



COLT EXPRESS



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

11. juli 1899: Union Pacific-ekspressen har nettopp forlatt Folsom i New Mexico, med 47 passasjerer ombord. Plutselig høres lyden av raske skritt oppe på taket, fulgt av flere skudd.

Bevæpnede desperadoer er i ferd med å loppe ærlige borgere for både penger og smykker! Hvilken av bandittene klarer å holde hodet kaldt og unngå kuleregnet? Vil de lykkes med å stjele lønningsutbetalingene til kullkompaniet, selv om marshall Samuel Ford er på toget? I dette spillet er det du som er skurken!

INNHOOLD

6 togvogner



1 lokomotiv

Før første spill må du sette sammen togvognene og lokomotivet som forklart i bruksanvisningen.

10 terrenglementer

Plyndringsbrikker i forskjellig verdi

- 18 pengesekker verdt mellom \$250 og \$500
- 6 juveler verdt \$500 hver
- 2 verdiskrin verdt \$1000 hver



17 rundekort

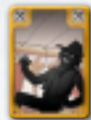
- 7 kort til 2-4 spillere
- 7 kort til 5-6 spillere
- 3 stasjonskort



1 marshalbrikke



13 nøytrale kulekort



Utstyr til seks spillere:

1 rollekort



10 handlingskort



6 kulekort



1 bandittbrikke



Her finner du reglene for 3-6 spillere. Beskrivelse av tomannsspill finner du i slutten av reglene.

FØR DERE BEGYNNER

★ Hver spiller velger seg en rolle og legger det tilhørende rollekortet foran seg. Ved siden av kortet skal du dessuten ha de seks kulekortene i din farge, sortert ut fra antall kuler.

Deretter stokker du dine ti handlingskort og legger dem med forsiden ned. Dette er trekkebunken din. Alle skal også en pengesekk verdt \$250. Legg den med forsiden ned på rollekortet ditt, slik at de andre ikke ser verdien.

I starten av spillet har du fullt magasin. Du skyter på konkurrentene dine for å sinke dem.

Hver spiller har et identisk sett av ti handlingskort.

Plyndringsbrikker samler du på rollekortet ditt etter hvert som du får dem. Pengesekkene dine skal ligge med forsiden ned, slik at de andre ikke ser verdien. Selv kan du titte på dem når du vil.

★ På midten av bordet legger du lokomotivet, og hekter på like mange togvogner som det er spillere. Du velger selv hvilke vogner, og rekkefølgen på dem.

★ I hver vogn legger du det du det antallet plyndringsbrikker som er angitt på vognulvet. Pengesekkene trekkes tilfeldig og legges med forsiden ned, slik at ingen vet verdien på dem.

★ Legg marshalbrikken og et verdiskrin i lokomotivet. De resterende plyndringsbrikkene legges tilbake i esken, unntatt det andre verdiskrinet. Det legges utenfor toget, ved siden av lokomotivet. Det kan komme i spill senere.

★ Trekk fire rundekort fra riktig bunke (enten den for 2-4 spillere eller den for 5-6 spillere), og et av de tre stasjonskortene. Lag en trekkebunke bestående av stasjonskortet nederst (uten å se på det), deretter stokker du de fire rundekortene og legger dem oppå.

★ Legg de 13 nøytrale kulekortene ved siden av lokomotivet

STARTSPILLER

Sistemann som reiste med tog er startspiller. Hun tar bunken med de fem rundekortene.

UTPLASSERING AV BANDITTENE

Startspilleren er spiller 1, spilleren til venstre er spiller 2, og så videre.

Spillerne med oddetallsnummer setter sine banditter i bakerste vogn.

Spillerne med partallsnummer legger bandittene i nest bakerste vogn.



Eksempel fra et spill med fire spillere:



Passasjerene i hver vogn har forskjellige plyndringsbrikker, klar til bestjeling!



