

COLT EXPRESS



11. juuli 1899 kell 10 hommikul.

Union Pacific Express on Folsomi jaamast väljunud 47 reisijaga. Pärast mõnda minutit sõitmist kuulevad reisijad pea kohal raskeid samme, mille järel kaiguvad püstolilasud. Hambuni relvastatud bandiidid vabastavad armuta ausad kodanikud nende rahakottidest ning ehetest! Suudavad röövlid hoida selget pead ning kuulide eest pääseda?

Õnnestub neil varastada Nice Valley söekavanduse šeifkarpi peidetud nädala palgaraha, mida peab hoolikalt silmas šerif Samuel Ford?

Vaid ühel röövlil õnnestub täita oma eesmärk: saada kamba kõige rikkamaks liikmeks.

 40'

 2-6

 10+

www.hobbyshop.ee/colt-express



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

MÄNGU OSAD

★ 6 vagunit



★ 1 vedur

Märkus: enne esimest mängu tuleb vedur ning vagunid ettevaatlikult juhendit järgides kokku panna.

★ 10 maastikuelementi

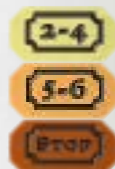
★ Erineva väärtusega saagimärgid

- 18 rahakotti väärtusvahemikus \$250 ja \$500
- 6 juveeli väärtuses \$500
- 2 šefikarpi väärtuses \$1000



★ 17 voorukaarti:

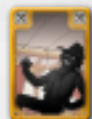
- 7 kaarti 2-4 mängija korral;
- 7 kaarti 5-6 mängija korral;
- 3 jaamakaarti



★ 1 šerifinupp

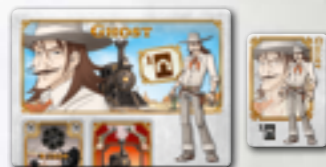


★ 13 neutraalset relvakaarti



Mängijate varustus (x6)

★ 1 tegelaseleht



★ 1 tegelasekaart

★ 10 tegevuskaarti



★ 6 relvakaarti



★ 1 bandiidi nupp



Järgnevalt on ära toodud mängureeglid 3-6 mängijaga mängides. 2 mängija mängureeglid leiad leheküljelt 10.

MÄNGU ÜLESSEADMINE



Aseta laua keskele vedur ning iga mängija kohta üks vagun. Mängijad võivad vagunid valida oma eelistuse kohaselt. Vedur läheb rongi ette.



Mängijate arv



Tõmba pimesi 5 voorukaarti neist seistmest, mis sobivad mängijate arvuga (kas siis kaardid 2-4 või 5-6 mängija korral) ning sega need. Aseta tekkinud pakk tagurpidi lauale.

Järgmiste mängude puhul võid kasutada edasijõudnute reegleid (vt. lk 9).

Sel moel saad sa ahela viiest rongiröövi kirjeldavast sündmusest, mille tegelik olemus selgub mängu käigus.

BANDIITIDE ASETAMINE

Võta kõigi mängijate bandiidinupud kätte, sega need pihus ning tõmba sealt pimesi üks.

Mängija, kelle nupp tõmmati, on esimeses voorus alustav mängija.

Alustav mängija asetab oma nupu viimasesse vagunisse. Temast vasakul istuv mängija eelviimasesse; temast järgmine viimasesse ja nii edasi...

Pildil on Doc alustav mängija, Cheyenne teine, Ghost kolmas ning Tuco neljas mängija.



Kui iga mängija jaoks on kõrvale pandud \$250 väärtuses rahakott, pannakse vagunitesse neile märgitud hulk saagimärke. Rahakotid võetakse pimesi ning asetatakse tagurpidi vagunittesse.

Reisijatel on erinev hulk varandust, mis lausa ootab röövimist!



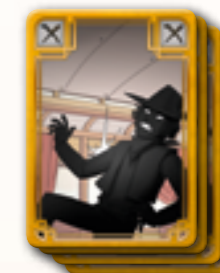
Aseta šerifinupp ning šefikarp vedurisse.

Mängu käigus püüab šerif mängijaid takistada. Mängijate ülesandeks on tulla välja plaaniga, mis meelitab ta just õigel hetkel šefikarbist eemale.



Aseta 13 neutraalset relvakaarti veduri kõrvale.

Need on vigastused, mille võivad tekitada šerifi kuulid või teatud sündmused.



