

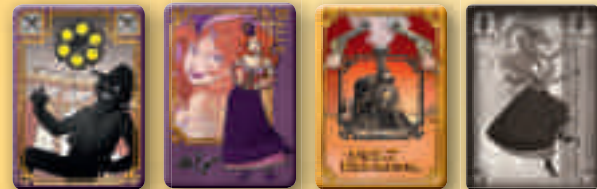
FONTOS MEGJEGYZÉS

A banditák soha nem hagyhatják el a vonatot. Ha Django lövése vagy egy esemény miatt a mozdonyról előre vagy a leghátsó kocsiról hátra kéne lépned, nem mozdogsz.

Ha elfogyna a semleges töltenypakli, vagy nincs elég kártya benne ahhoz, hogy minden érintett bandita megkapja a magáét, akkor a banditák nem kapnak semleges töltenyt sem akkor, ha a marsallal találkoznak, sem pedig akkor, ha valamilyen esemény ezt mondaná. Ezt követően a semleges töltenypakli kikerül a játékból.

HALADÓ VÁLTOZAT

Ha szeretnétek nagyobb befolyással lenni a játékra, játsszatok úgy, hogy minden játékosnak van egy dobópaklija a húzópaklija jobb oldalán. A következő változtatásokra lesz még szükség:



Tölténykártyák, Karakterkártya, Húzópakli, Dobópakli

- ★ A Cselszövés fázis elején, ha akarjátok, dobjatok el minden felhúzott töltenykártyát, így nem lesz annyi fölösleges lap a kezetekben.
- ★ A Cselszövés fázis végén megtarthattok a kezetekben bármennyi lapot a következő fordulóra. Dobjátok el az összes töltenykártyát, valamint az összes olyan lapot, amit nem szeretnétek megtartani.
- ★ A Rablás! fázis során a kezdőjátékostól visszakapott kártyákat helyezd a dobópaklidra. Az ellenfeleidtól kapott töltenykártyák azonban a húzópaklid tetejére kerülnek, képpel lefelé fordítva.
- ★ Minden forduló kezdetén annyi kártyát húzz a húzópakliból, hogy ismét hat lap legyen a kezdedben.
- ★ Valahányszor kifogy a húzópaklid és új kártyákat kell húznod, keverd meg a dobópaklidat, hogy abból legyen az új húzópakli. A dobópaklidat bármikor átnézheted.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK KÉT JÁTÉKOS RÉSZÉRE

ELŐKÉSZÜLTETEK

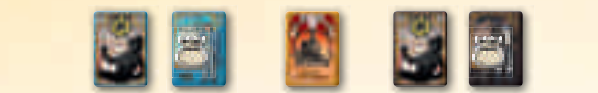
A vonatot a mozdonyból és négy tetszés szerinti kocsiból állítsátok össze.

Minden játékos válasszon egy két karakterből álló csapatot, és vegye magához a kiválasztott karakterekhez tartozó kártyákat és figurákat. Az első játék során a következő csapatokat javasoljuk: Tuco és Cheyenne, valamint Django és Doc.

Mindkét csapatból egy-egy bandita kerüljön a legutolsó és az utolsó előtti kocsiba.

Mindkét játékos tegye maga elé a két karakterkártyáját, ezek bal oldalára a hozzájuk tartozó hat-hat töltenykártyát, valamint rájuk egy-egy 250 \$-os pénzeszsákokat.

