

COLT EXPRESS

コルト・イクスプレス

荒野の駅馬車

1



40分



2-6人



10歳以上

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



荒野を横断して、アイオワ州デモインとアーカンソー州ビスマークを結ぶ道路に並行し、鉄道路線が引かれている。アイアン・ホースと並走する駅馬車が巻き上げる砂埃の雲は、何マイルも先から見えるほどに大きい。

自分たちが乗る駅馬車の横に特急列車（コルト・エクスプレス）が並んだ頃、ウェルズ・ファーゴ&カンパニー交通の乗客たちは居眠りの最中だった。厚い革製のカーテンで遮られて見ることができないため、彼らは列車内で強盗が進行中であることに、まだ気付いていない。悪辣な6人の盗賊たちが、線路から道路へと馬で移動してきた。乗客たちはもうすぐ、彼らの悪行について身をもって知ることになるだろう。

内容物

★ 駅馬車 1個

注記 - ゲームを始める前に、同梱の組立説明書に従い、駅馬車を丁寧に組み立ててください

★ 〈ショットガン・メッセンジャー〉コマ1個

★ 馬コマ 6個

★ 価値 \$1,000の金庫 1個

★ ウイスキー瓶 5個

★ 年代物のウイスキー瓶 1個

★ 「乗馬」アクション・カード 6枚

★ 人質カード 8枚

★ 流れ弾カード 3枚

★ ラウンド・カード 13枚

- プレイヤー2~4人用カード 5枚

- プレイヤー5~6人用カード 5枚

- 停車駅カード 3枚

セットアップ

機関車の右隣に駅馬車を配置します。

駅馬車の屋根の上に、金庫トークンを配置します。そのトークンの上に、〈ショットガン・メッセンジャー〉コマを配置します。

機関車を除く各車輻に 1個ずつ、ウイスキー瓶を配置します。ウイスキー瓶トークンはランダムに選び、裏向きのまま配置します。余ったウイスキー瓶トークンは箱に戻しておきます。

（プレイヤーの人数-1）枚の人質カードを引きます。それらのカードを機関車の左隣に、表向きに並べます。余った人質カードは箱に戻しておきます。



（プレイヤー人数に応じた）ラウンド・カードを、『コルト・エクスプレス』本体セットのラウンド・カードに加えてシャッフルします。停車駅カードについても同様に処理します。

それから、『コルト・エクスプレス』本体セットでの基本ゲームと同様に、ランダムにラウンド・カード4枚と停車駅カード 1枚を引きます。

流れ弾カード3枚を、『コルト・エクスプレス』本体セットの流れ弾カード13枚に加えておきます。

各プレイヤーはそれぞれ、自分の色の「乗馬」アクション・カードを、自分のアクション・カード・デッキに加えます。

各プレイヤーはそれぞれ、馬コマ1個を取ります。

基本ゲームと異なり、ゲーム開始前に盗賊コマは配置しません。プレイヤーは次ページの「馬レース」ルールに従いセットアップする必要があります。



馬レース

ゲームを開始する前、盗賊たちは馬に乗って到着します。彼らはどの車輻でゲームを開始するか選ぶことができます。誰も機関車または駅馬車からゲームをスタートすることはできません。

各プレイヤーは、他のプレイヤーに見せずに、手の中に自分の盗賊コマまたは馬コマのどちらかを握りこんで、それをテーブルの上に出します。もしもプレイヤー2人用の特別ルールを使用している場合は、手の中に1個ではなく2個：自分の各盗賊につき1個ずつ、一のコマを握りこみます。それから、プレイヤー全員が同時に手を開いて中身を公開します。

手の中に自分の盗賊コマを握りこんでいたプレイヤーは全員、それを車掌車の中に配置します。該当のプレイヤーは、自分の馬を車掌車の右隣に配置しなければなりません。

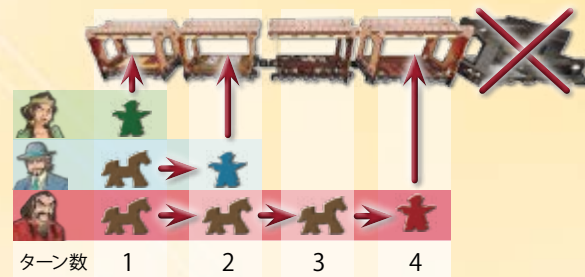
その他のプレイヤーは全員、さらに馬に乗り続ける選択をしたこととなります。該当のプレイヤーは皆で一緒に「パカッ、パカッ、パカッ、イヤッホォ〜！」と叫ぶ必要があります。それから、再び自分の盗賊または馬のどちらかを手に握りこんで、車掌車の隣の車輻に乗り込むかどうかを選択します。

