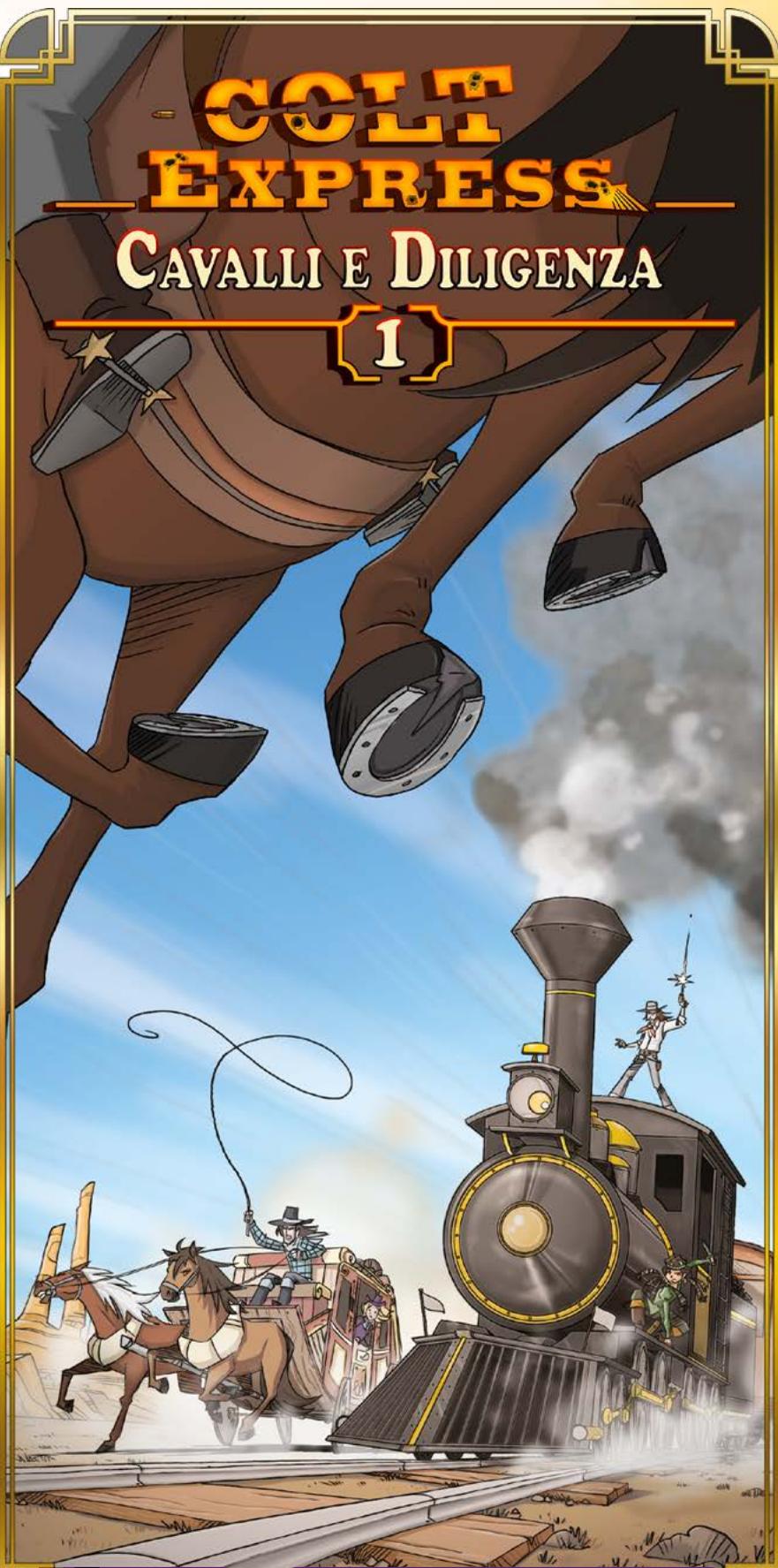


# COLT EXPRESS

## CAVALLI E DILIGENZA

1



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBULT

JORDI VALBUENA



La ferrovia corre attraverso le pianure, collegando Des Moines a Bismarck. Le diligence corrono parallelamente ai cavalli di ferro, sollevando grandi nuvole di polvere visibili a miglia di distanza.

