

- COLT SUPER EXPRESS

De sju ökända banditerna Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei och Tuco har ännu än gång slunkit undan från Sheriffens långa arm. Ombord Union Pacific, djupt inne i Vilda Västern, skjuts det hejvilt överallt! Men denna gång gav lokföraren order om att koppla loss vagnarna, en efter en, för att skydda passagerarna. Somliga banditer kommer att falla av tåget. Vem kommer bli den sista att stanna kvar på tåget?

Förberedelser

Plocka fram lokomotivkortet och ett tågvagnskort per spelare plus ett extra (d.v.s. 5 kort för 4 spelare).

Bygg ett tåg genom att lägga korten i rad mitt på bordet. Lägga lokomotivkortet i ena ändan följt av alla tågvagnskort.



Välj en bandit och ta de 4 matchande korten. Plocka upp alla banditfigurer och välj en slumpmässigt.

Spelaren vars bandit valdes tar Första Spelare-kortet och ställer sedan sin figur i den näst sista tågvagnen. Spelaren till vänster ställer sin figur i nästa tågvagn mot lokomotivet, den tredje i följande vagn, och så vidare...



Den hälften av banditerna (avrundat uppåt) som är i de bakre vagnarna är vända mot lokomotivet. Den andra hälften (avrundat nedåt) är vända mot kabyssen.

Onvända kort läggs tillbaka i lådan och kommer inte att användas under spelet.



Kabyss



Lokomotiv

Spelets mål

Den bandit som sist blir kvar på tåget vinner.

Spelet är uppdelat i en serie av rundor. Varje runda har två faser.

Fas 1: Planering!

När rundan börjar plockar alla spelare upp sina 4 händelsekort.

Varje spelare väljer ut 3 kort och lägger dem nedåtvända ovanpå varandra.

Händelsekortet utförs i ordning från det översta kortet i varje hög till det tredje och understa kortet i botten. Ordning är därför väldigt viktig. De kvarvarande korten läggs åt sidan för denna runda.



Fas 2: Skjutande!

Spelaren som har Första Spelare-kortet börjar rundan och sedan utförs handlingar i medurs ordning. En efter en visar spelarna sitt översta händelsekort i deras hög och utför den valda händelsen.

Spelarna spelar bara ett kort åt gången och kommer inte att spela sitt andra kort förrän det blir deras tur igen. Fasen är klar när alla spelares kort har utförts.

Alla händelsekort som valdes under planeringsfasen måste utföras.

Slutet på rundan

När alla händelsekort har utförts, d.v.s. alla spelares 3 händelser, lossnar kabyssen. Om en bandit befinner sig på detta tågagnskort är hen ute ur spelet.

Den bandit som befinner sig längst bort från lokomotivkortet plockar upp det kastade tågagnskortet och lägger det med bytessidan upp framför sig. Detta kort har betydelser i slutet på spelet om det blir lika. Om två banditer är lika när kabyssen, en på taket och en inne i tågagnen, är det spelaren på taket som vinner kortet.

Spelaren till vänster om första spelaren tar första spelare-kortet och en ny runda påbörjas.



Spelet tar slut

Spelet tar slut så fort det bara finns en bandit kvar i eller på tåget. Denna bandit är vinnaren.

Spelet tar också slut när den sista tågvaggen lossnar och flera spelare är kvar i lokomotivet. Spelaren med mest byteskort framför sig vinner spelet. Om det blir lika vinner spelaren med det högst värderade byteskortet.



Händelsekort

Det är viktigt åt vilket håll din bandit pekar och hur den är placerad i förhållande till andra. Du kan behöva flytta lite på andra banditfigurer på samma kort för att få plats med din.



Vänd

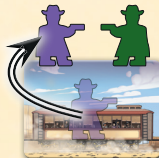
Vänd riktning utan att byta position. Om din pistol pekar mot lokomotivet vänder du den så att den pekar mot kabyssen. Eller tvärtom.



Byta väning

Om du är på insidan av en tågvaggen klättrar du upp på taket utan att byta riktning. Om du är på taket går du ner och in i vagnen.

Om det redan finns banditer här ställer du dig så att ryggen på din figur är precis vid kanten på kortet.





Flytta

Gå till nästa vagn i den riktning din pistol pekar, utan att byta våning eller riktning.

Om det redan finns banditer här ställer du dig på sidan av kortet du kom in på.

Om du går utanför tåget är du ute ur spelet.



Skjut

Skjut den första banditen i din skottlinje.

En bandit är i din skottlinje om den är framför dig, din pistol pekar på den, på samma våning, i din tåg vagn eller en annan vagn och så länge ingen annan bandit står mellan dig och den.

När du skjuter en bandit flyttar du den till nästa tåg vagn på samma våning och lägger figuren på ryggen utan att vända den. Den är nu bedövad. Det är inte möjligt att skjuta en bedövad bandit, kulorna flyger förbi.

Om du puttar ut en bandit från tåget är den ute ur spelet.



Vakna upp

För en bedövad bandit har alla händelsekort samma effekt; du måste resa på din bandit utan att ändra dess riktning.



- COLT SUPER EXPRESS

Spelet innehåller två expansioner som ger spelet mer djup. Ni kan lägga till dem till spelet när ni har ett bra grepp om grundreglerna.

Expansion: Reflex



Reflexexpansionen kan spelas med eller utan Hästexpansionen.

Lägg till händelsekortet Reflex när ni förbereder spelet.

Alla spelare har därmed ett extra händelsekort i sin hand, men det är fortfarande bara tre kort som används per runda.



Reflex

Om du är bedövd reser du dig upp utan att ändra riktning OCH skjuter den första banditen i din skottlinje.

Om du inte är bedövd lägger du ner din bandit på ryggen.

Aj, en kula i foten gör ont!



- GOLD SUPER EXPRESS

Spelet innehåller två expansioner som ger spelet mer djup. Ni kan lägga till dem till spelet när ni har ett bra grepp om grundreglerna.

Expansion: Häst



Hästexpansionen kan spelas med eller utan Reflexexpansionen.

Lägg till händelsekortet Häst när ni förbereder spelet.

Alla spelare har därmed ett extra händelsekort i sin hand, men det är fortfarande bara tre kort som används per runda.



Häst

Ställ din figur inuti lokomotivet riktad framåt. Om det redan finns banditer här ställer du dig på platsen längst fram i lokomotivet.

Effekten på detta kort utförs också om detta kortet är nästa kort som visas efter att du blivit avkastad från tåget. Du har räddats i sista sekunden och lyckats ta dig upp på tåget på det sätt som beskrivs ovan. Men notera att detta kort kan bara rädda dig UNDER den pågående rundan.

