



# COLT EXPRESS

콜트 익스프레스



 40'

 2-6

 10+

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



 CHRISTOPHE RAIMBAULT  
 JORDI VALBUENA



1899년 7월 11일 오전 10시. 유니온 퍼시픽 급행열차가 47명의 승객을 태우고 뉴 멕시코, 풀섬에서 출발합니다. 몇 분 후, 머리 위에서 빠른 발소리와 함께 총소리도 들려옵니다. 무장한 무법자들이 승객들의 지갑과 보석을 훔쳐가고 있습니다. 무법자들은 끝까지 냉정하게, 총알을 잘 피해갈 수 있을까요? 무법자들은 보안관 새뮤얼 포드가 지키고 있는 금고 안의 돈 가방을 훔치는데 성공할 수 있을까요? 오직 한 명의 무법자만이 갱단의 무법자 중 가장 부자가 되는 꿈을 이룰 것입니다.

## 구성물

객차 6개

6x



1x



기관차 1개

**주의사항** - 게임 시작 전, 객차와 기관차를 동봉된 지시사항에 따라 조심히 조립하세요.

장식물 10개 (선인장 등)

다양한 값의 약탈품

- 돈 주머니 18개/  
1개당 \$250~\$500
- 보석 6개/ 1개당 \$500
- 돈 가방 2개/ 1개당 \$1,000



라운드 카드 17장

- 2-4인용 카드 7장
- 5-6인용 카드 7장
- 정거장 카드 3장



보안관 말 1개 (노랑)

보안관 총알 카드 13장



**각 캐릭터별 구성품 : 고스트(Ghost)의 예**

캐릭터 카드 1장



액션 카드 10장 (캐릭터별 카드 동일)



총알 카드 6장

캐릭터 말 1개



3-6인 플레이일 경우 게임 진행 방법은 다음과 같습니다. 2인 플레이의 경우 자세한 진행 방법은 6페이지를 참조하세요.

## 게임의 준비

★ 각 플레이어는 캐릭터를 선택하고, 해당하는 캐릭터 카드를 앞에 둡니다. 그리고 총알 카드 6장을 총알 개수의 순서대로 내 캐릭터 카드 왼쪽에 둡니다. 그 다음 액션 카드 10장을 섞어 오른쪽에 뒤집어 놓습니다. 이 10장의 카드가 액션 카드 더미입니다. 각 참가자는 각자 \$250의 돈 주머니를 하나씩 캐릭터 카드 위에 돈 주머니의 값이 보이지 않도록 뒤집어 놓습니다.

게임 초반에 탄창은 모두 채워져 있습니다. 상대방을 제지하기 위해 총을 쏘야 합니다. 각 참가자는 똑같은 10장의 액션 카드 한 세트를 가집니다. 게임 진행 시, 캐릭터 카드 위에 약탈품을 쌓아놓습니다. 내 약탈품은 언제든지 볼 수 있지만, 반드시 상대방에게 보이지 않도록 뒤집어 놓습니다.

- 열차 : 기관차와 객차를 통틀어 '열차'라고 부릅니다.
- 기관차 : 열차의 맨 앞 칸입니다.
- 객차 : 기관차 뒤편의 모든 열차를 말합니다.
- 승무원 칸 : 객차 중 맨 뒤 칸을 말합니다.

★ 기관차를 테이블에 배치하고, 참가자의 수만큼 객차를 가져옵니다. 기관차를 맨 앞에 두고, 그 뒤로 객차를 자유롭게 연결합니다.

★ 객차 칸 바닥에 표시된 수와 종류대로 약탈품을 각 객차 안에 놓습니다. 돈 주머니를 각 객차 안에 둘 때에는 무작위로 값이 보이지 않게 둡니다.

★ 보안관 말과 돈 가방을 기관차 안에 놓습니다. 두 번째 돈 가방을 제외하고 나머지 약탈품들은 박스 안에 되돌려 놓습니다. 두 번째 돈 가방은 기관차 가까이, 열차의 바깥에 놓습니다. 이후 게임 진행 중 사용될 수도 있습니다.