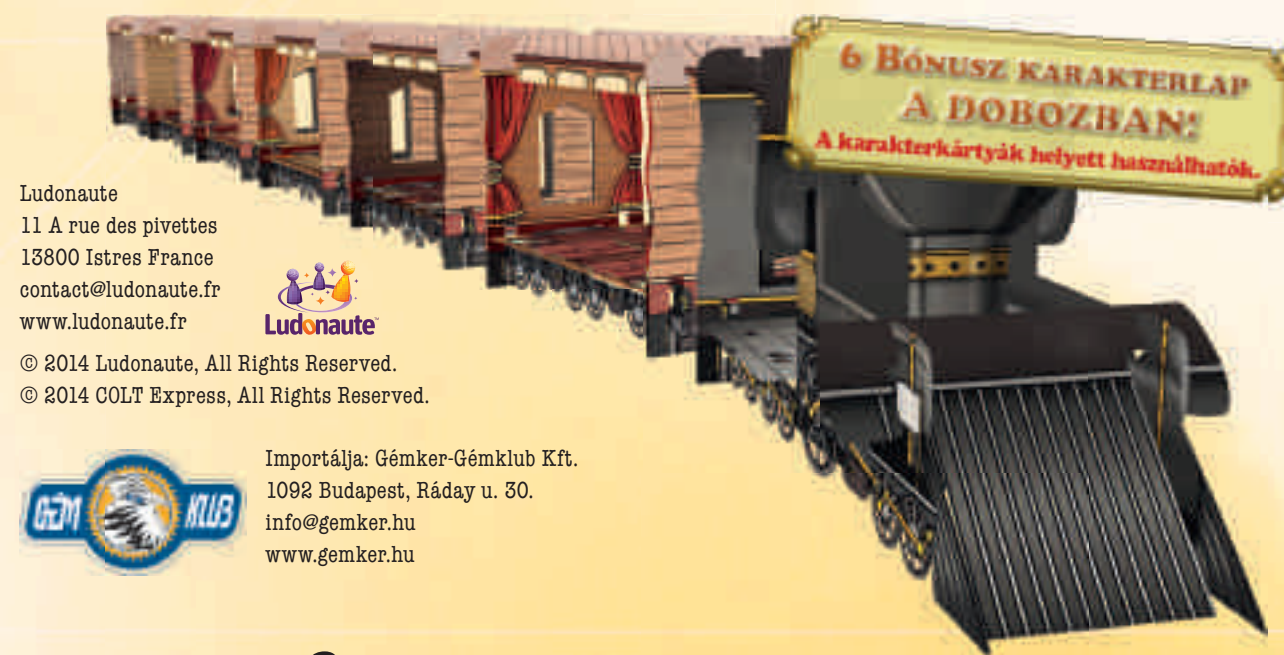
Minden karakter akciókártya-készletéből a duplikáltakat tegyük vissza a dobozba, továbbá az egyik karakter egyik marsallkártyáját is. A kezdedben 11 kártya marad: 2 Lövés (1 mindkét karakternek), 2 Útés (1 mindkét karakternek), 2 Mozgás (1 mindkét játékosnak), 2 Szintváltás (1 mindkét játékosnak) és 1 marsall. Ezeket keverjétek meg, ebből lesz a játékos húzópaklija. Mindkét játékos a két-két banditája kevert akciókártya-készletével játszik.



szabályváltozások

A kétszemélyes játék az ezen az oldalon ismertetett haladó szabályok szerint zajlik. A játék célja az, hogy a mi csapatunk legyen a játék végén a leggazdagabb. Am kétszemélyes játék esetén senki sem nyerheti el a párbajhósi címet.

Amikor egy banditát meglőnek, a kapott töltenykártyát a húzópaklija tetejére kell tenni. Az is előfordulhat, hogy egy bandita figyelmetlenségéből a saját csapattársát lövi le!



Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



Importálja: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
info@gemker.hu
www.gemker.hu

A BANDITÁK



GHOST

Ghost alattomos fajta.

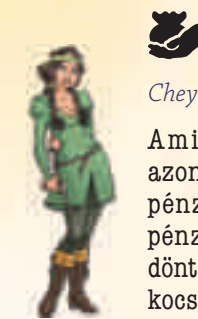
Minden forduló első körében képpel lefelé is kijátszható az akciókártyádat a közös paklira. Ha úgy döntesz, hogy inkább három lapot húzol az első körben, akkor később nem használható a különleges képességedet ebben a fordulóban.



BELLE

Belle legjobb fegyvere a szépsége.

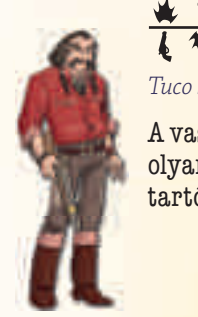
Nem lehetsz célpontja ütésnek vagy lövésnek, ha van másik bandita is, aki érvényes célpontja lehet a támadásnak.



CHEYENNE

Cheyenne kivételes képességű zsebmetsző.

