



COLT EXPRESS



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

MINDOK

11. červenec 1899, 10.00 hodin. Expres Union Pacific s 47 cestujícími vyráží z Folsomu v Novém Mexiku. Po chvíli se náhle shora ozvou zvuky dupání a třeskne několik výstřelů. Do vagónů vtrhnou po zuby ozbrojení bandité a začnou nemilosrdně okrádat počestné cestující o jejich peněženky a šperky! Zachovají rozvahu a udrží své zbraně na uzdě? Podarí se jim uloupit týdenní výplatu pro dělníky společnosti Nice Valley Coal Company, převáženou v trezorech bedlivě hlídaných šerifem Samuelem Fordem? Jen jeden z banditů může splnit svůj cíl - stát se nejbohatším psancem z celého gangu!

HERNÍ MATERIÁL

6 vagónů



1 lokomotiva

Poznámka: před první partií nejprve opatrně sestavte vagóny a lokomotivu podle příloženého návodu.

Žetony kořisti různých hodnot

- 18 měšců v hodnotách od 250 \$ do 500 \$
- 6 diamantů v hodnotě 500 \$
- 2 trezory v hodnotě 1000 \$



17 karet kol, z toho

- 7 karet pro hru 2 až 4 hráčů,
- 7 karet pro hru 5 a 6 hráčů,
- 3 karty nádraží



1 figurka šerifa



13 karet neutrálních zásahů



Herní materiál pro každého hráče (celkem 6 sad)

1 karta postavy



10 akčních karet



6 karet kulek



1 figurka bandity



Pravidla hry jsou vysvětlena pro hru ve třech až šesti hráčích. Úprava pro hru ve dvou je popsána na str. 6.

PŘÍPRAVA HRY

★ Každý hráč si vybere svou postavu, vezme si její kartu a položí ji před sebe na stůl. Pod kartu postavy po své levé ruce položí 6 kulek svojí barvy setříděných podle počtu nábojů tak, aby nahoře ležela karta s šesti náboji. Dále si každý hráč zamíchá svůj balíček akčních karet a položí ho na stůl lícem dolů po své pravé ruce – tyto karty představují individuální doplňovací balíček každého hráče. Dále si každý hráč vezme jeden žeton měšce v hodnotě 250 \$ ze všeobecné zásoby a položí ho na svou kartu postavy lícem dolů.

Na začátku hry je bubínek revolveru každého hráče plný. V průběhu hry budete pálit na své soupeře, abyste je zdrželi. Každý hráč má k dispozici identickou sadu 10 akčních karet. V průběhu hry budete skladovat získané žetony kořisti na své kartě postavy lícem dolů, aby ostatní hráči neviděli jejich hodnotu. Vy se však samozřejmě na hodnotu své kořisti můžete dívat kdykoliv.

★ Doprostřed stolu umístíte lokomotivu a za ní řadu tolika vagónů, kolik je hráčů. Vagóny můžete vybrat libovolně a umístit je v libovolném pořadí.

★ Do každého vagónu umístíte takové žetony kořisti, jak je vyznačeno na podlaze vagónu. Měšce berte náhodně a pokládejte je lícem dolů.

★ Figurku šerifa a žeton trezoru umístíte do lokomotivy. Zbylé žetony kořisti můžete vrátit do krabice, s výjimkou druhého trezoru. Ten umístíte mimo vlak poblíž lokomotivy, může později přijít do hry.

★ Z balíčku karet kol určených pro odpovídající počet hráčů (jak je uvedeno, jeden balíček je pro hru ve dvou až čtyřech, druhý pro hru v pěti a šesti) náhodně vyberte 4 a zamíchejte je. Udělejte z nich balíček a dospodu položte jednu náhodně vybranou kartu nádraží. Ostatní karty kol vraťte do krabice.

★ 13 karet neutrálních zásahů připravte poblíž vlaku.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Začínajícího hráče určíte tak, že vezmete figurky postav účastnících se hry a jednu vylosujete. Příslušný hráč bude v prvním kole začínat. Vezme si balíček 5 karet kol a položí ho před sebe na stůl.

