

COSTA SUPER EXPRESS

Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei y Tuco, los siete famosos bandidos, siguen huyendo de las garras del Sheriff. ¡Las balas vuelan por todos lados a lo largo del Union Pacific mientras cruza el Salvaje Oeste velozmente! Pero esta vez el maquinista ha dado orden de desenganchar los vagones uno tras otro para proteger a los pasajeros. Algunos bandidos han sido expulsados del tren. ¿Quién conseguirá ser el último a bordo?

Preparación

Coged la carta de Locomotora y un número de cartas de Vagón igual al número de jugadores más uno (por ejemplo, 5 cartas si sois 4 jugadores).

Colocad estas cartas en fila en el centro de la mesa de manera que se forme un tren. Colocad la carta de Locomotora en un extremo, seguida por las cartas de Vagón.



Vagón de cola



Locomotora



Elegid un bandido y coged las 4 cartas de Acción correspondientes.

Coged todos los peones de los bandidos seleccionados y elegid uno al azar.

El jugador cuyo peón haya sido elegido toma la carta de Jugador Inicial y coloca a su bandido en el penúltimo Vagón. El segundo jugador, sentado a la izquierda del primero, coloca a su bandido en el siguiente Vagón más cercano a la Locomotora, el tercer jugador en el siguiente, y así hasta colocarlos todos.



La mitad de los bandidos (redondeando hacia arriba) localizados en los últimos Vagones se colocan orientados hacia la Locomotora. La otra mitad (redondeando hacia abajo) se colocan orientados hacia el Vagón de cola.

Las cartas sin usar se guardan en la caja y no se utilizarán durante el resto de la partida.

Objetivo del juego

Para ganar, debes ser el último bandido que quede en el tren al final de la partida.

La partida se divide en una serie de rondas. Cada ronda tiene 2 fases:

Fase 1: Planificación

Al principio de cada ronda, los jugadores cogen sus 4 cartas de Acción.

Los jugadores seleccionan y colocan delante de ellos 3 cartas, apiladas boca abajo.

Las cartas de Acción se resolverán empezando por la superior y terminando por la inferior. Por lo tanto, su orden es muy importante. La carta restante se deja de lado durante esta ronda.



Fase 2: Asalto

La ronda comienza con el jugador que tiene la carta de Jugador Inicial y continúa en sentido horario. Uno tras otro, los jugadores muestran la primera de sus cartas de Acción y aplican su efecto.

Los jugadores solo pueden jugar una carta cada vez; jugarán la segunda en el siguiente turno. La fase termina cuando todos los jugadores hayan resuelto sus cartas.

Todas las cartas de Acción programadas durante la fase de Planificación deben resolverse.

Fin de la ronda

Una vez que todas las cartas de Acción se han resuelto (es decir, las 3 Acciones de cada jugador), el Vagón de cola se suelta. Cualquier bandido que se encuentre en esta carta de Vagón será eliminado de la partida.

El bandido más alejado de la Locomotora recibe la carta de Vagón que se acaba de descartar y la deja a su lado, con el lado de Botín boca arriba. Esta carta será útil al final de la partida, en caso de empate. Si hay dos bandidos a la misma distancia del Vagón de cola, uno en el techo y el otro en el interior del Vagón, el bandido del techo recibe la carta.

El jugador sentado a la izquierda del jugador inicial de esta ronda recibe la carta de Jugador Inicial. Ya puede comenzar la siguiente ronda.



Final de la partida

La partida termina instantáneamente cuando quede un único bandido encima o dentro del tren. Dicho bandido es el vencedor.

La partida también termina cuando la última carta de Vagón se descarte y queden varios jugadores en la Locomotora. El jugador con mayor número de cartas de Botín gana la partida. En caso de empate, gana el jugador con la carta de Botín de mayor valor.



Cartas de Acción

Recuerda que la orientación y posición de tu bandido en relación con los demás es importante. Es posible que tengas que cambiar ligeramente la posición de los peones de otros bandidos situados en la misma carta para dejar espacio al tuyo.



Girar

Cambias de orientación sin cambiar de posición. Si tu arma apunta hacia la Locomotora, gírala para que apunte hacia el Vagón de cola, y viceversa.



Cambiar de piso

Si estás dentro del Vagón, trepas al techo, sin cambiar de orientación. Si estás en el techo, bajas al interior del Vagón.





Avanzar

Avanzas un Vagón en la dirección hacia la que estás orientado, sin cambiar de piso ni de orientación.

Si ya hay bandidos en esa posición, coloca a tu peón en el lado de la carta por el que has entrado.

Si sales del tren, estás eliminado.



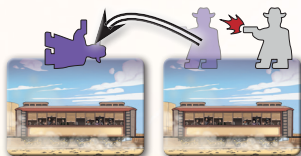
Disparar

Disparas al primer bandido en tu línea de visión.

Se considera que un bandido se encuentra en tu línea de visión cuando está frente a ti y tu arma le apunta. Debe encontrarse en el mismo piso que tú, pero puede estar situado en tu mismo Vagón o en uno distinto, siempre que no haya otro bandido interponiéndose entre los dos.

Cuando dispires a un bandido, muévelo al siguiente Vagón y tumbalo boca arriba, sin cambiar de piso ni de orientación. El bandido está aturdido. No es posible disparar a un bandido aturdido: la bala pasa de largo y continúa su trayectoria.

Si expulsas a un bandido del tren, queda eliminado.



Despertar

Cuando estás aturdido, todas las cartas de Acción tienen el mismo efecto: debes levantar a tu bandido sin cambiar su orientación previa.



- COLT SUPER EXPRESS

Se incluyen dos expansiones para ofrecer más profundidad al juego. Es aconsejable añadirlas una vez que se comprendan bien las reglas básicas.

Expansión: Reflejo



La expansión Reflejo se puede combinar con la expansión Caballo.

Durante la preparación, se añaden las cartas de Acción "Reflejo" al juego.

Los jugadores contarán con una carta de Acción más en su mano, pero tan solo podrán seleccionar 3 por ronda.



Reflejo

Si estás aturdido, levántate sin cambiar de orientación Y dispara al primer bandido en tu línea de visión.

Si no estás aturdido, tumba a tu bandido boca arriba.

¡Ay, cómo duele un disparo en el pie!



- COLT SUPER EXPRESS

Se incluyen dos expansiones para ofrecer más profundidad al juego. Es aconsejable añadirlas una vez que se comprendan bien las reglas básicas.

Expansión: Caballo



La expansión Caballo se puede combinar con la expansión Reflejo.

Durante la preparación, se añaden las cartas de Acción "Caballo" al juego.

Los jugadores contarán con una carta de Acción más en su mano, pero tan solo podrán seleccionar 3 por ronda.



Caballo

Entra en la Locomotora, mirando al frente. Si ya hay bandidos en ella, colócate el primero en la Locomotora.

El efecto de esta carta también se aplica si la revelas justo después de ser expulsado del tren. Te has salvado en el último momento y regresas al tren, tal y como se indica arriba. Ten en cuenta que esta carta solamente puede salvarte DURANTE la ronda actual.

