



COLT EXPRESS

**FURTI, TRADIMENTI
E SPARATORIE!**



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

11 Luglio 1899, 10:00. Lo Union Pacific Express parte da Folsom, New Mexico, con 47 passeggeri a bordo. Dopo pochi minuti, nei vagoni echeggia il rumore concitato di passi veloci provenienti dal tetto, seguiti da colpi di pistola. Un gruppo di Banditi armati fino ai denti tenta di rapinare i cittadini onesti depredandoli dei loro portafogli e dei loro gioielli! Riusciranno i Banditi a mantenere i nervi saldi e a schivare i proiettili? Ce la faranno a rubare le paghe settimanali della Nice Valley Coal Company, custodite nelle borse attentamente sorvegliate dallo Sceriffo Samuel Ford? Soltanto un Bandito raggiungerà il suo obiettivo e diventerà il fuorilegge più ricco della banda.

CONTENUTO

6 Vagoni



1 Locomotiva

Nota: Prima di iniziare a giocare, montate con attenzione i Vagoni e la Locomotiva usando le istruzioni incluse.

10 elementi decorativi

Segnalini Bottino di valore assortito

- 18 Sacchetti di valore compreso tra \$250 e \$500
- 6 Gioielli del valore di \$500 ciascuno
- 2 Borse contenenti \$1000 ciascuna



17 carte Round:

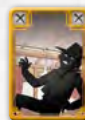
- 7 carte per 2, 3 e 4 giocatori;
- 7 carte per 5 e 6 giocatori;
- 3 carte Stazione del Treno



1 pedina dello Sceriffo



13 carte Proiettile Neutrale



Pezzi per ogni giocatore (x6):

1 carta Personaggio



10 carte Azione



6 carte Proiettile



1 pedina del Bandito



La sezione seguente descrive le regole per le partite da 3 a 6 giocatori. Per le partite a 2 giocatori, consultare le modifiche da applicare a pagina 6.

PREPARAZIONE

★ Ogni giocatore sceglie un personaggio, prende la carta Personaggio corrispondente e la colloca davanti a sé. Colloca le 6 carte Proiettile del suo colore a sinistra della sua carta Personaggio, ordinate per numero crescente di Proiettile. Mescola le 10 carte Azione del suo colore e le colloca a faccia in giù a destra della sua carta Personaggio: queste carte sono il suo mazzo personale. Ogni giocatore prende anche un Sacchetto da \$250 dalla riserva e lo colloca a faccia in giù sulla sua carta Personaggio, tenendo nascosto il suo valore.

All'inizio del gioco, il tamburo della pistola di ogni giocatore è pieno. Ognuno cercherà di sparare agli avversari al fine di rallentarli. Ogni giocatore possiede una serie identica di 10 carte Azione. Durante la partita, ogni giocatore accumula il suo Bottino sulla sua carta Personaggio. Il valore dei Sacchetti deve rimanere nascosto agli altri avversari, ma ogni giocatore può guardare i propri Sacchetti ogni volta che vuole.

★ Si forma al centro del tavolo un treno con un numero di vagoni pari al numero di giocatori. Scegliete o prendete in modo casuale i Vagoni e disponeteli nell'ordine che preferite. Aggiungete poi la Locomotiva in cima al treno.

★ All'interno di ogni Vagone va collocato il numero e il tipo di segnalini Bottino indicati sul pavimento. I Sacchetti vanno presi casualmente e collocati a faccia in giù mantenendo il loro valore nascosto.

★ La pedina dello Sceriffo e una Borsa vanno collocate all'interno della Locomotiva. I segnalini Bottino rimanenti vanno riposti nella scatola, ad eccezione della seconda Borsa, che sarà collocata accanto alla Locomotiva.

★ Si pescano casualmente 4 carte Round dalle 7 che corrispondono al numero dei giocatori (quindi le carte Round contrassegnate con 2-4 o quelle contrassegnate con 5-6), che vanno mescolate. Poi si sceglie casualmente una delle tre carte Stazione del Treno e si compone un mazzo a faccia in giù con quelle 5 carte, assicurandosi che la carta Stazione del Treno si trovi sul fondo. Le carte Round rimanenti vanno riposte nella scatola.

