

COLT EXPRESS

コルト・エクスプレス



40分

2-6人

10歳以上

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

1899年7月11日：午前10時。ユニオン・パシフィック急行は、47名の乗客と共に、ニューメキシコ州フォルサムを出発した。数分後、頭上から慌しい足音が聞こえた；そして、次に銃声が響いた。重武装の強盗達が容赦無く、罪もない人々から財布や宝石を奪い取った！果たして彼らは冷静に弾丸を避けられるのか？ サミュエル・フォード保安官が付きっきりで見張る金庫に納められた、ナイス・ヴァレー石炭会社の一週間分の給与を盗み取るのに成功するのか？ ゴールにたどり着く盗賊はただ一人だけ：ギャングの中で最も大金持ちのアウトローに。

ゲームの内容物

鉄道車輛 6個



機関車 1個

注記 - ゲームを始める前に、同梱の組立説明書に従い客車と機関車を丁寧に組み立ててください。

情景用コマ 10個

価値の異なる略奪品トークン

- 価値 \$250～\$500の財布トークン 18個
- 価値 \$500の宝石 6個
- 価値 \$1,000の金庫 2個



ラウンド・カード 17枚：

- プレイヤー 2～4人用カード 7枚；
- プレイヤー 5～6人用カード 7枚；
- 停車駅カード 3枚



保安官コマ 1個

流れ弾カード 13枚



各プレイヤーごとのプレイヤー用セット (6人分)：

キャラクター・カード 1枚



アクション・カード 10枚



弾丸カード 6枚

盗賊コマ 1個



以下の記述は、プレイヤー 3～6人用のルールとなります。プレイヤー 2人の場合は、6ページの変更点を参照してください。

セットアップ

★ 各プレイヤーはキャラクター 1人を選択、対応するキャラクター・カードを取り自分の前に配置します。自分の色の弾丸カード 6枚を、弾数の多い順に上から重ね、自分のキャラクター・カードの左側に配置します。次に自分の色のアクション・カード 10枚をシャッフルして、キャラクター・カードの右側に裏向きに配置します：これが、自分の専用デッキとなります。各プレイヤーは予備から \$250の財布 1個を取り、自分のキャラクター・カードの上に、価値がわからないように裏向きに乗せておきます。



ゲーム開始時、プレイヤーの銃のシリンダーは、全弾が装填されています。あなたは、相手プレイヤーの行動を邪魔するため、射撃することになります。各プレイヤーは、同じ組み合わせのアクション・カード 10枚を持っています。ゲームの間、あなたは自分の略奪品を、自分のキャラクター・カードの上に乗せて貯めます。自分の財布の価値は他のプレイヤーに秘密にしておきますが、自分自身の財布はいつでも確認できます。

★ 機関車と、プレイヤー人数と同じ台数の車輛を連結させて、テーブル中央に配置します。- 使用する車輛と連結させる順番は、プレイヤーが自由に決定します。機関車は列車の先頭に連結させます。

★ 各車輛の中に、それぞれの床面に表記されたタイプの略奪品トークンを配置します。財布はランダムに選び、価値がわからないように裏向きのまま配置します。

★ 保安官コマと金庫 1個を、機関車の中に配置します。残りの略奪品トークンは箱に戻しますが、ただし、列車内に配置されなかった 2個目の金庫だけは、機関車の側に置いておきます。これは後でプレイに使用します。

★ プレイヤー人数に対応したラウンド・カード (2-4 または 5-6 と記載されたラウンド・カードのどちらか) 7枚から、ランダムに 4枚を引き、シャッフルします。3枚の停車駅カードから裏向きでランダムに 1枚を選びます。これら 5枚のカードを裏向きのまま、一番下に停車駅カードを、その上にラウンド・カード 4枚を重ねてデッキを作ります。残りのラウンド・カードは箱に戻します。

★ 流れ弾カード 13枚を、機関車の側に配置します。

最初のプレイヤー

プレイヤー全員のキャラクターに対応する盗賊コマを混ぜ、ランダムに 1個を選びます。選ばれたキャラクターのプレイヤーが、最初のラウンドにおいて、最初のプレイヤーとなります。このプレイヤーは、ラウンド・カード 5枚から成るデッキを取って自分の前に置きます。