Gjennom spillet kommer marshallen til å stå i veien for bandittene. Det er opp til dere å klare å lure ham vekk fra verdiskrinet i rett øyeblikk.

Antall spillere



Med rundekortene har du laget en serie på fem episoder som forteller historien om togrøveriet. Dere avdekker episodene under spillets gang.



Dette er skadene som enten Marshallen eller en Spesialhendelse kan gi bandittene. Disse kulekortene (de nøytrale og de du får av motspillerne) tar bare opp plass når du trekker dem. De bare reduserer antallet mulige handlinger du kan utføre, slik en kule i kroppen også ville ha gjort.

Startspiller



Andrespiller



Fjerdespiller



Tredjespiller



MÅLET MED SPILLET

Du vinner hvis du sitter igjen som rikeste spiller i det ville vesten. Da må du få med deg større ransutbytte enn de andre, uten å få altfor mange kuler i kroppen! Den beste skytterne blir kåret til Årets revolvermann, premiesum: \$1000.



I starten av en runde skal alle spillere stokke bunken sin og trekke seks kort. Disse kortene utgjør din hånd i denne runden.

Deretter trekker startspilleren det øverste rundekortet og legger det åpent slik at alle kan se det.

FASE 1: SKURKAKTIGE PLANER!

Hver spiller utfører sin omgang. Startspilleren begynner, og så går turen til venstre rundt bordet.

Når det er din tur skal du:

- ★ a) Enten spille et handlingskort fra hånda og ut på fellesbunken. Kortet spilles åpent, med mindre det er angitt noe annet.
- ★ b) Eller trekke tre kort fra egen bunke og legge dem til på hånda.

Nå har dere bunke midt på bordet bestående av de handlingskortene som ble lagt ut i planleggingsfasen. Startspilleren snur bunken rundt, uten å endre på kortrekkefølgen.

Bandittenes handlinger blir nå gjennomført, kort for kort. Dere starter med toppkortet og jobber dere nedover, altså i den rekkefølgen kortene ble lagt ut.

Alle skal nå stokke sine egne kort (alle ti hendelseskort og kuler man er blitt truffet av i tidligere runder). Deretter legger alle sin bunke til høyre for rollekortet.

SPILLETSGANG

Spillet foregår over fem runder. Hver runde har to faser:

- Fase 1: Skurkaktige planer
Spillerne legger ut handlingskort i en fellesbunke på bordet.
- Fase 2: Røveri
Handlingskortene lagt i fase 1 får nå effekt.

RUNDESTART

Rundekortet viser hvor mange omganger det skal være i denne runden.

SLUTTEN

Spillet ender etter den femte runden. Alle skal nå legge sammen verdien på plyndringsbrikkene sine. Prisen som Årets revolvermann går til den eller de spillerne som skjøt flest kuler, altså har igjen færrest færrest kulekort i egen farge. Den som mottar prisen snur rollekortet sitt rundt. Ved uavgjort vinner alle de involverte premien.

Rikeste spiller vinner spillet. Ved uavgjort vinner den av de aktuelle som har mottatt færrest kulekort og hendelseskort fra de andre.

Rundekortet angir at det skal spilles fire omganger.



Rundekortet angir at det skal spilles fem omganger.



Planleggingsfasen avsluttes straks dere har spilt så mange omganger som angitt på rundekortet. Uspilte håndkort kastes i bunken din.

Eksempel:

Doc er startspiller. Han spiller ut et Flytte-kort fra hånda.

Deretter spiller Belle, spilleren til venstre, et Pang!-kort oppå Docs kort.

Tuco, tredje spiller, bestemmer seg for å trekke tre kort i stedet for å legge ut.

Til slutt legger Cheyenne et Schmokk!-kort oppå Belles kort.

Deretter begynner andre omgang.



FASE 2: RØVERI!

Et handlingskort leveres tilbake til eieren straks handlingen er utført. Eieren legger det tilbake i sin egen bunke.