★ 플레이 인원수에 맞는 라운드 카드를 선택합니다. 7장 중 4장을 무작위로 뽑습니다(2~4인용/ 5~6인용). 무작위로 3장의 정거장 카드 중 한 장을 선택합니다. 정거장 카드는 미리 뽑아둔 4장의 라운드 카드 더미의 맨 아래에 둡니다. 5장의 라운드 카드 더미가 준비되었습니다. 남은 라운드 카드는 박스 안에 되돌려 놓습니다.

★ 기관차 옆에 13장의 보안관 총알 카드를 놓습니다.

### 선 플레이어

각자 캐릭터를 정합니다. 해당 캐릭터 말을 섞은 뒤 무작위로 1개를 뽑아 선을 정합니다. 선은 라운드 카드 더미를 가져와 앞에 자기 앞에 놓습니다.

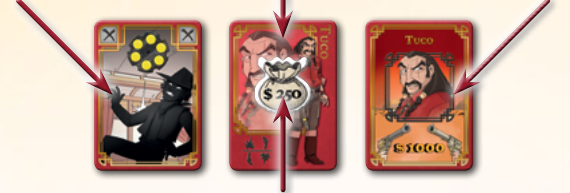
### 캐릭터 말 놓기

선이 1번, 그 왼쪽이 2번, 이런 식으로 순서를 정합니다. 홀수 번호는 자신의 말을 열차 안 맨 마지막 칸(승무원 칸)에, 짝수 번호는 그 바로 앞 칸에 자신의 말을 놓습니다.

고스트(Ghost) 캐릭터 카드

흰색 총알 카드 6장  
(6→5→4→3→2→1)

고스트(Ghost) 흰색  
액션 카드 10장



\$250 돈 주머니 1개

4인 플레이의 예시:



모든 열차 칸에는 무법자들이 훔칠 수 있는 약탈품이 있습니다.

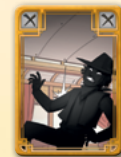


게임 중 보안관은 무법자들의 약탈을 방해합니다. 적절한 타이밍에 보안관이 돈 가방에서 멀어지도록 전략을 쓰는 것이 중요합니다.

플레이어 수(2~4인용/5~6인용)



매 라운드가 시작될 때 마다 몇 장의 액션 카드를 사용하는지 그리고 라운드 종료 시 이벤트가 있는 지를 확인하세요.

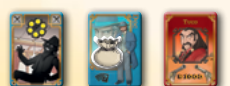
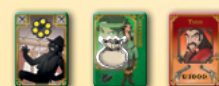


보안관 총알 카드는 보안관과 마주칠 때 혹은 특별한 이벤트로 무법자들이 받게 됩니다. 많이 받으면 액션 카드 더미가 손상되어 효율이 떨어지게 됩니다.

선 플레이어



2번 플레이어



4번 플레이어



3번 플레이어





## 게임의 목적

승리자가 되기 위해서는 당신이 가장 부유한 무법자가 되어야 합니다. 이 목표를 달성하기 위해서는 다른 무법자들과 보안관의 총알을 잘 피해 가능한 많은 약탈품을 챙겨야 합니다! 게임 종료 후 최고의 총잡이에게는 \$1,000가 주어집니다.



라운드 시작 시, 각 캐릭터는 자신의 액션 카드 더미를 잘 섞은 후 6장을 뽑아 손에 듭니다.

선은 라운드 카드 더미의 맨 위 카드를 공개합니다. 모두가 잘 볼 수 있도록 합니다.

선 플레이어를 시작으로, 각 플레이어는 시계 방향으로 게임을 진행합니다.

내 차례에 할 일은 아래 2가지 중 택 1

★ 손에 들고 있는 액션 카드 1장을 사용합니다. 라운드 카드에 그려진 그림에 따라 공개 혹은 비공개로 사용합니다. 카드를 사용할 때는 먼저 사용된 카드 위로 겹쳐서 사용합니다. 하나의 더미를 만듭니다.