Iga mängija valib endale tegelase, võtab sellele vastava tegelaselehe (või tegelasekaardi, kui ruumi napib) ning asetab selle enda ette.

Iga mängija võtab ka ühe \$250 väärtuses rahakoti ning asetab selle tagurpidi oma tegelaskaardile.

Mängu käigus kogud sa oma saagi tegelasekaardile. Rahakottide tegelik väärtus jääb teiste mängijate eest varjatuks, kuid sa ise võid oma saaki vahepeal uurida.

Seejärel segavad mängijad oma 10 tegevuskaarti ning asetab need tagurpidi paremale käele: see on tema isiklik pakk.

Igal mängijal on 10 identset tegevuskaarti.

Mängija asetab 6 valitud värvist relvakaarti kuulide arvu järjekorras tegelasekaardile. See pakk esindab mängija relvatrumlit.

Mängu alguses on kõigi trumlid kuule täis. Sa püüad oma vastaseid aeglustamiseks tulistada.



Märkus: teine tegelaselehe pool on kogenud mängijate varianti mängimiseks (vt. lk 11).



MÄNGU EESMÄRK



Mängu võitmiseks peab sinust saama Met-siku Lääne kõige rikkam bandiit. Selle saavutamiseks pead sa koguma rohkem saaki, kui keegi teine... Kuid sedasi, et sind selle käigus maha ei lastaks! Parim relvakäsitleja saab ka laskuri tiitli, mis on väärt \$1000.

Igal mängijal on 10 kaarti kuue erineva tegevuse jaoks: liikumine (x2), ronimine (x2), tulistamine (x2), lööming (x1), röövimine (x2), šerif (x1).

Mäng toimub läbi viie vooru. Igas voorus on kaks faasi:

★ **1. faas: Vassimine!** Mängijad mängivad tegevuskaarte laual olevasse ühisesse pakki.

★ **2. faas: Varastamine!** Esimeses faasis mängitud kaardid lahendatakse.

KÄIGUD



Märkus - need kaardid näitavad ka vooru mõjutavaid asjaolusid (vt. Reeglid edasijõudnutele lk 9).



Tavaline käik - Tegevuskaardid tuleb sel käigul mängida ühispakki õigetpidi.



Tunnel - Tegevuskaardid tuleb sel käigul mängida ühispakki tagurpidi.



Kiirendamine - Sel käigul saavad mängijad teha kaks käiku järjest (mängija võib oma käigul juurde võtta 6 kaarti, mängida korraga kaks kaarti või võtta juurde 3 kaarti ning mängida ühe kaardi).



Rööpmevahetus - Käigujärjekord muutub vastupäevaseks alustades alustava mängijaga.

1. FAAS: VASSIMINE!

Alustav mängija tõmbab pealmise voorukaardi ning asetab selle kõigile nähtavale kohale laual.

Voorukaart näitab, mitu käiku (kaardisümbolite arv kaardil) faasis tehakse ja millisel moel kaarte mängitakse (vt. selgitusi pöördel).



Vooru alguses segab iga mängija oma paki ning tõmbab sellest kuus kaarti. Need kaardid moodustavad mängija käe.

Selles faasis planeerid sa oma bandiidi tegevust terve vooru ette, asetades ühispakki tegevuskaarte. Kaardid ei rakendu selles faasis: miski rongis ei liigu veel.

Püüa aimata, millised võivad olla sinu ja su vastaste tegevuste tagajärjed.

Alustades alustava mängijaga, teeb iga mängija oma käigu. Käigukord liigub päripäeva.

Oma käigul peab mängija:

★ **kas mängima tegevuskaardi õigetpidi (kui just voorukaart teisiti ei ütle) oma käest ühispakki;**

★ **või võtma oma pakist 3 lisakaarti.**

Vassimise faas lõpeb, kui iga mängija on sooritanud voorukaardiga määratud hulga käike.

Kõik mängimata kaardid mängijate käes pannakse tagasi nende isikliku paki peale.



Voorukaart näitab, et iga mängija saab teha 4 käiku.



Näide esimesest käigust.

- 1 Cheyenne** on selles voorus alustav mängija. Ta mängib oma käest liikumiskaardi.
- 2 Belle**, tema vasakul, mängib **Cheyenne** kaardile tulistamiskaardi.
- 3 Tuco**, **Belle** vasakul, otsustab kaarte tõmmata. Ta tõmbab oma pakist 3 uut kaarti.
- Viimaks mängib **Doc Belle** kaardile ronimiskaardi.

