



COLT EXPRESS



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

Den 11:e juli, 1989: kl. 10.00. The Union Pacific Express har arrester från Folsom, New Mexico, med 47 passagerare ombord. Efter några minuter hörs snabba fotsteg som närmar sig, och sedan; skott som avfyras. Tungt beväpnade banditer rånar obarmhärtigt tågets passagerare på deras börsar och juveler! Kommer Banditerna att lyckas hålla huvudet kallt och ducka för kulorna som viner genom luften? I lokomotivet vaktar Sheriff Samuel Ford lönerna som tillhör arbetarna på Nice Valley Coal Company. Kommer banditerna att lyckas stjäla kassaskrinet? Endast en bandit kan nå målet: att bli den rikaste av alla laglösa i gänget.

INNEHÅLL

6 Tågagnar



1 Lokomotiv

Notera – Innan ert första spel så skall ni varsamt sätta ihop Tågagnarna och lokomotivet enligt de angivna instruktionerna.

10 Terrängbitar

Stöldgodsmarkörer av olika värden

- 18 Börsar värda mellan \$250 och \$500
- 6 Juveler värda £500 var
- 2 Kassaskrin värda \$1000 var.



17 Omgångskort

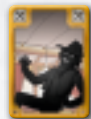
- 7 kort för 2-4 spelare;
- 7 kort för 5-6 spelare;
- 3 Tågstationskort



1 Sheriffpjäs



13 Neutrala kulkort



Spelpjäser för varje spelare (x6) :

1 Karaktärskort



10 Handlingskort



6 Kulkort



1 Banditpjäs



Reglerna för spel med 3 – 6 spelare beskrivs nedan. För spel med endast 2 spelare, se de detaljerade anvisningarna på sidan 6.

FÖRBEREDELSE

★ Varje spelare väljer en Karaktär och tar sedan det motsvarande Karaktärskortet och placerar det framför sig. Spelaren placerar sina 6 Kulkort av egen färg till vänster på Karaktärskortet, i rätt ordning (1-6). Därefter blandar spelaren sina 10 Handlingskort.



Vid spelets början är ditt vapens cylinder fulladdad. Du kommer att försöka skjuta på dina motspelare för att sakta ner dem. Varje spelare har en identisk uppsättning av 10 Karaktärskort. Under spelets gång förvarar du införskaffade Stöldgodsmarkörer på ditt karaktärskort.

★ Placera Lokomotivet och lika många Tågagnar som det finns spelare på mitten av spelbrädet. Välj tågagnarna och placera dem i valfri ordning. Placera slutligen Lokomotivet längst fram.

★ Placera Stöldgodsmarkörer i varje Tågagn enligt de angivna antalen (på golvet av vagnen). Börsarna väljs på måfå och placeras nedvända så att värdet hålls dolt.

★ Placera sheriffen och ett Kassaskrin i Lokomotivet. De återstående Stöldgodsmarkörerna återlämnas till lådan, förutom det andra Kassaskrinet vilket placeras på spelbrädet bredvid tåget. Det kommer att användas i ett senare skede.

★ Dra fyra Omgångskort ur de 7 som motsvarar antalet spelare (antingen de Omgångskort som är markerade för 2-4 spelare eller de markerade för 5-6 spelare) och blanda dem. Välj ett av Tågstationskorten på måfå. Blanda dessa 5 kort och placera dem nedvända i en hög.

★ Placera de 13 Neutrala Kulkorten bredvid lokomotivet.

FÖRSTA SPELARE

Ta spelarnas Banditpjäser och dra en av dem på måfå. Den spelare vars pjäs väljs på detta vis är Första Spelare för den första Omgången. Spelaren tar packen med de 5 Omgångskorten och placerar den framför sig.

PLACERA UT BANDITERNA

Första Spelaren är Spelare 1, spelaren till vänster är Spelare 2, och så vidare. Spelarna med ett udda nummer placerar sin pjäs i tågets sista vagn. Spelarna med ett jämnt nummer placerar sin pjäs i den nästsista vagnen.

