



COLT EXPRESS



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

11 iulie 1899: 10 A.M. Trenul Union Pacific Express a plecat din Folsom, New Mexico cu 47 de pasageri la bord. După câteva minute, sunete de pași grăbiți se aud venind de deasupra trenului urmate de împușcături. Bandiți înarmați jefuiesc fără milă cetățenii cinștiți luându-le portofelele și bijuteriile! Vor reuși ei să își păstreze mintea limpede și să nu încaseze gloanțe? Vor reuși ei să fure banii de salarii ai companiei Nice Valley Coal, depozitați în cutiile de valori atent păzite de ofițerul federal Samuel Ford? Doar unul dintre bandiți va reuși să își atingă scopul, devenind cel mai bogat răufăcător din gang.

COMPONENTE

6 vagoane



1 locomotivă

Notă - Înaintea primului joc, asamblați cu atenție vagoanele și locomotiva folosind instrucțiunile atașate.

10 elemente de teren

jetoane cu diverse bunuri

- 18 pungă cu bani - între 250\$ și 500\$
- 6 bijuterii valorând 500\$ fiecare
- 2 cutii de valori cu 1000\$ fiecare



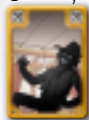
17 cărți de rundă:

- 7 cărți pentru 2-4 jucători
- 7 cărți pentru 5-6 jucători
- 3 cărți cu stații de tren



1 pion ofițer federal

13 cărți cu gloanțe neutre



piesele pentru fiecare jucător (x6) :

1 carte cu un personaj



10 cărți cu acțiuni



6 cărți cu gloanțe

1 pion bandit



Mai jos este prezentat regulamentul pentru 3-6 jucători. Pentru 2 jucători, citiți regulile detaliate de la pagina 6.

PREGĂTIREA JOCULUI

★ Fiecare jucător alege un personaj, îl ia și îl plasează în fața sa. Apoi pune cele 6 cărți cu gloanțe, de culoarea proprie, în stânga cărții cu personajul, în ordinea numerelor gloanțelor.

Apoi acesta amestecă cele 10 cărți cu acțiuni, de culoarea sa și le așează în dreapta, cu fața în jos: aceste cărți constituie pachetul personal. Fiecare jucător ia o pungă de bani cu 250\$ din stoc și o plasează cu fața în jos pe cartea cu personajul său, păstrând ascunsă valoarea.

La începutul jocului, revolverul vostru este plin. O să încercați să trageți în oponenți pentru a-i încetini. Fiecare jucător are un set identic de 10 cărți cu acțiuni. Pe parcursul jocului o să stocați bunurile prădate pe cartea cu personajul vostru. Valoarea pungilor cu bani adunate trebuie să rămână ascunsă față de oponenți, dar voi vă puteți uita la propriile bunuri prădate oricând doriți.

★ În centrul mesei așezați locomotiva și un număr de vagoane egal cu numărul de jucători. Luați vagoanele pe care le-ați ales și așezați-le în ordinea pe care o doriți. Adăugați locomotiva în fața trenului.

★ Așezați în fiecare vagon numărul și tipul de jetoane cu bunuri indicate pe podeaua acestuia. Pungile cu bani sunt luate la alegere și plasate cu fața în jos fără a li se vedea valoarea.

★ Așezați ofițerul federal și o cutie de valori în interiorul locomotivei. Jetoanele cu bunuri rămase sunt puse înapoi în cutie, cu excepția celei de a doua cutii de valori, care este plasată în afara trenului, lângă locomotivă. Aceasta poate intra în joc mai târziu.

★ Extrageți la alegere 4 cărți de rundă din cele 7, acestea corespunzând numărului de jucători (din cele marcate cu 2-4 jucători sau cele cu 5-6) și amestecați-le. Alegeți aleator una din cele trei cărți cu stații de tren. Creați un pachet cu aceste 5 cărți, plasat cu fața în jos, asigurându-vă că aveți cartea cu stația de tren la final. Puneți în cutie cărțile de rundă rămase.

★ Așezați cele 13 cărți cu gloanțe neutre lângă locomotivă.

PRIMUL JUCĂTOR

Luați pionii bandit ce corespund cărților cu personajele active și extrageți aleator unul din aceștia. Jucătorul astfel ales, începe prima rundă. Acesta ia pachetul cu cele 5 cărți de rundă și îl plasează în fața sa.

PLASAREA BANDIȚILOR

Primul jucător are numărul 1, jucătorul din stânga este al doilea și așa mai departe.

