

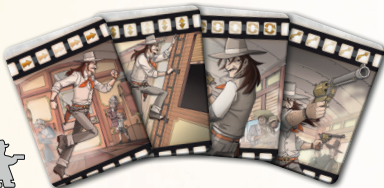
- COLT SUPER EXPRESS

Seitsemän pahamaineista junarosvoa, Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei ja Tuco, ovat edelleen vapaalla jalalla. Laukauksia satelee joka suunnasta Union Pacificin junassa kaukana villissä lännessä! Tällä kertaa veturinkuljettaja antaa kuitenkin käskyn irrottaa vaunut yksi kerrallaan matkustajien suojelemiseksi. Rosvoja putoaa junasta. Kuka on viimeisenä kyydissä?

Alkuvalmistelut

Ottakaa veturikortti ja junanvaunukortteja pelaajien lukumäärää vastaava määrä plus yksi (neljän pelaajan pelissä siis viisi junanvaunukorttia).

Asettakaa kortit keskelle pöytää riviin niin, että niistä muodostuu juna: junanvaunukortit vierekkäin ja veturikortti jompaankumpaan päähän.



Jokainen pelaaja valitsee itselleen rosvon ja ottaa sitä vastaavat neljä toimintokorttia.

Ottakaa kaikkien pelaajien rosvoahmot ja nostakaa niistä sokkona yksi.

Pelaaja, jonka rosvoahmo nostetaan, ottaa ensimmäisen pelaajan kortin ja asettaa rosvoahmonsensa toiseksi viimeiseen junanvaunuun.



Seuraavana vasemmalla oleva pelaaja asettaa rosvonsa seuraavaan vaunuun, kolmas pelaaja sitä seuraavaan vaunuun ja niin edelleen.

Puolet rosvoista (viimeisimmissä vaunuissa olevat) käännetään kasvot kohti veturia. Loput rosvoista käännetään kasvot kohti jarruvaunua. Jos jako ei mene tasan, veturia katsovia on yksi enemmän.

Yli jääneet kortit palautetaan laatikkoon. Niitä ei tarvita pelissä.



Jarruvaunu



Veturi

Tavoite

Pelin voittaa rosvo, joka on viimeisenä junan kyydissä.

Peliä pelataan useita kierroksia. Jokaiseen kierrokseen kuuluu kaksi vaihetta:

Vaihe 1: suunnittelu

Kierroksen alussa jokainen pelaaja ottaa neljä toimintokorttiaan.

Pelaajat valitsevat korteista kolme ja asettavat ne eteensä pinoon kuvapuoli alaspäin.

Toimintokortit käytetään siinä järjestyksessä kuin ne ovat pinossa, päällimmäisestä alkaen. Järjestys on siis erittäin tärkeä! Neljäs kortti asetetaan sivuun tällä kierroksella.



Vaihe 2: toteutus

Kierroksen aloittaa pelaaja, jolla on ensimmäisen pelaajan kortti. Vuorot jatkuvat tämän jälkeen myötäpäivään. Kukin pelaaja näyttää vuorollaan toimintokorttipinonsa päällimmäisen kortin ja toteuttaa sen toiminnon.

Pelaajat pelaavat yhden kortin kerrallaan, ja vuorot jatkuvat, kunnes kaikki kortit on pelattu.

Kaikkien suunnitteluvaiheen aikana valittujen toimintokorttien toiminnot on toteutettava.

Kierroksen päättyminen

Kun kaikkien toimintokorttien (kunkin pelaajan kolmen kortin) toiminnot on toteutettu, jarruvaunu irrotetaan. Jos joku rosvoista on tämän kortin päällä, hän putoaa pelistä.

Kauimpana veturista oleva rosvo ottaa poisheitetyn junavaunun kortin ja asettaa sen eteensä ryöstösaaliiksi. Kortista on hyötyä pelin lopussa tasapelin sattuessa. Jos kaksi rosvoa on yhtä kaukana veturista, yksi katolla ja toinen vaunun sisällä, kortin ottaa katolla oleva rosvo.

Ensimmäisen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja ottaa ensimmäisen pelaajan kortin ja seuraava kierros alkaa.



Pelin päättyminen

Peli päättyy heti, kun junan kyydissä - sisällä tai katolla - on enää vain yksi rosvo. Tämä rosvo julistetaan voittajaksi.

Peli päättyy myös silloin, jos viimeinen junanvaunu irrotetaan ja veturiin jää useampia pelaajia. Voittajaksi nousee tällöin pelaaja, jolla on edessään eniten ryöstösaaliskortteja. Jos peli päättyy edelleen tasan, pelaaja, jolla on arvokkain ryöstösaaliskortti, voittaa.



