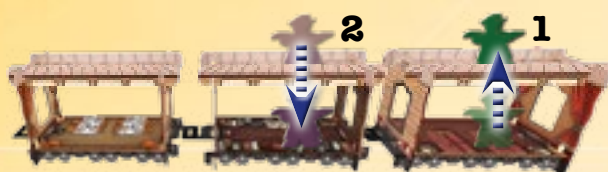


### SKIFT NIVEAU

Flyt din Bandit

**1** enten fra taget af den Togvogn han er på til kupeen;

**2** eller flyt ham fra kupeen til taget.

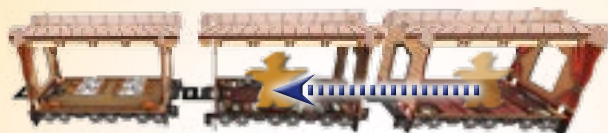


At løbe på taget sparer dig tid og gør det muligt at undgå Sheriffen.



### SHERIFFEN

Ryk Sheriffen én Togvogn i en valgfri retning (Se boksen 'Sheriffen' med forklaring på hvad der sker hvis han møder en Bandit).



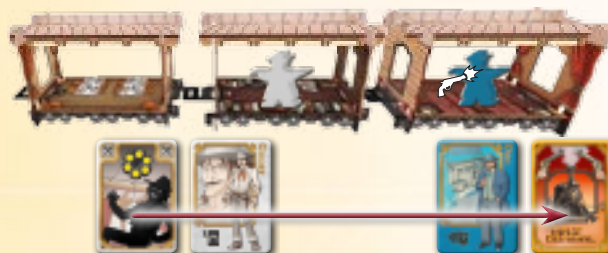
Sheriffen beskytter passagererne og går derfor aldrig op på taget.



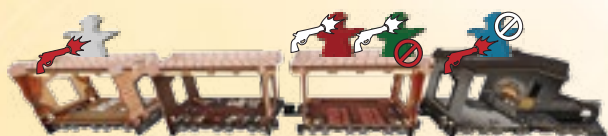
### SKYD

Vælg en modstander der ikke står på samme togvogn som dig, og giv hende en af dine Patronkort. Patronkortet placeres på offerets træk bunke.

**1** Når du er inde i toget kan du kun skyde på en bandit der står i en af de tilstødende kupeer. Er de længere væk end én kupe eller står i samme kupe som dig, kan du ikke vælge at skyde dem.



**2** Hvis du derimod er på taget kan du skyde så langt som du kan se. Hvis der er andre Banditter mellem dig og dit mål er dit syn blokeret og du må vælge et andet mål. To banditter på taget af samme togvogn tæller som værende lige langt væk, så du vælger selv hvem du skyder.



Ghost (Hvid) kan skyde Tuco (Rød) eller Cheyenne (Grøn), men ikke Doc (Blå). På den anden side kan Tuco (Rød) skyde enten Ghost (Hvid) eller Doc (Blå), men ikke Cheyenne (Grøn) da hun står på samme felt som Tuco.

Hvis der ikke er et lovligt mål, beholder du dit Patronkort og der sker ikke yderligere.

Hvis du løber tør for Patronkort sker der ikke længere noget når du vælger denne handling.

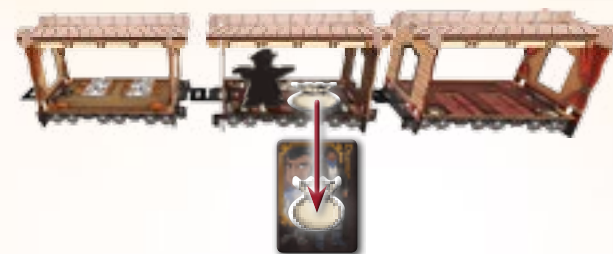
Når du skyder en bandit giver du ham et af dine Patronkort. Dette gør at du kan kæmpe med om titlen som revolvermand! Vigtigere er at din handling vil give din modstander et handicap resten af spillet. Patronkortet er nemlig ubrugeligt for den sårede spiller. De er "døde kort" der fylder hans hånd op.