Jucătorii cu număr impar plasează banditul în ultimul vagon.

Jucătorii cu număr par plasează banditul în penultimul vagon.



Exemplu pentru 4 jucători:



Pasagerii din fiecare vagon au diferite bunuri, gata să fie tâlhărite de voi!

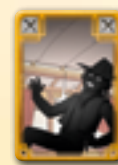


Pe parcursul jocului ofițerul federal va sta în calea bandiților. Depinde de voi să fiți deștept și să îl îndepărtați la momentul potrivit de cutia de valori pe care acesta o păzește.

numărul de jucători



În acest fel obțineți o înlanțuire de 5 evenimente ce vor spune povestea trenului jefuit. Acestea vor fi descoperite pe măsură ce jocul progresează.



Acestea sunt rănile pe care ofițerul federal sau evenimentele speciale le pot face bandiților. Aceste cărți cu gloanțe (cele neutre sau cele pe care vi le dau oponenții) sunt nefolositoare când le extrageți. Acestea doar vă scad numărul acțiunilor pe care le puteți efectua, asemenea unei rani.

primul jucător



al doilea jucător



al patrulea jucător



al treilea jucător



OBIECTIVUL JOCULUI

Pentru a câștiga trebuie să deveniți cel mai bogat bandit din Vestul Îndepărtat. Pentru a atinge acest scop veți încerca să adunați o pradă mai mare decât oponentii... fără a fi rănit de prea multe gloanțe! Cel mai bun trăgător va primi titlul de Pistolar, care valorează 1000\$.



SECVENȚELE DE JOC

Sunt cinci runde într-un joc. Fiecare rundă are două faze:

- Faza 1: Planul. Jucătorii plasează pe rând cărțile cu acțiuni într-un pachet comun, în mijlocul mesei.
- Faza 2: Acțiunile. Se vor efectua acțiunile de pe cărțile jucate în faza 1.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină după cinci runde. Fiecare jucător adună valoarea jetoanelor cu bunuri prădate, strânse pe cărțile cu propriul personaj.

Titlul de Pistolar este înmănat jucătorului(lor) care a(au) tras cele mai multe gloanțe (care are(au) cele mai puține cărți cu gloanțe rămase, de culoarea proprie). Acest jucător întoarce cartea cu personajul său pentru a primi premiul. Valoarea sa e de 1000\$. Dacă titlul este câștigat de mai mulți jucători, fiecare primește 1000\$.

Cel mai bogat bandit câștigă jocul. În cazul în care este egalitate, câștigătorul este cel care a încasat cele mai puține gloanțe de la ceilalți jucători și de la evenimentele din timpul jocului.

La începutul rundei fiecare jucător își amestecă pachetul și extrage șase cărți. Acestea formează mâna jucătorului.

Apoi primul jucător trage o carte de rundă de deasupra și o plasează pe masă, la vedere.

Începând cu primul jucător, fiecare își va juca tura sa, pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

Pe tura sa, un jucător poate:

- ★ **fie să joace o carte cu acțiuni din mâna sa, cu fața în sus (dacă nu se specifică altceva) și să o pună în pachetul comun;**
- ★ **fie să ia încă 3 cărți din pachetul său și să le adauge la cele din mână.**

Primul jucător ia pachetul de cărți cu acțiuni ce a fost creat în timpul fazei de planificare și îl întoarce invers, fără a schimba ordinea cărților.

Acțiunile bandiților sunt executate, pe rând, începând cu prima carte de sus (în ordinea în care au fost jucate).

Fiecare jucător își amestecă toate cărțile (10 cărți cu acțiuni și cărțile cu gloanțe ce l-au lovit în rundele anterioare). Apoi acesta plasează pachetul său în dreapta cărții cu personajul.

ÎNCEPEREA UNEI RUNDE

Această carte de rundă arată numărul de ture (numărul de iconițe cu cărți) care vor fi în această fază. De asemenea, arată și cum se va desfășura tura (vedeți detaliile la pagina 5).

FAZA 1: PLANUL

Planul se sfârșește când numărul de ture indicat pe cartea de rundă se termină. Orice carte nejuțată rămasă în mâna jucătorilor se plasează înapoi deasupra pachetului personal de cărți.

Exemplu:

- (1) Doc este primul jucător în timpul runde curente. Acesta joacă din mâna sa o carte de deplasare; apoi
 - (2) Belle, din stânga sa, pune o carte de împușcat deasupra cărții lui Doc.
 - (3) Tuco, din stânga lui Belle, decide să tragă cărți în loc să joace. Acesta ia 3 cărți din pachet și le adaugă la mâna sa.
 - (4) În final, Cheyenne pune o carte de lovitură deasupra cărții lui Belle.
- Apoi începe a doua tură.