★ Si collocano le 13 carte Proiettile Neutrale accanto alla Locomotiva.

PRIMO GIOCATORE

Si prendono le pedine Bandito corrispondenti ai personaggi in gioco e se ne pesca una a caso. Il giocatore corrispondente al personaggio pescato è il Primo Giocatore per il primo Round. Questo giocatore prende il mazzo di 5 carte Round e lo colloca davanti a sé.

COLLOCARE I BANDITI

Il Primo Giocatore è il Giocatore 1, il giocatore alla sua sinistra è il Giocatore 2 e così via.

I giocatori che occupano un numero di posto dispari collocano il loro Bandito nel Vagone di coda.

I giocatori che occupano un numero di posto pari collocano il loro Bandito nel penultimo Vagone (il Vagone accanto al Vagone di coda).

Carta Personaggio

Le 6 carte
Proiettile in ordine

Le 10 carte Azione



Un Sacchetto del valore di \$250

Esempio di una partita a 4 giocatori:



I passeggeri in ogni Vagone hanno un Bottino diverso, pronto per essere rubato dai Banditi!



Nel corso della partita, lo Sceriffo si metterà sulla strada dei Banditi. Spetta ai Banditi usare l'astuzia e attirarlo lontano dalla sua Borsa proprio al momento giusto.

Numero di giocatori



In questo modo si ottiene una sequenza di 5 episodi che racconteranno la storia della rapina al treno, da scoprire durante lo svolgimento del gioco.



Queste sono le ferite che lo Sceriffo o un Evento speciale possono infliggere ai Banditi. Queste carte Proiettile (quelle Neutrali o quelle che un Bandito può ricevere dai suoi avversari) sono inutili quando vengono pescate. Non fanno altro che ridurre le possibili azioni del Bandito, proprio come farebbe una ferita.

Primo Giocatore



Secondo Giocatore



Quarto Giocatore



Terzo Giocatore



OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince la partita chi diventa il Bandito più ricco del Far West. Per raggiungere questo obiettivo è necessario accumulare più Bottino di tutti gli avversari... senza essere colpito da troppi proiettili! Il miglior tiratore riceverà il titolo di Pistolero, del valore di \$1000.



SEQUENZA DI GIOCO

Una partita è composta da cinque Round. Ogni Round è composto da due fasi:

- Fase 1: Pianificazione. I giocatori programmano le proprie azioni giocando le carte Azione in un mazzo comune al centro del tavolo.
- Fase 2: Furto. Le carte Azione giocate durante la Fase 1 vengono risolte.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo cinque Round. Ogni giocatore somma allora il valore dei segnalini Bottino che ha accumulato sulla sua carta Personaggio.

Il premio del Pistolero va assegnato al giocatore o ai giocatori che hanno sparato più proiettili (vale a dire colui a cui rimangono meno carte Proiettile nel proprio tamburo). Il giocatore o i giocatori girano la propria carta Personaggio sul lato opposto per riscuotere il premio, che vale \$1.000.

Il giocatore più ricco vince la partita. In caso di parità, il vincitore è il giocatore tra quelli in parità che ha ricevuto meno carte Proiettile nel corso della partita.

INIZIO DI UN ROUND

All'inizio di un Round, ogni giocatore mescola il suo mazzo e pesca le prime 6 carte. Queste carte compongono la Mano del giocatore.

Poi il Primo Giocatore pesca la prima carta Round e la colloca sul tavolo in modo che tutti possano vederla.

Questa carta Round indica il numero di turni (rappresentato dal numero di icone carta) di cui sarà composta questa fase. Indica inoltre come andranno giocati i turni (vedi *Le carte Round* a pagina 5).

La carta Round sottostante indica che si giocheranno 4 turni.



La carta Round sottostante indica che si giocheranno 5 turni.



FASE 1: PIANIFICAZIONE

A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore svolge il suo turno, seguito dal giocatore successivo in senso orario.

Al suo turno, un giocatore deve:

- ★ **Giocare una carta Azione a faccia in su (salvo dove specificato diversamente) dalla sua Mano sul mazzo comune; oppure**
- ★ **Pescare 3 carte aggiuntive dal suo mazzo e aggiungerle alla sua Mano.**

La fase di Pianificazione termina quando il numero di turni indicato sulla carta Round è stato completato. Ogni carta non giocata che rimane nella Mano di un giocatore va rimessa in cima al mazzo personale di quel giocatore.