盗賊を配置する

最初のプレイヤーがプレイヤー 1に、その左隣のプレイヤーがプレイヤー 2に、と順次なっていきます。奇数番目のプレイヤーは、自分の盗賊を車掌車 (最後尾車輛) の中に配置します。偶数番目のプレイヤーは、自分の盗賊を、車掌車の隣の車輛の中に配置します。

プレイヤー 4人でのゲームの例：



各車輛の乗客達はそれぞれ異なる略奪品を持っており、あとは奪い取るだけだ！



ゲームの間ずっと、保安官は盗賊たちの前に立ち塞がります。うまく立ち回って、適切なタイミングで彼を金庫から引き離すことができるかは、あなた次第です。

プレイヤーの数



このようにして、列車強盗のストーリーを構成する一連の、5つのエピソードが設定されます。ゲームの進行に従って、プレイヤーは内容を知ることになります。



これは、保安官や特殊なイベントによって盗賊が受けた負傷を表します。弾丸カード (流れ弾や、他のプレイヤーから受けた弾) は、山札から引いても役に立ちません。これらは、ちょうど弾で負った傷のように、あなたのアクションを減少させます。

最初のプレイヤー



2番目のプレイヤー



4番目のプレイヤー



3番目のプレイヤー



ゲームの目的

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは開拓時代の西部で最も金持ちの盗賊になる必要があります。このゴールを達成するため、あなたは相手プレイヤーの誰よりも多くの略奪品を獲得しようとするでしょう… できる限り撃たれずに！ 最も腕の良いガンマンには「ガンズリンガー」の称号が与えられ、これは \$1,000 の価値があります。



ラウンドの最初に、各プレイヤーは自分の専用デッキをシャッフルして、カード6枚を引きます。このカードが、プレイヤーの手札となります。

次に、最初のプレイヤーがラウンド・カードを上から1枚引き、プレイヤー全員に見えるようにテーブル上に配置します。

最初のプレイヤーからスタートして、時計回り順に、各プレイヤーが自分のターンをプレイしていきます。

自分のターンに、プレイヤーができることは：

★ **自分の手札からアクション・カード1枚を（特に指定されない限り）表向きに、共用デッキにプレイする；または、**

★ **自分の専用デッキからカード3枚を引き、自分の手札に加える。**

最初のプレイヤーは、《計画》フェイズに出来上がったアクション・カードのデッキ（共用デッキ）を取り、カードの順番は変更しないで、デッキを裏表ひっくり返します。

盗賊たちのアクションを、デッキの上から順番に（つまり、前のフェイズでプレイされた順に）、1枚ずつ実行していきます。

各プレイヤーは、自分のカード全て（アクション・カード10枚と、これまでのラウンドに自分が受けた弾丸カード全て）をシャッフルします。それから、自分の専用デッキを、キャラクター・カードの右側に配置します。

プレイの進行

ゲームは5ラウンドをプレイします。各ラウンドは2つのフェイズで構成されます：

- フェイズ1:《計画》 各プレイヤーは、自分のアクション・カードを、テーブル中央の共用デッキにプレイする。
- フェイズ2:《実行》 フェイズ1でプレイされたアクション・カードを実行する。

ラウンドの開始

このラウンド・カードは、このフェイズにおけるターン数を（カード・アイコンの数で）示しています。また、このカードはターンの進行手順も示しています（5ページの囲み記事を参照）。

フェイズ1:《計画》

ラウンド・カードに指定された数のターンが終了した時点で、《計画》フェイズは終了します。プレイされずにプレイヤーの手札に残ったカードは全て、それぞれの専用デッキの上に戻します。

例：

このラウンド、ドクが最初のプレイヤーだ。彼は手札から「移動」カードをプレイする；次に、彼の左隣のベルが、ドクがプレイしたカードの上に重ねて「射撃」カードをプレイする。ベルの左隣のトゥーコは、カードをプレイする代わりにカードを引くことに決める。彼は自分の専用デッキからカード3枚を引いて、自分の手札に加える。最後に、シャイアンが、ベルがプレイしたカードの上に重ねて「格闘」カードをプレイする。それから、次のターンが開始される。

