

# COTTA SUPER EXPRESS

A Belle, a Cheyenne, o Django, o Doc, o Ghost, a Mei e o Tuco, os sete famosos bandidos, ainda continuam a fugir das garras do Xerife. Os tiros vêm de todos os lados ao longo do Union Pacific enquanto este avança rapidamente pelo Faroeeste. Mas desta vez o maquinista deu a ordem de soltar as carruagens, uma após a outra, para proteger os passageiros. Alguns bandidos já foram expulsos do comboio. Quem será o último a bordo?

## Preparação

Os jogadores pegam na carta de Locomotiva e em um número de cartas de Carruagem igual ao número de jogadores mais um (por exemplo, 5 cartas para 4 jogadores).

Os jogadores colocam estas cartas numa fila no centro da mesa para construir um comboio. A carta de Locomotiva fica num dos extremos, seguida pelas cartas de Carruagem.



Cada jogador escolhe um bandido e pega nas 4 cartas de Ação correspondentes.

Os jogadores pegam em todos os peões dos bandidos selecionados e escolhem um deles aleatoriamente.

O jogador do peão escolhido pega na carta de Jogador Inicial e coloca o seu bandido na última Carruagem. O segundo jogador, sentado à sua esquerda, coloca o seu bandido na seguinte Carruagem mais próxima da Locomotiva, e assim até estarem todos colocados.



Metade dos bandidos (arredondando para cima) localizados nas últimas Carruagens do comboio ficam virados para a Locomotiva. A outra metade (arredondando para baixo) ficam virados para a Carruagem de cauda.

O resto das cartas ficam na caixa e não são utilizadas durante o resto do jogo.



Carruagem de cauda



Locomotiva

# Objetivo do jogo

Quando o jogo acabar, o último bandido no comboio é o vencedor.  
O jogo é dividido numa série de rondas. Cada ronda tem 2 fases:

## Fase 1: Planificação

No início de cada ronda, os jogadores pegam nas suas 4 cartas de Ação.

Cada jogador escolhe e coloca à sua frente uma pilha de 3 cartas viradas para baixo.

A primeira carta de Ação que se resolve é a carta superior, e a última carta que se resolve é a inferior. Portanto, a ordem das cartas é muito importante. A carta restante fica de lado nesta ronda.



## Fase 2: Assalto

A ronda começa com o jogador que tem a carta de Jogador Inicial, e continua no sentido dos ponteiros do relógio. Um após o outro, os jogadores mostram a primeira das suas cartas de Ação e aplicam o seu efeito.

Cada jogador joga apenas uma carta por vez; a segunda carta joga-se no próximo turno. A fase acaba quando todos os jogadores tiverem resolvido as suas cartas.

Todas as cartas de Ação programadas durante a fase de Planificação devem ser resolvidas.

## Fim da ronda

Logo que todas as cartas de Ação tenham sido resolvidas (ou seja, as 3 Ações de cada jogador), a Carruagem de cauda solta-se. Qualquer bandido que estiver nesta carta de Carruagem é eliminado do jogo.

O bandido mais afastado da Locomotiva recebe a carta de Carruagem descartada, que deve ficar na mesa, com a face de Saque virada para cima. Esta carta será útil no fim do jogo, em caso de empate. Se houver dois bandidos à mesma distância da Carruagem de cauda, um no teto e o outro dentro da Carruagem, o bandido do teto recebe a carta.

O jogador à esquerda do jogador inicial da ronda atual recebe a carta de Jogador Inicial. A seguinte ronda já pode começar.



# Fim do jogo

O jogo acaba instantaneamente quando houver apenas um único bandido dentro do comboio ou acima dele. Esse bandido é o vencedor.

O jogo também acaba quando a última carta de Carruagem for descartada e ainda houver vários bandidos na Locomotiva. O jogador com mais cartas de Saque ganha o jogo. Em caso de empate, o vencedor é o jogador com a carta de Saque de valor mais alto.