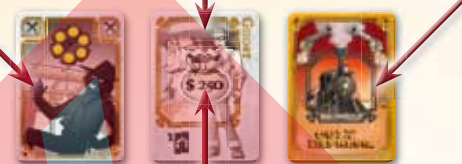
UMÍSTĚNÍ BANDITŮ DO VLAKU

Začínající hráč má pořadové číslo 1, jeho soused po levici č. 2 atd. Hráči s lichými čísly postaví svou figurku do posledního vagónu, hráči se sudými čísly do předposledního vagónu.

Karta postavy

6 setříděných karet kulek

10 akčních karet



Žeton měšce v hodnotě 250 \$

Příklad přípravy hry pro 4 hráče:



Cestující v každém vagónu mají různé ceny čekající na to, abyste jim od nich pomohli!



Šerif se vám bude po celou dobu plést do cesty. Je na vás, zda budete dost obratní, abyste ho v pravý okamžik odlákali od trezorů, které má hlídat.

Počet hráčů



5 karet kol připravených pro vaši partii představuje kapitoly příběhu velké vlakové loupeže, jež postupně napíšete.

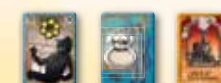
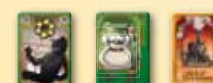


Karty neutrálních zásahů představují zranění, které banditům způsobí šerif nebo určitě události. Všechny karty zásahů – neutrální i karty kulek hráčů – budou ve vašem balíčku na obtíž. Když vám přijdou do ruky, omezí počet akcí, které budete mít k dispozici, stejně jako by vás v realitě zdržovaly skutečně utrpěné zásahy.

Začínající hráč



Hráč 2



Hráč 4



Hráč 3



CÍL HRY

Vaším cílem je stát se nejbohatším banditou. Musíte získat větší kořist než všichni vaši soupeři...aniž byste přitom schytali příliš mnoho zásahů! Nejlepší střelec získá titul Mistr pistolník, s nímž je spojena prémie 1000 \$.



Na začátku každého kola si hráči zamíchají svůj balíček akčních karet a vezmou si do ruky 6 z nich.

Poté začínající hráč otočí horní kartu kola a vyloží ji lícem nahoru na stůl, aby na ni všichni dobře viděli.

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček provádějí hráči jeden po druhém své tahy.

Ve svém tahu má hráč následující možnosti:

- ★ zahrát jednu akční kartu z ruky lícem nahoru (výjimka bude popsána dále) do společného talónu;
- ★ nebo si vzít do ruky další 3 karty ze svého balíčku.

Začínající hráč vezme talón a otočí ho lícem dolů, aniž by přitom měnil pořadí karet v balíčku.

Poté bere jednu kartu po druhé, otočí ji a příslušný bandita provede svou akci (karty se tedy hrají přesně v tom pořadí, v jakém byly do talónu přiloženy).

Po provedení všech akcí a vrácení karet si hráči opět pečlivě zamíchají všechny svoje karty (10 akčních karet plus všechny karty dosud utržených zásahů) a vytvořený balíček opět položí lícem dolů na stůl.

PRŮBĚH HRY

Partie hry se hraje na 5 kol, každé kolo se skládá ze dvou fází:

- Fáze 1: Snování plánů!
Hráči hrají své akční karty do společného talónu (banku či balíčku, chcete-li) uprostřed stolu.
- Fáze 2: Loupení!
Naplánované akce se provedou.

ZAČÁTEK KOLA

Karta kola uvádí (pomocí piktogramů v horní části), kolik sekvencí tahů se v něm bude hrát (4 nebo 5) a jakým směrem bude hra v každé sekvenci probíhat (viz podrobnější popis na str. 5).

KONEC HRY

Partie vždy končí po pěti kolech. Hráči si sečtou hodnotu získané kořisti nashromážděné na kartě postavy. Titul Mistr pistolník je udělen tomu hráči, kdo vypálil nejvíce kulek - tj. má ve svém revolveru nejméně zbylých karet kulek. Cenou je prémie 1000 \$. V případě shody získají titul i celou přemii 1000 \$ všichni hráči podílející se na shodě - otočte svou kartu postavy na druhou stranu, čímž zisk prémie zaznamenáte.