フェイズ2:《実行》

アクション・カードは、実行された後で、それぞれ持ち主のプレイヤーに戻されます。受け取ったプレイヤーは、それを自分の専用デッキの上に戻します。

アクションの詳細については、4ページを参照。

ラウンドの終了

最初のプレイヤーの左隣のプレイヤーが、次の「最初のプレイヤー」となります。そのプレイヤーは、残りのラウンド・カードを自分の前に配置します。それから、次のラウンドが開始します。

ゲームの終了

5ラウンド目の終了後、ゲームは終了します。ここで各プレイヤーは、自分のキャラクター・カードに乗っている略奪品トークンの価値を合計します。

「ガンズリンガー」の称号は、最も多くの弾丸を撃った（つまり、自分の色の弾丸カードの残り枚数が最も少ない）プレイヤー（複数可）に与えられます。該当のプレイヤーは、それぞれ自分のキャラクター・カードを裏返します。この称号は、\$1,000の価値に相当します。もしも複数のプレイヤーが称号に値する場合は、同位のプレイヤー全員が、それぞれ \$1,000 を獲得します。

最も金持ちのプレイヤーが勝者となります。複数のプレイヤーが同点の場合は、その中で、ゲーム中に他のプレイヤーやイベントにより受けた弾丸カードの枚数が最も少ないプレイヤーが、勝者となります。

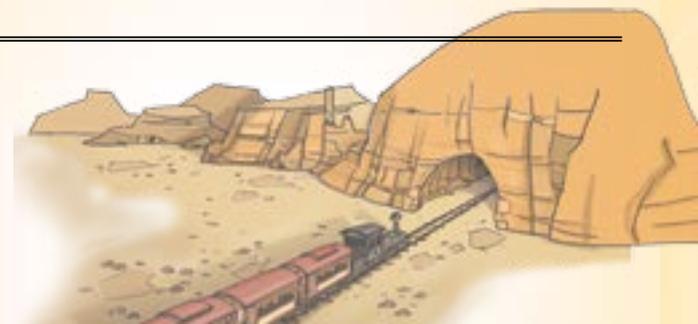
4ターンを示す
ラウンド・カード



5ターンを示す
ラウンド・カード



《計画》フェイズに予定された全てのアクションは、強制です。各プレイヤーは、《実行》フェイズにおいて自分のアクションを、可能な限り必ず実行しなければなりません。



アクション・カード

盗賊は車両の中(1)、または屋根の上(2)に居ることができます。機関車も車輻として扱います。盗賊は機関車の中または屋根の上に居ることができます。そのため、盗賊の居る位置は、常に2種類の可能性があります：車輻の中または上。ゲームのスタート時点では、盗賊は誰も屋根の上には居られません。

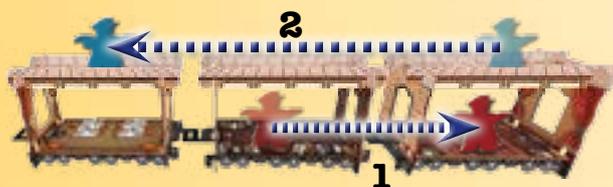
移動

あなたの盗賊を移動させる：

- 1 列車の中に居る場合は、現在居る車輻から前方または後方に、1台隣の車輻に移動する。；または、
- 2 屋根の上に居る場合は、現在居る車輻から前方または後方に、1~3台隣(あなたが決定する)の車輻に移動する。

機関車は車輻として扱う。盗賊は機関車の中または屋根の上に居ることができる。

このアクションを計画していた場合は、あなたの盗賊は現在地に留まることはできない：あなたは、自分の盗賊を移動させる必要がある。

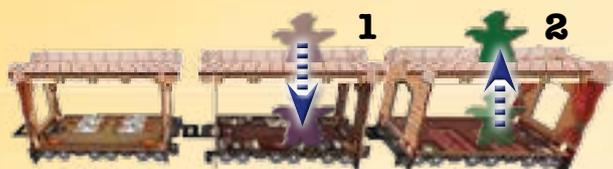


屋根の上を走るのは時間の節約になります。あなたの行く先にドアは無く、乗客も居ません。

昇降

あなたの盗賊の居る階を変更する。

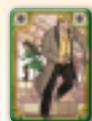
- 1 車輻の中に居る場合は、同じ車輻の屋根の上に変更する。；または、
- 2 屋根の上に居る場合、同じ車輻の中に変更する。



