



COLT EXPRESS



 40'

 2-6

 10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

11. heinäkuuta, 1899: The Union Pacific Expressin kymmenen vuoro on lähtenyt Folsomista, New Mexicosta mukanaan 47 matkustajaa. Muutaman minuutin kuluttua katolta kuuluu nopeiden askelten ääni ja sen jälkeen laukauksia. Raskaasti aseistautuneet rosvot ryöstävät armottomasti rehellisiltä kansalaisilta heidän lompakkonsa ja korunsa! Onnistuvatko rosvot pysymään tyyminä ja väistämään luodit? Onnistuvatko he varastamaan Nice Valley Coal Companyn palkkarahat, joita sheriffi Samuel Ford vartioi tarkasti? Vain yhdestä rosvosta voi tulla jengin rikkain lainsuojaton.

SISÄLTÖ

6 junanvaunua



1 veturi

Huomio – Ennen ensimmäistä peliä, kootkaa junanvaunut ja veturi ohjeiden mukaisesti.

10 maastoelementtiä

Vaihtelevan arvoisia saaliita

- 18 rahapussia, arvoltaan \$250–500
- 6 jalokiveä, arvoltaan \$500
- 2 rahasalkkua, molemmissa \$1000



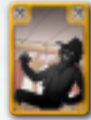
17 kierroskorttia:

- 7 korttia 2–4 pelaajalle
- 7 korttia 5–6 pelaajalle
- 3 asemakorttia



1 sheriffinappula

13 neutraalia luotikorttia



Osat jokaiselle pelaajalle (x6):

1 hahmokortti



10 toimintokorttia



6 luotikorttia

1 rosvonappula



Tässä on kuvattu säännöt 3–6 pelaajalle. Kaksinpeliin tarvittavat muutokset löydät sivulta 6.

ALKUVALMISTELUT

★ Jokainen pelaaja valitsee hahmon, ottaa hahmon kortin ja laittaa sen eteensä. Kortin vasemmalle puolelle laitetaan kuusi oman värin luotikorttia, luotien määrän mukaan järjestyksessä. Sitten hän sekoittaa kymmenen toimintokorttiaan ja laittaa ne kuvapuoli alaspäin oikealle puolelleen: nämä ovat pelaajan oma pakka. Jokainen pelaaja ottaa lisäksi yhden \$250 rahapussi ja laittaa sen kuvapuoli alaspäin omalle hahmokorttilleen.

Pelin alussa aseesi lipas on täynnä. Yritä hidastaa muita pelaajia ampumalla heitä.

Jokaisella pelaajalla on samanlainen kymmenen toimintakortin pakka.

Pelin aikana kerätty ryöstösaalis varastoidaan hahmokortille. Rahapussien arvo pidetään piilossa muilta pelaajilta, mutta voit itse katsoa rahapussiesi arvoa koska tahansa.

★ Laittakaa pöydän keskelle veturi ja yhtä monta junanvaunua kuin pelissä on pelaajia. Voitte valita vaunut vapaasti ja laittaa ne haluamaanne järjestykseen. Veturi tulee junan eteen.

★ Laittakaa jokaiseen vaunuun saalista vaunun lattian ikonien osoittama määrä. Rahapussit poimitaan sokkona ja laitetaan vaunuihin numeropuoli alaspäin.

★ Laittakaa sheriffi ja rahasalkku veturin sisään. Loput saaliit laitetaan takaisin laatikkoon, paitsi toinen rahasalkku, joka laitetaan saataville junan ulkopuolelle. Se voi tulla peliin myöhemmin.

★ Nostakaa neljä sattumanvaraista kierroskorttia seitsemän oikean pelaajamäärän kortin joukosta (joko 2–4 pelaajan korteista tai 5–6 pelaajan korteista) ja sekoittakaa ne. Valitkaa sattumanvaraisesti yksi kolmesta asemakortista. Tehkää näistä viidestä kortista nostopakka siten, että asemakortti on pakan pohjalla. Laittakaa loput kierroskortit takaisin laatikkoon.

★ Laittakaa neutraalit luotikortit veturin viereen.

ALOITTAJA

Ottakaa pelaajien värien mukaiset rosvonappulat ja arpokaa niistä yksi. Tämä pelaaja on ensimmäisen kierroksen aloittaja. Hän ottaa kierroskorttien pakan ja asettaa sen eteensä.

