

# COLT EXPRESS

Η ΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΤΡΑΙΝΟΥ



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA



11 Ιουλίου 1899, 10 π.μ.. Το Union Pacific Express ξεκίνησε από το Folsom του New Mexico με 47 επιβάτες. Μετά από λίγα λεπτά, βήματα ακούγονται στην οροφή του τρένου και αρχίζουν να πέφτουν πυροβολισμοί. Βαριά σπλισμένοι ληστές αρπάζουν χωρίς έλεος τα χρήματα και τα κοσμήματα τιμίων πολιτών! Θα αρπάξουν και την εβδομαδιαία μισθοδοσία της Nice Valley Coal Company, η οποία φυλάσσεται σε ενισχυμένα κιβώτια και προστατεύεται από τον Σερίφη Samuel Ford; Ποιός ληστής θα γίνει ο πλουσιότερος παράνομος της συμμορίας;

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

6 Βαγόνια



1 Ατμομηχανή

Σημείωση - Πριν από το πρώτο σας παιχνίδι, συναρμολογήστε προσεκτικά τα Βαγόνια και την Ατμομηχανή σύμφωνα με τις οδηγίες στο φυλλάδιο συναρμολόγησης.

10 στοιχεία Εδάφους

Δείκτες Λείας με διάφορες αξίες

- 18 Σακούλια με αξία μεταξύ \$250 και \$500
- 6 Κοσμήματα αξίας \$500 το καθένα
- 2 Κιβώτια που περιέχουν \$1000 το καθένα



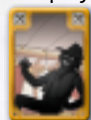
17 κάρτες Γύρου:

- 7 κάρτες για 2-4 παίκτες
- 7 κάρτες για 5-6 παίκτες
- 3 κάρτες Σταθμών



1 πiónι Σερίφη

13 κάρτες με Ουδέτερες Σφαίρες



**Υλικά για κάθε παίκτη (x6):**

1 κάρτα Χαρακτήρα



10 κάρτες Ενεργειών



6 κάρτες με Σφαίρες

1 πiónι Ληστή



Οι κανόνες για 3 έως 6 παίκτες περιγράφονται παρακάτω. Για παιχνίδι 2 παικτών, διαβάστε τις αλλαγές στη σελίδα 6.

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

★ Κάθε παίκτης επιλέγει ένα Χαρακτήρα, παίρνει την ανάλογη κάρτα Χαρακτήρα και την τοποθετεί μπροστά του. Τοποθετεί τις 6 Σφαίρες του χρώματός του στα αριστερά της κάρτας Χαρακτήρα, με τη σειρά ανάλογα με τις σφαίρες που περιέχουν (στην κορυφή η κάρτα με τις 6 σφαίρες). Ανακατεύει τις 10 Ενεργειες του χρώματός του και τις τοποθετεί κλειστές στα δεξιά του: αυτές οι κάρτες είναι η προσωπική του τράπουλα. Κάθε παίκτης παίρνει επίσης ένα Σακούλι των \$250 από το απόθεμα και το τοποθετεί κλειστό πάνω στην κάρτα Χαρακτήρα του, διατηρώντας την αξία του κρυφή.

Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, ο κύλινδρος του όπλου σας είναι γεμάτος. Μπορείτε να πυροβολείτε τους αντιπάλους σας για να τους καθυστερήσετε. Κάθε παίκτης έχει ένα σετ με 10 κάρτες Ενεργειας.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα τοποθετείτε τη Λεία που μαζέψατε πάνω στην κάρτα Χαρακτήρα σας. Η αξία των Σακουλιών παραμένει κρυφή από τους αντιπάλους σας, εσείς όμως μπορείτε να βλέπετε τα Σακούλια σας όποτε θέλετε.

★ Τοποθετήστε στο κέντρο του τραπεζιού την Ατμομηχανή και τόσα Βαγόνια, όσοι οι παίκτες. Επιλέξτε όποια βαγόνια θέλετε, και τοποθετήστε τα με όποια σειρά θέλετε. Προσθέστε την Ατμομηχανή στην αρχή του Τρένου.

★ Τοποθετήστε σε κάθε Βαγόνι τον αριθμό και το είδος δεικτών Λείας που αναγράφεται στο πάτωμά του. Τα Σακούλια τοποθετούνται τυχαία και κλειστά (να μην φαίνεται η αξία τους).