そして同様に続けます……残りプレイヤーが最後の1人になったら、そのプレイヤーは残りの車輻の内、自分がスタートする車輻を直接選んでください。

プレイヤーは、機関車を除くどの車輻の中からもゲームをスタートすることができます。

馬レースが終了したら、以後はどの馬も特定の盗賊の所有物ではありません。全ての盗賊が、どの馬にでも乗ることができます。

機関車から最も遠い車輻の中に配置された盗賊の中から、スタートプレイヤーをランダムに決定します。



「乗馬」アクション

『大西部盗賊極意』1ページより抜粋：「盗賊の流儀とは、単に違法行為ばかりではなく、生き様の全てに及ぶ。真の盗賊になる道とは、単に目の前に居る相手なら誰からでも奪い取る事よりも、むしろ優雅かつ上品に相手の懐に忍び寄る方法を知ることである。おいぼれ馬をいつまでもノロノロ走らせるよりも、爆走する列車の屋根から信頼できる馬の背に飛び移れ……」

この新しいアクション・カードは、『計画』フェイズにおいて、他のアクション・カードと同様にプレイすることができます。

このアクションが実行された時点で、自分の盗賊が居る車輻の隣に、馬が最低1個でも配置されていた場合、その盗賊は馬に乗り移ります。盗賊は列車の中、あるいは、屋根の上のどちらからでも、馬に乗り移ることができます。

もしも盗賊が居る車輻の隣に、馬が1個も無かった場合には、このアクションの効果は発生しません。

それから、盗賊と乗っている馬と一緒に、現在の位置から前方または後方に、車輻0~3台分（あなたが決定する）だけ移動します。

この移動を終了した時点で、馬の隣に位置している車輻の中に、盗賊を移動して配置します。もしもその時点で馬が駅馬車の隣に位置していた場合には、盗賊を列車の中ではなく駅馬車の中に移動させることもできます。

「乗馬」アクションが終了した時点で、盗賊は馬に乗っていることはできません。盗賊は列車または駅馬車の中に居なければなりません。

馬に乗り移ることにより、横一列に並んだ車輻と（馬と）駅馬車の間を移動することができます。この場合は、馬は前後には移動しません。



駅馬車

駅馬車の中

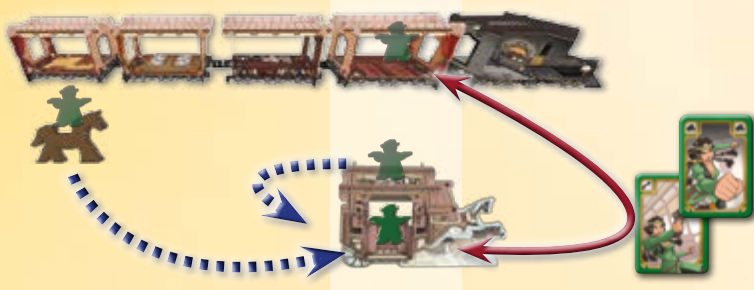


『大西部盗賊極意』591ページより抜粋：

「盗賊たるもの、裕福で無防備な相手が愚かにも抵抗した場合には、その者を人質としなければならない。そしてこれは、たとえ最終的に十分な身代金が期待できない場合でも例外ではない。これは『盗賊の名誉の掟』12条3項に明確に規定されている。」

「昇降」アクションにより駅馬車の屋根の上から降りるか、または、「乗馬」アクションで馬に乗ることにより、盗賊は駅馬車の中に移動することができます。

「射撃」および「格闘」アクションに関しては、駅馬車の中と、その隣に位置している車輻の中は互いに“隣の車輻”同士として扱います。



注記 - 保安官は絶対に駅馬車には移動しない。彼は乗客を守るため列車を離れられない。

盗賊が駅馬車の中に移動した時点で、まだ人質を取っていない場合には、(まだ残っていれば)人質1枚を選んで取らなければなりません。

選んだ人質カードを、自分のキャラクター・カードまたはシートの横に配置します。ゲーム終了時に、人質によって金を得ることができます。しかしながら、プレイヤーは人質を連れ歩く不利を被ることになります(6ページ'人質'参照)。