Toimintokortit

Rosvohahmon suunta ja sijainti muihin nähden ovat tärkeitä. Pelaaja voi joutua siirtämään muiden rosvohahmojen paikkaa kortilla tehdäkseen tilaa omalle rosvolleen.



Käännä

Rosvo kääntyy mutta pysyy samassa paikassa. Jos rosvon pistooli osoittaa kohti veturia, se käännetään osoittamaan kohti jarruvaunua, ja päin vastoin.



Vaihda tasoa

Jos rosvo on sisällä junanvaunussa, hän nousee katolle mutta suunta pysyy samana. Katolla oleva rosvo taas laskeutuu sisälle junanvaunuun.

Jos rosvo siirtyy paikkaan, jossa on jo muita, rosvo asettuu kortin reunalle selkä reunaa vasten.





Siirry

Rosvo siirtyy seuraavaan junanvaunuun pistoolinsa osoittamassa suunnassa. Suuntaa tai tasoa ei muuteta.

Jos uudessa vaunussa on jo muita, rosvo asettuu kortin siihen reunaan, josta siirtyi vaunuun.

Junasta pois putoava rosvo putoaa koko pelistä.



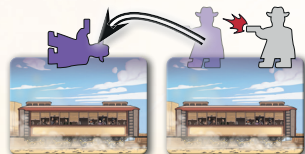
Ammu

Rosvo ampuu ensimmäisenä näköpiirissään olevan rosvon.

Rosvo on toisen näköpiirissä, kun hän on tämän edessä pistoolin osoittamassa suunnassa samalla tasolla samassa tai eri junanvaunussa. Välissä ei saa olla muita rosvoja.

Kun rosvo ampuu toisen, ammuttu rosvo siirretään seuraavaan vaunuun samalle tasolle ja asetetaan selälleen suuntaa muuttamatta. Ammuttu rosvo on pökertynyt, eikä häntä voi enää ampua, sillä luodit lentävät hänestä yli.

Jos rosvo putoaa junasta, hän putoaa koko pelistä.



Nouse

Kun rosvo on pökertynyt, kaikilla toimintokorteilla on sama vaikutus: rosvo nousee pystyyn suuntaansa muuttamatta.



- GOLD SUPER EXPRESS

Pelissä on mukana kaksi lisäosaa, jotka tuovat siihen lisähaastetta. Lisäosat kannattaa ottaa käyttöön vasta, kun peruspeli on hyvin hallussa.

Lisäosa: refleksi



Refleksilisäosaa voidaan pelata hevoslisäosan kanssa tai ilman sitä.

Peliin lisätään alkuvalmisteluissa toimintokortti "refleksi".

Pelaajilla on näin ollen käytettävissään yksi toimintokortti enemmän, mutta kortteja pelataan edelleen kullakin kierroksella vain kolme.

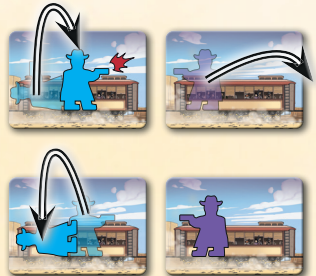


Refleksi

Jos rosvo on pökertynyt, hän nousee suuntaa muuttamatta JA ampuu ensimmäisenä näköpiirissään olevan rosvon.

Jos rosvo ei ole pökertynyt, hän heittäytyy selälleen.

Auts, luoti jalassa kyllä sattuu!



- GOLD SUPER EXPRESS

Pelissä on mukana kaksi lisäosaa, jotka tuovat siihen lisähaastetta. Lisäosat kannattaa ottaa käyttöön vasta, kun peruspeli on hyvin hallussa.

Lisäosa: hevonen



Hevoslisäosaa voidaan pelata refleksilisäosan kanssa tai ilman sitä.

Peliin lisätään alkuvalmisteluissa toimintokortti "hevonen".

Pelaajilla on näin ollen käytettävissään yksi toimintokortti enemmän, mutta kortteja pelataan edelleen kullakin kierroksella vain kolme.



Hevonen

Rosvo siirtyy sisälle veturiin, katse eteenpäin. Jos veturissa on muita rosvoja, rosvo siirtyy ensimmäiseksi näiden kaikkien eteen.

Tämän kortin toiminto toteutetaan myös silloin, jos kortti nostetaan heti junasta putoamisen jälkeen. Rosvo pelastuu viime hetkellä ja palaa junaan edellä kuvattuun kohtaan. Huomatkaa, että kortti voi pelastaa rosvon vain käynnissä olevan kierroksen AIKANA.