Exempel på ett spel med 4 spelare:



Passagerarna i varje Tågagn har olika slags Stöldgods för dig att stjäla!



Under spelets gång kommer Sheriffen att stå i vägen för Banditerna. Det är upp till dig att vara slug och locka bort sheriffen från Kassaskrinet vid rätt tillfälle.

Antalet spelare



På detta viset får ni en följd av 5 episoder som berättar historien om tågrånet. Ni kommer att avslöja dessa kort under spelets gång.

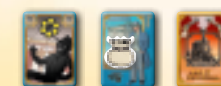


Dessa representerar skador som antingen Sheriffen eller olika händelser kan orsaka åt Banditerna. Dessa Kulkort (de Neutrala eller de som övriga spelare ger åt dig under spelets gång) är värdelösa då du drar dem på hand. De begränsar endast antalet Handlingar som du kan utföra på din tur, precis som skador skulle göra.

Första spelaren



Andra spelaren



Fjärde spelaren



Tredje spelaren



SPELETS MÅL

För att vinna måste du bli den rikaste Banditen i Vilda Västern. För att nå detta mål försöker du få mera Stöldgods än dina motspelare... och undvika att bli skjuten för många gånger! Den mest framgångsrika skytten vinner titeln Revolverman, värd \$1000.



Vid början av varje Omgång blandar varje spelare sin packe och drar sex kort. Dessa kort utgör spelarens Hand.

Därefter drar den Första Spelaren det översta Omgångskortet och placerar det på bordet där alla spelare kan se det.

Börjande från den Första Spelaren tar varje spelare sin tur i medurs riktning.

På sin tur måste spelaren:

★ **antingen spela ett Handlingskort uppvänt (ifall inte annat anges) ur sin Hand på den gemensamma packen;**

★ **eller dra 3 kort ur sin packe till Handen.**

Den Första Spelaren tar packen med Handlingskort som har skapats under Intrigfasen och vänder på den, utan att ändra på kortföljden.

Banditernas Handlingar utförs, en i taget, börjande från det översta kortet (d.v.s. i den följd som korten spelats ut).

Varje spelare blandar alla sina kort (de 10 Handlingskort och eventuella Kulkort ifall spelarens Bandit blivit skjuten under tidigare Omgångar). Därefter placerar spelaren sin packe bredvid sitt Karaktärskort.

SPELETS GÅNG

Varje spel består av 5 Omgångar. Varje Omgång har två faser:

- Fas 1: Intriger! Spelarna spelar ut sina Handlingskort i en gemensam packe i mitten av bordet.
- Fas 2: Stöld! Handlingarna på korten som spelades ut under Fas 1 utförs.

OMGÅNGENS BÖRJAN

Detta Omgångskort visar antalet turer (antalet Kortsymboler) som spelas under den pågående Omgången. Kortet anger även hur dessa turer skall spelas (se sid 5).

FAS 1: INTRIGER!

Intrigfasen tar slut då antalet turer som angivits på Omgångskortet har spelats. Alla oanvända kort på spelarnas Händer placeras tillbaka överst på spelarens packe.

Exempel:

Doc är den Första Spelaren under den pågående Omgången. Han spelar ett Spring-kort från sin Hand; sedan spelar Belle, till vänster om Doc, ett Skjut-kort och placerar det på Docs kort. Tuco, till vänster om Belle, väljer att istället dra nya kort. Han drar således 3 kort ur sin egen packe. Slutligen spelar Cheyenne ett Släss-kort ovanpå Belles kort.

Därefter inleds den andra turen.

FAS 2: STÖLD!

Då en handling utförs så återlämnas det motsvarande kortet till kortets ägare.

Se sid 4 för en detaljerad beskrivning av de olika Handlingarna.