注記 - 各盗賊は人質を1人ずつしか取れない。

注記 - いったん取った人質は、誰も奪うことはできない。プレイヤー自身も人質を捨てることはできない。

注記 - プレイヤー2人用の特別ルールを使用している場合は、自分の盗賊それぞれが、人質1人ずつを取ることができる。

駅馬車の屋根の上

盗賊は「昇降」アクションにより駅馬車の中から駅馬車の屋根に上るか、または、隣に位置している車輻の屋根の上から、駅馬車の屋根の上へ移動することができます。盗賊は「移動」アクションによる車輻1台分の移動として、車輻の屋根の上から、隣に位置する駅馬車の屋根の上へと、またはその逆に移動することができます。

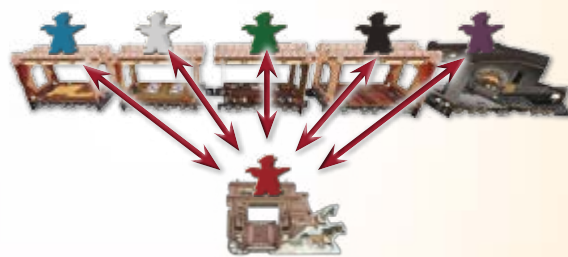
「移動」、「射撃」、「格闘」の各アクションに関して、駅馬車の屋根の上と、その隣に位置している車輻の屋根の上は互いに“隣の車輻”同士として扱います。



4

駅馬車の屋根の上に居る盗賊は、列車の屋根の上に居るどの盗賊でも(車輻に関係なく)撃つことができます。逆も同様に、列車の屋根の上に居る盗賊は誰でも(車輻に関係なく)、駅馬車の屋根の上に居る盗賊を撃つことができます。

注意事項! 上記の場合、〈ジャンゴ〉の能力は効果が発生しない



怒りのショットガン

自分が守っている金庫を誰かが盗もうとするまでは、〈ショットガン・メッセンジャー〉は何も行動しません。

金庫を盗める状態にするために、まず盗賊は「格闘」アクションをプレイして〈ショットガン・メッセンジャー〉を殴る必要があります。



注記 - もしも盗賊が〈ベル〉または〈ショットガン・メッセンジャー〉のどちらかを殴れる場合には、〈ショットガン・メッセンジャー〉を殴らなければならない。

殴られた時点で、〈ショットガン・メッセンジャー〉は金庫から離れます。彼は駅馬車の隣に位置している車輻の屋根の上へ移動させられます。それ以降、ゲーム終了まで彼は列車の屋根の上に留まります(駅馬車の屋根の上には戻りません)。



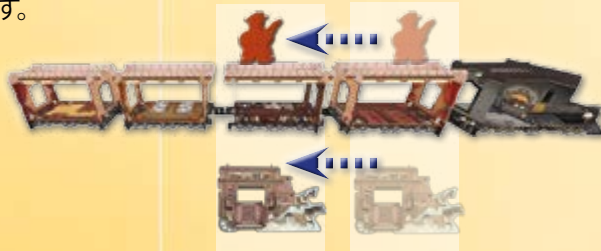
注意事項! 盗賊は〈ショットガン・メッセンジャー〉と同じ車輻の屋根の上には留まることはできない。(駅馬車の屋根の上は別)。もしも〈ショットガン・メッセンジャー〉が居る場所で盗賊が移動を終了した場合には、ただちに流れ弾カード1枚を受け取り、その盗賊は隣の車輻(前後どちらかはプレイヤーが選択)の屋根の上へ逃げなければならない(たとえ、たった今そこから移動してきた場合であっても)。その際に、駅馬車の屋根の上へ逃げることはできない。

盗賊は〈ショットガン・メッセンジャー〉の居る場所を通過することができます。その場合は、通常どおり移動ができますが、直ちに流れ弾カード1枚を受け取ります。

盗賊は〈ショットガン・メッセンジャー〉を撃つことはできません。

列車の屋根の上での射撃に関して、〈ショットガン・メッセンジャー〉は盗賊と同様に射線を遮ります(ただし、駅馬車の屋根の上との間での射撃では遮りません)。

毎ラウンドの終了時、イベントを処理した後で、駅馬車を車掌車の方向に車輻1台分だけ移動させます(駅馬車が既に車掌車の隣に位置している場合を除く)。もしも〈ショットガン・メッセンジャー〉が列車の屋根の上にいる場合は、駅馬車の隣の車輻の屋根の上へ位置するように、合わせて彼も車輻1台分だけ移動させます。



