



COLT EXPRESS



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

MINDOK

11. júl 1899, 10.00 hodín. Expres Union Pacific so 47 cestujúcimi vyráža z Folsomu v Novom Mexiku. Po niekoľkých minútach sa náhle zhora ozvú zvuky dupania a zarachotí pár výstrelov. Do vagónov vtrhnú po zuby ozbrojení banditi a začnú nemilosrdne okrádať počestných cestujúcich o ich peňaženky a šperky. Zachovajú rozvahu a udržia zbrane v klude? Podarí sa im ulúpiť týždennú výplatu pre robotníkov spoločnosti Nice Valley Coal Company, prevážanú v trezoroch, ktoré stráži obozretný šerif Samuel Ford? Iba jeden z banditov dosiahne cieľ - stať sa najbohatším vyvrhelom celého gangu!

HERNÝ MATERIÁL

6 vagónov

1 lokomotíva

Poznámka: pred prvou hrou najprv opatrne zostavte vagóny a lokomotívu podľa priloženého návodu.

Žetóny koristi rôznych hodnôt

- 18 mešcov v hodnotách od 250 \$ do 500 \$
- 6 diamantov v hodnote 500 \$
- 2 trezory v hodnote 1000 \$



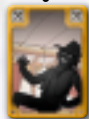
17 kariet kôl:

- 7 kariet pre 2 - 4 hráčov
- 7 kariet pre 5 - 6 hráčov
- 3 karty stanice



1 figúrka šerifa

13 kariet neutrálnych zásahov



Herný materiál každého hráča (spolu 6 sád):

1 karta postavy

10 akčných kariet



6 kariet guliek

1 figúrka banditu



Pravidlá hry budú popisované pre hru 3 až 6 hráčov. Ak budete hrať v dvojici, prečítajte si úpravy hry na strane 6.

PRÍPRAVA HRY

★ Každý hráč si vyberie jednu z postáv, vezme si jej kartu a položí ju pred seba na stôl. Naľavo od karty postavy položí 6 kariet guliek vo svojej farbe, zoradených podľa počtu nábojov tak, aby hore bola karta so šiestimi nábojmi. Ďalej si každý hráč zamieša svoj balíček 10 akčných kariet a položí ho lícom nadol napravo od karty postavy - karty tvoria jeho doplnovací balíček. Každý hráč si vezme jeden žetón mešca v hodnote 250 \$ zo všeobecnej zásoby a položí ho na kartu postavy lícom nadol, s hodnotou ukrytou.

Na začiatku hry je bubienok revolvera každého hráča plný. V priebehu hry budete páliť na svojich súperov, aby ste ich zdržali. Každý hráč má k dispozícii identickú sadu 10 akčných kariet. V priebehu hry budete skladovať získané žetóny koristi na svojej karte postavy lícom nadol, aby ostatní hráči nepoznali ich hodnotu. Vy sa samozrejme na hodnotu svojej koristi môžete pozeráť do ľubovôle.

★ Doprostred stola umiestnite lokomotívu a za ňu rad toľkých vagónov, koľko je hráčov. Vagóny môžete vybrať ľubovoľné a umiestniť ich v ľubovoľnom poradí.

★ Do každého vagóna umiestnite také žetóny koristi, aké sú naznačené na podlahe vagóna. Mešce vyberajte náhodne a ukladajte ich lícom nadol.

★ Figúrku šerifa a žetón trezoru umiestnite do lokomotívy. Zvyšné žetóny koristi môžete vrátiť do krabice, s výnimkou druhého trezoru. Ten umiestnite mimo vlak niekam k lokomotíve, môže ešte prísť do hry.

★ Z balíčka kariet kôl zodpovedajúcemu počtu hráčov (jeden balíček je určený hre 2 až 4 hráčov, druhý hre 5 či 6 hráčov) náhodne vyberte 4 a zamiešajte ich. Vytvorte z nich balíček a dosadu položte jednu náhodne vybranú kartu stanice. Ostatné karty kôl vráťte do krabice.

★ 13 kariet neutrálnych zásahov pripravte vedľa lokomotívy.