OMGÅNGENS SLUT

Spelaren till vänster om Första Spelaren blir Första Spelare för den nya omgången. Spelaren placerar de återstående Omgångskorten framför sig, och en ny omgång kan inledas.

SPELETS SLUT

Spelet tar slut efter 5 Omgångar. Varje spelare räknar ihop värdet på samtliga Stöldgodsmarkörer de har på sina Karaktärskort. Spelaren som avfyrat flest kulor (d.v.s. spelaren med minst Kulkort kvar) får titeln Revolverman och således \$1000 extra.

Den rikaste spelaren vinner spelet. Ifall det står oavgjort mellan två eller flera spelare så vinner den spelare som fått minst skador (d.v.s. har fått minst antal Kulkort av andra spelare eller Händelser).

Omgångskortet visar att det är 4 turer.



Omgångskortet visar att det är 5 turer.



En Handling som har spelats ut under Fas 1 kan inte ignoreras. Under Fas 2 måste du utföra handlingen om det fortfarande är möjligt.



HANDLINGSKORTEN

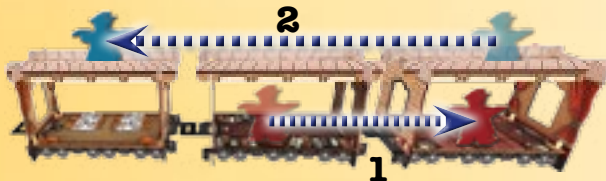
Banditerna kan vara inne i Tåget (1) eller på taket av en Tågagn (2). Lokomotivet fungerar likt en Tågagn; du kan antingen vara inne i det eller på taket av det. Således finns det två positioner för varje Tågagn där en Bandit kan befinna sig, inne i vagnen eller uppe på taket. Vid spelets början är dock samtliga Banditer inne i en Tågagn.



SPRING

Flytta på din Bandit: från en Tågagn till en 1 intilliggande Tågagn, bakåt eller framåt, ifall pjäsen är inne i tåget; eller en valfri sträcka mellan 2 en till tre Tågagnar ifall pjäsen är uppe på taket av en vagn. Lokomotivet anses vara en Tågagn i detta syfte.

Om du har valt denna Handling under Fas 1 så får din Bandit inte stanna där han/hon står, utan är tvungen att flytta på sig.

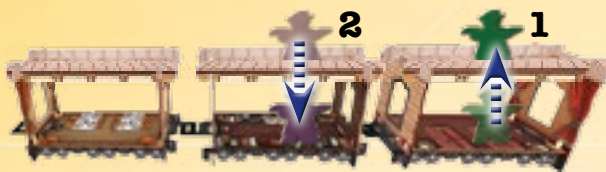


Att springa på taket sparar dig tid då det inte finns dörrar eller passagerare som hindrar din karaktär från att röra sig.



BYT NIVÅ

Flytta din Bandits position i vertikal riktning. Flytta 1 pjäsen antingen in i Tågagnen (ifall pjäsen står på taket) eller upp 2 på taket av vagnen (ifall pjäsen står inne i en Tågagn).



Då du springer på taket så sparar du tid och undviker dessutom Sheriffen.



SHERIFF

Flytta Sheriffen en Tågagn i valfri riktning. (Se "Sheriffen" för en beskrivning för vad som händer då Sheriffen stöter på en Bandit).



Sheriffen skyddar passagerarna: han hålls alltid inne i tåget och går aldrig upp på taket.



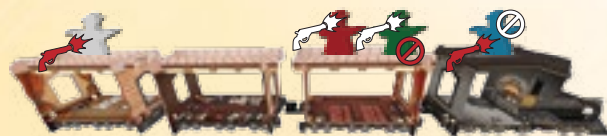
SKJUT

Välj en motspelare och ge spelaren ett av dina Kulkort. Den valda spelaren placerar Kulkortet i sin packe. Du kan inte välja att Skjuta en Bandit som står i samma vagn (inne eller på taket) som din Bandit.