Esempio:

- (1) Doc è il Primo Giocatore del Round attuale e gioca una carta Movimento dalla sua Mano; poi
- (2) Tocca a Belle, alla sua sinistra, che gioca una carta Fuoco sopra la carta di Doc.
- (3) Tuco, alla sinistra di Belle, decide di pescare invece di giocare una carta. Prende 3 carte dal suo mazzo e le aggiunge alla sua Mano.
- (4) Infine, Cheyenne gioca una carta Pugno sopra la carta di Belle.

Poi ha inizio il secondo turno.

FASE 2: FURTO

Il Primo Giocatore prende il mazzo di carte Azione che ha creato durante la fase di Pianificazione e lo gira, senza cambiare l'ordine delle carte.

Si effettuano le azioni dei Banditi, una alla volta, partendo dalla prima carta (vale a dire nell'ordine in cui sono state giocate).

Una volta risolta, la carta Azione viene restituita al giocatore a cui appartiene. Quel giocatore la rimette nel suo mazzo personale.

Vedi pagina 4 per una descrizione dettagliata delle azioni.

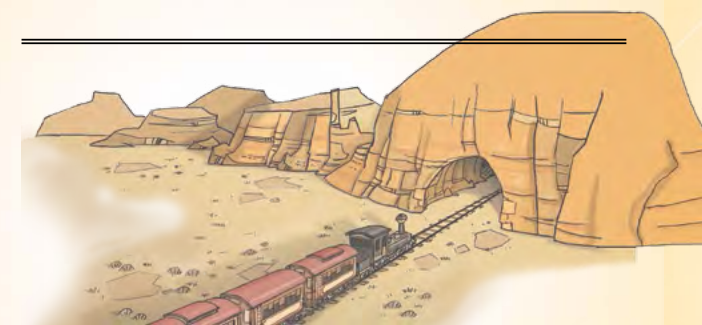


Le azioni sono obbligatorie: durante la fase di Furto, ogni giocatore è obbligato a effettuare l'azione che ha programmato, se è ancora possibile farlo.

CONCLUSIONE DEL ROUND

Ogni giocatore mescola tutte le carte del suo mazzo (che comprende le 10 carte Azione e le eventuali carte Proiettile con cui è stato colpito nei Round precedenti). Poi colloca il mazzo a destra della sua carta Personaggio.

Il giocatore a sinistra del Primo Giocatore diventa il nuovo Primo Giocatore. Colloca le carte Round rimanenti davanti a lui. Ora ha inizio un nuovo Round.



LE CARTE AZIONE

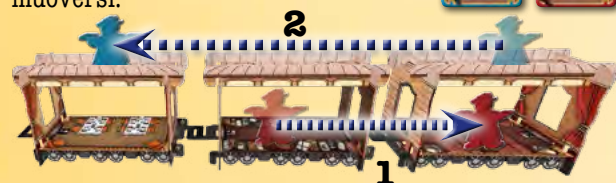
I Banditi possono trovarsi all'interno (1) o sul tetto (2) del treno. Quindi esistono sempre due possibili posizioni per un Bandito in un Vagone. All'inizio del gioco, tuttavia, nessun Bandito può trovarsi su un tetto.



MOVIMENTO

Un Bandito può muoversi:

- 1 Da un Vagone a quello adiacente, in avanti o all'indietro, se si trova all'interno del treno; oppure
- 2 Di una distanza variabile da uno a tre Vagoni (a scelta del giocatore) in avanti o all'indietro, se si trova sul tetto. Anche la Locomotiva è considerata un Vagone. È possibile trovarsi al suo interno o sopra di essa. Se il giocatore ha pianificato questa azione, il suo Bandito non può rimanere dove si trova: è obbligato a muoversi.



Correre sul tetto consente di risparmiare tempo: non ci sono porte o passeggeri sulla strada del Bandito.



CAMBIARE PIANO

Il Bandito si muove, senza cambiare Vagone:

- 1 Dall'interno del Vagone in cui si trova al tetto di quel Vagone; oppure
- 2 Dal tetto del Vagone su cui si trova all'interno di quel Vagone.