★ 액션 카드 사용하는 대신 내 액션 카드 더미에서 카드 3장을 뽑아 손에 듭니다. 이때 내 손에 든 카드가 6장 이상이 되어도 무방합니다.

선 플레이어는 프로그래밍 단계에서 쌓인 액션 카드 더미를 뒤집어 놓습니다. 캐릭터들의 액션 카드는 난 순서대로, 가장 처음 낸 카드부터 실행됩니다.

각 플레이어는 자신의 액션 카드 10장과 받은 총알 카드를 모두 잘 섞은 후 자기 앞에 놓습니다.

## 게임의 순서

게임은 5라운드로 진행됩니다. 각 라운드는 2개의 단계로 구성됩니다.

- 1단계: 프로그래밍! 자기 순서가 되면 앞서 사용된 카드 위로 겹치게 내려 놓습니다. 하나의 더미가 됩니다.
- 2단계: 훔치기! 프로그래밍 단계에서 만들어진 카드 더미를 첫 장부터 순서대로 실행합니다. 첫 장이라함은 선이 가장 먼저 내려 놓은 카드를 말합니다.

## 게임의 진행

이 라운드 카드에는 이번에 몇 장의 액션 카드를 사용하게 될지 그리고 어떤 방식으로 사용하게 되는지에 대한 정보가 있습니다.(5페이지의 '라운드 카드'를 참조하세요).

### 1단계: 프로그래밍!

프로그래밍 단계는 이번 라운드 카드에 명시된 만큼 각자 액션 카드를 사용하면 완료됩니다. 액션 카드를 사용하는 대신 내 액션 카드 더미에서 카드 3장을 뽑을 수 있습니다.

예시:

현재 라운드의 선은 닥터(DOC)입니다. 닥터는 좌우이동 카드를, 그 다음인 벨르(Belle)는 총알 카드를 사용합니다. 닥터(DOC) 카드 위에 올려 놓습니다. 투코(TUCO)는 액션 카드 사용 대신 자신의 더미에서 3장을 새로 뽑는 것으로 대체합니다. 마지막으로 셰이엔(Cheyenne)은 펀치 카드를 사용합니다. 다시 닥터(DOC)의 차례가 됩니다. 이런 식으로 라운드 카드에 명시된 카드만큼 모두 사용하게 되면 프로그래밍이 완료됩니다.

### 2단계: 훔치기!

프로그래밍 단계에서 실행된 액션 카드들은 각자에게 되돌려 줍니다.

액션 카드에 대한 자세한 설명은 4페이지를 참조하세요.

## 라운드 종료

선 플레이어의 왼쪽에 앉은 참가자가 새로운 선이 됩니다. 새로운 선 플레이어는 남은 라운드 카드 더미를 자기 앞에 가져와 새로운 라운드 카드를 공개합니다.

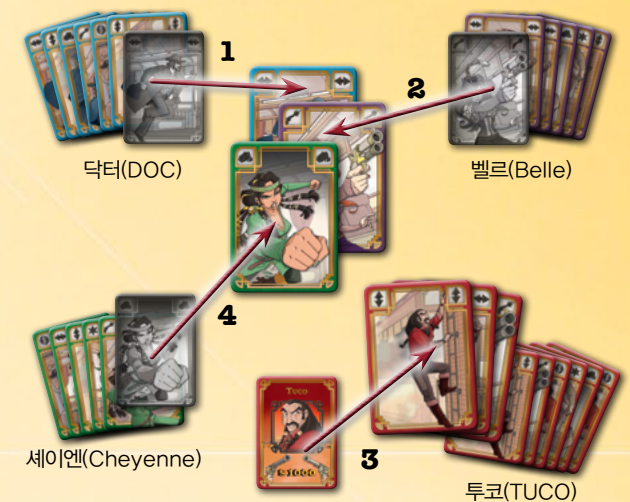
## 게임의 종료

5 라운드 진행 후 게임은 종료됩니다.