ZAČÍNAJÚCI HRÁČ

Spomedzi figúrok banditov, ktorí sú v hre, náhodne vyberte jednu - táto určí začínajúceho hráča v prvom kole. Tento hráč nech si vezme balíček kariet kôl a položí ho pred seba.

UMIESTNENIE BANDITOV DO VLAKU

Začínajúci hráč má poradové číslo 1, jeho sused po ľavici číslo 2 a tak ďalej. Hráči s nepárnymi číslami postaví svoje figúrky do posledného vagóna, hráči s párnymi číslami do predposledného.



Príklad prípravy hry 4 hráčov:



Cestujúci v každom vagóne majú rôzne cennosti, ktoré čakajú iba na to, kým sa ich zmocníte.

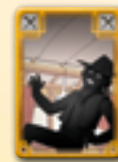


Šerif sa vám bude po celú dobu pliesť do cesty. Je na vás, či budete dostatočne obratní, aby ste ho od trezorov, ktoré má strážiť, odlákali v pravý okamih.

Počet hráčov



Sekvencia vybraných 5 kariet predstavuje kostru príbehu vašej vlakovej lúpeže. Objavíte ich jednu po druhej.



Karty neutrálnych zásahov predstavujú zranenia, ktoré banditom spôsobí šerif alebo určité udalosti. Všetky karty zásahov - neutrálne aj karty guliek hráčov - budú vo vašom balíčku prekážať. Keď ich dostanete na ruku, obmedzia počet akcií, ktoré budete mať k dispozícii, rovnako ako by vás v realite zdržovali skutočné rany.

Začínajúci hráč



Druhý hráč



Štvrtý hráč



Tretí hráč



CIEĽ HRY

Vaším cieľom je stať sa tým najbohatším banditom. Musíte získať väčšiu korisť, než vaši súper... bez toho, aby ste dostali priveľa zásahov. Najlepší strelec získa titul Pištoľník, ku ktorému patrí odmena 1000 \$.



Na začiatku každého kola si hráči zamiešajú svoj balíček akčných kariet a vezmú si do ruky 6 z nich.

Potom začínajúci hráč otočí vrehnú kartu kola a vyloží ju na stôl lícom nahor, aby na ňu všetci dobre videli.

Od začínajúceho hráča v smere hodinových ručičiek hrajú hráči postupne svoje ťahy.

Vo svojom ťahu má hráč nasledujúce možnosti:

★ **zahrat' jednu akčnú kartu z ruky lícom nahor (výnimky sú uvádzané špecificky) do spoločného balíčka;**

★ **vziať si do ruky ďalšie 3 karty zo svojho balíčka.**

Začínajúci hráč vezme spoločný balíček a otočí ho lícom nadol bez toho, aby menil poradie kariet v balíčku.

Potom berie jednu kartu po druhej, otáča ich a príslušný bandita vykonáva svoju akciu (karty sa teda hrajú presne v tom poradí, v akom boli do balíčka pridávané).

Po vykonaní akcií a vrátení kariet si hráči opäť dôkladne zamiešajú balíčky kariet (10 akčných kariet plus všetky doteraz získané karty zásahov) a vytvorený balíček položia lícom nadol na stôl.

PRIEBEH HRY

Hra sa odohráva počas 5 kôl, každé kolo sa skladá z dvoch fáz:

- Fáza 1: Kutie piklov! Hráči hrajú svoje karty do spoločného balíčka uprostred stola.
- Fáza 2: Lúpenie! Naplánované akcie sa vykonávajú.

ZAČIATOK KOLA

Karta kola uvádza (pomocou piktoqramov v hornej časti), na koľko ťahov sa toto kolo odohrá (4 alebo 5) a akým smerom bude hra v týchto kolách prebiehať (podrobnejší popis na strane 5).

KONIEC HRY

Partia končí po 5 kolách. Hráči si spočítajú hodnotu získanej koristi nazhromaždenej na karte postavy. Titul Pištoľník je udelený hráčovi, ktorý vypálil najviac guliek - teda má vo svojom revolveri najmenej zvyšných kariet guliek. Cenou je prémie 1000 \$. V prípade zhody získavajú titul aj všetci hráči podieľajúci sa na zhode. Každý Pištoľník si otočí kartu postavy na druhú stranu, čím zaznamená zisk prémie.