Nejbohatší hráč se stává vítězem hry. V případě rovnosti dále rozhoduje, kdo z příslušných hráčů dostal méně zásahů.

Karta kola uvádějící, že v něm proběhnou 4 sekvence tahů.



Tato karta uvádí, že sekvencí tahů bude v tomto kole 5.



FÁZE 1 - SNOVÁNÍ PLÁNŮ!

Fáze 1 končí, jakmile každý hráč provedl počet tahů odpovídající aktuálně platné kartě kola. Karty, které jim zbyly v ruce, odloží hráči zpět nahoru do svého balíčku akčních karet.

Příklad:

- (1) Začínajícím hráčem kola je Doc. Zahraje jako první kartu do talónu kartu Pohyb.
 - (2) Po něm je na řadě Belle a zahraje do talónu kartu Pal!
 - (3) Třetí hráč, Tuco, se rozhodne dobrat si 3 karty do ruky.
 - (4) Nakonec je na řadě Cheyenne, přiloží navrch talónu kartu Úder pěstí.
- Poté začíná druhá sekvence tahů.



FÁZE 2 - LOUPENÍ!

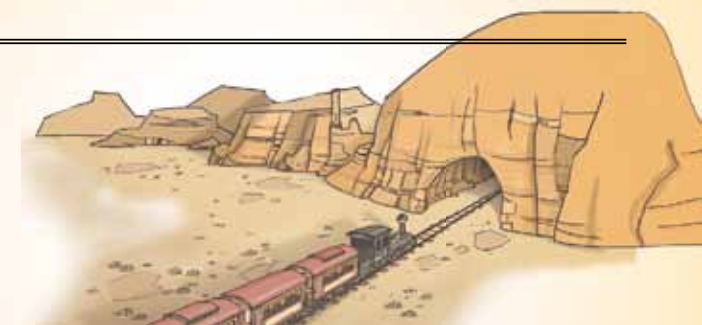
Po odehrání se každá karta vrátí svému majiteli, který ji odloží zpět do svého balíčku.

Na str. 4 uvádíme podrobný popis všech akčních karet.

Provedení akcí naplánovaných ve fázi 1 - Snování plánů! je povinné. Každý musí svou akci provést, pokud je to možné.

KONEC KOLA

Role začínajícího hráče je předána sousedovi po levici. Ten si vezme balíček zbývajících karet kol a zahájí další kolo hry.



POPIS AKČNÍCH KARET

Bandité se mohou nacházet uvnitř vagónů či lokomotivy (1) nebo na jejich střeše (2). U každého vozu vlaku tedy platí, že bandita může být v něm, nebo na jeho střeše. Na začátku hry není žádný bandita na střeše.

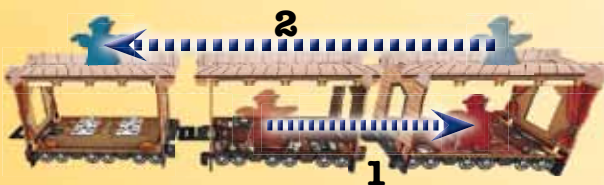


POHYB

Přesuňte svého banditu:

1 Do sousedního vozu dopředu nebo dozadu, pokud je uvnitř vlaku, nebo

2 O jeden až tři vozy vpřed nebo vzad, pokud je na střeše. Lokomotiva se vždy počítá jako vůz. Můžete být uvnitř lokomotivy nebo na její střeše. Při provádění této akce nesmíte nechat banditu stát na místě. Musíte ho vždy přesunout. Bandité však nikdy nemohou vlak zcela opustit.



Je třeba se pohybovat rychle. Běh po střeše vlaku šetří čas, nepletou se vám pod nohy cestující a nezdržují vás dveře.

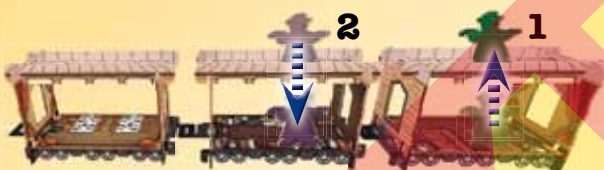


ZMĚNA PODLAŽÍ

Váš bandita

1 seskočí ze střechy vozu dovnitř, je-li právě na střeše, nebo

2 vyleze z vozu na střechu, je-li právě uvnitř. V obou případech nemůže změnit vůz, jen podlaží.