Amikor megütsz egy banditát, azonnal elveszted az általa elvesztett pénzeszsákokat. Ha drágakövet vagy pénzszállító táskát vesztenél el (a döntésed alapján), akkor az ugyanúgy a kocsis padlójára kerül.



TUCO

Tuco lövését a kocsik tetejére sem állíthatja meg.

A vasúti kocsis tetején keresztül rálőhetsz olyan banditára is, aki veled egy kocsin tartózkodik, másik szinten.



DJANGO

Django lövései olyan erősek, hogy hátrálni kényszerítik az ellenfelet.

Amikor rálősz egy banditára, annak a lövés irányában egy kocsival távolabbra kell mozognia tőled, ésszben tartva, hogy a banditák soha nem hagyhatják el a vonatot.



DOC

Doc a legokosabb bandita mind közül.

Minden forduló elején hat helyett hét kártyát húzz.

AZ ESEMÉNYEK

Egyes kártyákon események találhatóak. Ezek az események mindig a forduló végén, a Rablás! fázis után kerülnek sorra.

Dühös marsall

A marsall rálő a kocsija tetején álló banditákra. Ezek a banditák mind kapnak egy-egy semleges töltenykártyát. Ezután a marsall lép egyet a vonat hátulja felé. Ha már a leghátsó kocsiban van, akkor nem mozog.

Forgókar

Minden tetőn álló bandita átkerül a leghátsó kocsis tetejére.

Fékezés

Minden tetőn álló banditának előre kell lépnie egyet (a mozdony felé).

Szerezd meg mind!

Tegyétek a második pénzszállító táskát oda, ahol a marsall épp áll.

Az utasok lázadása

Minden kocsibelsőben tartózkodó bandita kap egy-egy semleges töltenykártyát.

Zsebmetszők

Minden olyan bandita, aki egyedül áll egy kocsiban vagy annak tetején, felvehet egy pénzeszsákokat a kocsijából, ha van ott olyan.

A marsall bosszúja

Minden olyan bandita, aki a marsall feletti tetőn tartózkodik, elveszíti a legkevésbé értékes pénzeszsákját a karakterkártyájáról. Ha egy banditának nincs pénzeszsákjá, akkor nem veszít semmit (még akkor sem, ha van nála drágakő vagy pénzszállító táskák).

\$ 250 A mozdonyvezető túszul ejtése

Minden olyan bandita, aki a mozdony belsejében vagy tetején áll, kap 250 \$ váltságdíjat. A készletben lévő zsákányjelzőkkel tarthatjátok ezt számon.

40'

2-6

10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT
JORDI VALBUENA



COLT EXPRESS



1889. július 11., délelőtt 10 óra. A Union Pacific Express elhagyja az új-mexikói Folsom városát, fedélzetén 47 utassal. Néhány perc múlva a vagonok tetejéről sietős léptek zaja hallatszik, majd pisztolylövések. Állig felfigyvertzet banditák támadnak könyörtelenül, hogy megfosszák a becsületes utasokat a tárcájuktól és az ékszereiktől! Sikerül a banditáknak megőrizniük a hidegvérüket, és elkerülni a lövéseket? Sikerül ellopniuk a Nice Valley Bányásztársaság heti fizetését, ami a Samuel Ford marsall által szigorúan őrzött pénzszállító táskákban pihen? Csak egy bandita érheti el a célját. Csak egy válhat a banda leggazdagabb tagjává.

A JÁTÉK TARTALMA

6 vasúti kocsi



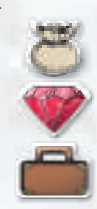
1 mozdony

Megjegyzés: az első játék előtt szereljék össze a vasúti kocsikat és a mozdonyt a dobozban található útmutató alapján.

10 tereptárgy

Zsákmányjelzők, különböző értékekben

- 18 pénzeszsák 250 \$ és 500 \$ közötti értékben
- 6 drágakő, mindegyik 500 \$ értékű
- 2 pénzszállító táska, mindkettőben 1000 \$



17 fordulókártya

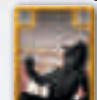
- 7 kártya 2-4 személyes játékhoz;
- 7 kártya 5-6 személyes játékhoz;
- 3 vasútállomás-kártya



1 marsallfigura



13 semleges tölténykártya



A következők minden játékosnak (6*):

1 karakterkártya



10 akciókártya



6 tölténykártya



1 banditafigura



A következő szabályok 3-6 játékos esetén érvényesek. A 2 fős játék szabályeltéréseiről részletesen a 6. oldalon olvashattok.