FAZA 2: ACȚIUNILE

După executare, cartea cu acțiunea se returnează jucătorului căruia îi aparține. Acel jucător o plasează înapoi în pachetul personal.

Mergeți la pagina 4 pentru descrierea detaliată a acțiunilor.

SFÂRȘITUL RUNDEI

Jucătorul din stânga devine primul jucător. Acesta așează cărțile de rundă rămase, în fața sa. O nouă rundă poate începe.

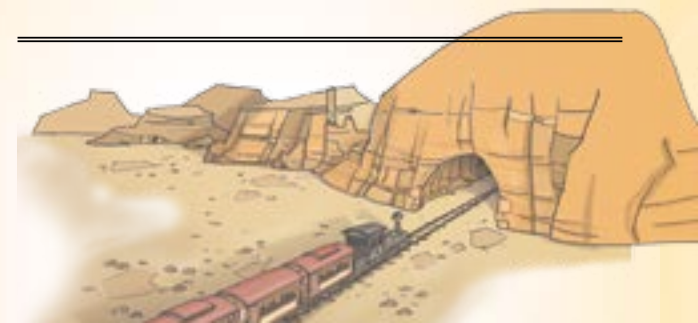
Cartea de rundă din imagine arată că vor fi 4 ture.



Cartea de rundă din imagine arată că vor fi 5 ture.



Orice acțiune programată în timpul fazei de planificare este obligatorie. În timpul celei de-a doua faze fiecare jucător trebuie să își facă acțiunea, dacă este posibil.



CĂRȚILE CU ACȚIUNI

Bandiții se pot afla în interiorul trenului (1), pe acoperișul unui vagon sau pe cel al locomotivei (2). Astfel întotdeauna sunt două locații posibile pentru bandiți: în sau pe vagon. La începutul jocului bandiții nu pot sta pe acoperiș.



DEPLASARE

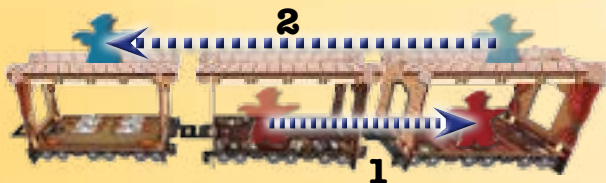
Deplasați-vă banditul:

1 dintr-un vagon într-unul adiacent, înainte sau înapoi, dacă acesta se află în interiorul trenului;

2 sau pe o distanță variabilă de la unul la trei vagoane (la alegerea dumneavoastră), înainte sau înapoi, dacă este pe acoperiș.

Locomotiva este considerată ca un vagon. Puteți fi în interiorul sau deasupra acesteia.

Dacă ați planificat această acțiune, banditul dumneavoastră nu poate rămâne pe loc: trebuie să îl mutați.



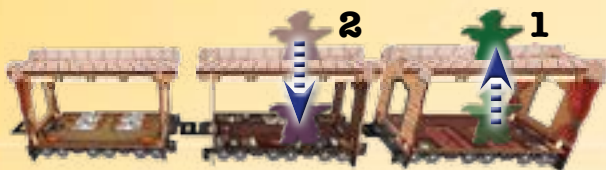
Deplasarea pe acoperiș vă ajută să economisiți timp. Nu există pasageri și uși în calea voastră.



SCHIMBAREA NIVELULUI

1 Schimbați poziția banditului fie de pe acoperișul vagonului în interior;

2 sau mutați-l din interior pe acoperișul vagonului în care se află.



Fugind pe acoperiș câștigați timp și reușiți să scăpați de ofițerul federal.



OFIȚERUL FEDERAL

În interiorul trenului, mutați ofițerul federal pe o distanță de un vagon în direcția aleasă de dumneavoastră. (Vedeți paragraful "Ofițerul federal" pentru a afla ce se întâmplă dacă ofițerul federal întâlnește un bandit).



Ofițerul federal protejează pasagerii: acesta nu poate ajunge niciodată pe acoperiș.



ÎMPUȘCAREA

Alegeți unul din oponenți ca țintă și dați-i una din cărțile voastre cu gloanțe. Jucătorul vizat plasează cartea primită în pachetul său.

Nu puteți ținti un bandit care se află în aceeași locație cu voi.