★ Τοποθετήστε το πiónι του Σερίφη και ένα Κιβώτιο στην Ατμομηχανή. Τους υπόλοιπους δείκτες Λείας επιστρέψτε τους στο κουτί, εκτός από το δεύτερο Κιβώτιο, το οποίο μπορεί να χρειαστεί αργότερα.

★ Τραβήξτε τυχαία 4 κάρτες Γύρου από τις 7 που αντιστοιχούν στον αριθμό των παικτών που συμμετέχουν (είτε τις κάρτες για 2-4 είτε τις κάρτες για 5-6) και ανακατέψτε τις. Επιλέξτε τυχαία μια από τις τρεις κάρτες Σταθμών. Φτιάξτε μια κλειστή τράπουλα με αυτές τις 5 κάρτες, φροντίζοντας η κάρτα Σταθμού να είναι τελευταία. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες κάρτες Γύρου στο κουτί.

★ Τοποθετήστε τις 13 Ουδέτερες Σφαίρες δίπλα στην Ατμομηχανή.

### ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ

Πάρτε τα πiónια των Ληστών που αντιστοιχούν στους Χαρακτήρες που παίζουν και τραβήξτε τυχαία ένα από αυτά. Ο παίκτης με τον συγκεκριμένο Χαρακτήρα είναι ο Πρώτος Παίκτης στον πρώτο Γύρο. Αυτός ο παίκτης παίρνει την τράπουλα των 5 καρτών Γύρου και την τοποθετεί μπροστά του.

### ΤΟΠΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΛΗΣΤΕΣ

Ο Πρώτος Παίκτης είναι ο Παίκτης 1, ο παίκτης στα αριστερά του είναι ο Παίκτης 2 κ.ο.κ. Οι παίκτες με μονό αριθμό τοποθετούν το Ληστή τους στο τελευταίο βαγόνι. Οι παίκτες με ζυγό αριθμό τοποθετούν το Ληστή τους στο προτελευταίο βαγόνι.

Κάρτα Χαρακτήρα

Οι 6 Σφαίρες σας τοποθετημένες με τη σειρά

Οι 10 Ενεργειές σας



Ένα Σακούλι αξίας \$250

Παράδειγμα παιχνιδιού 4 παικτών:



Σε κάθε Βαγόνι υπάρχει διαφορετική Λεία, έτοιμη για να την αρπάξετε!



Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Σερίφης θα βρίσκεται στο δρόμο των Ληστών. Από εσάς εξαρτάται να τον παρασύρετε μακριά από το Κιβώτιο την κατάλληλη στιγμή.

Αριθμός Παικτών



Με αυτό τον τρόπο, θα έχετε μια ακολουθία 5 επεισοδίων που αφηγούνται την ιστορία της ληστείας του τρένου.



Είναι τα τραύματα που ο Σερίφης ή κάποιο ειδικό Γεγονός θα προκαλέσουν στους Ληστές. Οι κάρτες με Σφαίρες (οι Ουδέτερες ή αυτές που θα σας δώσουν οι αντίπαλοί σας) είναι άχρηστες, απλώς ελαττώνουν τον αριθμό των Ενεργειών που μπορείτε να εκτελέσετε, όπως ακριβώς θα έκανε ένα τραύμα.

Πρώτος Παίκτης



Δεύτερος Παίκτης



Τέταρτος Παίκτης

Τρίτος Παίκτης





## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να νικήσετε, πρέπει να γίνετε ο πλουσιότερος Ληστής της Άγριας Δύσης. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει να μαζέψετε περισσότερη Λεία από τους αντιπάλους σας... ενώ ο καλύτερος στο σημάδι θα πάρει τον τίτλο του Πιστολέρο, αξίας \$1000.



Στο ξεκίνημα ενός Γύρου, κάθε παίκτης ανακατεύει την τράπουλά του και τραβάει έξι κάρτες. Αυτές οι κάρτες είναι το Χέρι του.

Κατόπιν, ο Πρώτος Παίκτης τραβάει την πρώτη κάρτα Γύρου και την τοποθετεί στο τραπέζι, έτσι, ώστε όλοι να μπορούν να τη δουν.

Ξεκινώντας από τον Πρώτο Παίκτη, κάθε παίκτης παίζει τη σειρά του, ακολουθούμενος από τον επόμενο δεξιόστροφα παίκτη.