Spostarsi sul tetto consente a un Bandito di risparmiare tempo e di sfuggire allo Sceriffo.



SCERIFFO

Il giocatore muove lo Sceriffo all'interno del treno di una distanza pari a un Vagone in una direzione di sua scelta. (Vedi *Lo Sceriffo* per scoprire cosa succede se lo Sceriffo incontra un Bandito).



Lo Sceriffo protegge i passeggeri: non sale mai sul tetto.



FUOCO

Il giocatore sceglie uno dei suoi avversari come bersaglio e gli consegna una delle sue carte Proiettile. Il giocatore bersaglio colloca la carta Proiettile che ha ricevuto in cima al proprio mazzo.

Un giocatore non può scegliere come bersaglio un Bandito che si trovi nella sua stessa posizione.

- 1 Quando un Bandito si trova all'interno del treno, può sparare a un Bandito situato all'interno di un Vagone adiacente, che si trova davanti o dietro al proprio. Non è possibile sparare ai Banditi situati a più di un Vagone di distanza.



- 2 Quando un Bandito si trova sul tetto, tuttavia, può sparare a un qualsiasi altro Bandito che si trovi entro la propria Linea Visiva e sia sul tetto di qualsiasi altro Vagone diverso dal proprio, a prescindere dalla distanza. Un Bandito rientra nella Linea Visiva se non c'è nessun altro Bandito a frapporsi tra lui e il Bandito che spara. Due o più Banditi sul tetto dello stesso Vagone sono considerati situati fianco a fianco e non uno dietro l'altro: è il tiratore a scegliere chi colpire.



Ghost (il Bianco) può sparare a Tuco (il Rosso) o a Cheyenne (il Verde), ma non a Doc (il Blu). Dal canto suo, Tuco (il Rosso) può sparare a Ghost (il Bianco) o a Doc (il Blu), ma non a Cheyenne (il Verde), che si trova nella sua stessa posizione.

Se non c'è nessun bersaglio a cui sparare, il giocatore conserva la sua carta Proiettile e l'azione Fuoco non ha effetto. Se il giocatore esaurisce le sue carte Proiettile nel corso della partita, le sue azioni Fuoco non hanno più nessun effetto.

Quando un giocatore spara a un Bandito, gli consegna una delle sue carte Proiettile. Questo gli consente di competere per il titolo di Pistolero. Cosa più importante, la sua azione sarà un handicap per l'avversario per tutto il resto della partita, in quanto le carte Proiettile sono inutili per il giocatore ferito. Sono "carte morte" che finiscono per intasare la sua Mano.



RAPINA

Il giocatore prende un segnalino Bottino a scelta tra quelli che si trovano nello stesso Vagone e sullo stesso piano del proprio Bandito e lo colloca a faccia in giù sulla propria carta Personaggio. Se il proprio Bandito si trova sul tetto di un Vagone, non è possibile effettuare una rapina all'interno del Vagone, e viceversa. Se non ci sono segnalini Bottino nello stesso Vagone e sullo stesso piano del Bandito, l'azione Rapina non ha effetto.



PUGNO

Il giocatore sceglie un bersaglio tra i Banditi che si trovano sul suo stesso Vagone e sul suo stesso piano. Il Bandito bersaglio lascia cadere un segnalino Bottino nel Vagone, se ne possiede uno: il giocatore che sferra il Pugno sceglie un segnalino Bottino dalla carta Personaggio e lo colloca sul piano dove si trova la pedina di quest'ultimo. Se sceglie un segnalino Sacchetto, non ha diritto a controllarne il valore.

Poi il giocatore che ha sferrato il Pugno sposta il Bandito bersaglio sullo stesso piano di un Vagone adiacente (avanti o indietro nella maggior parte dei Vagoni, solo indietro se si trova sulla Locomotiva e avanti se si trova nel Vagone di coda).



Un pugno è il modo migliore per privare un avversario dei suoi Bottini migliori. Inoltre, il colpo disorienta l'avversario e lo lancia in un altro Vagone. Il suo progetto di Furto potrebbe risultarne compromesso!