1 Då din Bandit befinner sig inne i tåget så kan du skjuta en annan Bandit som står i en intilliggande vagn, antingen bakom eller framför vagnen du står i. Du kan inte skjuta Banditer som står två eller flera vagnar ifrån din Bandit.



2 Då din Bandit står på taket så kan han/hon dock skjuta en annan Bandit som står i ditt synfält. En Bandit står i ditt synfält ifall det inte finns någon annan Bandit mellan din pjäs och målet, oberoende av avstånd. Ifall två Banditer står på taket av samma vagn så anses de stå bredvid varandra, inte en framför den andra. Spelaren kan således välja vilken av Banditerna han/hon vill skjuta.



Ghost (vit) kan skjuta Tuco (röd) eller Cheyenne (grön) men inte Doc (blå). Tuco (röd) kan däremot skjuta Ghost (vit) eller Doc (blå), men inte Cheyenne (grön) då hon står på samma plats som Tuco.

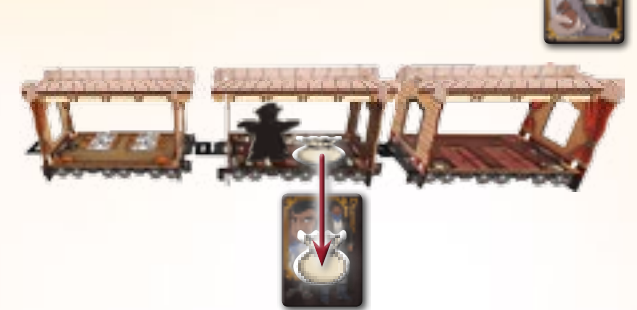
Ifall det inte finns någon Bandit att skjuta på så behåller du ditt Kulkort. Ifall du använt alla dina Kulkort (d.v.s. avfyrat alla dina kulor) så har Skjut-kortet inte längre någon effekt.

Då du skjuter en Bandit så ger du honom/henne ett av dina Kulkort. Detta gör att du kan tävla om titeln Revolverman. Dessutom begränsar du dina motspelares handlingar, då Kulkorten är värdelösa då de dras till Handen.



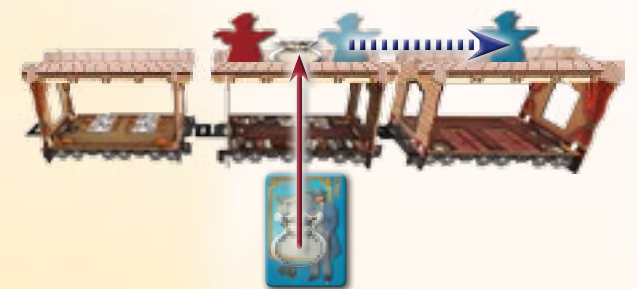
PLUNDRÅ

Ta en valfri Stöldgodsmarkör från golvet av vagnen där din Bandit befinner sig och placera den nedvänd på ditt karaktärskort. Ifall din Bandit står på taket av en Tågagn så kan han/hon inte plundra Stöldgods från insidan av vagnen, och vice versa. Om det inte finns något Stöldgods där din Bandit befinner sig så gå Handlingen till spillo.



SLÅSS

Välj en Bandit som står i samma Tågagn som din Bandit (antingen inne i tåget eller uppe på taket). Den valda Banditen förlorar en Stöldgodsmarkör ifall han/hon har plockat upp en sådan: välj en en markör från Banditens Karaktärskort och placera det på golvet där din pjäs befinner sig. Om du väljer en Börs så får du inte titta på dess värde. Därefter flyttar du den valda Banditens pjäs till en intilliggande vagn (antingen bakåt eller framåt). Ifall ni står i Lokomotivet så flyttar du den valda Banditen bakåt, och ifall ni står i den bakersta vagnen så flyttar du den valda Banditen framåt.



Att Slåss är ett bra sätt att tvinga din motspelare att tappa stöldgods. Dessutom blir Banditen så förvirrad att hans/hennes planer på att Plundra kan misslyckas.