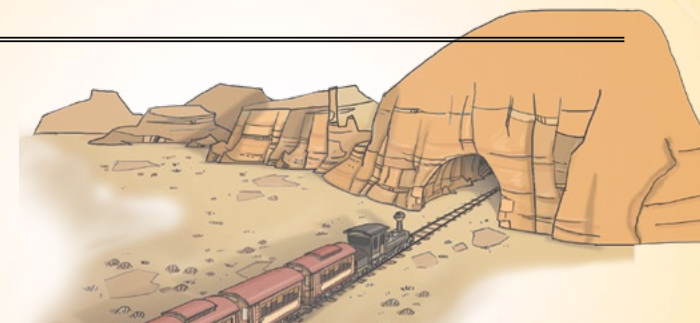
각자 획득한 약탈품의 값을 모두 더합니다. 그리고 최고의 총잡이는 추가로 \$1,000를 획득합니다. 캐릭터 별로 주어진 총알 카드가 가장 적게 남은 무법자가 최고의 총잡이가 되며 만약 동률일 경우 각자 \$1,000를 얻습니다.

가장 많은 돈을 번 사람이 승리합니다. 만약 획득한 돈이 같은 경우, 다른 무법자들로부터 총알 카드를 적게 받은 사람이 승리합니다.

이 라운드에서는 각자 4장의 액션 카드를 사용할 수 있습니다. 이 라운드에서는 각자 5장의 액션 카드를 사용할 수 있습니다.



프로그래밍 단계에서 사용된 카드의 기능은 반드시 실행되어야 합니다. 훔치기 단계에서 자신에게 불리하게 적용된다고 해도 반드시 실행합니다.





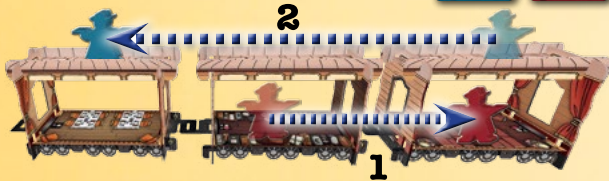
## 액션 카드

무법자들은 (1)열차 안에 있거나 (2)열차의 지붕 위에 올라갈 수 있습니다.



### 좌우이동

- 1 캐릭터 말이 열차 안에 있다면 인접한 칸으로 1칸 이동합니다.
- 2 캐릭터 말이 열차 지붕에 있다면 1~3칸 중 선택해 이동할 수 있습니다. 이동 카드를 사용했다면 반드시 이동해야 합니다. 그 자리에 머물러 있을 수 없습니다.

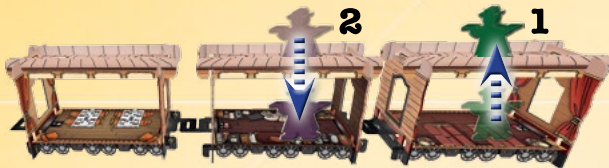


문과 승객이 없는 지붕에서 달리면 시간을 절약할 수 있습니다.



### 상하이동

- 1 현재 캐릭터 말이 열차 안에 있다면 같은 칸의 지붕으로 이동합니다.
- 2 또는 반대로 지붕에 있다면 같은 칸의 열차 안으로 이동하게 됩니다.



지붕 위에 있으면 보안관을 만날 위험이 없어집니다.



### 보안관

노란색 보안관 말을 1칸 이동합니다. 보안관은 승객 보호를 위해 열차 안에만 머무릅니다. 무법자가 보안관을 만나게 되면 어떤 이벤트가 발생되는지 “보안관 이벤트 설명”을 참조하세요.



보안관은 열차 내부에만 머무르며 절대 지붕으로 오는 경우는 없습니다.



## 총쏘기

내가 쓴 총에 맞은 플레이어에게 미리 만들어 놓은 총알 카드 더미 맨 위 1장을 줍니다. 총을 맞은 플레이어는 받아 온 상대방의 총알 카드를 액션 카드 더미에 올려 놓습니다. 같은 칸에 있는 플레이어에게 총쏘기 카드를 사용할 수 없습니다.