Στη σειρά του, ένας παίκτης μπορεί:

★ **είτε να παίξει μια κάρτα Ενεργειών ανοιχτή (εκτός και αν σαφώς ορίζεται κάτι άλλο) από το Χέρι του στην κοινή στοίβα.**

★ **είτε να τραβήξει 3 κάρτες από την τράπουλά του.**

Ο Πρώτος Παίκτης παίρνει τη στοίβα των Ενεργειών που δημιουργήθηκε κατά τη διάρκεια της φάσης Συνομοσίας και την γυρίζει ανάποδα, χωρίς να αλλάξει τη σειρά των καρτών.

Οι ενέργειες των Ληστών εκτελούνται όλες, η μια μετά την άλλη, ξεκινώντας με την κάρτα στην κορυφή (δηλ. με τη σειρά που παίχτηκαν).

Κάθε παίκτης ανακατεύει όλες τις κάρτες του (10 Ενέργειες και όποιες Σφαίρες δέχτηκε σε προηγούμενους Γύρους). Κατόπιν τοποθετεί την τράπουλά του στα δεξιά της κάρτας Χαρακτήρα του.

## ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μια παρτίδα αποτελείται από πέντε Γύρους. Κάθε Γύρος έχει δυο φάσεις:

- **Φάση 1 - Συνομοσία!** Οι παίκτες τοποθετούν τις κάρτες Ενεργειών τους σε μια κοινή στοίβα στο κέντρο του τραπέζιου.
- **Φάση 2 - Ληστεία!** Οι κάρτες Ενεργειών που παίχτηκαν στη Φάση 1 εκτελούνται.

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΓΥΡΟ

Η κάρτα Γύρου δείχνει πόσες φορές θα παίξει κάθε παίκτης (πλήθος εικονιδίων Καρτών) αυτό το γύρο. Δείχνει επίσης τις ιδιαιτερότητες του γύρου (δείτε στη σελ. 5).

## ΦΑΣΗ 1: ΣΥΝΟΜΟΣΙΑ!

Η φάση Συνομοσίας τελειώνει όταν ολοκληρωθεί ο αριθμός που ορίζεται στην κάρτα Γύρου. Αν υπάρχουν ακόμα αχρησιμοποίητες κάρτες στο Χέρι ενός παίκτη, επιστρέφουν στην κορυφή της προσωπικής του τράπουλας.

Παράδειγμα:

- (1) Ο Doc είναι ο Πρώτος Παίκτης κατά τη διάρκεια αυτού του Γύρου. Παίζει από το Χέρι του μια κάρτα Κίνησης.
- (2) Στη συνέχεια η Belle στα αριστερά του παίζει μια κάρτα Πυρ πάνω στην κάρτα του Doc.
- (3) Ο Tucco, στα αριστερά της Belle, αποφασίζει να τραβήξει κάρτες. Παίρνει 3 κάρτες από την τράπουλά του και τις προσθέτει στο Χέρι του.
- (4) Τέλος, η Cheyenne παίζει μια κάρτα Γροθιάς πάνω στην κάρτα της Belle. Κατόπιν παίζουν με την ίδια σειρά για δεύτερη φορά κ.ο.κ.

## ΦΑΣΗ 2: ΛΗΣΤΕΙΑ!

Όταν εκτελεστεί, μια Ενέργεια επιστρέφει στον ιδιοκτήτη της, ο οποίος και την τοποθετεί στην προσωπική του τράπουλα.

Δείτε τη σελίδα 4 για αναλυτική Περιγραφή των Ενεργειών.

## ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Ο παίκτης στα αριστερά του Πρώτου Παίκτη γίνεται ο νέος Πρώτος Παίκτης. Τοποθετεί τις υπόλοιπες κάρτες Γύρου μπροστά του. Ένας νέος Γύρος ξεκινάει.

## ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από τους πέντε Γύρους. Κάθε παίκτης αθροίζει τις αξίες των δεικτών Λείας που κέρδισε.

Το βραβείο του Πιστολέρο δίνεται στον παίκτη που έριξε τις περισσότερες σφαίρες (δηλ. αυτόν που του έχουν μείνει οι λιγότερες Σφαίρες). Αυτός ο παίκτης γυρίζει την κάρτα Χαρακτήρα του για να πάρει το βραβείο, που είναι \$1000. Αν περισσότεροι του ενός παίκτες κερδίσουν τον τίτλο του Πιστολέρο, καθένας τους παίρνει από \$1000.