SHERIFFEN

Varning! Då en Bandit går in i en tågagn där Sheriffen befinner sig, eller då Sheriffen går in i en tågagn där Banditer befinner sig så händer följande: Banditerna måste fly till taket av samma vagn i vilken de stod (även om de just klättrat ner därifrån). En Bandit kan aldrig stanna i samma vagn som Sheriffen. Utöver detta tar varje flyende Bandit ett Neutralt Kulkort och placerar det i sin packe.



BANDITERN



GHOST

Ghost är förträfflig på att smyga.

Under den första turen av varje Omgång kan du spela ut ditt Handlingskort nedvänt. Ifall du väljer att dra nya kort istället för att spela ut ett Handlingskort under den första turen på en Omgång så kan du inte använda dig av Ghosts specialförmåga under senare turer på samma Omgång.



BELLE

Belles bästa vapen är hennes skönhet.

En spelare kan inte välja att utföra en Skjut- eller Slåss-handling på dig ifall det finns minst en annan Bandit som han/hon kan välja istället.



CHEYENNE

Cheyenne är en enastående ficktjuv.

Då du väljer att Slåss med en annan Bandit så får du ta börsen som annars skulle falla på golvet. Ifall han/hon faller en Juvel eller ett Kassaskrin så placeras de på golvet (som normalt).



TUCO

Tucos skott stoppas inte av taket.

Du kan skjuta en Bandit som står på en annan nivå av samma Tågvagn i/ på vilken du befinner dig (upp eller ner genom taket).



DJANGO

Djangos skott är extremt kraftiga

Då du skjuter en Bandit så flyttar du även hans/hennes pjäs ett steg i skottets riktning. En Bandit kan inte skjutas ut från tåget (ingen effekt ifall Banditen står i den bakersta vagnen).



DOC

Doc är den smartaste Banditen i gänget.

Vid början av varje Omgång drar du sju kort istället för sex.

OMGÅNGSKORTEN



Handlingskorten måste spelas uppvända under den pågående turen.



Tunnel - Handlingskortet måste spelas nedvända under den pågående turen.



Acceleration - Under den pågående turen spelare varje spelare två gånger (tar 6 nya kort, spelar två kort, eller tar 3 nya kort och spelar ett kort).



Växling - Den pågående turen spelas i moturs riktning, börjande från den Första Spelaren.



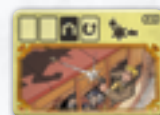
HÄNDELSERNA

Vissa kort utlöser Händelser. Dessa Händelser tar alltid plats vid slutet av omgången, efter Fas 2: Stöld!



Arg Sheriff

Sheriffen skjuter samtliga Banditer som står på taket av den vagn i vilken Sheriffen befinner sig. Alla träffade Banditer tar ett Neutralt Kulkort var. Därefter flyttar sig Sheriffen ett steg mot tågets bakersta vagn. Om Sheriffen redan står i den bakersta vagnen så flyttar han inte på sig.



Svängarm

Alla Banditer som står på taket flyttas till den bakersta vagnen.



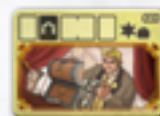
Inbromsning

Alla Banditer som står på taket flyttas en vagn framåt (mot Lokomotivet).



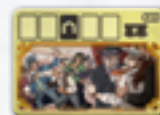
Ta allting!

Placera det andra Kassaskrinet i vagnen där Sheriffen för tillfället befinner sig.



Passagerarnas Uppror

Alla Banditer som befinner sig inne i tåget tar ett Neutralt Kulkort var.



Ficktjuvar

Varje Bandit som står ensam i en vagn får plocka upp en Börs från golvet ifall det finns sådana där.



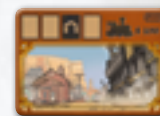
Sheriffens hämnd

Varje Bandit som står på taket av den vagn i vilken Sheriffen befinner sig förlorar den mest värdefulla Börsen som han/hon plockat upp. Ifall Banditen inte har någon Börs så förlorar han/hon ingenting (även om han/hon har en Juvel eller ett Kassaskrin).