- 1 열차 안에 있으면서 총쏘기를 했다면 좌우 이웃한 칸에 위치한 무법자 1명을 선택해 명중시킵니다. 2칸 이상 떨어진 열차 안 무법자는 쏠 수 없습니다.



- 2 지붕에 있다면 열차 거리에 상관없이 좌우 방향으로 내 시야 안에 있는 무법자를 쏠 수 있습니다. 내 시야 안에 있는 무법자란 그와 나 사이에 다른 무법자가 없을 때를 말합니다.



흰색 고스트(Ghost)는 빨간색 투코(Tuco) 또는 초록색 셰이엔(Cheyenne)은 쏠 수 있지만 파란색 닥터(DOC)는 쏠 수 없습니다. 반면 빨간색 투코(Tuco)는 흰색 고스트(Ghost) 혹은 하늘색 닥터(DOC)를 쏠 수 있지만 같은 칸에 있는 초록색 셰이엔(Cheyenne)을 쏠 수는 없습니다.

만약 총을 쏠 수 있는 거리에 상대가 없다면 실패한 것이며 내가 가진 총알 카드를 줄 수 없게 됩니다. 만약 게임 도중 총알 카드를 모두 사용했다면 더 이상 총쏘기 액션을 선택할 수 없습니다.

총쏘기 액션을 선택했고 그리고 성공했다면 총을 맞은 사람에게 나의 총알 카드를 1장 줍니다. 총알 카드를 받은 사람은 자신의 액션 카드 더미에 그 카드를 올려 놓습니다. 이후 액션 카드 선택시 다른 무법자들의 총알 카드를 뽑게 된다면 액션 운영에 어려움을 겪게 됩니다.



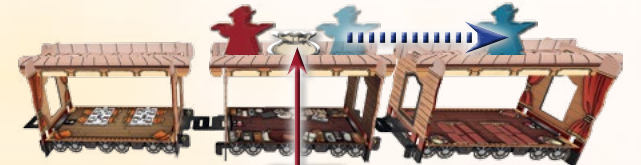
## 돈벌기

지금 있는 곳에 약탈품이 있다면 1개를 가져옵니다. 현재 위치한 곳이 지붕이라면 열차 안에 있는 약탈품을 가질 수 없으며 반대의 경우도 마찬가지입니다. 만약 지금 위치한 곳에 어떤 약탈품도 없다면 돈벌기 액션은 실패한 것입니다.



## 펀치

가치의 같은 칸에 위치한 무법자에게만 사용할 수 있는 액션 카드입니다. 펀치 카드에 명중된 무법자는 약탈품 1개를 잃게 됩니다. 펀치 카드를 사용한 플레이어가 상대방 약탈품 토큰 중 1개를 선택하여 자신이 위치한 곳에 되돌려 놓습니다. 그 후 펀치를 맞은 무법자의 말을 좌 혹은 우로 1칸 이동 시킵니다. 어디로 이동시킬 지도 펀치 카드를 사용한 사람이 결정합니다.



펀치 액션 카드는 상대방이 가진 비싼 약탈품을 잃게 하는 효과적인 공격 방법입니다. 더불어 위치까지 변경되어 미리 프로그래밍된 카드들의 효과에 큰 차이가 발생할 수도 있습니다.

## 보안관 이벤트 설명

무법자가 보안관이 있는 열차 칸에 들어가거나 혹은 보안관이 무법자가 있는 열차 칸으로 이동하게 되면, 무법자는 바로 그 열차의 지붕으로 도망가야 합니다. 어떤 경우에도 무법자는 보안관과 같은 열차 칸에 있을 수 없습니다. 그리고 보안관과 마주쳐 지붕으로 도망가는 즉시 <보안관 총알 카드>를 받아 액션 카드 더미에 올려 놓게 됩니다. 보안관 총알 카드를 여러 명이 동시에 받아야 할 상황에서 보안관 총알 카드가 부족하다면, 아무도 보안관 총알 카드를 받지 않습니다. 그리고, 남은 보안관 총알 카드는 게임에서 제거합니다.





## 캐릭터 소개



### 1 **고스트 (GHOST)**

고스트(Ghost)는 은밀한 무법자입니다.