Najbohatší hráč sa stáva víťazom hry. V prípade rovnosti rozhoduje, kto z príslušných adeptov na víťazstvo dostal menej zásahov.

FÁZA 1 - KUTIE PIKLOV!

Fáza 1 končí akonáhle hráč uskutočnil počet ťahov zodpovedajúci aktuálnej karte kola. Karty, ktoré im ostali na ruke, odložia hráči naspäť na vrch svojho balíčka akčných kariet.

Príklad:

(1) Začínajúcim hráčom je Doc. Zahrá kartu Pohyb (položí ju na spoločný balíček);
(2) potom Belle, po jeho ľavici, zahrá kartu Pál!
(3) Tuco, po ľavici Belle a teda tretí v poradí, sa rozhodne dobrať si 3 karty do ruky.
(4) Nakoniec je na ťahu Cheyenne, položí na vrch spoločného balíčka kartu Úder pästou. Potom nasleduje druhý ťah hráčov v tomto kole.

FÁZA 2: LÚPENIE!

Po odohraní sa každá karta vráti svojmu majiteľovi, ktorý ju odloží naspäť do svojho balíčka.

Na strane 4 uvádzame podrobný popis všetkých akčných kariet.

KONIEC KOLA

Pozícia začínajúceho hráča je posunutá hráčovi po ľavici - vezme si balíček zostávajúcich kariet kôl a zahájí ďalšie kolo hry.

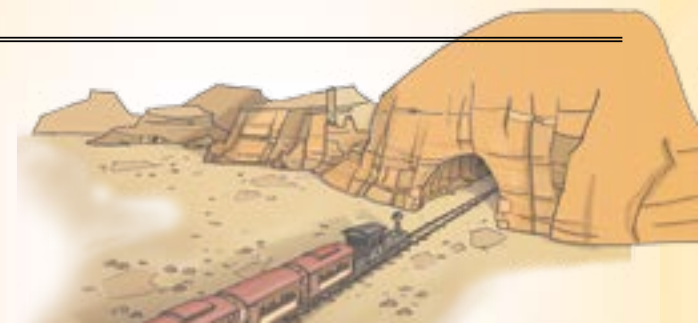
Karta kola uvádzajúca, že v ňom prebehnú 4 ťahy.



Táto karta uvádza, že v kole bude ťahov 5.



Vykonanie akcií naplánovaných vo fáze 1 - Kutie piklov je povinné. Každý musí spraviť to, čo naplánoval, ak je to možné.



POPIS AKČNÝCH KARIET

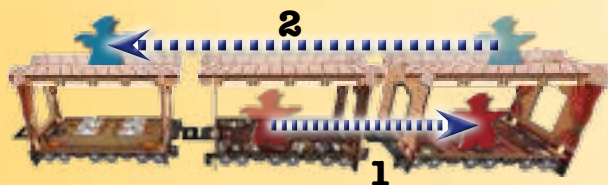
Banditi sa môžu nachádzať vo vnútri vagónov či lokomotívy (1) alebo na ich streche (2). Každý z banditov má teda dve možnosti umiestnenia: dnu alebo na streche. Na začiatku hry však na streche žiaden z banditov nie je.



POHYB

Presuňte svojho banditu:

- 1 do susedného vozňa vpredu či vzadu, ak je vo vnútri vlaku;
- 2 alebo o jeden až tri vozne vpred či vzad, ak je na streche (lokomotíva sa počíta ako vozeň a môžete byť na nej alebo v nej). Ak ste zahrali túto akciu, váš bandita nemôže ostať na mieste, musí sa pohnúť. Nemôžete však vlak opustiť úplne.



Pohybovať sa rýchlo je výhodné. Beh po streche šetrí čas, nepletú sa vám pod nohy cestujúci a nezdržujú vás dvere.



ZMENA ÚROVNE

Zmeňte polohu vášho banditu - ak je na streche, zoskočí

- 1 z nej dovnútra, ak je vo vnútri, vylezie na strechu.