### ROVERI

Tag en valgfri værdigenstand fra den togvogn og det niveau din Bandit står på og placere den på dit Karakterkort. Du kan ikke tage fra taget hvis du står i kupeen og omvendt.

Hvis der ikke er nogle Værdigenstande der hvor din Bandit står, har din handling ikke nogen effekt.



### SKUB

Vælg en modstander der står på samme togvogn som dig. Målet mister en værdigenstand, som du vælger fra deres Karakterkort. Placer den på gulvet hvor din bandit står. Hvis du vælger en Pose må du ikke kigge på dens værdi.

Flyt derefter banditten du skubbede en togvogn væk på samme niveau (enten frem eller tilbage, du vælger selv så længe alle brikker bliver på toget).



At skubbe er en god måde at få dine modstandere til at tabe deres største Værdigenstande. Yderligere bliver hun så fortumlet at hendes Røveri planer kan forpurre.

## SHERIFFEN

Advarsel! Når en bandit går ind i en Togvogn hvor Sheriffen opholder sig, eller hvis Sheriffen går ind i en Togvogn hvor der er Banditter, stikker de alle af til taget (selv hvis de lige er rykket ned). En bandit kan aldrig opholde sig inde i en togvogn hvor Sheriffen er. Yderligere modtager hver af de påvirkede banditter et neutralt Patronkort, der skal lægges på deres personlige bunke.



## BANDITTERNE



### GHOST

*Ghost er den hemmelighedsfulde type.*

I den første tur af hver runde kan Ghost spille sit handlingskort med forsiden ned på den fælles bunke. Hvis Ghost i stedet vælger at trække tre kort i første tur, kan han ikke gemme sin evne til senere ture i samme runde.



### CHEYENNE



*Cheyenne er en formidable lommetyv.*

Hvis Cheyenne skubber en bandit kan hun med det samme samle den værdigenstand målet taber op. Hvis det er en juvel eller en sikkerhedsmappe (dit valg) falder Værdigenstanden på gulvet (som normalt).



### DJANGO



*Djangos skud er så kraftfulde at de skubber dig baglæns.*

Når Django skyder en bandit skubber han også målet en togvogn væk fra sig. Dog med den undtagelse at han ikke kan skyde folk af toget.



### BELLE



*Belles bedste våben er hendes skønhed.*

Belle kan ikke blive udpeget som målet for hverken Skyd eller Skub handlinger, så længe der er et andet lovligt mål.



### TUCO



*Tucos skud går lige gennem taget.*

Tuco kan skyde en bandit der opholder sig på et andet niveau af samme togvogn, ved at skyde gennem taget. Er han oppe kan han skyde ned og omvendt.



### DOC



*Doc er den klogeste bandit i gruppen.*

Når hver runde starter trækker Doc 7 kort i stedet for 6.

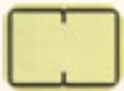
## RUNDEKORTENE



Handlingskortene skal spilles med forsiden op i denne tur.



**Tunnel** - Handlingskortene skal spilles med bagsiden op i denne tur.



**Farten øges** - I denne tur tager alle to handlinger i træk (enten tage seks kort, spille to kort, eller tage tre og spille et)



**Skifte** - Denne tur spilles mod uret, begyndende med startspilleren.



## BEGIVENHEDERNE

Nogle kort har særlige hændelser tilknyttet. Disse hændelser sker altid i slutningen af runden, efter fase 2: Plyndring!



### Den Vrede Sherif

Sheriffen skyder alle banditter der opholder sig på taget af hans togvogn. Hver bandit tager et neutralt Patronkort.

Derefter rykker Sheriffen en togvogn mod kahytvognen (bagerste vogn). Hvis sheriffen allerede er der, står han stille.



### Svingbjælke

Alle banditterne på taget flytter til kahytvognens tag (bagerste vogn).



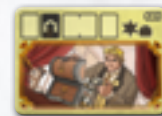
### Bremses

Alle banditter på taget rykker en togvogn frem.