Se side 4 for en nærmere beskrivelse av handlingskortene.

Du er nødt til å gjennomføre handlinger du har planlagt. Når det er din tur i Røveri-fasen må du altså gjøre det kortet angir, hvis mulig.

RUNDESLUTT

Rollen som startspiller forflyttes en plass til venstre. Den nye startspilleren legger de resterende rundekortene foran seg, og så starter en ny runde.



HANDLINGSKORTENE

Skurkene kan befinne seg inne i toget (1) eller på et vogntak (2). Lokomotivet regnes også som vogn. Du kan stå inni eller oppå. Det er med andre ord alltid to mulige oppholdssteder for en banditt, men i starten av spillet er det ingen banditter på taket.



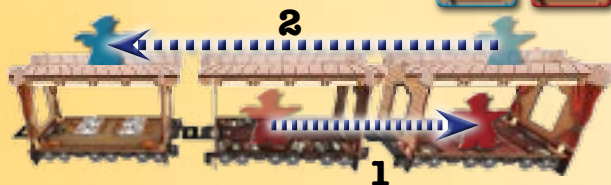
FLYTTE

1 Hvis banditten din er inne i toget: Flytt brikken din fra en vogn til den neste.

2 Hvis banditten din er på taket: Flytt brikken din 1-3 vogner bakover eller forover.

Lokomotivet regnes som vogn, og du kan være inni eller oppå.

Du er nødt til å flytte hvis du har planlagt denne handlingen, du kan ikke bli stående.



Du sparer tid ved å løpe på taket. Det er ingen dører og passasjerer i veien.

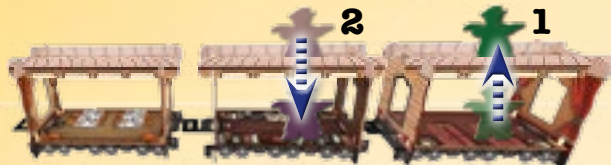


ETASJEBYTT

Banditten kan bytte etasje

1 Enten opp på taket.

2 Eller ned fra taket.

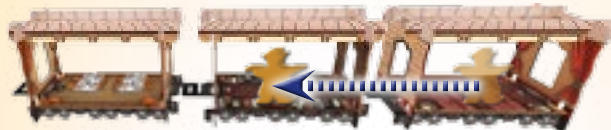


Å løpe bortover taket sparer tid og gjør det lettere å unngå marshallen.



MARSHAL

Flytt marshalbrikken en vogn bakover eller forover (Sjekk på esken, The Marshal, for å finne ut hva som skjer hvis han påtreffer en banditt).



Marshallen beskytter passasjerene, han går aldri opp på taket.



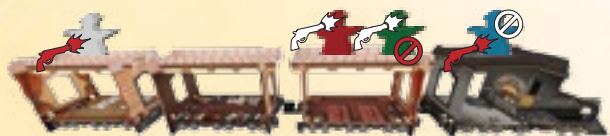
PANG!

Gi et kulekort til valgfri motspiller. Denne må legge kortet i bunken sin. Du kan ikke gi til motspillere som står på samme sted som deg

1 Når du er inne i toget kan du skyte på motspillere som står i en nabovogn, enten fremover eller bakover. Du kan ikke skyte på de som står lenger unna.



2 På taket har du imidlertid ingen avstands-begrensninger. Du kan skyte på alle som står på et annet tak, hvis det ikke står en annen brikke i mellom dere. To banditter på samme tak regnes for å stå ved siden av hverandre, og hindrer ikke sikten over på andre tak.



Ghost (hvit) kan skyte på Tuco (rød) eller Cheyenne (grønn), men ikke Doc (blå). Tuco (rød) kan skyte på Ghost (hvit) og Doc (blå). Han kan ikke skyte på Cheyenne (grønn), siden denne står på samme sted som Tuco.