- 2 V oboch prípadoch mení iba úroveň, nemôže sa premiestniť do iného vozňa.



Behanie po streche šetrí čas a umožňuje vám vyhnúť sa šerifovi.



ŠERIF

Posuňte figúrku šerifa do vedľajšieho vozňa - vpred či vzad podľa vašej voľby. (Nižšie v rámečku sa dozvieme, čo sa stane, ak šerif stretne nejakého banditu.)



Šerif chráni cestujúcich - nikdy nebehá po streche vlaku.



PÁL!

Vyberte si jedného zo súperov, ktorého figúrka môže byť cieľom a pridajte mu vrchnú kartu guľky. Hráč, ktorého figúrka bola zasiahnutá, si túto kartu pridá do svojho balíčka. Nikdy nemôže byť cieľom figúrka, ktorá sa nachádza na tom istom mieste ako tá vaša.

- 1 Ak sa nachádzate vo vnútri vozňa, strieľať môžete na banditov vo vedľajšom vozni - v tom vpredu či vzadu. Na vzdialenejších banditov strieľať nemôžete.



- 2 Ak je váš bandita na streche, strieľať môžete na akéhokoľvek banditu vo vašom zornom poli na streche ktoréhokoľvek vozňa (stále platí, že okrem vozňa na ktorom stojíte vy). Bandita je v zornom poli, ak medzi ním a vašou figúrkou neprekáža iná figúrka banditu. Dve figúrky na tom istom mieste sú považované za stojace vedľa seba a nie v zákryte - môžete si teda vybrať, ktorá bude terčom streľby.



Príklad: Ghost (biely) môže strieľať na Tuca (červený) alebo na Cheyenne (zelená), ale nie na Doca (modrý). Tuco (červený) môže strieľať na Ghost (biely) alebo na Doca (modrý), ale nie na Cheyenne (zelená), pretože tá je na rovnakom mieste ako on.

Ak nie je nik, na koho by ste mohli strieľať, ponechajte si kartu guľky, akcia nemá žiaden účinok. Rovnako nemá žiaden efekt, ak sa vám už minuli všetky karty guľiek.

Ak strelíte do banditu, dávate mu jednu zo svojich kariet guľiek. Zároveň tým súťažite o titul Pištoľníka. No čo je ešte dôležité, vaša akcia pomôže paralyzovať súpera až do konca hry - keďže karty guľiek sú mu v ruke nanič, iba mu tieto "mŕtve karty" kazia balíček kariet.



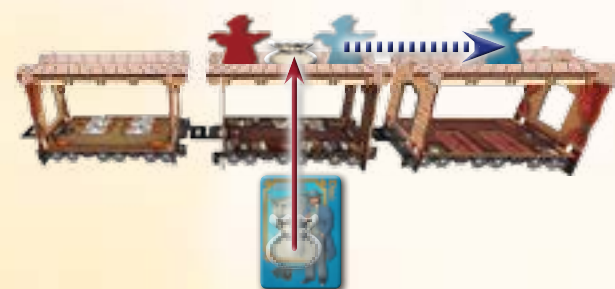
LÚPEŽ

Zoberte jeden zo žetónov koristi z miesta na ktorom sa nachádza váš bandita a položte ho na kartu svojej postavy. Ak je bandita na streche, nemôže lúpiť vo vnútri vozňa a naopak. Ak nie je na mieste, kde sa bandita nachádza, žiadna korisť, akcia prepadá bez účinku.



ÚDER PÄST'OU

Vyberte jedného z banditov, ktorý sa nachádza na tom istom mieste ako váš bandita, a zoberte jeden žetón koristi podľa vašej voľby z jeho karty postavy. Žetón položte na miesto, na ktorom sa obe figúrky nachádzajú. Ak ste zvolili mešec, nesmiete sa pozrieť, akú má hodnotu. Potom figúrku napadnutého banditu posuňte na rovnakú úroveň (zvnútra do vnútra, zo strechy na strechu) vedľajšieho vozňa vpredu či vzadu, vyberáte vy. Keďže žiadna figúrka nesmie vlak úplne opustiť, ak ste úplne vzadu či vpredu, na výber nemáte.