I passeggeri della linea Wells, Fargo & Company stanno sonnecchiando quando lo Union Pacific Express si affianca alla loro diligenza. Non immaginano che è in corso una rapina all'interno del treno, in quanto non possono vedere oltre le pesanti tende di cuoio. Sei banditi senza scrupoli stanno cavalcando tra la strada e la ferrovia. Presto i passeggeri scopriranno il misfatto a loro spese.

## CONTENUTO

★ 1 Diligenza

*Nota - Prima d'iniziare a giocare, montate con attenzione la Diligenza usando le istruzioni incluse.*

★ 1 pedina Cecchino

★ 6 pedine Cavallo

★ 1 Borsa contenente \$1000

★ 5 Fiaschette di Whisky Classico

★ 1 Fiaschetta di Whisky Invecchiato

★ 6 carte Azione Cavalcare

★ 8 carte Ostaggio

★ 3 carte Proiettile Neutrale

★ 13 carte Round

- 5 carte per 2, 3 e 4 giocatori

- 5 carte per 5 e 6 giocatori

- 3 carte Stazione del Treno

## PREPARAZIONE

*Nota - Se per alcuni giocatori questa è la prima partita a Colt Express, è consigliato giocare solamente con i Cavalli e le fiaschette di Whisky.*

Collocate la Diligenza a destra della Locomotiva.

Collocate il segnalino Borsa sul tetto della Diligenza. Mettete la pedina Cecchino sopra quel segnalino.

In ogni Vagone, ad eccezione della Locomotiva, collocate una Fiaschetta di Whisky. Questi segnalini vanno presi a caso e collocati a faccia in giù. I segnalini Fiaschetta rimanenti vanno rimessi nella scatola.

Pescate un numero di carte Ostaggio pari al numero dei giocatori meno uno. Disponetele a faccia in su, a sinistra della Locomotiva. Le carte Ostaggio rimanenti vanno rimesse nella scatola.



Mescolate le carte Round con quelle del gioco base. Fate la stessa cosa con le carte Stazione del Treno.

Poi pescate casualmente 4 carte Round e 1 carta Stazione del Treno, come nel gioco base.

Aggiungete le 3 carte Proiettile Neutrale dell'espansione alle 13 carte Proiettile Neutrale del gioco base.

Ogni giocatore aggiunge la carta Azione Cavalcare del suo colore al mazzo delle carte Azione.

Ogni giocatore prende una pedina Cavallo.

Le pedine Bandito non vanno collocate come previsto nel gioco base. Dovete seguire la regola di preparazione descritta nella pagina accanto: l'Attacco a Cavallo.



## L'ATTACCO A CAVALLO

Prima che la partita abbia inizio, i Banditi arrivano a Cavallo. Ognuno di loro può scegliere il proprio Vagone di partenza. Nessuno può partire nella Locomotiva o nella Diligenza.

Ogni giocatore porge il pugno chiuso sul tavolo, contenente o la sua pedina Bandito o la sua pedina Cavallo. Se si gioca con le regole speciali per le partite a 2 giocatori, nascondete nel vostro pugno 2 pedine anziché 1, una per ogni vostro Bandito. Poi tutti i giocatori rivelano simultaneamente il contenuto della loro mano.

I giocatori che hanno in mano il Bandito lo collocano nel Vagone di coda. Dovranno collocare il loro Cavallo a destra del treno, accanto al Vagone di coda.