Lo SCERIFFO

Attenzione! Quando un Bandito entra in un Vagone dove si trova lo Sceriffo, o quando lo Sceriffo entra in un Vagone dove sono presenti dei Banditi, i Banditi devono fuggire sul tetto del Vagone (anche se sono appena scesi da quel tetto). Un Bandito non può mai rimanere all'interno del Vagone dove si trova lo Sceriffo. Inoltre, ognuno di quei Banditi riceve immediatamente una carta Proiettile Neutrale che deve collocare sul proprio mazzo personale.



I BANDITI



GHOST

Ghost è un Bandito furtivo.

Durante il tuo primo turno di ogni Round, puoi giocare una carta Azione a faccia in giù sul mazzo comune. Se scegli di pescare tre carte invece di giocare una carta Azione durante il primo turno, non puoi usare la capacità speciale di Ghost successivamente nel resto del Round.



BELLE

La bellezza di Belle è la sua arma migliore.

Non puoi essere scelto come bersaglio di un'azione Fuoco o di un'azione Pugno se un altro Bandito è selezionabile come bersaglio.



CHEYENNE

Cheyenne è una borseggiatrice provetta.

Quando sferri un pugno a un Bandito, puoi prendere il Sacchetto che quel Bandito ha appena perduto. Se ha perduto un Gioiello o una Borsa, il Bottino cade semplicemente a terra (come sempre).



TUCO

I colpi di Tuco passano attraverso il tetto.

Puoi sparare a un Bandito che si trovi nel tuo stesso Vagone ma su un piano diverso, attraverso il tetto del Vagone.



DJANGO

I colpi di Django sono talmente potenti da spingere all'indietro gli altri Banditi.

Quando spari a un Bandito, spostalo di un Vagone nella stessa direzione del colpo, ricordando che i Banditi non possono mai lasciare il treno.



DOC

Doc è il Bandito più intelligente del gruppo.

All'inizio di ogni Round, pesca sette carte invece di sei.

LE CARTE ROUND



Le carte Azione devono essere giocate a faccia in su durante il turno attuale.



Tunnel - Le carte Azione devono essere giocate a faccia in giù durante il turno attuale.



Accelerazione - Durante il turno attuale, ogni giocatore gioca due volte di seguito durante il proprio turno (pescando sei carte, giocando due carte di fila o pescando tre carte e giocando una carta).



Inversione - Il turno attuale viene giocato in senso antiorario, a partire dal Primo Giocatore.



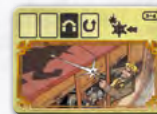
GLI EVENTI

Alcune carte provocano un Evento. Questi Eventi si svolgono sempre alla fine del Round, dopo la Fase 2: Furto.



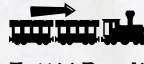
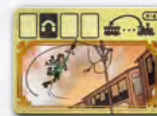
Sceriffo infuriato

Lo Sceriffo spara ai Banditi che si trovano sul tetto del suo Vagone. Ognuno di quei Banditi riceve una carta Proiettile Neutrale. Poi lo Sceriffo si muove di un Vagone verso il Vagone di coda. Se lo Sceriffo si trova già nel Vagone di Coda, non si muove affatto.



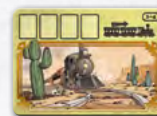
Montacarichi

Tutti i Banditi che si trovano sui tetti si spostano sul tetto del Vagone di coda.



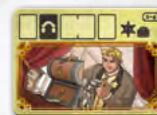
Frenata

Tutti i Banditi sui tetti si spostano di un Vagone in avanti (verso la Locomotiva).



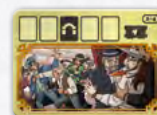
Prendi tutto!

Si colloca la seconda Borsa all'interno del Vagone dove si trova attualmente lo Sceriffo.



Ribellione dei passeggeri

Ogni Bandito che si trova all'interno di un Vagone riceve un Proiettile Neutrale.



Borseggiare

Ogni Bandito che si trova da solo nella sua posizione può prendere un segnalino Sacchetto da quella posizione, se ce ne sono.



Vendetta dello Sceriffo

Ogni Bandito che si trova sul tetto al di sopra dello Sceriffo perde il segnalino Sacchetto di valore minore che possiede sulla sua carta Personaggio. Se un Bandito non ha Sacchetti, non perde nulla (nemmeno se possiede Gioielli o Borse).