## Cartas de Ação

Não se esqueçam de que a orientação e a posição dos vossos bandidos em relação aos outros são importantes. É possível que os jogadores tenham de alterar ligeiramente a posição dos peões de outros bandidos situados na mesma carta para dar espaço ao vosso.



### Virar

O bandido altera a sua orientação sem mudar de posição. Se a sua arma apontar para a Locomotiva, o jogador vira-a até apontar para a Carruagem de cauda, e vice-versa.



### Trocar de andar

Se estiver dentro da Carruagem, o bandido sobe para o teto sem alterar a sua orientação. Se estiver no teto, o bandido desce para o interior da Carruagem.



Se já houver outros bandidos nessa posição, o bandido do jogador coloca-se com as costas coladas ao limite da carta.



## Avançar

O bandido avança uma Carruagem na direção para a qual estiver orientado, sem trocar de andar nem mudar a sua orientação.

Se já houver outros bandidos nessa posição, o bandido do jogador coloca-se no mesmo lado da carta por onde entrou.

Se o seu bandido sair do comboio, o jogador está eliminado.



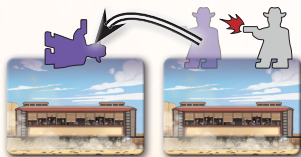
## Disparar

O bandido do jogador dispara contra o primeiro bandido na sua linha de visão.

Um bandido considera-se na linha de visão do jogador quando estiver à sua frente, na trajetória da sua arma. Os bandidos devem estar no mesmo andar, mas não necessariamente na mesma Carruagem. Porém, não pode haver nenhum outro bandido entre os dois.

Depois de disparar contra um bandido, este passa para a seguinte Carruagem e cai de costas, sem trocar de andar nem mudar a sua orientação. O bandido está atordoado. Não é possível disparar contra um bandido atordoado: a bala continua a sua trajetória.

Se o seu bandido for expulso do comboio, o jogador é eliminado.



## Acordar

Quando o bandido do jogador estiver atordoado, todas as cartas de Ação têm o mesmo efeito: o bandido levanta-se sem alterar a sua orientação prévia.



# - COLT SUPER EXPRESS

O jogo inclui duas expansões para oferecer maior complexidade aos jogadores. É aconselhável adicioná-las só depois de terem compreendido bem as regras básicas.

## Expansão: Reflexo



A expansão Reflexo pode-se combinar com a expansão Cavalo.

Durante a preparação, os jogadores adicionam as cartas de Ação "Reflexo" ao jogo.

Portanto, os jogadores têm uma carta de Ação mais na sua mão, mas continuam a selecionar apenas 3 por ronda.



### Reflexo

Se o bandido estiver atordoado, levanta-se sem alterar a sua orientação E dispara contra o primeiro bandido na sua linha de visão.

Se não estiver atordoado, o bandido cai de costas.

*Ai, esse tiro no pé doeu!*



# - COLT SUPER EXPRESS

O jogo inclui duas expansões para oferecer maior complexidade aos jogadores. É aconselhável adicioná-las só depois de terem compreendido bem as regras básicas.

## Expansão: Cavalo



A expansão Cavalo pode-se combinar com a expansão Reflexo.

Durante a preparação, os jogadores adicionam as cartas de Ação "Cavalo" ao jogo.

Portanto, os jogadores têm uma carta de Ação mais na sua mão, mas continuam a seleccionar apenas 3 por ronda.



### Cavalo

O bandido entra na Locomotiva, orientado para a frente. Se já houver outros bandidos nessa posição, o bandido do jogador fica o primeiro na Locomotiva.

O efeito desta carta aplica-se também se a carta for revelada imediatamente depois do bandido ter sido expulso do comboio. O bandido salva-se no último momento e entra novamente no comboio, tal como indicado acima. Esta carta só pode salvar o jogador **DURANTE** a ronda atual.