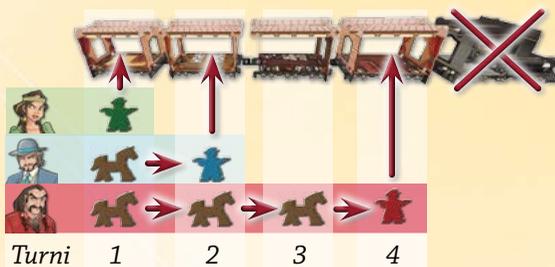
Gli altri giocatori hanno scelto di continuare a galoppare. Sono invitati a gridare in coro "Clop clop, clop clop, Yee Hawwww!". Porgono di nuovo il pugno chiuso, contenente o il loro Bandito o il loro Cavallo, scegliendo a loro volta se entrare o meno nel penultimo Vagone.

E così via... Se rimane un solo giocatore, può scegliere direttamente il suo Vagone di partenza tra quelli rimanenti.

Potete iniziare la partita in qualsiasi Vagone tranne nella Locomotiva.

Una volta che la fase di Attacco a Cavallo è terminata, i Cavalli non appartengono più a nessun Bandito in particolare. Ogni Bandito può cavalcare un Cavallo qualsiasi.

Il Primo Giocatore viene scelto a caso tra i Banditi che si trovano nel Vagone più lontano dalla Locomotiva.



## L'AZIONE CAVALCARE

*Estratto dal Manuale dei perfetti Banditi del Far West, p. 1: «Il banditismo non è associato solamente ad atti disonesti, è innanzitutto uno stile di vita. Imparare a essere un vero bandito significa non rubare davanti agli occhi di tutti, bensì infilare le mani nelle tasche di qualcuno con classe, discrezione e sottigliezza. Non significa montare a testa bassa in sella a un vecchio ronzino, bensì balzare sul proprio fedele destriero dal tetto di un treno in corsa...»*

Questa nuova carta Azione può essere giocata durante la fase di Pianificazione, come ogni altra carta Azione.

Se c'è almeno un Cavallo all'altezza del Vagone dove si trova il vostro Bandito quando le azioni vengono risolte, il Bandito salta in groppa a quel Cavallo. Può saltare su un Cavallo sia dall'interno del treno che dal tetto.



Se non c'è nessun Cavallo adiacente al vostro Vagone, questa azione non ha alcun effetto.

Poi muovete il vostro Bandito e il Cavallo cavalcato di 1, 2 o 3 Vagoni a vostra scelta verso l'inizio o la fine del treno.

Alla fine di questo movimento collocate il vostro Bandito all'interno del treno, nel Vagone accanto al Cavallo. Se il vostro Bandito si trova accanto alla Diligenza, potete scegliere di collocarlo all'interno della Diligenza anziché all'interno del treno.

Alla fine dell'azione Cavalcare non deve esserci nessun Bandito a Cavallo; tutti i Banditi devono trovarsi all'interno oppure sopra il treno o la Diligenza.

*Nota - È consentito usare il Cavallo come intermediario tra la Diligenza e il Vagone di fianco ad essa. In questo caso il Cavallo non si muove.*

# LA DILIGENZA

## L'INTERNO DELLA DILIGENZA

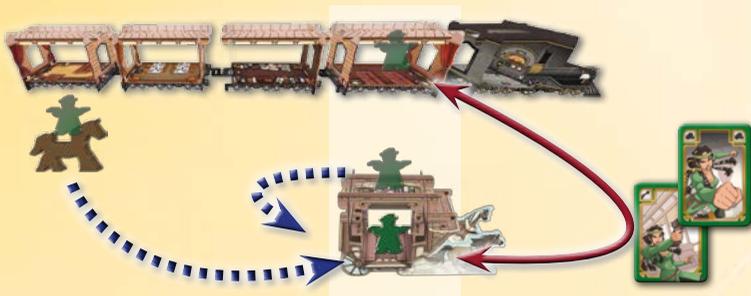
*Estratto dal Manuale dei perfetti Banditi del Far West, p. 591:*

*«Un bandito, vedendo un uomo ricco e indifeso, il quale ha avuto la cattiva idea di mettersi sul suo cammino, è sempre pronto a prenderlo in ostaggio. E questo anche quando il riscatto è al di sotto delle sue aspettative. Questo è esplicitamente stabilito nell'articolo 12.3 del codice d'onore del bandito.»*



È possibile raggiungere l'interno della Diligenza scendendo dal tetto della Diligenza con un'azione Cambiare Piano o cavalcando tramite una carta Azione Cavalcare.