Úder pästou je vhodný spôsob, ako súpera odľahčiť od ťažších bremien. Nečakaná zmena ho môže vykoľajiť až tak, že celý zvyšok fázy bude mimo.

ŠERIF

Pozor! Akonáhle bandita vstúpi do vozňa, v ktorom je šerif, alebo ak šerif vstúpi do vozňa, v ktorom je nejaký bandita, všetci banditi musia okamžite vylezť na strechu tohto vozňa (aj keby práve zliezli dovnútra). Bandita nikdy nesmie ostať vo vozni so šerifom. Okrem toho každý z dotknutých banditov utrhne jednu z neutrálnych kariet zásahu a príslušný hráči si ju vložia do svojich balíčkov.



BANDITI



GHOST

Ghost je vďaka svojej zvláštnej schopnosti nepolapiteľný.

Vo svojom prvom ťahu každého kola môžete zahrat' svoju akčnú kartu do spoločného balíčka lícom nadol. Ak v prvom ťahu beriete 3 karty, máte smolu, v ďalších ťahoch totiž hráte karty ako každý iný lícom nahor.



CHEYENNE

Cheyenne je mimoriadne schopná vreckárka.

Ak vyrazíte pri údere päst'ou súperovi mešec, môžete si ho rovno zobrať. Ak ste ho však pripravili o šperky či trezor, musíte ich nechať na mieste ako obvykle.



TUCÚ

Strely Tucú nezastaví ani strecha.

Smiete strieľať aj po banditoch, ktorí sú v tom istom vozni, ale na inej úrovni - cez strechu vozňa.



DJANGO

Djangove strely vás nájdu kdekoľvek.

Ak ste na svojom mieste (vo vozni, alebo na jeho streche) sám, môžete páliť na akéhokoľvek banditu na tej istej úrovni v celom vlaku - pre Djanga neplatia obmedzenia streľby iba do susedného vozňa (vo vnútri) či o zornom poli (na streche).



DOC

Doc je ten najprefikanejší bandita celej tupy.

Na začiatku každého kola si beriete do ruky 7 kariet namiesto 6.



KARTY KÔL



Akčné karty sa v tomto kole hrajú na spoločný balíček normálne lícom nahor.



Tunel - v tomto kole sú hrané všetky akčné karty lícom nadol.



Fofr - toto kolo má každý hráč hneď dva ťahy po sebe - doberá 6 kariet, hrá 2 karty do spoločného balíčka, či zahrá kartu a ešte si aj doberie 3 karty do ruky.



Zmena smeru - v tomto kole hrajú hráči proti smeru hodinových ručičiek.



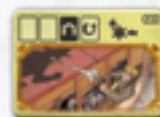
UDALOSTI

Na niektorých kartách kôl sú symbolmi naznačené udalosti. Tieto udalosti nastanú vždy na konci kola po tom, ako všetci hráči vykonali svoje akcie vo fáze 2 - Lúpenie!



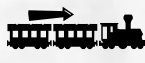
Rozhnevaný šerif

Šerif strieľa na každého banditu nachádzajúceho sa na streche vozňa so šerifom. Každý z týchto banditov dostane neutrálnu kartu zásahu. Potom sa šerif presunie o jeden vozeň smerom ku koncu vlaku. Ak je v poslednom vozni, ostáva na mieste.



Pridat' paru!

Všetci banditi na streche vlaku sa posunú na strechu posledného vozňa.



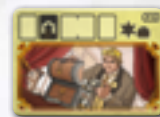
Brzda!

Všetci banditi na streche vlaku sa posunú o jeden vozeň vpred (smerom k lokomotive).



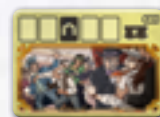
Berte všetko!

Položte druhý žetón trezoru do vozňa, v ktorom sa práve nachádza šerif.



Vzburá cestujúcich

Každý bandita vo vnútri vlaku dostane jednu neutrálnu kartu zásahu.



Vreckári

Každý bandita, ktorý je na svojom mieste sám, si smie vziať jeden žetón mešca, ak sa na danom mieste nejaký nachádza.