Algab teine käik. Kõik kaardid mängitakse samasse ühispakki.

2. FAAS: VARASTAMINE!



- 1 Cheyenne** liigub.
- 2 Belle** tulistab **Doc**i.
- 3 Tuco** ei tegutse: ta jättis selle käigu vahele, et kaarte tõmmata.
- 4 Doc** ronib.

Vaata pöördel tegevuste üksikasjalikke kirjeldusi.

Nüüd, mil kõik tegevused on planeeritud, on aeg neid kasutama hakata. Kõik mängijad hakkavad kordamööda oma tegevusi sooritama... ja kannatama teiste tegevuste pärast!

Alustav mängija võtab vassimise faasis moodustatud ühise tegevuskaartide paki ning pöörab selle ümber ilma kaartide järjekorda muutmata.

Bandiitide tegevused sooritatakse järgemööda, alustades kõige pealisest kaardist (samal järjekorras, milles nad mängu toodi).

Kõik vassimise faasis valitud tegevused on kohustuslikud. Varastamise faasis peab mängija sooritama valitud tegevuse, kui see on võimalik.

Kui kõik tegevused on lahendatud, antakse tegevuskaardid omanikele tagasi, kes panevad need tagasi oma isikliku paki ning segavad need (10 tegevuskaarti ja eelnevalt saadud relvakaardid). Mängija paneb paki oma tegelasekaardist paremale.

Endise alustava mängija vasakul käel istuv mängija saab uueks alustavaks mängijaks. Ta võtab kõik allesjäänud voorukaardid enda ette. Algab uus voor.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb viienda vooru lõpus. Iga mängija liidab kokku mängu käigus oma tegelaskaardile kogunenud saagimärgid.

Laskuri tiitli saab mängija, kes on välja tulistanud kõige rohkem kuule (ehk siis mängija, kellel on oma värvusest kõige vähem relvakaarte). Tiitel on väärt \$1000.

Rikkaim mängija võidab mängu. Viigi korral võidab mängija, kes on mängu jooksul kõige vähem teiste mängijate relvakaarte või sündmuskaarte saanud.

TEGEVUSKAARDID

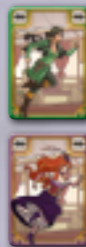
Bandiidid võivad olla nii rongis sees **1** kui ka rongi katusel **2**. Seega on bandiidil alati kaks võimalikku asukohta: vaguni sees või selle peal. Mängu ei saa ükski bandiit alustada katusest.

Ka vedurit loetakse antud juhul vaguniks: bandiit võib paikneda nii selle sees kui selle peal.

LIIGUMINE

Liiguta oma bandiiti:

- 1 vagunis sees olles ühe vaguni võrra kas ette- või tahapoole; või
- 2 vaguni katusel olles kuni kolm vagunit ette- või tahapoole.



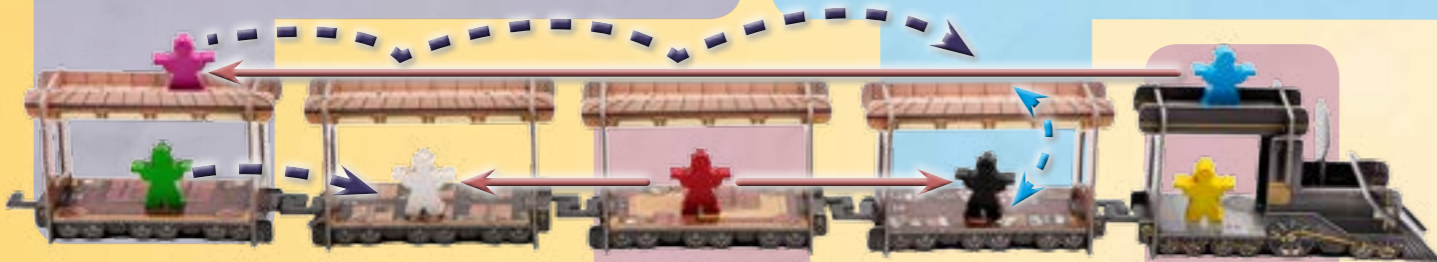
RONIMINE

Liiguta oma bandiit kas

- 1 vagunist katusele;
- 2 või katusest vagunisse.



Katusel jooksmine säästab aega. Uksed ega reisijad ei tõkesta su teed.



TULISTAMINE

Vali üks vastastest sihtmärgiks ning anna talle üks enda relvakaart. Sihtmärgiks olnud mängija paneb saadud kaardi enda pakki.