ROSVOJEN ASETTAMINEN

Aloittaja on pelaaja 1, hänen vasemmalla puolellaan on pelaaja 2 ja niin edelleen.

Pelaajat, joilla on pariton numero, laittavat nappulansa jarruvaunuun (viimeiseen vaunuun).

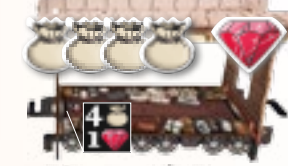
Pelaajat, joilla on parillinen numero, laittavat nappulansa toiseksi viimeiseen vaunuun.



Esimerkki nelinpelistä:



Matkustajilla on erilaista saalista, jota voitte varastaa!



Sheriffi tuottaa pelaajille hankaluuksia pelin aikana. Pelaajien tehtävänä on olla sheriffiä fiksumpia ja houkutella tämä pois rahasalkun luota sopivalla hetkellä.

Pelaajien lukumäärä



Näin saatte viiden kohtauksen mittaisen tarinan junaryöstöstä. Ryöstön käänneet paljastuvat pelin edetessä.



Nämä ovat osumia, joita sheriffi tai joku erikoistapahtuma voi rosvoihin saada. Luotikortit (neutraalit tai muilta pelaajilta saadut) ovat turhia kortteja, kun ne nostetaan. Ne vain vaikeuttavat muiden asioiden tekemistä, aivan kuin haavakin tekisi.

Ensimmäinen pelaaja



Toinen pelaaja



Neljäs pelaaja



Kolmas pelaaja



PELIN TAVOITE

Voitat pelin, jos olet pelin lopussa lännen rikkain rosvo. Yritä siis kerätä pelin aikana mahdollisimman paljon saalista... ilman, että saat paljon osumia luodeista! Paras ampuja palkitaan pistoolisankarin arvonimellä, jonka arvo on \$1000.



PELIN KULKU

Pelissä on viisi kierrosta. Jokaisessa kierroksessa on kaksi vaihetta:

- Vaihe 1: Juonittelua. Pelaajat valitsevat toimintakorttinsa ja pelaavat ne yhteiseen pakkaan pöydän keskelle.
- Vaihe 2: Ryöstämistä. Vaiheessa 1 pelatut toimintakortit suoritetaan.

PELIN LOPPU

Peli päättyy viiden kierroksen jälkeen. Pelaajat laskevat hahmokortteilleen keräämänsä saaliin yhteisarvon.

Pistoolisankari-arvonimi menee pelaajalle, joka on ampunut eniten (eli kenellä on vähiten omia luotikortteja jäljellä). Pelaaja kääntää hahmokorttinsa ympäri saadakseen \$1000 arvoisen palkinnon. Jos useampi pelaaja on ampunut yhtä monta laukausta, kaikki tasoissa olevat pelaajat saavat \$1000.

Rikkain pelaaja voittaa. Tasapelissä voittaja on tasoissa olevista pelaaja se, joka on saanut vähiten muiden pelaajien ja neutraaleja luotikortteja.

KIERROKSEN ALOITTAMINEN

Kierroksen alussa jokainen pelaaja sekoittaa pakkansa ja nostaa kuusi korttia käteensä.

Aloittaja nostaa sitten päällimmäisen kierroskortin ja laittaa sen kaikkien nähtäville.

Kierroskortti näyttää, kuinka monta vuoroa kierroksen aikana pelataan (kortin kuvien lukumäärä). Se näyttää myös, miten kierroksen pelataan (katso laatikko sivulla 5).

Kierroskortti näyttää, että vuoroja on 4.

Kierroskortti näyttää, että vuoroja on 5.



VAIHE 1: JUONITTELUA!

Aloittaja pelaa ensin, sen jälkeen vuoro kiertää myötäpäivään.

Vuorollaan pelaajan on:

★ **joko pelattava toimintakortti kuvapuoli ylöspäin (jos ei toisin määrätä) kädestä yhteiseen pakkaan,**

★ **tai otettava kolme korttia pakastaan käteensä.**

Juonitteluvaihe loppuu, kun on pelattu kierroskortin osoittama määrä vuoroja. Pelaajat palauttavat kortit, joita eivät käyttäneet, takaisin pakkoihinsa.