Ο πλουσιότερος παίκτης είναι ο νικητής του παιχνιδιού. Σε περίπτωση ισοπαλίας, νικητής είναι ο παίκτης που δέχτηκε τις λιγότερες Σφαίρες.

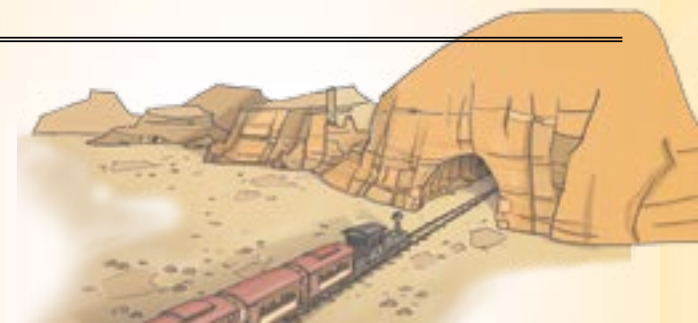
Αυτή η κάρτα Γύρου δείχνει ότι κάθε παίκτης θα παίξει 4 φορές.



Αυτή η κάρτα γύρου δείχνει ότι κάθε παίκτης θα παίξει 5 φορές.



**Όλες οι ενέργειες που παίχτηκαν κατά τη φάση Συνομοσίας πρέπει υποχρεωτικά να εκτελεστούν κατά τη διάρκεια της φάσης Ληστείας, εφόσον βέβαια αυτό είναι δυνατόν.**





## ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Οι Δηστές μπορεί να βρίσκονται είτε μέσα στο Τραίνο (1) είτε στην οροφή ενός Βαγονιού ή της Ατμομηχανής (2). Έτσι, υπάρχουν πάντα δυο πιθανές τοποθεσίες για ένα Δηστή: μέσα ή πάνω σε ένα Βαγόνι. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, κανένας Δηστής δεν πρέπει να βρίσκεται σε οροφή.



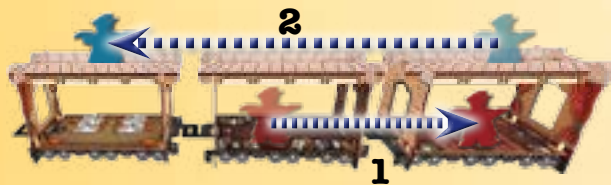
### ΚΙΝΗΣΗ

Μετακινήστε το Δηστή σας:

**1** από ένα Βαγόνι στο διπλανό Βαγόνι, προς τα εμπρός ή προς τα πίσω, αν βρίσκεται μέσα στο Τραίνο, ή  
**2** 1 έως 3 Βαγόνια (εσείς επιλέγετε), προς τα εμπρός ή προς τα πίσω, αν βρίσκεται στην οροφή.

Η Ατμομηχανή θεωρείται και αυτή Βαγόνι. Μπορείτε να βρίσκεστε μέσα ή πάνω της.

Αν έχετε επιλέξει αυτή την Ενέργεια, ο Δηστής σας δεν μπορεί να μείνει εκεί που είναι: πρέπει να τον μετακινήσετε.



Τρέχοντας στην οροφή κερδίζετε χρόνο. Οι πόρτες και οι επιβάτες δεν σας εμποδίζουν.

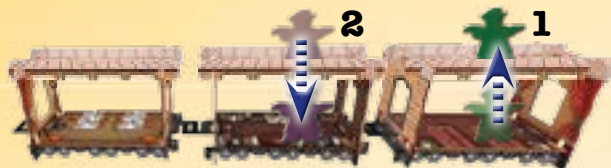


### ΑΛΛΑΓΗ ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Αλλάξτε τη θέση του Δηστή σας

**1** Είτε από το εσωτερικό στην οροφή του Βαγονιού στο οποίο βρίσκεται,

**2** είτε από την οροφή στο εσωτερικό του Βαγονιού που βρίσκεται.



Η κίνηση στην οροφή εξοικονομεί χρόνο και αποφεύγει τον Σεριφς.