5

人質

人質の効果は、プレイヤーがカードを取った時点でただちに発生します。身代金はゲーム終了時、得点計算の際に獲得します。

婦人のペットのプードル



「ウォン!ウォン!グルグル」
「くそっ、このバカ犬!噛みやがった!」

毎ラウンドの開始時に、プレイヤーのデッキに流れ弾カード1枚を追加する。

身代金: \$1,000

銀行家



「家族は私を取り戻すために1ドルだって支払いはせんよ、君もわかってるだろう。それよりも、取引しようじゃないか……」

この人質には、ペナルティは何も発生しない。

身代金: プレイヤーが金庫を最低1個でも持っている場合には、\$1,000

牧師



「汝、撃つなかれ!」

プレイヤーが毎ラウンド開始時に引くことができるカードの枚数が、1枚減少する。

身代金: \$900

教師



「友達を殴っちゃダメと、学校で習わなかったのかしら!」

以後「格闘」アクションが使用できない。プレイヤーにとって、このアクション・カードは無駄カードになる。

身代金: \$800

盲信者



「そんなことより、いっしょに神に祈りなさい」

以後「乗馬」アクションが使用できない。

身代金: \$700

老婦人



「そんなに急かさないうで頂戴、もう若くないんだから……」

屋根の上で、(3台分ではなく) 車輛1台分しか移動できない。

身代金: プレイヤーが持っている宝石トークン1個につき \$500

ギャングラー



「—— その財布を貸してくれたら、そのへんの連中とカードで勝負して中身を倍にして返す自信があるよ。それだけであんた大儲けできるよ!」

ゲーム終了まで、プレイヤーの盗賊の特殊能力が失われる。

身代金: プレイヤーが持っている財布トークン1個につき \$250

写真家



「はい、動かないで〜“バシュッ”……より決定的な写真が撮れるほど、それだけ私のドキュメンタリーも面白くなりますからな」

以後、プレイヤーはアクション・カードを裏向きにプレイできない(たとえ自分の盗賊が「ゴースト」の場合でも)。

身代金: 自分のデッキに入っている、他の盗賊の弾丸カード1枚につき \$200 (チームプレイの場合には、相棒の弾丸は対象外)。

ウイスキー瓶

『大西部盗賊極意』158ページより抜粋:

「飲みすぎは体に良くない。ただし、命がかかっている場合はためらうな」

ウイスキー瓶は、プレイヤーが「強奪」アクションをプレイして獲得できる、新たな種類の略奪品です。

ウイスキー瓶1個はゲーム中に2回使用できます。1回目の使用後にウイスキー瓶トークンを裏返して、“半分飲んだ”瓶の面を表にします。2回目の使用後に、トークンを完全にゲームから除外します。



もしも殴られて、“半分飲んだ”ウイスキー瓶を床に落とした場合は、“半分飲んだ”面を表にしたまま落ちます。

《計画》フェイズ中、自分のターンにプレイヤーは、アクション・カード1枚をプレイする、または、カード3枚を引く代わりに、ウイスキー瓶1個を使用することができます。

ウイスキー瓶は、(ラウンド・カードで特殊なルールが指定されていない) 普通のターン中にしか使用できません。

普通のウイスキー瓶

カード3枚を引き、それから、手札からアクション・カード1枚をプレイする。このアクション・カードをプレイする代わりにカード3枚を引くことはできない。



年代物のウイスキー瓶

アクション・カード2枚を連続してプレイする。このアクション・カードをプレイする代わりにカード3枚を引くことはできない。



ラウンド・カード

特殊なターン：大混乱



このターンは、プレイヤー全員がそれぞれ自分がプレイするカードを選択して、全員が同時に公開する。それから、それらのアクション・カードを、通常のプレイ順に従い、共用デッキにプレイしていく。

通常どおり、自分のターンにアクション・カードをプレイする代わりにカード3枚を引くこともできる。その場合は、他のプレイヤーがカードを公開する前に実行しなければならない。

ラウンド終了時のボーナス

『大西部盗賊極意』236ページより抜粋：「真の大盗賊は、常に君よりも1枚多く切り札を隠し持っているだろう。万が一まだ持っていないとしても、君から盗めばいいのだ」

この拡張セットに含まれるラウンド・カードには、図に示した新しいアイコンが表記されている場合があります。プレイヤーは望むなら、ラウンド・カードに表記されている、このアイコン1個につき、手札のカード1枚を次のラウンドまで持ったままにすることができます。この効果は、『計画』フェイズと『実行』フェイズの間で適用されます。