Sa ei saa tulistada bandiiti, kes asub sinu tegelasega samas kohas.

- 1 Rongi sees saad sa tulistada bandiiti, kes asub naabervagunis (kas ees- või tagapool). Bandiidid, kes asuvad kaugemal, on sinu laskeulatuses väljas.



- 2 Kui sa aga asud rongi katusel, võid sa tulistada ükskõik millist teist bandiiti, kes ei asu sinuga sama vaguni katusel hoolimata teievahelisest vahe- maast. Sa saad tulistada teist bandiiti, kui teie vahel ei ole ühtegi teist nuppu. Samal katusel olevad bandiidid loetakse kõrvutiasuvateks ega sega sihtimist: mängija ise valib, kumba ta tulistab.

Kui mängija kedagi tulistada ei saa, hoiab ta relvakaardi endale: tulistamisel ei ole tulemust.

Kui sa oled ära andnud kõik oma relvakaardid, ei ole sinu edasistel tulistamistel enam tulemust.



Doc tulistab Bellet.

Kui sa tulistad teist bandiiti, annad sa talle ühe oma relvakaardi. See viib sind sammukese lähemalt laskuri tiitlile.

Lisaks sellele takistab sinu tegevus teist mängijat terve ülejäänud mängu, kuna sinu relvakaart on talle täiesti kasutu. Need on «ballast», mis edaspidi tema kaardikätt risustavad.



RÖÖVIMINE

Võta vagunist, kus sinu tegelane asub, omal valikul üks saagimärk ning aseta see tagurpidi enda tegelasekaardile.

Kui sinu bandiit on vaguni katusel, ei saa ta röövida vaguni sees asuvaid saagimärke ning vastupidi.

Kui sinu asukohas ei ole ühtegi saagimärki, on sinu kaart kasutu.



Doc virutab Django.



LÖÖMINE

Vali sihtmärgiks üks bandiit, kes asub sinuga samas vagunis (või samal vagunil) ning samal korral.

Sihtmärk kaotab ühe saagimärgi, kui ta mõni on: löömingukaardi mänginud mängija saab tema tegelasekaardilt võtta ühe saagimärgi ning asetada selle vaguni põrandale (või katusele), kus nupud asuvad. Kui sa valid rahakoti, ei tohi sa vaadata selle väärtust.

Seejärel liiguta sihtmärk naabervaguni samale korrale (kas rongi ette- või tahapoole; veduris olles pead sa liigutama ta alati tahapoole, viimases vagunis alati ettepoole).

Lööming on hea võimalus, kuidas teistelt suurem saak ära napsata. Lisaks sellele võib sellega lüüa sassi ka tema varastamis-plaanid.



ŠERIF

Liiguta šerifi ühe vaguni (sees) võrra enda valitud suunas (vt. peatükk Šerif, kus selgitatakse, mis juhtub, kui šerif kohtub mõne bandiidiga).

Hoiatus! Kui bandiit siseneb vagunisse, kus on šerif, või kui šerif siseneb vagunisse, kus on bandiite, peavad viimased põgenema vaguni katusele (isegi, kui nad just tulid sealt).

Bandiit ei tohi olla kunagi samas vagunis, kus on šerif.

Lisaks sellele saab iga sellisel juhul katusele põgenenud bandiit ühe neutraalse relvakaardi, mille ta paneb enda pakki.

Kui neutraalsete relvakaartide pakk saab tühjaks või kui šerifi vagunisesaabudes neid kõigile ei jagu, ei saa bandiidid šerifi kohates või sündmustekaartide tõttu relvakaarte.

Šerif kaitseb reisijaid: ta ei roni kunagi rongi katusele.



Django liigutab šerifi vagunisse, kus asub Ghost. Ghost saab enne katusele põgenemist ühe neutraalse relvakaardi.

Nüüdseks tead sa kõiki reegleid, mida esimese mängu jaoks vaja läheb.

Järgmised leheküljed selgitavad sulle reegleid, mida sa võid lisaks võtta, kui esimene mäng tehtud on.

BANDIIDID



Ghost on väga kaval bandiit.

1 Ghost

Iga vooru esimesel käigul võid sa oma tegevuskaardi käia ühispakki tagurpidi.

Kui sa otsustad esimesel käigul võtta hoopis kolm kaarti, ei saa sa hiljem oma eriomadust kasutada.