1 Când vă aflați în interiorul trenului, puteți împușca un bandit care se află în interiorul unui vagon adiacent, fie din față, fie din spate. Bandiții care sunt la mai mult de un vagon distanță nu pot fi împușcați.



2 Dacă vă aflați pe acoperiș puteți împușca orice bandit care este în raza vizuală, pe acoperișul oricărui alt vagon decât cel al dumneavoastră, indiferent de distanță. Un bandit se află în raza vizuală dacă între voi și acesta nu se mai află niciun alt bandit. Doi bandiți pe acoperișul aceluiași vagon sunt considerați ca fiind umăr la umăr, și nu ca fiind așezați unul în spatele celuilalt: voi alegeți cine încasează glonțul.



Ghost (alb) îl poate împușca pe Tuco (roșu) sau pe Cheyenne (verde) dar nu îl poate împușca pe Doc (albastru). Pe de altă parte, Tuco (roșu) îl poate împușca pe Ghost (alb) sau pe Doc (albastru) dar nu și pe Cheyenne (verde), care se află în aceeași locație cu Tuco.

Dacă nu este nici o țintă de împușcat, păstrați-vă cartea cu glonțul. Acțiunea de împușcare nu va avea niciun efect. Dacă rămâneți fără cărți cu gloanțe în timpul jocului, acțiunea de împușcare nu va mai avea niciun efect.

Când împușcați un bandit, îi dați una din cărțile voastre cu gloanțe. Acest lucru vă permite să concurați pentru titlul de Pistolar. Și mai important, acțiunea voastră îl va afecta pe oponent tot restul jocului. Într-adevăr, cărțile voastre cu gloanțe sunt nefolositoare pentru jucătorul rănit. Acestea sunt "cărți-moarte" în mâna sa.

OFIȚERUL FEDERAL

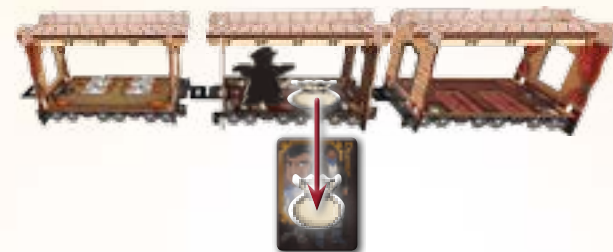
Atenție! Când un bandit intră într-un vagon unde se află ofițerul federal sau când cel din urmă intră într-un vagon unde se află unul sau mai mulți bandiți, aceștia trebuie să scape urcând pe acoperișul vagonului (chiar dacă aceștia tocmai au coborât de acolo). Un bandit nu poate sta într-un vagon unde se află ofițerul federal. În plus, fiecare din bandiții fugari primește imediat o carte cu un glonț neutru ce trebuie plasată pe fiecare pachet personal de cărți.



JAFUL

Alegeți un jeton cu bunuri din vagonul unde vă aflați și așezați-l pe cartea cu personajul vostru. Dacă banditul se află pe acoperișul vagonului, acesta nu poate jefui în interior și viceversa.

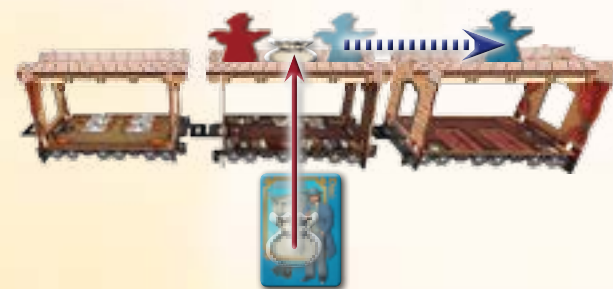
Dacă în locul unde se află banditul nu există nici o posibilă pradă, atunci acțiunea de jefuire nu are niciun efect.



LOVITURA DE PUMN

Alegeți o țintă dintre bandiții care sunt în același vagon și la același nivel cu voi.

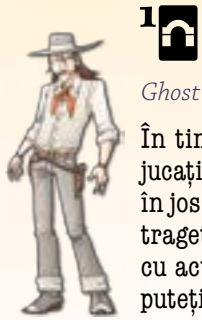
Banditul respectiv pierde un jeton cu bunuri prădate dacă are vreunul. Alegeți un jeton cu bunuri de pe cartea cu personajul său și așezați-l pe podeaua pe care se află banditul vostru. Dacă alegeți un jeton cu o pungă cu bani, nu aveți voie să vă uitați la valoarea acesteia. Apoi mutați banditul lovit la același nivel al unui vagon adiacent (fie în față fie în spate, dumneavoastră alegeți în majoritatea cazurilor; în spate dacă sunteți în locomotivă și în față dacă sunteți în ultimul vagon).