ELŐKÉSZÜLETEK

★ Minden játékos választ egy szereplőt, elveszi a hozzá tartozó karakterkártyát, és maga elé teszi azt. Az ő színéhez tartozó hat tölténykártyát a karakterkártya bal oldalára teszi, a töltények számának növekvő sorrendjében rakva azokat egymásra. Ezután mindenki összekeveri a tíz saját akciókártyáját, és képpel lefelé a karakterkártyája jobb oldalára teszi őket: ez lesz a saját húzópaklija. Ezen kívül minden játékos magához vesz egy 250 \$ értékű pénzeszsákot, és leteszi azt a karakterkártyájára a számos oldalával lefelé fordítva, úgy, hogy az értéke rejtve maradjon.

A játék elején a játékosok pisztolyának a tára tele van. Megpróbálnak az ellenfeleikre löni, hogy lelassítsák őket. Minden játékosnak egyforma tizlapos akciókártya-paklija van. A játék során a megszerzett zsákmányt a karakterkártyádon tárol. A pénzeszsákjaid értékét titokban kell tartanod az ellenfeleidtől, de a saját pénzeszsákjaidat bármikor megnézheted.



Egy 250 \$-os pénzeszsák

★ Tegyétek az asztal közepére a mozdonyt, valamint mögé annyi vasúti kocsit, ahányan játszatok. A kocsikat tetszés szerint kiválaszthatjátok, és a sorrendjüket is szabadon megválaszthatjátok. A mozdonyt tegyétek az első kocsi elé.

★ Minden egyes kocsiba tegyetek annyi és olyan típusú zsákmányt, amennyit a kocsi adott szintjén lévő ábra mutat. A pénzeszsákokat véletlenszerűen választok ki és tegyétek a kocsikra, számos oldalukkal lefelé, hogy a rajtuk lévő érték ne legyen látható.

★ Tegyétek a marsallfigurát és az egyik pénzszállító táskát a mozdonyba. A maradék zsákmányjelzőket tegyétek vissza a dobozba, kivéve a második pénzszállító táskát – ezt ne a vonatra, hanem a mozdony mellé tegyétek!

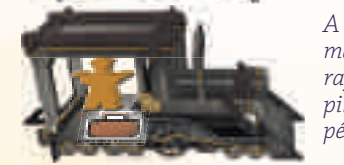
★ Véletlenszerűen húzzatok a játékoszámnak megfelelő 7 fordulókártya (a 2-4 vagy az 5-6 jelűek) közül négyet, és keverjétek össze őket. Véletlenszerűen válasszátok ki a három vasútállomáskártya közül az egyiket. Ebből az öt lapból formáljatok egy paklit képpel lefelé úgy, hogy a vasútállomáskártya legyen legalul. A maradék kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

★ A 13 semleges tölténykártyát tegyétek a mozdony mellé.

Példa négyszemélyes játékra:



Az egyes kocsikban lévő utasoknál más-más zsákmány található, amely csak arra vár, hogy elraboljátok!



A játék során a marsall áll majd a banditák útjában. Csak rajtatok áll, hogy a megfelelő pillanatban elcsalogassátok a pénzszállító táskát mellől.



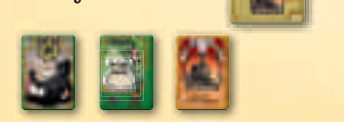
Játékosok száma

Ezzel kialakul egy történet, ami öt fejezetben keresztül meséli el a vonatrablás krónikáját. Ezt fogjátok a játék során megismerni.

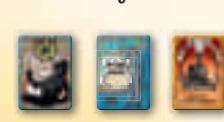


Ezek azok a sérülések, amelyeket a marsall vagy valamilyen speciális esemény okozhat a banditáknak. Ezek a tölténykártyák (akár semlegesek, akár egy ellenféltől kaptátok) haszontalanok, amikor felhúzzátok őket. Csak csökkentik a lehetséges akciótok számát, épp ahogy azt egy valódi sérülés is tenné.