L'interno del Vagone a fianco della Diligenza è considerato adiacente all'interno della Diligenza per quello che riguarda le azioni Fuoco e Pugno.



Precisazione: Lo Sceriffo non entra mai nella Diligenza. Deve rimanere all'interno del treno per proteggere i passeggeri.

Quando un Bandito entra nella Diligenza, se non ha ancora preso un Ostaggio, DEVE prendere un Ostaggio a sua scelta (se ne resta almeno uno disponibile).

Collocate la carta Ostaggio scelta accanto alla vostra scheda o carta Personaggio. Un Ostaggio vi fornisce denaro a fine partita. Tuttavia dovrete sopportare la sua scomoda presenza (vedi la descrizione degli Ostaggi a pagina 6).

*Nota - Un Bandito può avere un solo Ostaggio.*

*Nota - Una volta che avete preso un Ostaggio, nessuno può portarvelo via e voi non potete liberarvene.*

*Nota - Se giocate con le regole speciali per le partite a 2 giocatori, ogni vostro Bandito ha diritto di prendere un Ostaggio.*

## IL TETTO DELLA DILIGENZA

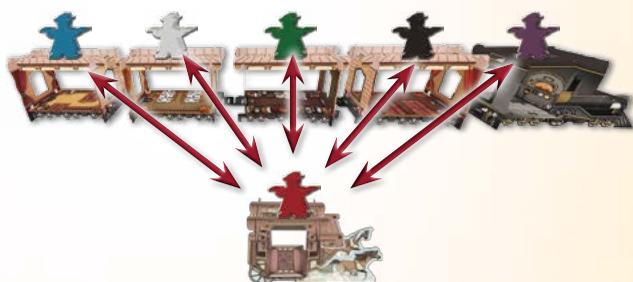
Potete raggiungere il tetto della Diligenza dall'interno della Diligenza, con un'azione Cambiare Piano, o dal tetto del Vagone accanto ad essa. Potete muovervi dal tetto del Vagone al tetto della Diligenza e viceversa usando uno dei movimenti possibili di una carta Azione Movimento.

Il tetto della Diligenza e il tetto del Vagone accanto ad essa sono considerati adiacenti per quello che riguarda le azioni Movimento e Pugno.



Un Bandito sul tetto della Diligenza può sparare a qualsiasi Bandito che si trovi sul tetto del treno. Viceversa, è possibile sparare a un Bandito sul tetto della Diligenza da qualsiasi posizione sul tetto del treno.

Attenzione! In questi due casi la capacità di Django non si applica.



## IL CECCHINO INFURIATO

Il Cecchino non agisce finché qualcuno non cerca di rubare la Borsa che lui sta sorvegliando.

Per liberare la Borsa un Bandito deve giocare un'azione Pugno e colpire il Cecchino.



Precisazione: Se avete la possibilità di scegliere se dare un pugno a Belle oppure al Cecchino, dovete per forza scegliere di darlo al Cecchino.

Quando viene preso a pugni, il Cecchino lascia incustodita la sua Borsa e viene spinto sul tetto del Vagone accanto alla Diligenza. Rimarrà sul tetto del treno fino alla fine della partita.



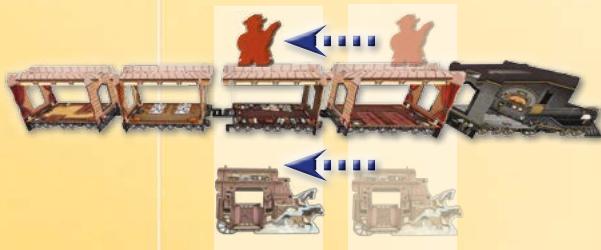
Attenzione! Dal momento in cui il Cecchino si trova sul tetto del treno, un Bandito non può più rimanere nella stessa posizione del Cecchino. Ogni volta che un Bandito termina la sua azione sulla stessa posizione del Cecchino (a seguito di un Movimento, un Pugno, un incontro con lo Sceriffo ecc.), riceve immediatamente una carta Proiettile Neutrale e deve fuggire sul tetto di un Vagone adiacente a sua scelta (anche se si tratta di quello di provenienza). Non può fuggire sul tetto della Diligenza.