Lovitura de pumn este un mod excelent de a-l face pe adversar să piardă prăzile mai valoroase. Mai mult, acesta este atât de confuz încât poate să-și încurce planul.



BANDIȚII



GHOST

Ghost este genul discret.

În timpul primei ture a fiecărei runde, jucați o carte cu acțiuni așezând-o cu fața în jos pe pachetul comun. Dacă alegeți să trageți trei cărți în loc să jucați o carte cu acțiuni în timpul primei ture, nu mai puteți folosi abilitatea specială a lui Ghost mai târziu în această rundă.



CHEYENNE

Cheyenne este o hoată notorie.

Când loviți cu pumnul un bandit, puteți lua punga cu bani pe care acesta tocmai a pierdut-o. Dacă alegeți ca acesta să piardă o bijuterie sau o cutie de valori, prada o să cadă pe podea (ca de obicei).



DJANGO

Împușcăturile lui Django sunt atât de puternice că te deplasează în spate.

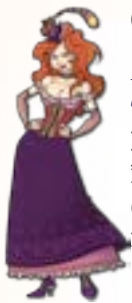
Când împușcați un bandit, acesta se deplasează în vagonul adiacent, în sensul împușcăturii. Nu uitați că bandiții nu pot părăsi trenul.



BELLE

Frumusețea lui Belle este cea mai bună armă a sa.

Nu puteți fi ținta unei acțiuni de împușcare sau a unei lovituri de pumn dacă mai există un alt bandit care poate fi țintit.



TUCÓ

Împușcăturile lui Tucó nu pot fi oprite nici de acoperiș.

Puteți împușca un bandit care se află la celălalt nivel, în același vagon cu voi.



DOC

Doc este cel mai deștept din bandă.

La începutul fiecărei Runde, trageți șapte cărți în loc de șase.



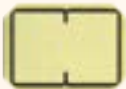
CĂRȚILE DE RUNDĂ



Cărțile cu acțiuni trebuie jucate pe față în timpul turei curente.



Tunel - Cărțile cu acțiuni trebuie jucate cu fața în jos pe parcursul turei curente.



Accelerarea - Pe parcursul turei curente, fiecare joacă de două ori (ia 6 cărți sau joacă două cărți una după alta sau ia 3 cărți și joacă o carte).



Schimbarea macazului - Tura curentă este jucată în sensul invers al acelor de ceasornic, începând cu primul jucător.



EVENIMENTELE

Unele cărți declanșează evenimente. Aceste evenimente au loc întotdeauna la sfârșitul runde, după Faza 2: Acțiunile.



Ofițer federal furios

Ofițerul federal împușcă bandiții de pe acoperișul vagonului în care se află. Acei bandiți primesc fiecare o carte cu glonț neutru. Apoi ofițerul federal se mută în vagonul alăturat mergând înspre spatele trenului. Dacă ofițerul federal se află deja în ultimul vagon, acesta nu se va mai deplasa.



Stâlp pivotant

Toți bandiții de pe acoperișurile vagoanelor se vor muta pe acoperișul ultimului vagon.



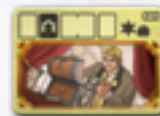
Frânare

Toți bandiții de pe acoperișurile vagoanelor se mută un vagon mai în față (în direcția locomotivei).



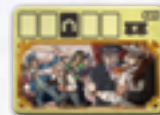
Ia totul!

Așezați a doua cutie de valori în interiorul vagonului în care se află ofițerul federal la momentul respectiv.



Revolta pasagerilor

Bandiții care se află în interiorul vagoanelor primesc fiecare câte un glonț neutru.



+ Pungășie

Orice bandit care este singur într-o locație poate lua o pungă cu bani de acolo, dacă în acel loc există jetoane de tipul respectiv.



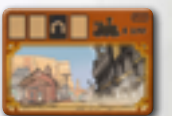
- Răzbunarea ofițerului federal

Fiecare bandit care se află pe acoperișul de deasupra ofițerului federal pierde o pungă cu bani de valoarea cea mai mică de pe cartea cu personajul său. Dacă un bandit nu are nicio pungă cu bani, atunci nu pierde nimic (chiar dacă acesta are bijuterii sau cutii de valori).