### ΣΕΡΙΦΗΣ

Μετακινήστε το Σεριφς μέσα στο Τραίνο κατά ένα Βαγόνι προς την κατεύθυνση της επιλογής σας (βλ. "Ο Σεριφς" για να δείτε τι θα συμβεί αν ο Σεριφς συναντήσει ένα Δηστή).



Ο Σεριφς προστατεύει τους επιβάτες: δεν ανεβαίνει ποτέ στην οροφή.



### ΠΥΡ

Επιλέξτε έναν από τους αντιπάλους σας στο ίδιο επίπεδο και δώστε του μια από τις Σφαίρες σας. Ο στοχευόμενος παίκτης προσθέτει την Σφαίρα στην τράπουλά του.

Δεν μπορείτε να σημαδέψετε ένα Δηστή που βρίσκεται στο ίδιο βαγόνι με εσάς.

**1** Όταν βρίσκεστε μέσα στο Τραίνο, μπορείτε να πυροβολήσετε ένα Δηστή που βρίσκεται στο εσωτερικό ενός διπλανού Βαγονιού, είτε μπροστά είτε πίσω από το Βαγόνι σας. Δεν μπορείτε να πυροβολήσετε τους Δηστές που βρίσκονται περισσότερο από ένα Βαγόνι μακριά.



**2** Όταν όμως βρίσκεστε στην οροφή, μπορείτε να πυροβολήσετε ένα Δηστή που βρίσκεται στη Γραμμή Πυρός σας και στην οροφή οποιουδήποτε Βαγονιού εκτός του δικού σας, άσχετα από την απόσταση. Ένας Δηστής βρίσκεται στην Γραμμή Πυρός σας αν δεν υπάρχει άλλος Δηστής ανάμεσα σε εσάς και σε αυτόν. Δυο Δηστές στην οροφή του ίδιου Βαγονιού θεωρείται ότι βρίσκονται ο ένας δίπλα στον άλλο, και όχι ο ένας πίσω από τον άλλο: εσείς αποφασίζετε ποιος θα πάρει τη σφαίρα.



Ο Ghost (Άσπρος) μπορεί να πυροβολήσει τον Tucco (Κόκκινος) ή την Cheyenne (Πράσινη), όχι όμως τον Doc (Μπλε). Από την άλλη, ο Tucco (Κόκκινος) μπορεί να πυροβολήσει τον Ghost (Άσπρος) ή τον Doc (Μπλε), όχι όμως την Cheyenne (Πράσινη), που βρίσκεται στο ίδιο σημείο με αυτόν.

Αν δεν υπάρχει στόχος για να πυροβολήσετε, κρατήστε την Σφαίρα σας: η ενέργεια Πυρ δεν έχει αποτέλεσμα. Αν σας τελειώσουν οι Σφαίρες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι ενέργειες σας Πυρ δεν θα έχουν πλέον αποτέλεσμα.

Όταν πυροβολείτε ένα Δηστή, του δίνετε μια από τις Σφαίρες σας. Αυτό σας βοηθάει να διεκδικήσετε τον τίτλο του Πιστολέρο. Πιο σημαντικό όμως είναι ότι η Σφαίρα σας θα ταλαιπωρεί τον αντίπαλό σας για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, αφού οι Σφαίρες είναι άχρηστες για τον τραυματισμένο παίκτη. Είναι "κενές κάρτες" που βαραίνουν το Χέρι του.

## Ο ΣΕΡΙΦΗΣ

Προσοχή! Όταν ένας Δηστής μπει σε Βαγόνι στο οποίο βρίσκεται ο Σεριφς, ή αν ο Σεριφς μπει σε Βαγόνι όπου βρίσκονται Δηστές, εκείνοι πρέπει αμέσως να το σκάσουν στην οροφή του Βαγονιού (ακόμα και αν μόλις κατέβηκαν από εκεί). Ένας Δηστής δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να παραμείνει μέσα σε Βαγόνι στο οποίο βρίσκεται ο Σεριφς.

Επιπλέον, καθένας από αυτούς τους Δηστές αμέσως παίρνει μια Ουδέτερη Σφαίρα, την οποία προσθέτει στην προσωπική του τράπουλα.



### ΚΛΟΠΗ

Πάρτε ένα δείκτη Λείας της επιλογής σας από το Βαγόνι στο οποίο βρίσκεστε και τοποθετήστε το στην κάρτα Χαρακτήρα σας.