Un Bandito, durante un'azione Movimento, può attraversare la posizione del Cecchino. In questo caso il suo movimento procede normalmente, ma riceve comunque una carta Proiettile Neutrale.

Non è possibile sparare al Cecchino.

Il Cecchino blocca la Linea Visiva quando si spara sul tetto del treno (ma non quando si spara verso o dal tetto della Diligenza).

Alla fine di ogni Round, dopo la risoluzione dell'Evento, muovete la Diligenza di un Vagone verso il Vagone di coda (a meno che la Diligenza non si trovi già accanto al Vagone di coda). Se il Cecchino si trova sul tetto del treno, allora muovetelo a sua volta di un Vagone per mantenerlo accanto alla Diligenza.



# GLI OSTAGGI

L'effetto di un Ostaggio si applica non appena prendete la sua carta. Il riscatto viene riscosso a fine partita, al momento di calcolare il punteggio.

## IL BARBONCINO



«Woof! Woof! GRRRRR»

«Brutto cagnaccio! Mi ha morso!»

Aggiungete una carta Proiettile Neutrale al vostro mazzo all'inizio di ogni Round.

Riscatto: \$1000

## IL BANCHIERE



«Sapete, la mia famiglia non avrebbe sborsato nemmeno un dollaro per rivedermi... Parliamo piuttosto di affari...»

Questo Ostaggio non sortisce alcun effetto negativo.

Riscatto: \$1000 se possedete almeno una Borsa.

## IL REVERENDO



«Non sparare, Figliolo!»

Pescate una carta in meno rispetto a quanto consentito all'inizio di ogni Round.

Riscatto: \$900

## LA MAESTRA



«Persino un bambino capirebbe che è una brutta cosa prendere a pugni i propri compagni di classe!»

Non potete più usare l'azione Pugno. Per voi questa carta Azione diventa inutile.

Riscatto: \$800

## LA BIGOTTA



«Portate pazienza e pregate nostro Signore.»

Non potete più usare l'azione Cavalcare.

Riscatto: \$700

## L'ANZIANA SIGNORA



«Non così in fretta, non ho più vent'anni...»

Quando siete sul tetto potete muovervi soltanto di un Vagone (anziché fino a 3).

Riscatto: \$500 per ogni segnalino Gioiello che possedete.

## LA GIOCATRICE DI POKER



«Se mi prestate questo borsello, sono sicura di poter raddoppiare il vostro bottino giocando una partita a carte con quel tizio laggiù. Guadagnereste un po' di soldi onestamente, una volta tanto!»

Perdete la capacità speciale del vostro Bandito fino alla fine della partita.

Riscatto: \$250 per ogni segnalino Sacchetto che possedete.

## IL FOTOGRAFO



«Non muovetevi...» FLASH «... Più le mie foto saranno nitide, più il servizio fotografico sarà interessante.»

Non potete più giocare le vostre carte Azione a faccia in giù, nemmeno se siete Ghost.

Riscatto: \$200 per ogni carta Proiettile di un altro Bandito (che non sia un alleato, se state giocando la variante a squadre) presente nel vostro mazzo.

## LE FIASCHETTE DI WHISKY

Estratto dal Manuale dei perfetti Banditi del Far West, p. 158:

«Troppo alcol fa male. Tuttavia, se ne va della vita, non state a pensarci troppo.»

Il Whisky è un nuovo tipo di bottino che potete ottenere giocando un'azione Rapina.

Ogni Fiaschetta di Whisky può essere usata due volte in una partita. Dopo il primo uso girate il segnalino Fiaschetta sul lato che la mostra bevuta a metà. Dopo il secondo uso scartate definitivamente il segnalino.