Du beholder kulekortet dersom det ikke er noen å skyte på. Og Pang!-kort har ingen effekt hvis du går tom for kuler.

Du gir kulekort til banditter du skyter på. Dette gjør at du kan konkurrere om tittelen Årets revolvermann. Like viktig er det at kulekortet vil være til hinder for motspilleren i resten av spillet.



TOGROVERI

Ta valgfri plyndringsbrikke fra den vogna du står i, legg den skjult på rollekortet ditt. En banditt på taket kan ikke stjele det som er inne i vogna, og motsatt. Du kan selvfølgelig ikke ta brikke hvis det ikke ligger noen der.



SCHMOKK!

Velg deg en spiller som står på samme sted som deg. Samme vogn, samme etasje. Du kan ta en plyndringsbrikke fra denne spilleren, hvis hun eller han har noen, og legge den i vogna. Du har ikke lov å smugkikke på verdien dersom du velger en pengesekk. Deretter flytter du offeret ditt til samme etasje i vogna foran eller bak. I lokomotivet kan du bare skyve bakover, og i bakerste vogn kan du bare skyve forover.



Schmokk-kort er en bra måte å skape problemer for motspillerne på. I tillegg er hun så forvirret etter slaget at planene hun har lagt opp til i fase 2 kan gå skeis.

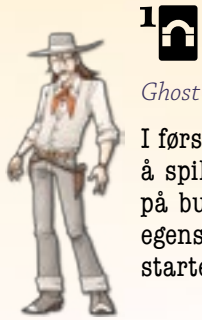
MARSHALLEN

Pass på! En banditt kan aldri befinne seg på samme sted som en marshal. Uavhengig av om det er marshallen eller banditten som nettopp har flyttet, så må banditten nå flykte opp på taket. Selv om han nettopp kommer derfra.

I tillegg mottar banditten et kulekort.



BANDITTENE



GHOST

Ghost sniker seg lydløst frem.

I første omgang i hver runde har du lov å spille handlingskortet ditt skjult ut på bunken. Du kan ikke bruke denne egenskapen senere i en runde dersom du starter med å trekke tre kort.



CHEYENNE



Cheyenne er lommetyvenes dronning.

Du kan forsyne deg med pengesekken som en banditt mister når du bruker et schmokkl-kort. Dersom banditten mister en Juvel eller et verdiskrin, så blir det liggende på gulvet (som normalt).



DJANGO



Django skyter med så grovt kaliber at du skyves bakover av skuddene hans.

Når du skyter på en banditt, så skyves denne en vogn bakover av skuddet. Hvis han ikke allerede står på bakerste vogn.



BELLE



Utseendet er Belles beste våpen.

Har beskyttelse mot Pang! og Schmokkl! Du kan ikke velges som mål for disse kortene hvis det finnes andre spillere som også kan treffes.



TUCO



Tucó kan skyte gjennom taket.

Du kan skyte gjennom taket, derfor treffer du spillere i samme vogn selv om de er i en annen etasje.



DOC



Doc er den glupeste av bandittene.

I starten av hver runde trekker du sju kort i stedet for seks.

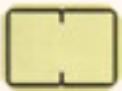
RUNDEKORTENE



Handlingskortene spilles åpent i denne runden.



Tunnel Handlingskortene spilles skjult i denne runden.



Farten opp I denne omgangen skal spillerne gjøre to ting hver (dvs. enten ta seks kort, spille ut to kort på rad, eller trekke tre kort og spille ut et kort).



Sporveksel I denne omgangen går turen til høyre rundt bordet, startspilleren først.



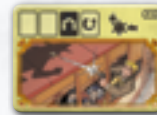
HENDELSENE

Noen kort forårsaker spesielle hendelser. Disse finner alltid sted i slutten av runden, det vil si etter Fase 2: Røveri.