Esimerkki:

Doc on kierroksen aloittaja. Hän pelaa liikkumiskortin kädestään. Sitten Belle, seuraava pelaaja myötäpäivään, pelaa ampumiskortin Docin kortin päälle. Tuco, seuraava pelaaja, päättää sen sijaan nostaa kortteja. Hän nostaa kolme korttia pakastaan ja laittaa ne käteensä. Lopuksi Cheyenne pelaa lyömiskortin Bellen kortin päälle.

Sitten alkaa seuraava kierros.



VAIHE 2: RYÖSTÄMISTÄ!

Aloittaja ottaa pelaajien juonitteluvaiheessa kokoaman pakan ja kääntää sen ympäri, muuttamatta korttien järjestystä.

Rosvojen toiminnot pelataan yksi kerrallaan, päällimmäisestä kortista aloittaen, eli siinä järjestyksessä kun ne pelattiin.

Kun kortti on suoritettu, se annetaan takaisin omistajalleen, joka laittaa kortin takaisin pakkaansa.

Katso toimintojen tarkemmat kuvaukset sivulta 4.

Jokainen juonitteluvaiheessa ohjelmoitu toiminto on nyt pakollinen. Toiminto on tehtävä ryöstelyvaiheessa, mikäli se on mahdollista tehdä.

KIERROKSEN LOPPU

Pelaajat sekoittavat kaikki korttinsa (10 toimintokorttia ja kaikki luotikortit, jotka häneen ovat osuneet) ja laittavat pakkansa hahmokorttinsa oikealle puolelle.

Edellisen aloittajan vasemmalla puolella istuvasta pelaajasta tulee uusi aloittaja. Hän ottaa kierroskortit eteensä. Uusi kierros voi nyt alkaa.



TOIMINTOKORTIT

Rosvot voivat olla joko junan sisällä (1) tai vaunun katolla (2). Veturi lasketaan vaunuksi ja sen sisällä tai katolla voi olla. Rosvoille on siis aina kaksi mahdollista paikkaa: vaunun sisällä tai sen katolla. Pelin alussa yksikään rosvoista ei ole katolla.



LIKKUMINEN

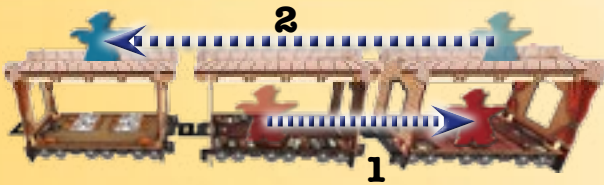
Liiku rosvollasi:

1 vaunusta viereiseen vaunuun, eteenpäin tai taaksepäin, jos rosvo on vaunun sisällä, tai

2 yhdestä kolmeen vaunuun (saat valita), eteenpäin tai taaksepäin, jos rosvo on katolla.

Veturi lasketaan vaunuksi. Voit olla sen sisällä tai sen päällä.

Jos olet pelannut tämän kortin, rosvo ei voi pysyä paikoillaan. Sinun on pakko liikkua.



Katolla juokseminen säästää aikaa. Ovet ja matkustajat eivät ole tientukkeena.

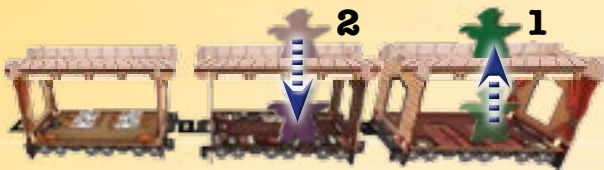


KERROKSEN VAIHTAMINEN

Vaihda rosvoasi kerrosta:

1 Vaunun sisältä saman vaunun katolle, tai

2 vaunun katolta saman vaunun sisälle.

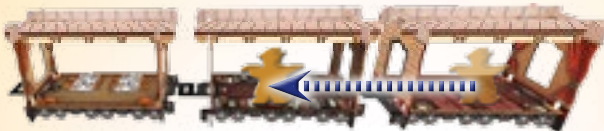


Katolla juokseminen säästää aikaa ja auttaa välttämään sheriffiä.



SHERIFFI

Siirrä sheriffiä junassa yhden vaunun verran haluamaasi suuntaan. (Katso Sheriffilaatikosta, mitä tapahtuu, kun sheriffi kohtaa rosvon.)