Se il Whisky bevuto a metà viene lasciato cadere a terra a seguito di un Pugno, rimane sul suo lato "mezzo bevuto".

Durante la fase di Pianificazione, nel vostro turno, potete usare una Fiaschetta invece di giocare una carta Azione o di pescare 3 carte.

Una Fiaschetta di Whisky può essere usata solo durante un Round privo di regole speciali.

### Fiaschetta di Whisky Classico

Pescate 3 carte, poi giocate una carta Azione dalla vostra mano. Non potete pescare 3 nuove carte invece di giocare la vostra carta Azione.



### Fiaschetta di Whisky Invecchiato

Giocate 2 carte Azione di fila. Non potete pescare 3 carte invece di giocare una delle vostre 2 carte.



## LE CARTE ROUND

### TURNO SPECIALE: RISSA



Durante questo turno tutti i giocatori scelgono quale carta intendono giocare e la rivelano contemporaneamente. Le carte Azione vengono poi collocate sul mazzo comune seguendo l'ordine di turno.

È sempre possibile passare il turno al fine di pescare altre 3 carte. Questo deve essere dichiarato prima che le carte vengano rivelate.

### BONUS DI FINE ROUND: PIANO D'ATTACCO

*Estratto del Manuale dei perfetti Banditi del Far West, p. 236: «Un vero bandito si assicura sempre di avere un asso nella manica da giocare contro di te. Se ancora non ce l'ha, probabilmente proverà a rubare il tuo.»*

Sulle carte Round di questa espansione compare una nuova icona, mostrata qui accanto. Per ogni icona di questo tipo presente sulla carta Round siete autorizzati, se lo desiderate, a tenere in mano una delle carte che possedete per il Round successivo. Questo effetto si applica tra la fase di Pianificazione e la fase di Furto.



All'inizio del Round successivo le carte che avete messo da parte non vengono mescolate assieme al vostro mazzo personale. Pescate carte fino ad avere una mano di 6 carte (o di 7 carte nel caso di Doc).

## GLI EVENTI



### Cavalli stremati

In una partita a 5-6 giocatori rimuovete dal gioco i 2 Cavalli più vicini al Vagone di coda.

In una partita a 2-4 giocatori rimuovete dal gioco il Cavallo più vicino al Vagone di coda.



### Un goccio di Whisky per lo Sceriffo

Se c'è una Fiaschetta di Whisky sulla posizione dello Sceriffo, rimuovete quel segnalino dal gioco. Se si tratta di una Fiaschetta di Whisky Classico, lo Sceriffo si muove nel Vagone adiacente, verso il fondo del treno. Se si tratta di una Fiaschetta di Whisky Invecchiato, lo Sceriffo si muove del numero necessario di Vagoni per raggiungere il Vagone di coda. Ogni volta che lo Sceriffo incontra un Bandito durante questo movimento, quest'ultimo deve fuggire sul tetto e ricevere una carta Proiettile Neutrale, come accade nel gioco base.

Se non c'è nessuna Fiaschetta di Whisky sulla posizione dello Sceriffo, non accade nulla.



### Accelerazione

Tutti i Banditi che si trovano sul tetto del treno devono essere mossi di un Vagone verso il fondo del treno.

Anche tutti i Cavalli, la Diligenza e il Cecchino devono essere mossi di un Vagone verso il fondo del treno. Questo effetto si aggiunge al consueto arretramento della Diligenza e del Cecchino alla fine del Round.



### Furia del Cecchino

Tutti i Banditi che si trovano nella Diligenza o sul suo tetto o nel Vagone adiacente alla Diligenza o sul suo tetto ricevono un Proiettile Neutrale.





### Condividere il bottino

A fine partita, se più Banditi si trovano sullo stesso Vagone e allo stesso piano, e se uno di loro possiede una Borsa, dovranno condividere il valore di tale Borsa tra loro. Se necessario, arrotondate il risultato per difetto.



### Fuga

A fine partita l'ordine a bordo del treno viene ristabilito. Tutti i Banditi rimasti sul treno, che si trovino in un Vagone, nella Locomotiva o sul tetto, verranno catturati e non potranno vincere la partita.