屋根を走ることによって時間の節約になり、保安官を避けることができる。

保安官

列車内の保安官を、あなたが望む方向の、隣の車輻内に移動させる。(保安官が盗賊と遭遇した場合の処理については、囲み記事保安官についてを参照)。



保安官は乗客を守り続ける：彼は絶対に屋根には上らない。

射撃

キャラクター 1人を標的に選び、そのプレイヤーに、あなたの弾丸カード 1枚を渡す。標的にされたプレイヤーは、受け取った弾丸カードを自分の専用デッキの一番上に置く。

あなたの盗賊と同じ場所に居る盗賊を標的にすることはできない。

- 1 あなたの盗賊が列車の中に居る場合は、その車輻から前方または後方に、1台隣の車輻の中に居る、盗賊 1人を撃つことができる。1台目より遠くの車輻に居る盗賊を撃つことはできない。



- 2 しかしながら、あなたの盗賊が屋根の上に居る場合は、自分と同じ車輻を除くいずれかの車輻の屋根の上に居て、射線が通っている盗賊 1人を、距離に関係なく撃つことができる。『射線が通っている』状態とは、自分と標的の間に、他の盗賊が 1人も居ない状態を指す。同じ車輻の屋根に複数の盗賊が居る場合には、横に並んでおり、誰かが別の誰かの後ろに隠れてはいないとみなす：あなたはいずれか 1人を標的にすることができる。



ゴースト(白)はトゥーコ(赤)またはシャイアン(緑)を撃つことができますが、ドク(青)を撃つことはできません。一方、トゥーコ(赤)はゴースト(白)またはドク(青)を撃つことができますが、自分と同じ場所に居るシャイアン(緑)を撃つことはできません。

もしも射撃の対象とできる標的が存在しなかった場合は、弾丸カードは減らさない：「射撃」アクションの効果は発生しない。ゲーム中に弾丸カードを使い果たした場合は、以後あなたの「射撃」アクションの効果は発生しない。

盗賊を撃った時点で、あなたは相手に自分の弾丸カード 1枚を渡します。これによって、ガンズリンガーの称号に近づけます。さらに重要な点は、このアクションで以後のゲームにおいて相手プレイヤーを不利な状態にすることです。具体的には、撃たれたプレイヤーにとって、受けた弾丸カードは全く役に立ちません。これは手札を重くする原因となる「無駄カード」なのです。

強奪

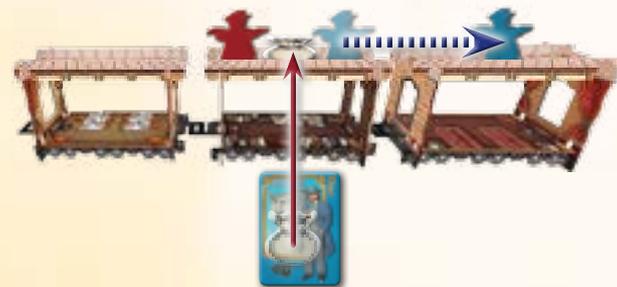
あなたの盗賊が現在居る場所にある略奪品トークン 1個を選んで取り、自分のキャラクター・カードの上に裏向きに乗せておく。盗賊が屋根の上に居る場合は、車輻の中にある略奪品を取ることはできず、逆もまた同様である。もしも、あなたの盗賊が居る場所に略奪品が 1個も無い場合には、「強奪」アクション・カードの効果は発生しない。



格闘

あなたと同じ車輻の同じ階(車輻の中または屋根の上のどちらか)に居る盗賊 1人を標的に選ぶ。標的にされた盗賊は、略奪品トークンを持っている場合にはトークン 1個を落とす：あなたは相手のキャラクター・カード上から略奪品トークン 1個を選び、その盗賊が居る場所に配置する。もしも財布トークンを選ぶ場合には、あなたはその価値を見て確認することはできない。

それから、標的の盗賊を、隣の車輻の同じ階に移動させる(前後どちらの車輻に移動させるかは、ほとんどの場合はあなたが自由に決める；ただし機関車に居る場合は後方へ、車掌車にいる場合は前方へ移動させる)。