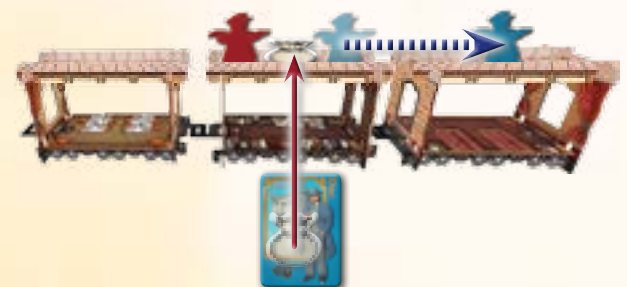
Αν ο Δηστής σας βρίσκεται στην οροφή του Βαγονιού, δεν μπορεί να κλέψει από το εσωτερικό, και το αντίθετο. Αν δεν υπάρχει Λεία εκεί που βρίσκεται ο Δηστής σας, τότε η Κλοπή δεν έχει αποτέλεσμα.



### ΓΡΟΘΙΑ

Επιλέξτε ένα στόχο ανάμεσα στους Δηστές που βρίσκονται στο ίδιο Βαγόνι και στο ίδιο επίπεδο με εσάς.

Ο επιλεγμένος Δηστής χάνει (αν έχει) ένα δείκτη Λείας: πάρτε ένα δείκτη Λείας από την κάρτα Χαρακτήρα του και τοποθετήστε τον στο Βαγόνι που βρίσκεται ο Δηστής σας. Αν επιλέξετε ένα δείκτη Σακουλιού δεν επιτρέπεται να δείτε την αξία του. Κατόπιν, μετακινήστε τον χτυπημένο Δηστή σε ένα διπλανό Βαγόνι στο ίδιο επίπεδο (πίσω αν βρίσκεστε στην Ατμομηχανή και εμπρός αν βρίσκεστε στο τελευταίο Βαγόνι).

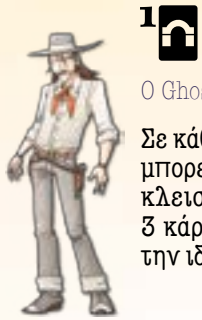


Οι Γροθιές είναι ένας καλός τρόπος για να κάνετε τον αντίπαλό σας να χάσει τη μεγαλύτερη Λεία του. Επιπλέον, θα είναι τόσο μπερδεμένος ώστε να χαλάσουν τα σχέδιά του για Ληστεία.





## ΟΙ ΛΗΣΤΕΣ



### GHOST

Ο Ghost είναι ειδικός της απόκρυψης.

Σε κάθε Γύρο, την πρώτη φορά που παίζει μπορεί να τοποθετήσει την Ενέργειά του κλειστή. Αν την πρώτη φορά τραβήξει 3 κάρτες, δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την ιδιότητα του αργότερα στον ίδιο Γύρο.



### CHEYENNE



Η Cheyenne είναι εκπληκτική στο να "βουτάει" πράγματα.

Όταν γρονθοκοπεί ένα Ληστή, μπορεί να του πάρει το Σακούλι που χάνει. Αν αυτός χάνει ένα Κόσμημα ή ένα Κιβώτιο (δική σας επιλογή), η Δεία απλά μένει εκεί που βρίσκεται (ως συνήθως).



### DJANGO



Οι βολές του Django είναι πολύ ισχυρές.

Όταν πυροβολεί ένα Ληστή, τον μετακινεί κατά ένα Βαγόνι προς την κατεύθυνση της βολής, έχοντας υπ'όψιν ότι οι Ληστές δεν μπορούν ποτέ να βρεθούν εκτός του Τραίνου.



### BELLE

Το ισχυρότερο όπλο της Belle είναι η ομορφιά της.

Δεν μπορεί να γίνει στόχος μιας ενέργειας Πυρ ή Γροθιά, αν υπάρχει άλλος Ληστής που μπορεί και αυτός να γίνει στόχος της ίδιας ενέργειας.



### TUCIO



Οι βολές του Tucio δεν εμποδίζονται από την οροφή.

Μπορείτε να πυροβολήσετε ένα Ληστή που βρίσκεται στο ίδιο Βαγόνι με εσάς αλλά σε διαφορετικό επίπεδο, διαπερνώντας την οροφή του Βαγονιού σας.