각 라운드의 첫번째 액션 카드를 항상 비공개로 사용할 수 있습니다. 이 능력은 매 라운드의 첫번째 카드 사용하기에만 해당됩니다. 그 이후에는 라운드 카드의 지시에 따릅니다.



### (**♣**) **벨르 (BELLE)**

벨르(Belle)는 미인계를 사용합니다.

다른 무법자들이 펀치 혹은 총쏘기 액션을 사용했고, 벨르(Belle)외에 다른 무법자도 명중권에 있다면 벨르(Belle)는 안전합니다. 벨르(Belle)를 명중시키려면 명중권에 벨르(Belle)가 단독으로 있을 경우만 가능합니다.



### **♠** **셰이엔 (CHEYENNE)**

셰이엔(Cheyenne)은 뛰어난 소매치기입니다.

셰이엔(Cheyenne)이 펀치 액션을 성공했을때, 상대방의 돈 주머니를 선택하면 즉시 그 돈 주머니가 셰이엔(Cheyenne)의 것이 됩니다. 보석과 돈 가방의 경우는 셰이엔(Cheyenne)이 위치한 곳에 되돌려 놓습니다.



### **♣** **장고 (DJANGO)**

장고(Django)의 총은 아주 강력해서 다른 무법자들을 날려 버립니다.

장고(Django)의 총에 명중된 무법자는 총을 쏜 방향으로 1칸 이동 됩니다.



### **♣** **투코 (TUCO)**

투코(Tuco)가 쏜 총알은 지붕도 막지 못합니다.

투코(Tuco)는 현재 위치에서 위 혹은 아래로도 총을 쏠 수 있습니다.



### **♣** **닥터 (DOC)**

닥터(DOC)는 무법자 무리 중에서 가장 똑똑합니다.

매 라운드 6장 대신 7장의 액션 카드를 손에 들고 게임을 합니다.

## 라운드 카드



**액션 카드를 <공개>로 사용합니다.** 어떤 카드를 사용하는지 모두에게 공개합니다.

**터널 -** 어떤 카드를 사용하는지 아무도 모르게 <비공개>로 사용합니다.

**스피드 업 -** 이번 차례에는 2장의 액션 카드를 연결하여 사용합니다. 카드 내용은 공개로 실행합니다.

**역순 -** 이번에는 선부터 역순으로 카드를 실행합니다. 카드는 공개로 사용합니다.



## 라운드 카드 이벤트

라운드 카드 중 이벤트가 실행되는 카드가 있습니다. 이 이벤트는 프로그래밍, 훔치기 단계 이후 라운드 마지막에 실행됩니다.

### **♣** **성난 보안관**

보안관이 있는 열차의 지붕에 있다면 보안관 총알 카드를 받습니다. 그 후 보안관은 승무원 칸(맨 마지막 칸) 방향으로 1칸 이동합니다.



### **♣** **회전 총**

지붕에 있는 무법자들은 모두 승무원 칸(맨 마지막 칸) 지붕으로 이동합니다.



### **♣** **급정거**

지붕에 있는 무법자들은 모두 기관차 방향으로 1칸 이동합니다.



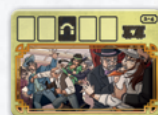
### **♣** **다 훔쳐**

보안관이 있는 칸에 2번째 돈 가방을 놓습니다.



### **♣** **승객의 반란**

열차 안에 있는 무법자는 모두 보안관 총알 카드를 받습니다.



### **♣** **소매치기**

지붕 혹은 열차 안에 홀로 있다면 돈 주머니 1개를 획득합니다. 단, 돈 주머니가 그 곳에 있어야 합니다.



### **♣** **보안관의 복수**

보안관이 있는 칸의 지붕에 있다면 돈 주머니 1개를 잃습니다.(굴라서 버릴 수 있음/보석과 돈 가방은 잃지 않음)



### **♣** **\$250 차장 납치**

기관차의 지붕 혹은 내부에 있다면 \$250을 얻습니다.





## 중요!

캐릭터 말은 절대 열차 밖으로 이동할 수 없습니다.