Sheriffi suojelee matkustajia: hän ei koskaan mene katolle.

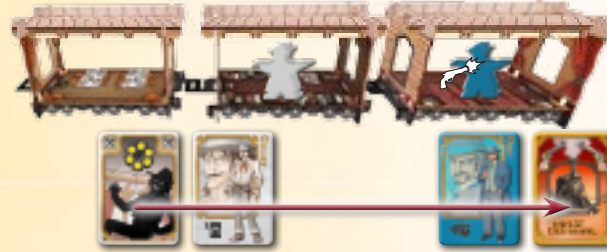


AMPUMINEN

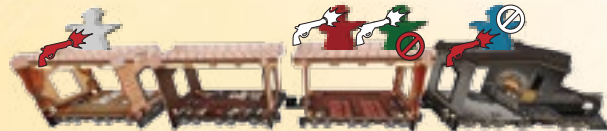
Valitse yksi vastapelaajistasi kohteeksesi ja anna hänelle yksi luotikorttiasi. Ampumisen kohde laittaa kortin omaan pakkaansa.

Et voi ampua rosvoa, joka on samassa vaunussa kanssasi.

1 Kun olet vaunut sisällä, voit ampua rosvoa, joka on viereisen vaunun sisällä, joko eteen- tai taaksepäin. Et voi ampua rosvoa, joka on kauempana kuin viereisessä vaunussa.



2 Jos olet katolla, voit ampua rosvoa, jonka näet, riippumatta välimatkasta. Et saa ampua rosvoa, joka on saman vaunun katolla. Näet rosvon, jos välissäanne ei ole muita rosvoja. Jos saman vaunun katolla on kaksi rosvoa, he ovat vierekkäin, eli näet molemmat ja voit valita, kumpaa ammut.



Ghost (valkoinen) voi ampua Tucoa (punainen) tai Cheyenneä (vihreä), mutta ei Docia (sininen). Tuco (punainen) voi ampua Ghostia (valkoinen) tai Docia (sininen), mutta ei Cheyenneä (vihreä), joka on samassa vaunussa.

Jos et näe ketään, jonka voisit ampua, pidä luotikorttisi: ampumisella ei ole vaikutusta.

Jos luotikorttisi loppuvat, sinulla ei ole ammuksia, eivätkä ampumiskorttisi tee enää mitään.

Kun ammut rosvoa, annat hänelle yhden luotikorttiasi. Voit näin kilpailla pistoolisankarin tittelistä. Mikä tärkeintä, toimintosi häittää vastustajaasi koko loppupelin ajan. Luotikortit ovat hyödyttömiä haavoittuneelle rosvolle.

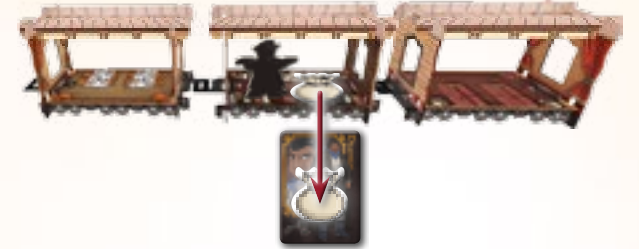


RYÖSTÄMINEN

Ota saalismerkki vaunusta, jossa olet ja laita se kuvapuoli alaspäin hahmokorttillesi. Saat valita saaliin vapaasti.

Jos rosvo on vaunun katolla, hän ei voi ryöstää vaunun sisältä, tai toisinpäin.

Jos siellä, missä rosvo on, ei ole saalismerkkejä, ryöstämisellä ei ole vaikutusta.

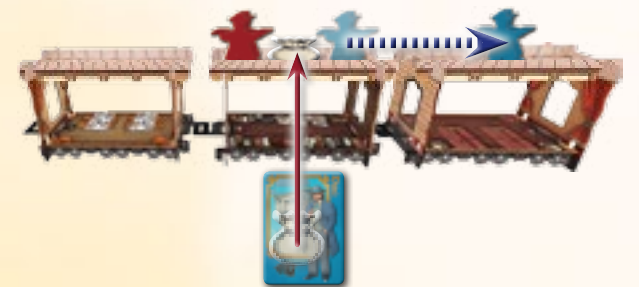
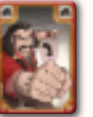


LYÖMINEN

Valitse rosvo, joka on samassa vaunussa ja samassa kerroksessa kuin sinä.