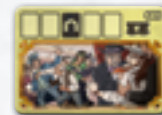
### Alt eller intet!

Sikkerhedsmappe nr. 2 placeres i den togvogn hvor Sheriffen opholder sig.



### Oprør blandt passagererne

Banditter inde i toget tager et neutralt Patronkort hver.



### Lommetyve

Alle banditter der står alene på deres felt kan samle én pose op fra feltet, hvis der ligger nogen.



### Sheriffens hævn

Alle banditter der opholder sig på taget over Sheriffen mister den mindst værdifulde pose de har. Hvis en bandit ikke har nogen poser, mister hun intet (heller ikke juveler eller sikkerhedsmapper).



### Kontrolløren tages gidsel \$250

Alle banditter der enten er på lokomotivet eller dets tag modtager \$250 i løsepenge. De tager den tilsvarende værdi fra 'banken'.



## VIGTIG NOTE

I kan aldrig forlade toget. Hvis Django's skud eller en Event får dig til at ryge af toget, står du i stedet stille.

Hvis bunken med neutrale Patronkort er tom, eller der ikke er nok at fordele, får banditterne ikke patroner når de møder Sheriffen. Eller hvis et rundekort har en begivenhed der affyrer neutrale skud i slutningen af turen. Bunken med neutrale Patronkort fjernes derfor fra spillet.

## EKSPERT VARIANT

Hvis I ønsker at spille med mere kontrol kan hver spiller lave en brugt bunke til højre for deres personlige bunke. Følgende ændringer ville også træde i kraft:



Patronkort Karakterkort Træk bunken Brugt bunken

- ★ I begyndelsen af Planlægnings! Fasen smider du alle de Patronkort du har trukket over i din brugt bunke.
- ★ Når Planlægnings! Fasen er slut må du beholde så mange kort du vil til næste runde. Smid alle handlingskort du ikke vil beholde i brugt bunken.
- ★ I Plyndrings! fasen lægges de udførte handlingskort over i brugt bunken, men Patronkortene du modtager lægges øverst i din personlige bunke med forsiden ned.
- ★ I starten af hver runde trækker I alle kort indtil I har seks kort hver.
- ★ Hver gang du skal trække kort og der ikke er flere tilbage i din træk bunke, blandes din brugt bunke så den laves til din nye træk bunke. Du må altid kigge i din egen brugt bunke.

Oversættelse: Asger Sams Granerud

## SÆRLIGE REGLER FOR TOPPERSONERS SPIL

### OPSETNING

Byg toget ved at bruge lokomotivet og fire togvogne efter jeres valg.

Hver spiller vælger et hold af to karakterer. I tager derefter de tilhørende kort og brikker. Til jeres første spil anbefaler vi at I starter med følgende hold: Tuco & Cheyenne mod Django & Doc.

Placer en bandit fra hvert hold i de to bagerste togvogne. Placer de to Karakterkort fra dit hold foran dig, og læg de 6 Patronkort til venstre for hver af disse og en \$250 Pose på hvert Karakterkort.

Fra Handlingskortene til hver karakter skal I fjerne alle dubletterne, samt Sherif kortet fra en valgfri Karakter. I vil derefter have 11 Handlingskort tilbage på hånden: 2 Skud (1 per karakter), 2 Skub (1 per karakter), 2 Ryk (1 per karakter), 2 Niveau Skift (1 per karakter), 2 Røveri (1 per karakter) og 1 Sherif. Bland dem alle og så har du din træk bunke. Spillerne får en blandet hånd med handlingskort fra begge banditter.



### REGEL ÆNDRINGER

Topersoners spil bruger ekspert varianten forklaret tidligere. Spillets mål er at have det rigeste hold når spillet slutter. Der er dog ikke nogen der får titlen som revolvermand i et topersoners spil.

Når en Bandit bliver skudt placeres Patronkortet på toppen af målets træk bunke. Det kan meget vel ske at en bandit skyder sin egen holdkammerat!



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.

Lautapelit.fi Oy  
Urho Kekkosen katu 1  
00100 Helsinki FINLAND