7 Doc

Iga vooru algul tõmba kuue kaardi asemel seitse.

Doc on kambast kõige taibukam.



Tuco

Tuco laske ei takista ükski katus.

Sa võid tulistada samas vagunis (samal vagunil), kuid teisel korrusel olevat bandiiti läbi katuse.

CHEYENNE

Teise bandiidiga löömingut pidades võid sa tema kaotatud rahakoti endale võtta.

Kui teine bandiit kaotas juveeli või šefikarbi (sinu otustada), kukub see siiski põrandale (nagu ikka).

Cheyenne on sündinud taskuvaras.



BELLE

Sind ei saa määrata ei tulistamise ega löömingu sihtmärgiks, kui sihtmärgiks on võimalik määrata ka kedagi teist.

Belle ilu on tema hirmsaim relv.

DJANGO

Tulistades teist bandiiti, pead sa liigutama ta ühe vaguni võrra endast eemale. Tähelepanu: bandiidid ei saa rongilt maha minna.

Django lasud on nii võimsad, et need sunnivad teisi bandiite tagasi astuma.

SÜNDMUSED

Edasijõudnutele mõeldud reeglid lisavad mängu erilised voorukaardid: jaamakaardid.

Mängu ülesseadmine muutub: tõmba pimesi 4 voorukaarti neist seistmest, mis sobivad mängijate arvuga (kas siis kaardid 2-4 või 5-6 mängija korral) ning sega need. Võta pimesi üks kolmest jaamakaardist. Moodusta neist 5 kaardist pakk, asetades jaamakaardi kõige alla.

Märkus - kui neutraalsed relvakaardid lõppevad või kui kõigile mängijatele kaarte ei jagu, ei saa keegi relvakaarte.

Vihane šerif

Šerif tulistab bandiite, kes on tema vaguni katusel. Need bandiidid saavad neutraalse relvakaardi.

Seejärel liigub šerif ühe vaguni võrra rongi tahaotsa poole. Kui šerif on juba viimases vagunis, siis ta ei liigu.

Postivints

Kõik katustelasuvad bandiidid liiguvad viimase vaguni katusele.

JAAMAKAARDID

Šerifi kättemaks

Iga bandiit, kes on šerifi kohal katusel, kaotab oma kõige vähem väärtusliku rahakoti, mis on tema tegelasekaardil.

Kui tal ühtegi rahakotti ei ole, ei kaota ta midagi (isegi juhul, kui tal on ka juveele või šefikarpe).

REEGLID EDASIJÕUDNUTELE

Pärast mõnda mängu võid kasutusele võtta sellel lehel kirjasolevad tegelaste võimed ning sündmused.

Mõned kaardid põhjustavad sündmusi. Need sündmused leiavad alati aset vooru lõpus, pärast varastamisfaasi.

Sündmuste selgitused on ära toodud all.



Hädapidur

Kõik katustelasuvad bandiidid liiguvad ühe sammu rongi esiosa (veduri) poole. Veduri katusel olevad bandiidid ei liigu.

Kõik kaasa!

Aseta teine šefikarp vagunisse, kus asub šerif.

Reisijate mäss

Bandiidid, kes asuvad vagunites, saavad kõik ühe neutraalse relvakaardi.

Näppamine

Iga bandiit, kes on oma vagunis ükski võib võtta sealt ühe rahakoti, kui neid seal on.

\$250 Vedurijuht pantvangi


Iga bandiit, kes on kas veduris või selle katusel, saab \$250 lunaraha.



ERIREEGLID KAHE MÄNGIJA KORRAL

Need erireeglid on mõeldud edasijõudnutele ning lubavad mängida 2 ja 3 mängija korral. Iga mängija võtab ühe asemel kaks bandiiti.

MÄNGU ÜLESSEADMINE

Kasuta 2-4 mängijale mõeldud voorukaarte. 

2 mängija korral sea üles 3 vagunit.

3 mängija korral sea üles 4 vagunit.

Pane eraldi Ghost, Doc ja Belle. Määra neile pimesi ülejäänud bandiitide seast partner. Iga mängija valib ühe meeskonna.

Tegevuskaartide seas pane kõrvale kõik üksteist kordavad kaardid ning üks šerifikaart omal valikul.

Sinu kätte jääb 11 kaarti (vt. kõrvalolevat tulpa).

Mõlemad mängijad juhivad ühe pakiga mõlemat bandiiti.