Běhání po střeše šetří čas a umožňuje vám vyhnout se šerifovi.



ŠERIF

Posuňte figurku šerifa do vedlejšího vozu – vpřed nebo vzad podle vaší volby. (Viz níže rámeček Šerif, kde zjistíte, co se stane, když šerif potká nějakého banditu.)



Šerif chrání cestující - nikdy neběhá po střeše vlaku.



PAL!

Vyberte si jednoho ze soupeřů, jehož figurka může být cílem, a přiřďte mu svou horní kartu kulky. Hráč, jehož figurka byla zasažena, kartu přidá do svého balíčku. Nikdy nemůže být cílem figurka, která se nachází na téže místě jako figurka vaše.

1 Je-li váš bandita uvnitř vozu, může střílet jen na bandity ve vedlejším voze – vepředu nebo vzadu. Na bandity vzdálené více střílet nemůžete.



2 Je-li váš bandita na střeše, můžete střílet na jakéhokoliv banditu ve vašem zorném poli na střeše jakéhokoliv vozu (opět kromě vozu, kde stojí váš bandita). Bandita je v zorném poli, pokud mezi ním a vaší figurkou nepřekáží žádná další figurka bandity. Dvě figurky na téže místě jsou považovány za stojící vedle sebe, nikoliv jedna za druhou – můžete si vybrat, která bude terčem střelby.



Příklad: Ghost (bílý) může střílet na Tuca (červený) nebo na Cheyenne (zelená), ale ne na Doca (modrý). Naproti tomu Tuco (červený) může střílet na Ghosta (bílý) nebo Doca (modrý), ale ne na Cheyenne (zelená), protože ta je na stejném místě jako on.

Není-li nikdo, na koho by bylo možné střílet, nechte si kartu kulky, akce nemá žádný účinek. Stejně tak nemá akce žádný účinek, pokud vám už došly všechny karty kulek.

Střelíte-li banditu, dáte mu jednu ze svých karet kulek. Zároveň tím soutěžíte o titul Mistr pistolník. Navíc vaše akce soupeře až do konce hry oslabí, neboť karty kulek mu v ruce nejsou k ničemu.



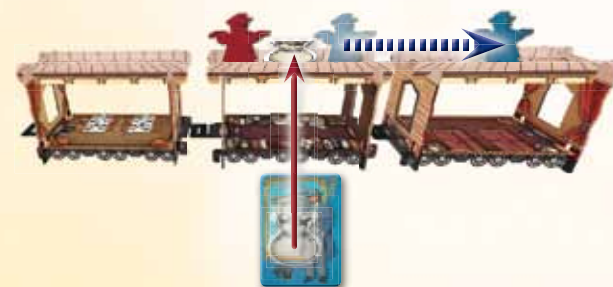
LOUPEŽ

Seberte jeden z žetonů kořisti, který se nachází na místě, kde je právě váš bandita, a položte ho na svou kartu postavy. Je-li bandita na střeše, nemůže loupit uvnitř vozu a naopak. Není-li na místě, kde právě stojí bandita, žádná kořist, akce propadá bez účinku.



ÚDER PĚSTÍ

Vyberte jednoho z banditů, který se nachází na téže místě jako bandita váš, a seberte jeden žeton kořisti dle své volby z jeho karty postavy. Žeton položte na místo, kde se obě figurky právě nacházejí. Zvolíte-li měsíc, nesmíte se dívat, jakou má hodnotu. Poté figurku napadeného bandity posuňte na stejné podlaží vedlejšího vozu – vpřed nebo vzad, vybíráte vy. (Vzhledem k tomu, že žádná figurka nesmí opustit vlak, v případě posledního vagónu či lokomotivy na vybranou nemáte.)