\$ 250 Luarea ca ostatic a mecanicului locomotivei

Fiecare bandit care se află fie în locomotivă sau deasupra acesteia primește 250\$ răscumpărare.



OBSEVAȚII IMPORTANTE

Niciodată nu puteți părăsi trenul. Dacă o împușcătură a lui Tuco sau un eveniment are ca efect mutarea voastră dincolo de ultimul vagon sau de locomotivă, atunci veți rămâne pe loc.

Dacă pachetul de cărți cu gloanțe neutre s-a terminat sau dacă nu sunt de ajuns pentru toți, bandiții nu primesc gloanțe când se întâlnesc cu ofițerul federal sau când un eveniment declanșează împușcături cu gloanțe neutre la sfârșitul unei runde. În al doilea caz pachetul de gloanțe neutre este scos din joc.

VARIANTĂ PENTRU JUCĂTORII EXPERIMENTAȚI

Dacă doriți să aveți mai mult control în joc, fiecare jucător poate avea un pachet de cărți decartate amplasat în dreapta pachetului personal. Următoarele schimbări ar fi de asemenea necesare:



carte cu gloanțe carte cu un personaj pachet de cărți pachet de cărți decartate

- ★ La începutul fazei de planificare, decartați cărțile cu gloanțe pe care le-ați extras. În acest mod, mână voastră este ușurată.
- ★ La sfârșitul fazei de planificare, aveți voie să păstrați în mână cărțile ce vă pot fi de folos în următoarea rundă. Decartați numai cărțile cu gloanțe și cărțile cu acțiuni pe care nu doriți să le păstrați.
- ★ În timpul fazei de acțiuni, așezați cărțile cu acțiuni executate, pe care le primiți înapoi de la primul jucător, cu fața în sus deasupra teancului vostru de decartare. Cărțile cu gloanțe pe care le primiți în această tură de la oponenti sau de la ofițerul federal, așezați-le deasupra pachetului vostru de extragere cu fața în jos.
- ★ La începutul fiecărei runde, extrageți cărți din pachetul vostru până formați o mână completă de șase.
- ★ De fiecare dată când pachetul de extragere se termină și trebuie să luați cărți, amestecați teancul de decartare pentru a face un nou pachet de extragere. Vă puteți uita oricând prin cărțile decartate.

Traducere: Adrian Cirstea

REGULI SPECIALE PENTRU DOI JUCĂTORI

PREGĂTIREA JOCULUI

Construiți trenul utilizând locomotiva și patru vagoane la alegere.

Fiecare jucător alege o echipă de două personaje. Aceștia ia cărțile corespunzătoare și pionii. Pentru primul joc, vă sfătuim să folosiți următoarea echipă: Tuco și Cheyenne contra Django și Doc. Așezați un pion bandit de la fiecare echipă în interiorul celor două vagoane din spatele trenului.

Așezați-vă cele două cărți cu personaje în față, plasați cele șase cărți cu gloanțe în stânga fiecăreia și o pungă cu bani de 250\$ pe fiecare dintre acestea.

Dintre cărțile cu acțiuni ale fiecărui personaj, eliminați toate cărțile duplicate și, de asemenea, o carte cu ofițerul federal de la unul din cele două personaje. O să aveți 11 cărți rămase în mână: 2 Împușcături (una pentru fiecare personaj), 2 Lovituri cu pumnul (una pentru fiecare caracter), 2 Deplasări (una pentru fiecare caracter), 2 Schimbări de nivel (una pentru fiecare caracter), 2 Jafuri (unul pentru fiecare caracter) și 1 Ofițer federal. Amestecați-le pe toate pentru a vă crea pachetul de extragere. Fiecare jucător va folosi cărțile cu acțiuni amestecate a doi bandiți.

ADAPTAREA REGULILOR

Jocul în doi se joacă în varianta pentru experimentați descrisă anterior. Scopul este acela de a avea cea mai bogată echipă la sfârșitul jocului. Nimeni nu va câștiga titlul de Pistolar în jocul de două persoane.

Când un bandit este împușcat, cartea cu glonț este plasată deasupra pachetului de extragere al jucătorului care controlează banditul împușcat. Se poate întâmpla ca un bandit să împuște un coechipier din greșeală!



BONUS INCLUS!
Înlocuiți cărțile personajelor,
cu planșe!

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.

IDEAL
BOARD GAMES

Ideal Board Games SRL
str. Balotesti, nr. 10,
Bascov, judet Arges
tel/fax: +40 348 445 942
www.idealboardgames.ro