Bandiitide rongileasetamiseks võtavad kõik mängijad salaja ühe nupu endale kumbagi kätte ning avavad käed samal ajal. Vasakus käes olev bandiit läheb viimasesse, paremas käes olev eelviimasesse vagunisse.

VOORU ALGUS

Vooru alguses võivad mängijad enne tegevuskaartide segamist valida sealt oma soovi järgi ühe kaardi. Seejärel pakk segatakse ning mängija tõmbab 6 kaarti (mängija alustab seega vooru 7 kaardiga).

KATTETULI

Tavalisel käigul (mitte tunnel, rööpmevahetus ega kiirendus) võib tulistamiskaardi käinud mängija koheselt käia ka teise bandiidi kohta teise kaardi.

Teine kaart ei või olla šerifikaart.

Märkus - kuigi saaki loetakse meeskonna peale ühiselt, tuleb mängu käigus hoida need eri bandiitide vahel eraldi.



Meeskonna näide



2 liikumiskaarti

2 ronimiskaarti



2 löömingukaarti

2 tulistamiskaarti



2 röövimiskaarti

1 šerifikaart

Mängija tegevuskaardid



MÄNGU LÕPP

Iga mängija liidab kokku meeskonna röövitud saagi.

Laskuri tiitli saab mängija, kelle bandiidid on üheskoos tulistanud kõige rohkem kuule.

Ettevaatust, kuna mängija saab ühe miinuspunkti iga enda relvakaardi eest oma pakis (see tähendab, et tema enda bandiit on tulistanud oma meeskonnakaaslast).

VARIANT KOGENUD MÄNGIJATELE

Kui sa soovid mängu üle rohkem kontrolli saada, moodustab iga mängija oma isikliku paki kõrvale mahapandud kaartide paki. Mängu tuleb sisse viia ka järgmised muudatused:

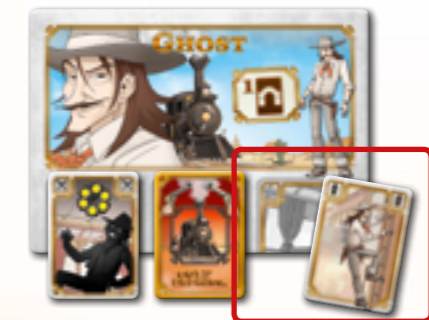
- ★ Vassimisfaasi lõpus võid sa jätta kätte tegevuskaardid, mida sa tahad kasutada järgmises voorus.
- ★ Varastamisfaasi käigus pane tagasisaadud tegevuskaardid õigetpidi maha. Teistelt mängijatelt saadud relvakaardid aga lähevad tagurpidi sinu paki peale.
- ★ Iga vooru alguses tõmba endale kätte 6 kaarti.

TEGELASTE TÄPSUSTUSED

Ghost lubab mängijal käia esimese kaardi tagurpidi hoolimata sellest, kas tegu on tema või tema teise meeskonnaliikme värvusest kaardiga. Ta ei pea kaarti mängima tagurpidi, kui ta soovib näiteks kasutada kattetuld.

Doc võtab vooru alguses 7 kaarti juurde: ta alustab vooru 8 kaardiga.

★ Iga kord, kui sinu pakk lõpeb, sega mahapandud kaardid uueks pakiks. Sa võid mahapandud kaarte igal hetkel vaadata.




Kasuta mahapandud kaartide jaoks tegelaslehe tagust.

VÄLJAANDJA

Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres - Prantsusmaa
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



Levitaja Eestis, Leedus ja Lätis:
UAB «KADABRA»
+370 37 20 84 48, Savanorių pr. 192-306, LT-44151, Kaunas, Leedu.
www.kadabra.eu

 Christophe Rimbault

 Jordi Valbuena



© 2016 Ludonaute, Kõik õigused kaitstud.
© 2016 COLT Express, Kõik õigused kaitstud.



Juba saadaval!

Mängulaiend

HORSES & STAGECOACH

Hüppa sadulasse ning röövi mõnda postitõlda.

Rohkem raha, rohkem vabadust, rohkem rõõmu!

2-6 mängijat



Mängulaiend

MARSHAL & PRISONERS



Kumma poole valid sina?

Oled sa seaduse poolel või ühined sa bandiitidega, kelle hulka kuulub nüüd ka tabamatu Mei?

3-8 mängijat



Ilmub oktoobris 2016

COLT EXPRESS

Nuti-app!

Saadaval 2016. aasta lõpus.