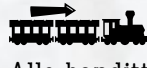
Rasende marshall

Marshallen skyter gjennom taket og treffer banditter som står rett over. Disse får et nøytralt kulekort hver. Deretter flytter marshallbrikken bakover i toget. Han flytter ikke dersom han allerede befinner seg bakerst.



Stolpe

Alle banditter på vogntak flyttes over til taket på bakerste vogn.



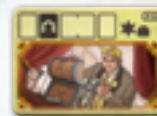
Nedbremsing

Alle banditter på vogntak flyttes en vogn forover, i retning av lokomotivet.



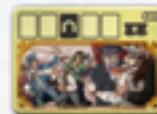
Stjæl altsamma!

Sett det andre verdiskrinet i vogna der marshallbrikken står.



Passasjerene gjør opprør

Banditter inne i vogner får et nøytralt kulekort hver.



Lommetyveri

Alle banditter som står alene kan forsyne seg med en pengesekk fra stedet de står på, hvis mulig.



Marshallens hevn

Du mister den minst verdifulle pengesekken din hvis du står på taket over marshallen. Du mister ingenting dersom du ikke har noen pengesekker.



Lokomotivføreren tas som gissel \$ 250

Du mottar \$250 i løsepenger dersom du står inni eller på lokomotivet.



VIKTIG

Du kan ikke forlate toget. Du fortsetter altså ikke fremover fra lokomotivet eller bakover fra bakerste vogn, selv om et kort skulle angi dette.

Dersom dere går tom for nøytrale kuler, så vil ikke lenger bandittene kunne motta slike kort. Marshallen blir da litt mindre farlig!

EKSPERTEGLER

Disse reglene bruker du når du vil ha mer kontroll over hva som skjer i spillet. Du kommer nå til å ha både trekkebunke og kastebunke.



Kulekort Rollekort Trekkebunke Kastebunke

- ★ I starten av planleggingsfasen kan du kaste alle kulekortene du har trukket, for å bedre oversikten.
- ★ I slutten av planleggingsfasen får du lov å beholde kort som du heller vil bruke i neste runde. Kast kort du ikke vil bruke.
- ★ I stjelefasen legger du handlingskortene du får tilbake øverst i kastebunken. Kulekortene du mottar fra motspillerne skal imidlertid legges i trekkebunken, skjult.
- ★ I starten av hver runde trekker du for å fylle opp hånden til seks kort igjen.
- ★ Når trekkebunken er tom, så stokker du kastebunken og lager ny trekkebunke med den.

Øversettelse: Nils Håkon Nordberg

VED TO SPILLERE

FØR DERE BEGYNNER

Toget skal bestå av lokomotivet og fire valgfrie vogner. Hver spiller skal nå spille TO roller. Du skal altså forsyne deg medsett brikker, rollekort og handlingskort. I første spill anbefaler vi at du spiller med Tuco & Cheyenne mot Django & Doc.

Sett en banditt fra hvert av lagene i hver av de to bakerste vognene.

De to rollekortene dine legger du foran deg, de seks kulekortene inntil hver av dem, og en \$250 pengesekk på hver. Fra begge sett av rollekort fjerner du alle duplikater, samt et marshalkort fra valgfri rolle. Du har nå 11 kort igjen: 2 Pang! (en for hver spiller), 2 Schmokk! (en for hver spiller), 2 Flytt (en for hver spiller), 2 Etasjebytte (en for hver spiller), 2 Røveri (en for hver spiller), og 1 marshal. Kortene stokkes sammen og utgjør nå trekkebunken din. Motspiller gjør det samme.

REGELENDRINGER VED TO SPILLERE

Dere benytter ekspertreglene som beskrevet over. Målet er å ha det rikeste bandittlaget. Men ingen kan bli Årets revolvermann i et tomannsspill.

Bandittene mottar kulekort hver for seg, og nye kort legges i bandittenes respektive trekkebunker. Det ER mulig å treffe lagkameraten!



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