Lyömäsi rosvo menettää yhden saalismerkin, jos hänellä vain on merkkejä: valitse yksi saalismerkki hänen hahmokorttiltaan ja laita se vaunun lattialle. Jos otat rahapussin, et saa katsoa sen arvoa.

Siirrä sen jälkeen lyömäsi rosvo viereiseen vaunuun. Saat valita suunnan, jos olet junan keskellä. Veturista uhri liikkuu taaksepäin, jarruvaunusta eteenpäin.



Lyömällä saa vastapelaajan menettämään keräämänsä saaliin. Lisäksi lyöty rosvo menee sekaisin ja saattaa sotkeutua suunnitelmissaan.

SHERIFFI

Varoitus! Jos rosvo siirtyy vaunuun, jossa sheriffi on, tai sheriffi siirtyy vaunuun, jossa on rosvoja, rosvot pakenevat vaunun katolle (vaikka he olisivat juuri tulleet alas katolta). Rosvo ei voi koskaan pysyä samassa vaunussa sheriffin kanssa. Lisäksi jokainen sheriffin kohdannut rosvo joutuu ottamaan yhden neutraalin luotikortin pakkaansa.



ROSVOT



GHOST

Ghost on salakavala rosvo.

Kierroksen ensimmäisellä vuorolla pelaat korttisi kuvapuoli alaspäin pakkaan. Jos nostat ensimmäisellä vuorolla lisää kortteja, menetät Ghostin erikoiskyvyn tällä kierroksella.



CHEYENNE

Cheyenne on ensiluokkainen taskuvaras.

Kun lyöt rosvoa, voit ottaa rahapussin, jonka uhri menetti. Jos valitset, että uhri pudottaa jalokiven tai rahasalkun, saalis putoaa lattialle tavalliseen tapaan.



DJANGO

Djangon kivääri on niin tehokas, että uhri lentää taaksepäin laukauksen voimasta.

Kun ammut rosvoa, hän siirtyy yhden vaunun ampumisen suuntaan. Rosvo ei voi kuitenkaan pudota pois junasta.



BELLE

Bellen kauneus on hänen paras aseensa.

Sinua ei voi ampua tai lyödä, jos tarjolla on muita kohteita.



TUCO

Katto ei pysäytä Tucos laukauksia.

Voit ampua samassa vaunussa, mutta eri kerroksessa olevaa rosvoa katon läpi.



DOC

Doc on joukon fiksuin rosvo.

Nosta kierroksen alussa seitsemän korttia kuuden sijasta.



KIERROSKORTIT



Toimintokortit pelataan kuvapuoli ylöspäin.



Tunneli – Toimintokortit pelataan kuvapuoli alaspäin.



Kiihdytys – Vuoron aikana jokainen pelaaja pelaa kaksi kertaa (nostaa kuusi korttia, pelaa kaksi korttia peräkkäin tai nostaa kolme korttia ja pelaa kortin).



Vaihte – Vuoro pelataan vastapäivään, alkaen aloittajasta.



TAPAHTUMAT

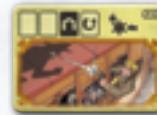
Jotkut kortit aiheuttavat tapahtumia, jotka tapahtuvat aina vuoron loppuksi, ryöstelyvaiheen jälkeen.



Vihainen sheriffi

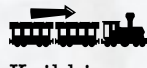
Sheriffi ampuu vaununsa katolla olevia rosvoja, jotka saavat kukin neutraalin luotikortin.

Sheriffi liikkuu sitten vaunun verran kohti jarruvaunua. Jos sheriffi on jo jarruvaunussa, hän ei liiku.



Heiluripylväs

Kaikki rosvo, jotka ovat katolla, siirtyvät jarruvaunun katolle.



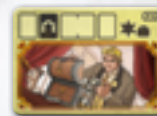
Jarrutus

Kaikki rosvo, jotka ovat katolla, siirtyvät yhden vaunun eteenpäin (kohti veturia).



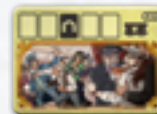
Viekää tuhkatkin pesästä!

Laittakaa toinen rahasalkku vaunuun, jossa sheriffi on nyt.



Matkustajien kapina

Kaikki vaunujen sisällä ovat rosvo saavat neutraalin luodin.