Šerifova pomsta

Každý bandita na streche vozňa, v ktorom sa práve nachádza šerif, stratí mešec s najmenšou hodnotou. Ak žiadny mešec nemá, nestráca nič (šperkov a trezorov sa táto udalosť netýka).



Strojvodca rukojemníkom

Každý bandita na streche lokomotívy, alebo v nej, dostane výkupné v hodnote 250 \$.



DÔLEŽITÁ POZNÁMKA

Žiadny bandita (ani šerif) nesmie nikdy opustiť vlak. Ak by zvláštna schopnosť Django, karta Úder päst'ou či iná udalosť nútili figúrku posunúť sa pred lokomotívu či za posledný vozeň, ostane stáť na mieste.

Ak už nie sú žiadne neutrálne karty zásahov alebo ich nie je dostatok pre všetkých banditov, ktorí mali dostať zásah, máte šťastie. Pri streľbe šerifa či ako dôsledok udalostí ďalšie zásahy nedostávajú - prípadný zvyšok kariet môžete z hry vyradiť.

VARIANT HRY PRE POKROČILÝCH

Ak chcete mať nad priebehom hry väčšiu kontrolu, môžete hrať tak, že každý hráč má okrem doplnovacieho balíčka aj odhadzovací balíček kariet. Voči základným pravidlám príde k týmto zmenám:



Karty guliek Karta postavy Doberací balíček Odhadzovací balíček

- ★ Na začiatku fázy 1 - Kutie piklov odhodte na odhadzovací balíček karty guliek a zásahov, odľahčíte si tým ruku.
- ★ Na konci fázy 1 si smiete nechať do ďalšieho kola v ruke karty, ktoré sa vám hodia, ostatné karty odhodte do odhadzovacieho balíčka.
- ★ Počas fázy Lúpeže ukladajte použité karty akcií lícom nahor na svoj odhadzovací balíček. Avšak karty guliek, ktoré ste dostali od súperov počas kola, ukladajte lícom nadol na svoj doberací balíček.
- ★ Na začiatku každého kola potiahnite toľko kariet, aby ste ich mali na ruke 6 (Doc 7).
- ★ Vždy keď sa vám minie doberací balíček a máte t'ahat' karty, pomiešajte odhadzovací balíček a vytvorte z neho nový doberací balíček. Je dovolené prezerat' si svoj odhadzovací balíček.

Preklad: Peter Černák

ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ HRY DVOCH HRÁČOV

PRÍPRAVA HRY

Vlak zostavte z lokomotívy a 4 ľubovoľných vozňov. Každý z hráčov si zostaví tím z dvoch postáv, zoberie si zodpovedajúce karty a figúrky. Pri prvej hre vám odporúčame, aby jeden tím tvorili Tuco a Cheyenne a druhý Django a Doc. Umiestnite po jednej figúrke do posledného a predposledného vozňa. Na stôl pred seba položte karty svojich postáv a na každú položte jeden žetón mešca v hodnote 250 \$. Z akčných kariet vyradte tie, ktoré sa pri každej postave opakujú a jednu kartu Šerif jednej z vašich postáv. Oстане vám potom nasledujúcich 11 kariet: 2 karty Páľ!, 2 karty Úder päst'ou, 2 karty Pohyb, 2 karty Zmena úrovne, 2 karty Lúpež a 1 karta Šerif. Všetky dôkladne zamiešajte a vytvorte z nich svoj doplnovací balíček. Každý hráč potom hrá s jedným balíčkom obsahujúcim mix kariet oboch postáv.



ÚPRAVA PRAVIDIEL

Hra v dvojici sa hrá podľa pravidiel pre pokročilých popísaných vyššie. Cieľom je, aby váš tím získal väčšiu korisť než tím súpera. V tejto hre sa však neudeluje titul Pištoľníka.

Ak niektorá z postáv dostane zásah, karta guľky sa prikladá do doberacieho balíčka príslušného hráča. Veľmi ľahko sa vám môže stať, že musíte páliť na svojho partnera v time! Django môže využiť svoju zvláštnu schopnosť v prípade, že je na svojom mieste sám, alebo so svojim tímovým partnerom.

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