「格闘」は相手に高額な略奪品を失わせる有効な手段となる。さらに、相手を混乱させて計画の《実行》を妨害することができる。

保安官について

注意事項！：保安官が居る車輻に盗賊が進入した、または、盗賊が居る車輻に保安官が進入した場合には、その盗賊は直ちに、その車輻の屋根に逃げなければならない(たとえ、たった今そこから下りてきた場合であっても)。盗賊は、保安官が居る車輻内に留まることはできない。それに加えて、上記のような盗賊は全員、直ちにそれぞれ流れ弾カード 1枚ずつを受け取り、各プレイヤーの専用デッキに置かなければならない。



盗賊

1 ゴースト



ゴーストは忍びの達人。

毎ラウンドの最初のターン、あなたは自分のアクション・カードを伏せたままで、共用デッキにプレイすることができる。もしもあなたが最初のターンに、アクション・カードをプレイする代わりに「カード3枚を引く」を選択した場合には、そのラウンドはもうゴーストの特殊能力を使用することはできない。

ベル



その美しさこそが、ベルの最大の武器。

相手が「射撃」アクションまたは「格闘」アクションの標的として選択できる盗賊が、ベル以外にも居る場合には、相手はベルを標的として選択できない。

シャイアン



スリの腕でシャイアの右に出るものはいない。

盗賊と「格闘」した際、あなたは相手が落とした財布を取ることができる。もしも相手が(あなたの選択により)宝石または金庫を落とした場合には、その略奪品は(通常どおり)その場所に落ちる。

トゥーコ



トゥーコの弾丸は屋根では防げない。

自分と同じ車輻の、別の階に居る盗賊を、その車輻の屋根を通過して「射撃」することができる。(車内から屋根の上の盗賊を撃つ、またはその逆)。

ジャンゴ



ジャンゴの射撃はとても強烈だ: 標的を後ろに吹き飛ばす。

盗賊を「射撃」した際、相手が列車を離れない範囲で、撃った方向に沿って標的を車輻1台分だけ移動させる。

ドク



ドクは盗賊の中で最も抜けめがない。

毎ラウンドの開始時、カードを6枚ではなく7枚引く。

ラウンド・カード



 このターンは、アクション・カードを表向きにプレイしなければならない。

 トンネル- このターンは、アクション・カードを裏向きにプレイしなければならない。

 スピードアップ- このターンは、各プレイヤーは2回連続でプレイする(カードを6枚引く、カード2枚を続けてプレイする、カード3枚を引いて1枚をプレイする、のいずれか)。

 逆走- このターンは、最初のプレイヤーからスタートして、反時計回り順にプレイする。

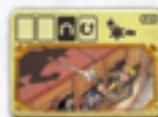


イベント

カードによっては、イベントが発生します。これらのイベントは必ず、フェイズ2:《実行》の後、ラウンドの最後に発生します。

怒りの保安官

保安官が、自分が居る車輻の屋根に居る盗賊を撃つ。撃たれた盗賊はそれぞれ流れ弾カード1枚を受け取る。それから、保安官は車掌車の方向へ車輻1台分移動する。保安官が既に車掌車に居た場合には、それ以上移動しない。



+ 掠め取り

自分と同じ場所に他の盗賊が誰も居ない盗賊は、その場所に財布トークンがある場合に、そのうち1個を取ることができる。



- 復讐の保安官

保安官が居る車輻の屋根に居る盗賊は、それぞれ自分のキャラクター・カード上の財布トークンの内、最も価値の低い1個を落とす。財布を持っていない盗賊は、(たとえ宝石や金庫を持っていても)何も落とさない。



回転式クレーン

屋根の上に居る盗賊は全員、車掌車(最後尾車輻)の屋根に移動する。



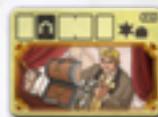
ブレーキ

屋根の上に居る盗賊は全員、1台分前方(機関車の方向)の車輻の屋根に移動する。



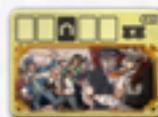
全てを奪え!