\$ 250 Gisslandrama med Konduktören

Varje Bandit som står antingen i eller på Lokomotivet får en lösensumma på \$250. Ni kan använda Stöldgodsmarkörer ur förrådet för att representera lösensumman.



VIKTIGT

Du kan aldrig lämna tåget. Om Djangos specialförmåga eller en Händelse skulle tvinga dig att flytta din pjäs bakåt från den bakersta vagnen eller framåt från Lokomotivet så flyttar din pjäs helt enkelt inte på sig.

Ifall högen med Neutrala Kulkort tar slut, eller ifall det inte finns tillräckligt många att ge åt varje flyende Bandit, så får spelarna inte längre Neutrala Kulkort då de möter Sheriffen eller då en Händelse vid slutet av en Omgång skulle orsaka en skada åt en Bandit. I sådant fall avlägsnas högen med Neutrala Kulkort ur spelet.

EXPERTVARIANT

Om ni önskar ha mera kontroll över spelets gång så kan ni spela med slänghögar. Varje spelare har en personlig slänghög till höger om sin draghög. Följande ändringar krävs:



Kulkort Karaktärskort Draghög Slänghög

- ★ Vid början av Fas 1: Intriger! slänger du eventuella Kulkort som du dragit. På detta sätt har du ett mindre antal kort på Handen. Vid slutet av Omgången får du hålla kvar de kort på Handen som du önskar spara till nästa Omgång. Släng de Handlingskort som du inte är intresserad av att hålla kvar till nästa Omgång.
- ★ Under Fas 2: Stöld! placerar du de Handlingskort vars Handling utförts i din slänghög. Eventuella Kulkort som du får av dina motspelare placeras dock nedvända överst i din draghög.
- ★ Vid början av varje Omgång drar du kort ur draghögen tills du har sex kort på Handen.
- ★ Varje gång din draghög töms så blandar du om din slänghög och gör en ny draghög av den. Du får när som helst under spelets gång se vilka kort du har i din slänghög.

SPECIALREGLER FÖR SPEL MED TVÅ SPELARE

FÖRBEREDELSE

Välj fyra Tågvagnar och Lokomotivet, och skapa ett tåg som normalt. Varje spelare väljer ett gäng bestående av två Karaktärer. För det första spelet rekommenderar vi Tuco och Cheyenne vs. Django och Doc.

Placera en Banditpjäs från varje gäng i var och en av de två bakersta Tågvagnarna.

Placera de två Karaktärskorten tillhörande ditt gäng framför dig på bordet, samt de tillhörande Kulkorten och en börs värd \$250 på varje Karaktärskort.

Avlägsna varje dublett ur högarna med Karaktärskort samt ett extra Sheriffkort av en valfri Karaktär. Du kommer att ha 11 kort kvar på handen: 2 Skjut (1 för varje Karaktär), 2 Slåss (1 för varje Karaktär), 2 Spring (1 för varje Karaktär), 2 Byt Nivå (1 för varje Karaktär), 2 Plundra (1 för varje Karaktär) och 1 Sheriff. Blanda korten och placera dem i en draghög. Varje spelare spelar således med två Karaktärers blandade Handlingskort.



REGELFÖRÄNDRINGAR

Spel med två spelare spelas med reglerna för Expertvarianten ovan. Spelets mål är att ha det rikaste gänget vid spelets slut. Vid spel med två spelare får dock ingen titeln Revolverman och pengarna som den medför.

Då en Bandit träffas av en kula så placeras Kulkortet på spelarens draghög som normalt. Det är dock fullt möjligt för en Bandit att i misstag skjuta sin egen lagkamrat!

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



INNEHÅLLER
6 BONUS KARAKTÄRSPROFILER
kan användas istället för Karaktärskorten