次のラウンド開始時に、上記のように持ったままにいたカードは、自分の専用デッキに戻しません。(そのまま手札となります)。それから、プレイヤーは手札が合計6枚(〈ドク〉の場合は7枚)になるまで、カードを引きます。



イベント



馬が息切れ

プレイヤー5~6人の場合、車掌車に近い方から順に馬3個をゲームから取り除く。

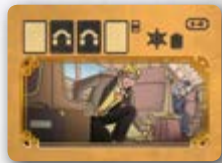
プレイヤー2~4人の場合、車掌車に近い方から順に馬2個をゲームから取り除く。



酔いどれ保安官

もしも保安官と同じ場所にウイスキー瓶がある場合、そのトークンをゲームから取り除く。それが普通のウイスキー瓶だった場合、保安官は列車の後方へ車輛1台分移動する。それが年代物のウイスキー瓶だった場合、保安官は車掌車に到達するまで順に車輛を移動する。いずれも移動の途中で、盗賊が居る車輛に保安官が進入した場合には通常どおり、盗賊はその車輛の屋根に逃げて、かつ、流れ弾カード1枚を受け取らなければならない。

保安官と同じ場所にウイスキー瓶が無い場合は、何も効果は発生しない。



もっとスピードアップ

列車の屋根の上に居る盗賊は全員、1台分後方の車輛の屋根に移動する。

さらに加えて、駅馬車と〈ショットガン・メッセンジャー〉、および全ての馬は、列車の後方へ車輛1台分移動する。



〈ショットガン・メッセンジャー〉怒涛の反撃

駅馬車の中または屋根の上に居る、または、駅馬車の隣に位置する車輛の中または屋根の上に居る盗賊は全員、それぞれ流れ弾カード1枚ずつを受け取る



獲物は山分け

ゲーム終了時に、複数の盗賊が同じ車輛の同じ階に居て、さらに、その盗賊の中に金庫を持っている者が居た場合、その金額をその場所に居る盗賊全員で等分する。端数が出る場合は切り捨て。



ずらかれ!

ゲーム終了時に、列車内の秩序が再び取り戻される。その時点で列車に残っている、すなわち、車輛または機関車の、中または屋根の上に居る全ての盗賊は逮捕される。逮捕された盗賊のプレイヤーはゲームに敗北する。

逮捕を避けるためには、盗賊は以下のどちらかの手段で列車から逃げなければならない:

このラウンド中に「乗馬」アクション・カードを使用して、列車を完全に離れる旨を宣言する。その時点でプレイヤーはゲームから離脱する(以後プレイに参加できない)が、勝敗決定には参加する;または、

ゲーム終了時に、駅馬車に乗っている(中または屋根の上どちらでも)。



- \$150: 銃弾は命取り

各プレイヤーは、このラウンド中に受け取った弾丸カード1枚につき、\$150を失う。これには、流れ弾カードと、他の盗賊全員の弾丸カードの両方が含まれる。

該当する弾丸の数を記録しやすいように、このラウンド中に受けた弾丸カードはデッキの上に置かず別しておくことよ。



ゲームの終了

本体セットでの基本ゲームと同様に得点を計算します。ただし、人質の身代金を加算する必要があります。



チームプレイ用の特別ルール

以下の特別ルールではプレイヤーが2人1組のチームに分かれてプレイするため、総プレイヤー人数は偶数の必要があります。『荒野の駅馬車』拡張セットを使用してもしなくても、チームプレイのルールは使用できます。