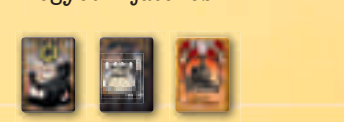
Első játékos



Második játékos



Negyedik játékos



Harmadik játékos



A JÁTÉK CÉLJA

Ahhoz, hogy nyerj, a Vadnyugat leggazdagabb banditájává kell válnod. Célod elérése érdekében több zsákmányt kell szerezned, mint ellenfeleidnek... anélkül, hogy túl sok töltény találna el! A legjobb lövész elnyeri a párbajhósi címet, és vele 1000 \$-t.



A forduló kezdetén minden játékos megkeveri a pakliját, és húz belőle hat lapot. Ezek alkotják majd a játékos kezét.

Ez után a kezdőjátékos felcsapja a legfelső fordulókártyát, és kiteszi azt az asztal közepére úgy, hogy mindenki jól lássa.

A kezdőjátékoskal kezdve minden játékos végrehajtja a saját akcióját, majd a bal oldali szomszédja kerül sorra.

Amikor sorra kerül, a játékosnak:

- ★ **vagy ki kell játszania egy akciókártyát képpel felfelé (kivéve, ha másként szól az utasítás) a kezéből a közös paklira, a kezébe a saját paklijából.**
- ★ **vagy fel kell húznia 3 további kártyát a kezébe a saját paklijából.**

A kezdőjátékos felveszi a Cselszövés! fázisban kijátszott kártyákat, majd anélkül, hogy változtatna a lapok sorrendjén, átfordítja a paklit, hogy felfedhesse a lapokat.

A banditák akciót egyesével, a legfelső lappal kezdve kell végrehajtani (vagyis a kijátszásuk sorrendjében).

Minden játékos összekeveri a kártyáit (a 10 akciókártyát és az előző fordulóban ellene kijátszott tölténykártyákat). Ezt követően ezt a paklit a karakterkártyája jobb oldalára teszi.

A JÁTÉK MENETE

A játék öt fordulóból áll. Minden forduló két fázisra oszlik:

- 1. fázis: Cselszövés! A játékosok kijátsszák az akciókártyáikat egy közös pakliba az asztal közepére.
- 2. fázis: Rablás! A játékosok végrehajtják az első fázisban kijátszott akciókártyákat.

Egy forduló kezdete

Ez a fordulókártya (a rajta lévő kártyaikonok száma) megmutatja, hogy hány körből áll majd ez a fázis, valamint azt is, hogy melyik kört hogyan kell lejátszani (lásd az 5. oldalon).

1. FÁZIS: Cselszövés!

A Cselszövés! fázis a fordulókártyán látható mennyiségű kör lejátszása után ér véget. A játékosok kezében maradó, ki nem játszott lapok visszakerülnek a játékosok húzópaklijának tetejére.

Példa: ebben a fordulóban Doc a kezdőjátékos. Kijátszik a kezéből egy mozgáskártyát; majd bal oldali szomszédja, Belle kijátszik egy lövés-kártyát Doc kártyájára. Belle bal oldali szomszédja, Tucu úgy dönt, hogy kártya kijátszása helyett lapokat húz. Felvesz három lapot a paklijából a kezébe. Végül Cheyenne kirak egy ütőkártyát Belle lapjának tetejére. Ez után kezdődik a második kör.

2. FÁZIS: Rablás!

Egy akciókártya, miután végrehajtottuk a rajta lévő akciót, visszakerül a tulajdonosához, aki visszateszi azt a paklijára.

Az akciók részletes leírását lásd a 4. oldalon.

A forduló vége

A kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos. Maga elé veszi a megmaradt fordulókártyákat, és kezdődik az új forduló.

A JÁTÉK VÉGE

A játék öt forduló után ér véget. Ez után minden játékos összeadja az általa gyűjtött zsákmányjelzők értékét. A párbajhósi címet az kapja, aki a legtöbb töltényt lőtte ki (vagyis akinek a színében a legkevesebb tölténykártya maradt). A cím elnyerését a játékos a karakterkártyája átfordításával jelzi. Ez 1000 \$-t ér. Ha döntetlen alakulna ki, minden döntetlenben álló játékos megkapja az 1000 \$-t.

A játékot a leggazdagabb játékos nyeri. Döntetlen esetén a döntetlenben álló játékosok közül az nyer, aki a legkevesebb tölténykártyát kapta a játék során az ellenfelektől és az események miatt.