Onde evitare di essere presi, i Banditi devono lasciare il treno in uno dei modi seguenti:

- giocare una carta Cavalcare durante questo Round e abbandonare definitivamente il treno. Per questi giocatori la partita è finita, ma restano comunque in gara per aggiudicarsi la vittoria;
- trovarsi sulla Diligenza alla fine della partita (al suo interno o sul tetto).



### - \$150: Proiettile mortale

Ogni giocatore perde \$150 per ogni Proiettile ricevuto durante questo Round, sia che si tratti di Proiettili Neutrali che di Proiettili ricevuti dagli altri Banditi.

Al fine di facilitarne il conteggio, vi consigliamo di mettere da parte le carte Proiettile giocate durante questo Round.



## FINE DELLA PARTITA

I punti vanno calcolati nella stessa modalità prevista nel gioco base. Tuttavia sarà necessario aggiungere i riscatti degli Ostaggi.



## REGOLE SPECIALI PER LE PARTITE A SQUADRE

Queste regole speciali consentono di giocare in squadre da 2, pertanto i giocatori dovranno essere in numero pari. È possibile giocare sia con l'espansione Cavalli e Diligenza che senza.

### PREPARAZIONE

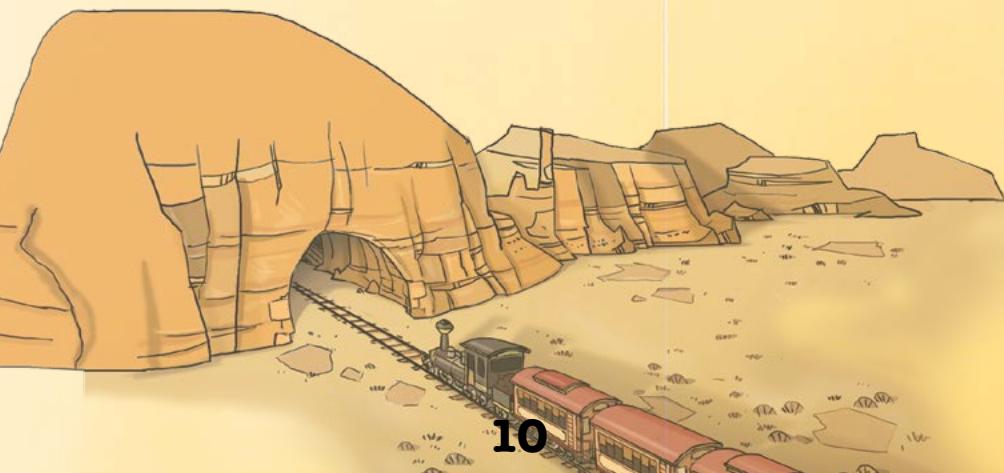
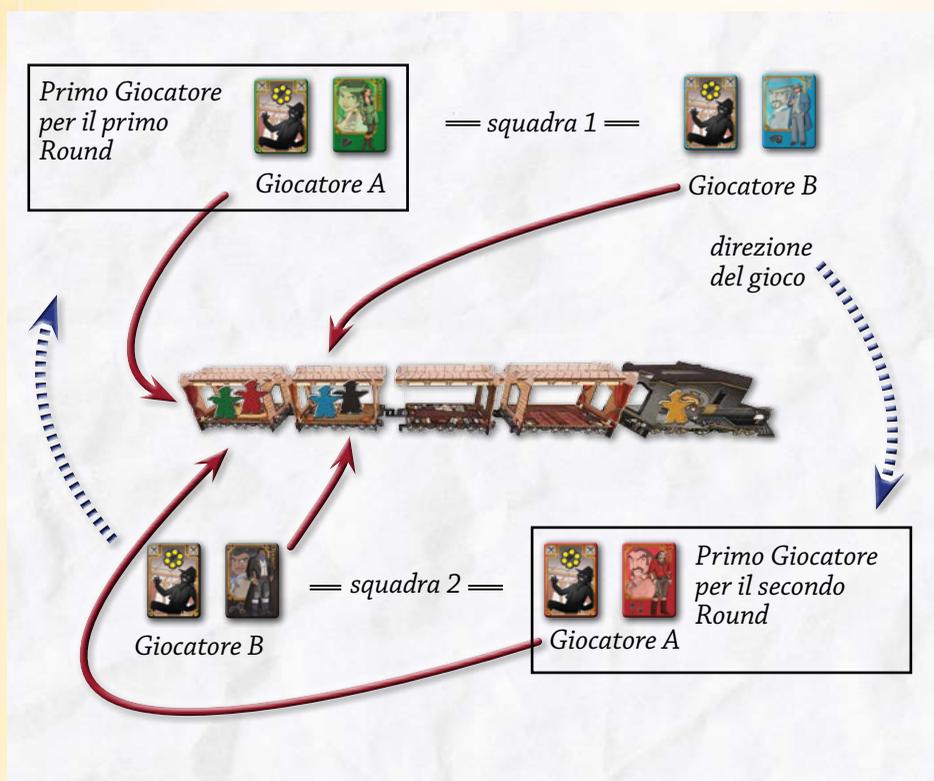
I due membri di una stessa squadra devono sedersi uno di fianco all'altro. Il Primo Giocatore, quello a destra, è il Giocatore A. Il secondo è il Giocatore B. Giocano sempre uno dopo l'altro.