セットアップ

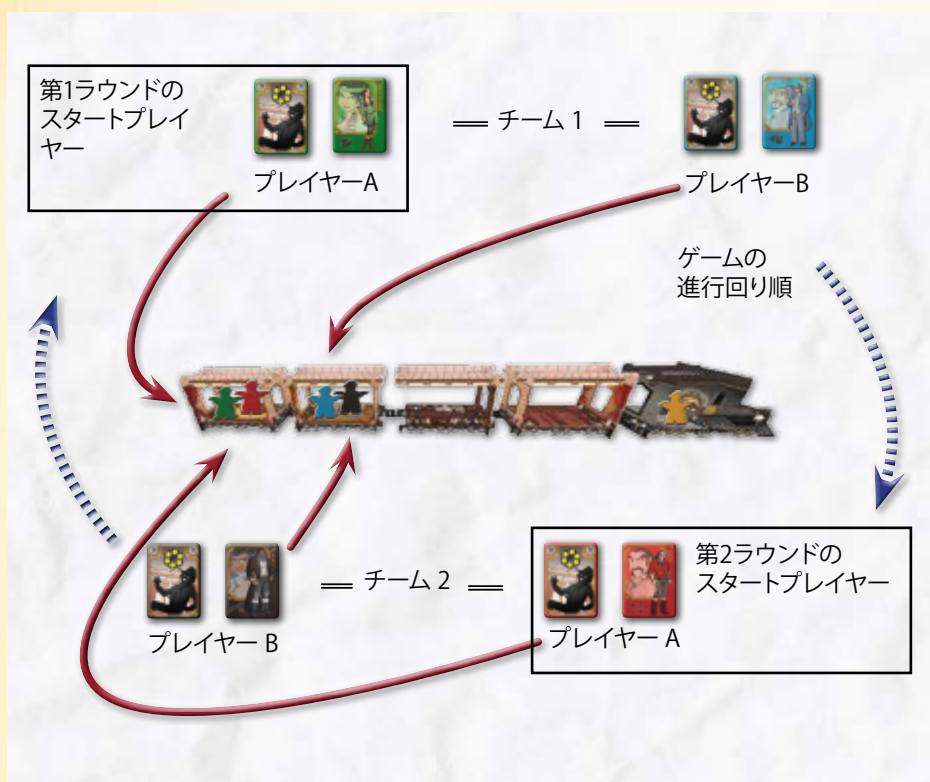
同じチームのプレイヤー2人が隣同士に並んでプレイします。右側に並んだプレイヤーがプレイヤーAとなり、先にプレイします。2番手のプレイヤーはプレイヤーBです。同じチームの2人は必ず連続してプレイします。

各チームのプレイヤーAは自分の盗賊を、車掌車の中に配置します。各チームのプレイヤーBは自分の盗賊を、車掌車の隣の車輌の中に配置します。『荒野の駅馬車』拡張セットを使用してプレイする場合は、'馬レース'ルールを使用して配置します。

スタートプレイヤー

各チームのプレイヤーAの中からランダムにスタートプレイヤーを決定します。

次のラウンドに移るごとに、時計回り順に次のチームの、プレイヤーAが次のスタートプレイヤーとなります（同じチームのプレイヤーBではありません）。



ラウンドの開始

毎ラウンドの開始時に、まず各プレイヤーはそれぞれ自分のパートナーの専用デッキからカード1枚を引き、それから、自分の専用デッキから手札を規定枚数になるまで補充します。

もしもパートナーのデッキから引いたカードがアクション・カードだった場合は、フェイズ1:《計画》において、手札から自分自身のカード1枚をプレイするかわりに、そのカードをプレイすることができます。

そのカードが弾丸カードだった場合は、プレイヤーは自分の手札に加えたままにしておきます。

このカードは、プレイされた場合にのみ本来の持ち主に戻ります。プレイされない限り、パートナーのカードに混ざったままになります。

「逆走」ターンについての注意

「逆走」ターンでは、プレイが反時計回り順に進行します。このターン中は、各チームのプレイヤーAがプレイヤーBに、プレイヤーBがプレイヤーAとなります。

ゲームの終了

同じチームのプレイヤー2人がそれぞれの得点を合計して、チームの得点を算出します。最も金持ちのチームが勝者となります。

“ガンスリンガー”の称号は、2人が合計で最も多くの弾丸を撃ったチームに与えられますが、ただし、お互いの相棒を撃ってしまった弾丸はペナルティとなります。そのため、お互いの相棒を撃った弾丸の数は、“ガンスリンガー”の称号を決定する際の計算には加算しません。



CREDITS



Christophe Raimbault

Design: Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Layout: Marinella Degiorgi

翻訳: 上館浩章



Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2015 COLT Express, All Rights Reserved.



輸入発売元 株式会社ホビージャパン
東京都渋谷区代々木2-15-8
cardgame@hobbyjapan.co.jp

COLT EXPRESS

コルト・イクスプレス

荒野の駅馬車

1



フッフ、終着駅には金がたんまり、そしてオレ以外は誰も気付いてない!



さて、行くか!



急ぎな、ジャンゴ!

間に合わないよ!



列車はもう出発するし……

……アンタの分の馬は無くなったけどね!



グオオツ!!!