여러 명이 동시에 보안관 총알 카드를 받아야 할 경우, 보안관 총알 카드가 부족하면 아무도 보안관 총알 카드를 받지 않습니다. 이때 남아있는 보안관 총알 카드는 모두 게임에서 제거합니다.

만약 보안관 총알 카드를 모두 사용했다면 무법자들이 보안관을 만나도 보안관 총알 카드를 받지 않습니다.

## 상급자 규칙

상급자 규칙을 적용하면 운의 요소를 줄이고 좀 더 전략적인 게임으로 진행 가능합니다. 사용하지 않은 액션 카드 더미와 <버리는 카드 더미>가 구분되어야 합니다.



총알 카드    캐릭터 카드    액션 카드 더미    버리는 카드 더미

- ★ 프로그래밍 단계에서 카드를 사용하기 전에 손에 든 6장의 카드 중 상대방으로부터 받은 총알 카드를 제거해서 <버리는 카드 더미>로 이동시킵니다.
- ★ 프로그래밍 단계가 마무리된 후 손에 남은 카드 중에 다음 라운드에 사용하고 싶은 카드가 있다면 손에 남겨 놓습니다. 나머지 카드들은 <버리는 카드 더미>에 버려집니다.
- ★ 훔치기 단계에서 사용된 액션 카드는 모두 <버리는 카드 더미>로 이동시킵니다. 단, 현재 훔치기 단계를 진행하면서 받은 다른 무법자들의 총알 카드는 뒤집어 액션 카드 더미 위에 올려 놓습니다.
- ★ 다음 라운드 시작할 때, 손에 남겨둔 카드 포함 총 6장이 될 때까지 액션 카드 더미에서 채웁니다.
- ★ 액션 카드를 보충해야 하는데 더미가 떨어졌을 경우에 <버리는 카드 더미>를 잘 섞어 새로운 액션 카드 더미를 만듭니다. 게임 진행 중 <버리는 카드 더미>의 내용을 수시로 확인할 수 있습니다.

## 2인 플레이 규칙

### 게임의 준비

기관차 그리고 객차 4개를 사용합니다. 각자 2개의 캐릭터를 선택하여 2세트의 액션 카드와 총알 카드, 말, \$250 돈 주머니 등 기본 구성물을 가져와 자기 앞에 놓습니다. 2인 플레이가 처음이라면 투코/ 세이엔 vs 장고/ 닥터의 조합을 추천드립니다.

각자의 말을 맨 뒤쪽 객차와 그 앞 칸 안에 각각 1개씩 올려 놓습니다. 그 다음 액션 카드 더미를 만듭니다. 만드는 방법은 아래와 같습니다.

- ★ 각 캐릭터 액션 카드에서 2장씩 있는 카드 중 1장 제거
- ★ 내 소유의 두 캐릭터 액션 카드에 포함되어 있는 2장의 보안관 카드 중 1장 제거
- ★ 따라서 총 11장의 액션 카드 더미가 구성됩니다.  
총쏘기 2장 / 펀치 2장 / 좌우 이동 2장 / 상하 이동 2장 / 돈벌기 2장 / 보안관 1장
- ★ 11장의 액션 카드를 잘 섞어 액션 카드 더미를 만듭니다.

### 중요!

획득한 약탈품은 반드시 그 약탈품을 획득한 캐릭터 카드 위에 올려 놓고 보관합니다.

### 규칙

2인 플레이의 경우 <상급자 규칙>을 적용해 게임을 진행합니다. 게임 종료 후 가장 많은 돈을 번 팀이 승리하며, 2인 플레이의 경우 최고의 총잡이 상금은 적용되지 않습니다.

총을 맞으면 총알 카드를 받아와서 액션 카드 더미에 올려 놓습니다. 자기 편을 쏘게 되는 일도 종종 발생할 수 있습니다.



투코/세이엔 팀의 액션 카드의 예



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.



행복한바오밥 홈페이지에서 동영상 매뉴얼을 확인하세요.  
www.happybaobab.com