Il Giocatore A di ogni squadra colloca il suo Bandito nel Vagone di coda. Il Giocatore B di ogni squadra colloca il suo Bandito nel Vagone adiacente al Vagone di coda. Se giocate con l'espansione Cavalli e Diligenza, usate la regola dell'Attacco a Cavallo.

### PRIMO GIOCATORE

Il Primo Giocatore viene scelto casualmente tra i Giocatori A di ogni squadra.

A ogni nuovo Round, il Giocatore A della squadra successiva in senso orario diventa il Primo Giocatore (e non il Giocatore B della stessa squadra).



## INIZIO DEL ROUND

All'inizio di ogni Round ogni giocatore pesca una carta dal mazzo del suo compagno e completa la sua mano con le carte provenienti dal proprio mazzo.

Se la carta pescata dal mazzo del suo compagno è una carta Azione, il giocatore sarà in grado di giocarla durante la fase di Pianificazione al posto di una carta della propria mano.

Se si tratta di una carta Proiettile, la tiene comunque nella propria mano.

Questa carta viene restituita al proprietario solo se viene giocata. Se ciò non accade, viene conservata tra le altre carte del giocatore che l'ha pescata.

## NOTA SULL'INVERSIONE

Un'Inversione viene giocata in senso antiorario. Per quel turno il Giocatore A diventa il Giocatore B e viceversa.

## FINE DELLA PARTITA

I due membri di una squadra sommano i loro punti per calcolare il punteggio finale della squadra. La squadra più ricca vince la partita.

Alla squadra che ha sparato più Proiettili viene assegnato il titolo di Pistolero. Tuttavia la squadra riceve un punto di penalità per ogni Proiettile sparato al proprio compagno. Quindi un Proiettile sparato al compagno non aiuta a vincere il titolo di Pistolero.



## RICONOSCIMENTI



Christophe Raimbault

Grafica: Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Impaginazione:  
Marinella Degiorgi

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Sara Conato



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

Distribuito da Asterion Press s.r.l.  
Via Martiri di Cervarolo, 1/B  
42015 Correggio (RE) ITALIA  
info@asterionpress.com  
www.asterionpress.com



© 2015 Ludonaute, Tutti i Diritti Riservati.

© 2015 COLT Express, Tutti i Diritti Riservati.

# - COLT EXPRESS

## CAVALLI E DILIGENZA

1



Ah ah ah, c'è dell'oro nell'ultimo vagone e io sono l'unico a saperlo!

CRAC



Andiamo!



Sbrigati Django!

Sei in ritardo!



Il treno sta per andarsene e...

... tu non hai più un cavallo!



Grrrr!!!

Spord