現時点で保安官が居る車輻の中に、2個目の金庫を配置する。



乗客の反撃

車輻の中に居る盗賊は全員、それぞれ流れ弾カード1枚ずつを受け取る。



\$250 車掌を人質に

機関車の中または屋根の上に居る盗賊は、それぞれ\$250の身代金を受け取る。



重要事項

キャラクターは絶対に列車を離れることができません。もしも「格闘」、ジャンゴの射撃やイベントの結果により、車掌車または機関車より遠くに移動させられる場合には、キャラクターは移動しません。

もしも流れ弾デッキが空になった、または、受け取る対象者全員に行き渡る枚数が不足している場合には、盗賊が保安官と遭遇したり、ラウンド・カードの最後にイベントで流れ弾を受けるような際でも、盗賊は流れ弾を受けません。その場合、流れ弾デッキはゲームから取り除きます。

上級者向け 選択ルール

もっと自分でゲームの進行をコントロールしたいと思う場合には、各プレイヤーは自分の専用デッキの右側に、捨て札デッキを作製する方法があります。その場合は、以下のルール変更が必要となります：



流れ弾カード キャラクターカード 専用デッキ 捨て札デッキ

- ★ 《計画》 フェイズの開始時に、あなたは自分の手札から望む枚数の弾丸カードを捨て札とすることができます。これによって、自分の手札が軽くなる。
- ★ 《計画》 フェイズの終了時に、あなたの手札のうち、次のラウンドで使いたいと思うカードを捨てないで持っていることができます。弾丸カードを全て捨て札とする。不要なアクション・カードを、全て捨て札とする。
- ★ 《実行》 フェイズにおいて、実行した後で手元に戻されたアクション・カードは、それぞれ自分の捨て札デッキに表向きに置く。ただし、そのターンにあなたが受けた弾丸カードは、あなたの専用デッキの一番上に裏向きに置く。
- ★ 各ラウンドの開始時に、プレイヤーは自分の専用デッキから、手札が6枚になるまでカードを引く。
- ★ 自分の専用デッキが空で、カードを引く必要が生じた時点で、捨て札デッキをシャッフルして新しい専用デッキとする。あなたは、何時でも自分の捨て札の内容を確認してよい。

Japanese Translator:
Hiroaki Kamidate

プレイヤー 2人用の特別ルール

セットアップ

車輛 4台を自由に選び、機関車と連結させて列車を作ります。

各プレイヤーは、それぞれキャラクター 2人から成るチームを選択します。対応するカードとコマを取ります。このゲームを初めてプレイする場合には、以下のチーム分けをお勧めします：トゥーコ&シャイアン 対 ジャンゴ&ドク。

両チームとも同様に、最後尾車輛とその前の車輛に、盗賊をそれぞれ 1人ずつ配置します。

自分のチームのキャラクター・カード 2枚を自分の前に配置、それぞれの左側に弾丸カード 6枚ずつと、カードの上に乗せて価値 \$250 の財布 1個ずつを配置します。各キャラクターのアクション・カードそれぞれについて、全ての重複しているカードを取り除き残り 1枚ずつにして、さらに、チームのどちらかのキャラクターを選んで残りの「保安官」カード 1枚も取り除きます。手元に残ったカードは以下の 11枚となるはずですが：「射撃」 2枚 (各キャラクター 1枚ずつ)、「格闘」 2枚 (各キャラクター 1枚ずつ)、「移動」 2枚 (各キャラクター 1枚ずつ)、「昇降」 2枚 (各キャラクター 1枚ずつ)、「強奪」 2枚 (各キャラクター 1枚ずつ)、「保安官」 1枚。以上のカード全てをシャッフル、自分の専用デッキとします。そして、各プレイヤーは盗賊 2人のアクション・カードを混ぜてプレイすることになります。

ルールの変更点

プレイヤー 2人のゲームでは、前述の上級者向け選択ルールを使用します。ゲームの目的は、ゲーム終了時に最も金持ちの盗賊チームとなることです。ただし、プレイヤー 2人のゲームでは、誰も「ガンスリンガー」の称号を受けることはできません。

盗賊が撃たれた場合、弾丸カードは担当プレイヤーの専用デッキの一番上に置きます。盗賊がうっかり自分の相棒を撃ってしまうことは充分にあり得ます！

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.



輸入発売元 株式会社ホビージャパン
東京都渋谷区代々木2-15-8
cardgame@hobbyjapan.co.jp



初回豪華特典!

別バージョンのキャラクターカードと
便利なキャラクターシートを封入!