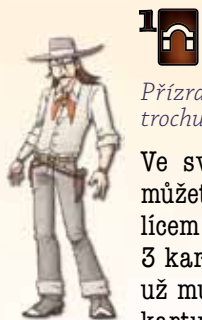
Úder pěstí je vhodný způsob, jak soupeři odlehčit od těžkých břemen. Nečekaný přesun ho také může rozhodit do té míry, že po zbytek tahů v této sekvenci bude zcela vykořeněn.

ŠERIF

Pozor! Jakmile bandita vstoupí do vozu, kde je šerif, nebo kdykoliv vstoupí šerif do vozu, kde jsou nějací bandité, všichni bandité musejí okamžitě vylézt na střechu tohoto vozu (i kdyby odsud právě slezli dovnitř). Bandita nesmí nikdy zůstat ve voze s šerifem. Kromě toho každý z dotčených banditů utrží jednu neutrální kartu zásahu a příslušný hráč ji uloží do svého balíčku.



BANDITÉ



GHOST

Přízrak je díky své zvláštní schopnosti tak trochu nepolapitelný.

Ve svém prvním tahu každého kola můžete zahrát svou akční kartu do talónu lícem dolů. Pokud v prvním tahu dobíráte 3 karty, máte smůlu, v pozdějším tahu už musíte v každém případě hrát akční kartu jako obvykle lícem nahoru.



CHEYENNE



Čejenka je mimořádně schopná kapsářka.

Vyrazíte-li při úderu pěsti soupeři měšec, můžete si ho vzít. Pokud jste ho však připravili o šperky nebo trezor, musíte ho nechat na místě jako obvykle.



DJANGO



Django je fenomenální střelec. Jeho kulka si vás najde kdekoliv.

Jste-li na svém místě (ve voze nebo na něm) sám, můžete pálit na jakéhokoliv banditu na téžže podlaží v celém vlaku – pro Djanga v tomto případě neplatí omezení střelby jen do sousedního vagonu nebo pravidlo o zorném poli.



BELLE



Krása Kočky je její největší zbraní.

Je-li možnost, aby byl terčem karet Pall nebo Úder pěsti jiný bandita, musí být cílem útoku on místo vás.



TUCO



Tucovy střely nezastaví ani střecha vlaku.

Smíte střílet i po banditech, kteří jsou ve stejném voze, ale na jiné úrovni - tedy skrz střechu vozu.



DOC



Doc je nejinteligentnější bandita z celé tlupy.

Na začátku každého kola si berete do ruky 7 karet místo 6.

KARTY KOL



Akční karty se v této sekvenci hrají do talónu normálně lícem nahoru.

Tunel – v této sekvenci hrají všichni akční karty do talónu lícem dolů.

Fofr – v této sekvenci má každý hráč dva tahy hned po sobě – dobírá 6 karet, hraje 2 karty do talónu nebo hraje jednu kartu a ještě dobírá 3 karty do ruky.

Změna směru – v této sekvenci hrají hráči proti směru hodinových ručiček.

UDÁLOSTI

Na některých kartách kol je pomocí symbolu vyznačena určitá událost. Tyto události nastanou vždy na konci kola, poté co všichni hráči provedli své akce ve fázi 2 – Loupení!



Rozhněvaný šerif

Šerif střílí na každého banditu nacházejícího se na střeše vozu s šerifem. Každý takový bandita obdrží neutrální kartu zásahu. Poté se šerif posune o jeden vůz směrem ke konci vlaku. Je-li již v posledním vagoně, zůstane na svém místě.



Kapsáři

Každý bandita, který je na svém místě sám, si může vzít jeden žeton měšce, pokud se nějaký na daném místě nachází.



Šerifova pomsta

Každý bandita na střeše vozu, kde se zrovna nachází šerif, ztratí měšec s nejnižší hodnotou. Pokud žádný měšec nemá, neztrácí nic (šperků a trezorů se tato událost netýká).



Přidat páru!

Všichni bandité na střeše vlaku se posunou na střechu posledního vagonu.



Brzda!

Všichni bandité na střeše vlaku se posunou o jeden vůz vpřed (směrem k lokomotivě).



Berte všechno!

Položte druhý žeton trezoru do vozu, kde se právě nachází šerif.