Prendere in ostaggio il conducente

Ogni Bandito che si trova nella Locomotiva o sul tetto della Locomotiva riceve un riscatto di \$ 250.



NOTA IMPORTANTE

Nessun Bandito può mai lasciare il treno. Se il Fuoco di Django o un Evento spingerebbe un Bandito oltre la Vagone di coda o la Locomotiva, quel Bandito non si muove.

Se il mazzo dei Proiettili Neutrali si esaurisce o se non ci sono abbastanza carte per tutti i Banditi colpiti, i Banditi non ricevono Proiettili quando incontrano lo Sceriffo o quando un Evento di fine Round assegnerebbe dei Proiettili Neutrali. Il mazzo dei Proiettili Neutrali viene quindi rimosso definitivamente dal gioco.

VARIANTE PER ESPERTI

Se si desidera avere un maggiore controllo sul gioco, ogni giocatore può formare un mazzo degli scarti a destra del proprio mazzo personale. In tal caso saranno richiesti i seguenti cambiamenti:



Carte Proiettile Carta Personaggio Mazza di Pesca Mazza degli Scarti

- ★ All'inizio della Fase di Pianificazione, il giocatore scarta le eventuali carte Proiettile che pesca. In questo modo la sua Mano ne risulterà alleggerita.
- ★ Alla fine della Fase di Pianificazione, il giocatore è autorizzato a tenere nella Mano le carte che desidera conservare per il prossimo Round. Scarta tutte le carte Proiettile e tutte le carte Azione che non gli interessano.
- ★ Durante la fase di Furto, il giocatore colloca le carte Azione giocate durante quel Round sul proprio mazzo degli scarti a faccia in su. Le carte Proiettile che ha ricevuto in quel turno dai suoi avversari o dallo Sceriffo vanno invece in cima al suo mazzo di pesca, a faccia in giù.
- ★ All'inizio di ogni Round, ogni giocatore pesca le carte dal proprio mazzo di pesca e rifornisce la propria Mano fino a tornare a sei carte.
- ★ Ogni volta che il mazzo di pesca si esaurisce e il giocatore deve pescare delle carte, rimescola il mazzo degli scarti e compone un nuovo mazzo di pesca. Può esaminare i suoi scarti in qualsiasi momento.

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Marta Schiopetti

REGOLE SPECIALI PER DUE GIOCATORI

PREPARAZIONE

Si compone il treno usando la Locomotiva e quattro Vagoni scelti a piacere.

Ogni giocatore sceglie una squadra di due personaggi, di cui prende le carte e le pedine corrispondenti. Per la prima partita si consiglia di usare le squadre seguenti: Tuco e Cheyenne contro Django e Doc.

Si colloca una pedina Bandito di ogni squadra all'interno dei due Vagoni in fondo al treno.

Ogni giocatore colloca le due carte Personaggio della propria squadra davanti a sé e le sei carte Proiettile a sinistra di ognuna di esse; poi colloca un Sacchetto da \$250 su ognuna di esse.

Dalle carte Azione di ogni personaggio vanno rimosse tutte le carte doppie, nonché una carta Sceriffo da un personaggio di propria scelta. Nella Mano rimarranno così 11 carte: due Fuoco (una per ogni personaggio), due Pugno (una per ogni personaggio), due Movimento (una per ogni personaggio), due Cambiare Piano (una per ogni personaggio), due Rapina (una per ogni personaggio) e uno Sceriffo. Si mescolano assieme tutte queste carte per comporre il proprio mazzo di pesca. Ogni giocatore gioca poi con le carte Azione mescolate dei due Banditi.



MODIFICHE ALLE REGOLE

La partita a due giocatori si gioca con la Variante per Esperti descritta in precedenza. L'obiettivo del gioco è diventare la squadra più ricca alla fine della partita. Tuttavia, nelle partite a 2 giocatori nessuno vince il titolo di Pistolero.

Quando si spara a un Bandito, la carta Proiettile va collocata in cima al mazzo di pesca del giocatore. Potrebbe benissimo capitare che un Bandito spari inavvertitamente al suo compagno di squadra!

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



© 2014 Ludonaute, Tutti i Diritti Riservati.
© 2014 COLT Express, Tutti i Diritti Riservati.



Distribuito in Italia da Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) ITALY.
www.asterionpress.com