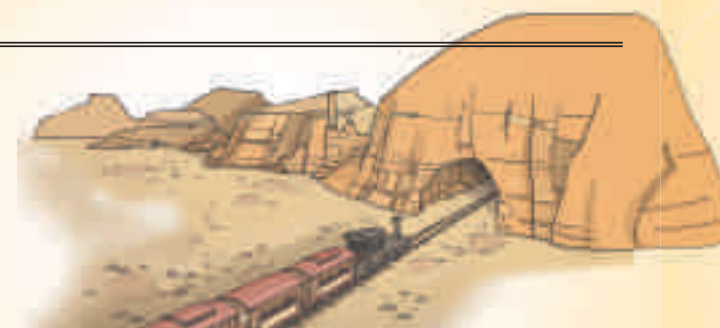
Ez a fordulókártya azt mutatja, hogy 4 körből áll majd a forduló.



Ez a fordulókártya azt mutatja, hogy 5 körből áll majd a forduló.



Minden, a Cselszövés fázisban kijátszott akciót kötelező végrehajtani a Rablás fázisban, ha az végrehajtható.



Az akciókártyák

A banditák lehetnek egy vasúti kocsi (1) vagy annak a tetején (2). A mozdony szintén vasúti kocsinak számít, a banditák lehetnek a belsejében vagy a tetején. A játék kezdetén azonban minden bandita a vonat belsejében helyezkedik el.



Mozgás

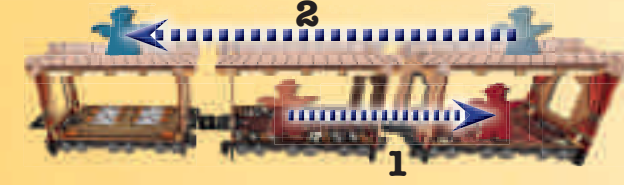
Mozgásd a banditát:

1 ha valamelyik kocsi van, akkor valamelyik szomszédos kocsihoz, előre vagy hátrafelé; vagy

2 ha a kocsi tetején van, akkor legfeljebb három kocsi távolságba (hogy mennyit, te döntöd el), előre vagy hátrafelé.

A mozdony is kocsinak számít. A banditáid tartózkodhat benne, de akár a tetején is.

Ha ezt az akciót választottad, a banditád nem maradhat egy helyben, mindenképp mozognod kell vele.



A kocsik tetején rohanással időt takaríthatsz meg. Az ajtó és az utasok nem állnak az utadba.

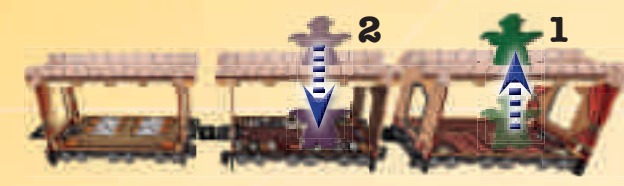


Színváltás

Változtasd meg a banditád elhelyezkedését:

1 a kocsi tetejére megy, ha eddig azon belül helyezkedett el,

2 vagy lemegy abba a kocsihoz, amelyiknek eddig a tetején állt.



A tetőkön való mozgással időt takaríthatunk meg, és elkerülhetjük a marsallt.



Marsall

Mozgásd a marsallt egy kocsival előre vagy hátra. Azt, hogy mi történik ha a marsall találkozik egy banditával, lásd a keretes részben.



A marsall az utasokat védi; soha nem megy fel a tetőre.



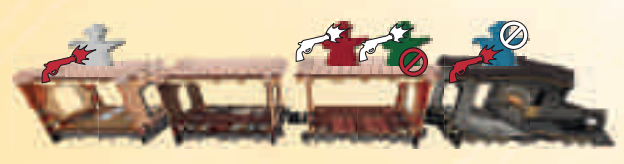
Lövés

Válassz ki az egyik ellenfeledet, és add neki az egyik tölténykártyád. Az ellenfeled a megkapott tölténykártyát a paklijára teszi. Nem előzözhatsz olyan játékosra, aki veled egy helyen áll.