Vzbouření cestujících

Každý bandita uvnitř vlaku dostane jednu neutrální kartu zásahu.



250 \$ Strojvůdce rukojmím

Každý bandita na střeše lokomotivy nebo v ní dostane výkupné ve výši 250 \$.



DŮLEŽITÉ POZNÁMKY

Žádný bandita (ani šerif) nesmí nikdy opustit vlak. Pokud by zvláštní schopnost Djanga, karta Úder pěsti nebo nějaká událost nutila figurku k pohybu za poslední vagón nebo před lokomotivu, zůstane stát na místě.

Dojdou-li karty neutrálních zásahů zcela nebo není-li jich dost pro všechny figurky, které mají utrpět zásah, máte štěstí. Při střelbě šerifa nebo v důsledku události další zásahy nedostáváte – případný zbytek karet můžete z další hry vyřadit.

VARIANTA HRY PRO POKROČILÉ

Chcete-li mít nad průběhem hry větší kontrolu, můžete hrát tak, že každý hráč má kromě doplňovací balíčku také odhazovací balíček akčních karet. V základních pravidlech hry proveďte následující změny:



Karty kulek

Karta postavy

Dobírací balíček

Odhazovací balíček

- ★ Na začátku kola dobíráte karty ze svého dobíracího balíčku. Jakmile vám karty dojdou, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček. Do svého odhazovacího balíčku v průběhu hry můžete kdykoliv nahlížet.
- ★ Po dobrání karet na začátku fáze 1 – Snování plánů! odhod'te na odhazovací balíček všechny karty kulek a zásahů – tím budete mít lehčí ruku.
- ★ Na konci fáze 1 si smíte v ruce ponechat libovolný počet karet do dalšího kola. Odhod'te jen karty zásahů a případně takové akční karty, o které nemáte zájem. Na začátku dalšího kola pak doberete do ruky jen tolik nových karet, abyste jich měli 6 (Doc 7).
- ★ V průběhu fáze 2 – Loupení! ukládáte karty provedených akcí, které dostanete od aktuálně začínajícího hráče, lícem nahoru do svého odhazovacího balíčku. Karty zásahů, které v tomto kole utržíte, však odkládáte lícem dolů nahoru do svého dobíracího balíčku!

Překlad: Karel Vlasák

ÚPRAVA PRAVIDEL PRO HRU DVOU HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRY

Vlak sestavte z lokomotivy a čtyř libovolných vagónů. Každý z hráčů si sestaví tým ze dvou postav, vezme si odpovídající karty a figurky. Pro první hru vám doporučujeme, aby jeden tým tvořili Tuco a Cheyenne a druhý Django a Doc. Umístěte po jedné své figurce do posledního a do předposledního vagónu vlaku. Na stůl před sebe položte karty svých postav a na každou uložte jeden žeton měsce v hodnotě 250 \$. Z akčních karet vyřad'te ty, které se u každé postavy opakují a jednu kartu Šerif jedné z vašich postav. Zbude vám potom následujících 11 karet: 2 karty Pall, 2 karty Úder pěsti, 2 karty Pohyb, 2 karty Změna podlaží, 2 karty Loupež (všechny po jedné od každé postavy) a 1 karta Šerif. Všechny je pečlivě zamíchejte a vytvořte z nich svůj doplňovací balíček. Každý hráč potom hraje s jedním balíčkem obsahujícím mix karet obou jeho postav.



PRŮBĚH HRY

Hra ve dvou se hraje podle pravidel pro pokročilé popsaných výše. Cílem je, aby váš tým získal větší kořist než tým soupeře. Při hře ve dvou se však neuděluje titul Mistr pistolník.

Dostane-li některá postava zásah, karta kulky nebo zásahu se přikládá do dobíracího balíčku příslušného hráče jako vždy. Může se vám velmi snadno stát, že musíte neodvratně pálit na svého partnera z týmu! Django může využít svou zvláštní schopnost v případě, že je na svém místě sám, nebo se svým partnerem z týmu.

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



© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT express, All Rights Reserved.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, 10100, Praha 10,
www.mindok.cz

MINDOK