### DOC



Ο Doc είναι ο εξυπνότερος Ληστής της συμμορίας.

Στο ξεκίνημα κάθε Γύρου, τραβάει επτά κάρτες αντί για έξι.

## ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΓΥΡΟΥ



Οι Ενέργειες παίζονται ανοιχτές.



**Τούνελ** - Οι Ενέργειες παίζονται κλειστές.



**Επιτάχυνση** - Κάθε παίκτης στη σειρά του παίζει δυο φορές (παίρνει 6 κάρτες ή παίζει δυο κάρτες τη μια μετά την άλλη ή παίρνει 3 κάρτες και παίζει μια κάρτα).



**Αλλαγή** - Αλλάζει η σειρά: ξεκινάει ο Πρώτος Παίκτης και οι υπόλοιποι ακολουθούν αριστερόστροφα.



## ΤΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Κάποιες κάρτες προκαλούν την ενεργοποίηση Γεγονότων. Αυτά τα Γεγονότα πάντα λαμβάνουν χώρα στο τέλος του Γύρου, μετά τη Φάση 2: Ληστεία.



### Εξαγριωμένος Σερίφης

Ο Σερίφης πυροβολεί τους Ληστές που βρίσκονται στην οροφή του Βαγονιού του. Αυτοί οι Ληστές παίρνουν μια Ουδέτερη Σφαίρα ο καθένας.

Στη συνέχεια ο Σερίφης μετακινείται ένα Βαγόνι προς το τελευταίο. Αν βρίσκεται ήδη στο τελευταίο Βαγόνι, δεν κινείται.



### Ελαφροχέρης

Κάθε Ληστής που είναι μόνος του σε ένα Βαγόνι μπορεί να πάρει ένα Σακούλι από εκεί, αν υπάρχουν ακόμα διαθέσιμα Σακούλια.



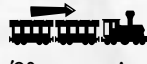
### Η Εκδίκηση του Σερίφης

Κάθε Ληστής που βρίσκεται στην οροφή πάνω από το Σερίφη χάνει το μικρότερης αξίας Σακούλι από την κάρτα Χαρακτήρα του. Αν ένας Ληστής δεν έχει Σακούλια, δεν χάνει τίποτα (ακόμα και αν έχει Κοσμήματα ή Κιβώτια).



### Περιστρεφόμενος Στύλος

Όλοι οι Ληστές που βρίσκονται σε οροφές μετακινούνται στην οροφή του τελευταίου Βαγονιού.



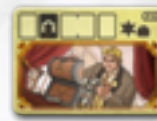
### Φρένο

Όλοι οι Ληστές που βρίσκονται σε οροφές μετακινούνται ένα Βαγόνι προς τα εμπρός (προς την Ατμομηχανή).



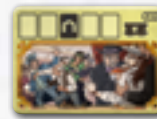
### Πάρτα Όλα!!!

Τοποθετήστε το δεύτερο Κιβώτιο στο Βαγόνι που βρίσκεται ο Σερίφης.



### Εξέγερση των Επιβατών

Οι Ληστές που βρίσκονται μέσα στα Βαγόνια δέχονται μια Ουδέτερη Σφαίρα ο καθένας.



### Ο Εισπράκτορας πιάνεται Όμηρος

Κάθε Ληστής που βρίσκεται στην Ατμομηχανή ή στην οροφή της κερδίζει λύτρα \$250.





## ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Δεν μπορείτε ποτέ να εγκαταλείψετε το Τραίνο. Αν το Πυρ του Django ή ένα Γεγονός θα σας έκαναν να μετακινηθείτε πέραν του τελευταίου Βαγονιού ή της Ατμομηχανής, τότε δεν κινείστε.

Αν η στοίβα των Ουδέτερων Σφαιρών εξαντληθεί, ή αν δεν υπάρχουν αρκετές Σφαίρες για όλους, οι Ληστές δεν παίρνουν Σφαίρες όταν συναντήσουν το Σερίφη ή όταν ένα Γεγονός μιας κάρτας Γύρου το απαιτεί. Σε αυτή την περίπτωση η στοίβα Ουδέτερων Σφαιρών αφαιρείται από το παιχνίδι.

## ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ

Αν θέλετε να αποκτήσετε περισσότερο έλεγχο στο παιχνίδι, κάθε παίκτης μπορεί να έχει μια στοίβα σκάρτων στα δεξιά της τράπουλάς του. Θα χρειαστούν και οι ακόλουθες αλλαγές:



Σφαίρες Κάρτα Χαρακτήρα Τράπουλα Σκάρτα

- ★ Στο ξεκίνημα της Φάσης Συνομοσπίας, ξεσκαρτάρτε όλες Σφαίρες τραβήξατε. Με αυτό τον τρόπο, το Χέρι σας ελαφραίνει.
- ★ Στο τέλος της Φάσης Συνομοσπίας, σας επιτρέπεται να κρατήσετε στο Χέρι σας τις κάρτες που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στον επόμενο Γύρο. Ξεσκαρτάρτε μόνο τις Σφαίρες και τις Ενέργειες που δεν θέλετε.
- ★ Κατά τη διάρκεια της Φάσης Ληστείας, τοποθετήστε τις χρησιμοποιημένες Ενέργειες που παίρνετε πίσω από τον Πρώτο Παίκτη στα σκάρτα σας. Οι Σφαίρες όμως που πήρατε από τους αντιπάλους σας, πηγαίνουν στην κορυφή της τράπουλάς σας.
- ★ Στο ξεκίνημα κάθε Γύρου, τραβήξτε κάρτες από την τράπουλά σας και γεμίστε το Χέρι σας στις έξι κάρτες.
- ★ Κάθε φορά που εξαντλείται η τράπουλά σας και πρέπει να τραβήξετε κάρτες, ανακατέψτε τα σκάρτα και φτιάξτε μια νέα τράπουλα. Μπορείτε να δείτε τα σκάρτα σας οποιαδήποτε στιγμή.

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

## ΕΙΔΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Κατασκευάστε το Τραίνο χρησιμοποιώντας την Ατμομηχανή και τέσσερα Βαγόνια της επιλογής σας. Κάθε παίκτης επιλέγει μια ομάδα δυο Χαρακτήρων. Παίρνει τις ανάλογες κάρτες και πιόνια. Για το πρώτο σας παιχνίδι, σας προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε τις ακόλουθες ομάδες: Tucco και Cheyenne εναντίον Django και Doc.

Τοποθετήστε ένα πιόνι Ληστή από κάθε ομάδα μέσα στα δυο Βαγόνια στην ουρά του Τραίνου.

Τοποθετήστε τις δυο κάρτες Χαρακτήρων της ομάδας σας μπροστά σας, τις έξι Σφαίρες στα αριστερά τους και ένα Σακούλι \$250 στην καθεμία.

Από τις Ενέργειες κάθε Χαρακτήρα, ξεφορτωθείτε όλες τις διπλές κάρτες, όπως και μια κάρτα Σερίφη από τον Χαρακτήρα της επιλογής σας. Θα μείνουν 11 κάρτες στο Χέρι σας: 2 Πυρ (1 για κάθε Χαρακτήρα), 2 Γροθιές (1 για κάθε Χαρακτήρα), 2 Κινήσεις (1 για κάθε Χαρακτήρα), 2 Αλλαγές Θέσης (1 για κάθε Χαρακτήρα), 2 Κλοπές (1 για κάθε Χαρακτήρα) και 1 Σερίφης. Ανακατέψτε τις όλες μαζί για να φτιάξετε την τράπουλά σας. Έτσι, κάθε παίκτης παίζει με τις ανάμικτες κάρτες Ενεργειών των δυο Ληστών του.

### ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ

Το παιχνίδι με δυο παίκτες παίζεται με την παραλλαγή για Έμπειρους που περιγράφηκε παραπάνω. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να έχετε την πλουσιότερη ομάδα στο τέλος του παιχνιδιού. Όμως, κανείς δεν κερδίζει τον τίτλο του Πιστολέρο σε παιχνίδι 2 παικτών.

Όταν ένας Ληστής πυροβοληθεί, η Σφαίρα τοποθετείται στην κορυφή της τράπουλάς του. Ένας Ληστής μπορεί άθελά του να πυροβολήσει τον συμπαίκτη του!



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



© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.



Διανέμεται στην Ελλάδα από την  
Κάισσα  
Καραϊσκάκη 20  
14343 Ν. Χαλκηδόνα  
www.kaissagames.com  
info@kaissagames.com