1 Ha egy kocsi belsejében állsz, akkor olyan banditára léhetsz, aki valamelyik szomszédos kocsi belsejében (a banditád kocsija mögötti vagy előtti kocsi) tartózkodik. Az ennél távolabb lévő ellenfelekre nem léhetsz.



2 Ha egy kocsi tetején állsz, akkor bármelyik olyan tetőn álló banditára léhetsz, akire rálátsz, és nem áll veled egy kocsi tetején. Egy banditára akkor látsz rá, ha nincs közöttetek más bandita. Az egyazon kocsi tetején álló banditák nem takarják ki egymást: úgy kell venni, mintha nem egymás mögött, hanem egymás mellett állnának, így te döntöd el, melyikük lesz célpont.



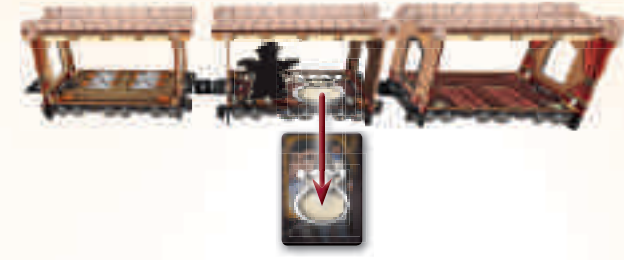
Ghost (fehér) rá tud löni Tucóra (piros) vagy Cheyenne-re (zöld), de Docra (kék) nem. Tucu viszont Ghostot (fehér) vagy Docot (kék) tudja eltalálni, Cheyenne-t (zöld) nem, mivel ő egy kocsin áll vele.

Ha nem találsz érvényes célpontot, tartsd meg a tölténykártyád, a Lövés akciónak nincs így hatása. Ha játék közben elfogynak a tölténykártyáid, a további lövés akcióknak nincs hatása.

Ha rálősz egy banditára, odaadod neki egy tölténykártyádat. Ezzel versenybe szállhatsz a párbajhős címért. De még fontosabb, hogy ezek a tölténykártyák hátráltatják majd az ellenfeledet a játék hátralévő részében, mivel a sérültek a tölténykártyákkal nem tudnak mit kezdeni.

A Marsall

Vigyázat! Ha egy bandita belép abba a kocsihoz, ahol a marsall tartózkodik, vagy a marsall lép be olyan kocsihoz, ahol banditák állnak, a banditáknak fel kell menekülniük a kocsi tetejére (akkor is, ha épp most jöttek le onnan). Egy bandita soha nem állhat olyan kocsi belsejében, ahol a marsall is tartózkodik. Ezenkívül minden ilyen bandita, aki egy helyre kerül a marsallal, kap egy semleges tölténykártyát a paklijába.

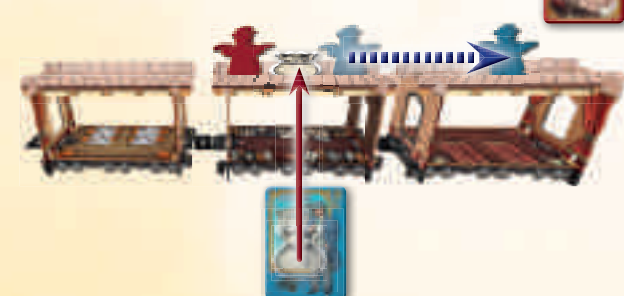


Útás

Válassz egy olyan banditát, aki veled egy kocsihoz és egy szinten tartózkodik.

A kiválasztott banditát elveszti egy zsákmányjelzőt, ha van nála. Válassz ki az egyik zsákmányjelzőjét a karakterkártyájáról, és tedd azt a vonatra, a banditád mellé. Ha pénzeszsákokat választasz, nem nézheted meg az értékét.

Ez után tedd át a megütött banditát valamelyik által választott szomszédos kocsihoz úgy, hogy ugyanazon a szinten maradjon, ahol eddig is állt (az előttetek vagy a mögöttetek haladó kocsihoz ha a mozdonyban állsz, akkor a mögöttetek haladóba, míg ha az utolsó kocsihoz, akkor az előttetek állóba).



Az útás tökéletes módszer arra, hogy ellenfelünket megszabadítsuk az értékes zsákmányától, és akár annyira összezavarhatjuk, hogy a Rablás fázisbeli terveit is tönkretessük.