Taskuvarkaita

Jokainen rosvo, joka on yksin ruudussaan, saa ottaa yhden rahapussin, jos ruudussa on vielä rahapusseja jäljellä.



Sheriffin kosto

Jokainen rosvo, joka on sheriffin vaunun katolla, menettää vähiten arvokkaan rahapussinsa. Jos rosvoilla ei ole rahapussia, hän ei menetä mitään (vaikka hänellä olisi jalokiviä tai rahasalkkuja).



\$ 250 Konduktööri panttivankina

Jokainen rosvo, joka on veturissa tai sen katolla, saa \$250 lunnaina. Voitte käyttää rahapusseja varastosta tämän rahan merkinä.



TÄRKEÄ HUOMIO

Junasta ei voi poistua. Jos Djangon laukauksen tai muun tapahtuman johdosta joutuisit liikkumaan jarruvaunun tai veturin ohi, et liiku.

Jos neutraalien luotien pakka on loppu tai luoteja ei riitä kaikille, kukaan rosvoista ei saa neutraalia luotia. Neutraalien luotien pakka poistetaan pelistä.

KOKENEEMMILLE PELAAJILLE

Jos haluatte peliin vähän vähemmän tuuria, voitte tehdä peliin pieniä muutoksia. Nyt jokaisella pelaajalla on poistopakka nostopakan oikealla puolella. Lisäksi tarvitaan seuraavat muutokset:



Luotikortit Hahmokortti Nostopakka Poistopakka

- ★ Juonitteluvaihteen alussa voitte heittää kaikki luotikortit kädestä poistopakkaan, jolloin käsi kevenee hieman.
- ★ Juonitteluvaiheen lopussa saa pitää kädessä kaikki kortit, joita haluaa käyttää seuraavalla kierroksella. Heittääkää poistopakkaan luotikortit ja sellaiset toimintokortit, joita ette halua säilyttää kädessä.
- ★ Laittakaa ryöstämisvaiheessa käytetyt toimintokortit kuvapuoli ylöspäin poistopakkaan. Vuoron aikana saadut vastapelaajien luotikortit sen sijaan menevät nostopakkasi päälle kuvapuoli alaspäin.
- ★ Nostakaa kierroksen alussa kortteja nostopakasta, kunnes kädessä on kuusi korttia.
- ★ Aina kun nostopakka loppuu ja pitäisi nostaa kortteja, sekoittaa poistopakka uudeksi nostopakaksi. Poistopakassa olevia kortteja saa katsoa koska tahansa.

ERIKOISSÄÄNNÖT KAKSINPELIIN

ALKUVALMISTELUT

Kootkaa juna veturista ja neljästä vaunusta. Kummallakin pelaajalla on kahden hahmon tiimi. Ota molempien hahmojen kortit ja nappulat. Ensimmäiseen peliin suosittelemme tiimeiksi Tuco ja Cheyenne vastaan Django ja Doc.

Laittakaa yksi rosvo kummastakin tiimistä kahteen viimeiseen vaunuun.

Laittakaa hahmokorttinne eteenne, kummallekin kuusi luotikorttia ja \$250 rahapussi, kuten tavallisestikin. Toimintakorteista poistetaan tuplat ja yksi sheriffikortti. Pakkaan jää 11 korttia: 2 ampumista (yksi kummallekin hahmolle), 2 lyömistä (yksi kummallekin hahmolle), 2 liikkumista (yksi kummallekin hahmolle), 2 kerroksenvaihtoa (yksi kummallekin hahmolle), 2 ryöstämistä (yksi kummallekin hahmolle) ja 1 sheriffikortti (valitse vapaasti kumman hahmon kortin otat). Sekoittakaa korttinne yhdeksi tiimin hahmojen yhteiseksi nostopakaksi.



SÄÄNTÖMUUTOKSET

Peli pelataan kokeneiden pelaajien säännöillä. Tavoitteena on saada oma tiimi pelin lopussa rikkaimmaksi. Kaksinpelissä ei jaeta pistoolisankarin arvonimeä.

Kun rosvo ammutaan, luotikortti laitetaan pelaajan nostopakan päälle. Tiimipelissä voi hyvin käydä niinkin, että rosvo ampuu vahingossa omaa joukkuetoveriaan.

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


lautapelit.fi