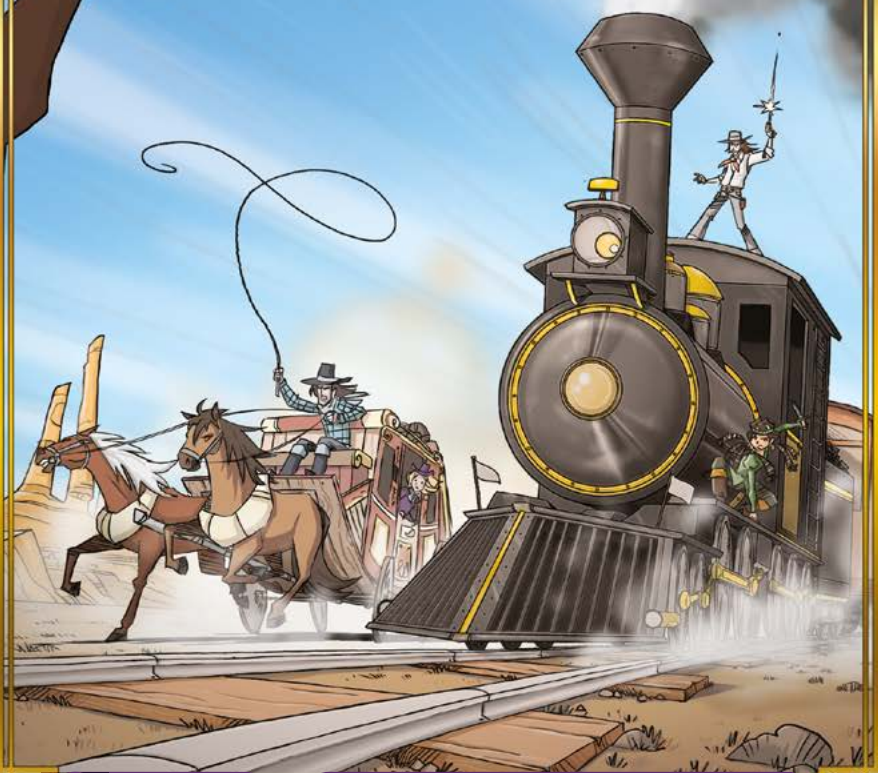


COLT EXPRESS

KONIE I DYLIZANS

1



40'



2-6



10+

www.wydawnictwo.rebel.pl



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



Przez równiny, wzdłuż linii kolejowej biegnie droga z Des Moines do Bismark. Obok Żelaznego Konia pędzą dylizanse, zostawiając za sobą chmurę pyłu widoczną z odległości wielu mil.

Pasażerowie dylizansu Wells Fargo & Company smacznie śpią, gdy dogania ich Colt Express. Nie wiedzą jeszcze, że po drugiej stronie grubych skórzanych zastaw dochodzi do napadu – torami i drogą podróżuje sześciu bezwzględnych bandytów. Nie wiedzą... ale niedługo przekonają się o tym na własnej skórze.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ★ 1 Dylizans
 - ★ 6 kart akcji „Jazda”
 - ★ 8 kart Zakładników
 - ★ 3 karty Neutralnych Pocisków
 - ★ 13 kart Rundy
 - ★ 1 pionek Konwojenta
 - ★ 6 pionków koni
 - ★ 1 żeton Walizki (z 1000\$ w środku)
 - ★ 5 manierek Whiskey
 - ★ 1 manierka Starej Whiskey
 - 5 kart dla 2–4 graczy
 - 5 kart dla 5–6 graczy
 - 3 karty Stacji
- Uwaga! Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie złożyć Dylizans (zgodnie z załączoną instrukcją).*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Dylizans należy umieścić obok Lokomotywy.

Na dachu Dylizansu należy umieścić żeton Walizki, a na żetonie stawia się pionek Konwojenta.

W każdym Wagonie (ale nie w Lokomotywie) należy umieścić po 1 manierce Whiskey. Żetony należy wylosować i umieścić w Wagonach rewersami ku górze. Pozostałe żetony manierek Whiskey należy odłożyć do pudełka.

Należy wylosować o jedną kartę Zakładników mniej, niż wynosi liczba graczy, którzy wezmą udział w rozgrywce. Następnie należy umieścić te karty na lewo od Lokomotywy. Pozostałe karty Zakładników należy odłożyć do pudełka.



Karty Rundy należy potasować z kartami z gry podstawowej. To samo należy uczynić z kartami Stacji.

Następnie należy wylosować 4 karty Rundy i 1 kartę Stacji (tak jak w grze podstawowej).

Trzy nowe karty Neutralnych Pocisków należy dodać do 13 kart Neutralnych Pocisków z gry podstawowej.

Każdy z graczy dodaje do swojej talii kart Akcji kartę Jazdy swojego koloru.

Każdy z graczy bierze po 1 pionku konia.

Pionków Bandytów nie umieszcza się w pociągu na początku gry. Zamiast tego należy zastosować zasady rozstawienia pionków znajdujące się na kolejnej stronie w części zatytułowanej „Napad z siodła”.



NAPAD Z SIDŁA

Bandyci zbliżają się do pociągu konno, dlatego będą mogli wybrać, w którym Wagonie rozpoczną grę. Nikt nie może rozpocząć gry w Lokomotywie ani w Dylizansie.

Każdy z graczy wybiera w sekrecie pionek swojego Bandyty albo pionek konia, zaciska go w pięści i wyciąga dłoń nad środek stołu. Jeśli gracze używają specjalnych zasad rozgrywki na 2 graczy, chowają w pięści 2 pionki – po jednym na każdego z kontrolowanych Bandytów. Gracze jednocześnie rozwierają dłonie, ujawniając wybrane pionki.

Gracze, którzy wybrali Bandytę, umieszczają swoje pionki w Brankardzie, a konie po prawej stronie pociągu, obok tego Wagonu.

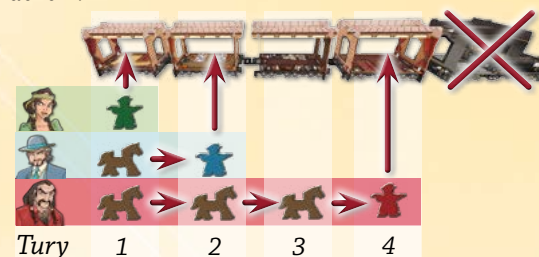
Gracze, którzy wybrali konie, jadą dalej. Zachęcamy, by krzyczeli razem „Jichaaaa!” i udawali, że strzelają z pistoletów w powietrze. Następnie ponownie wyciągają przed siebie dłonie (chowając w nich pionki Bandytów albo koni), aby zdecydować, czy wskoczą do kolejnego (po Brankardzie) Wagonu, czy też nie.

I tak dalej... Jeśli pozostał tylko jeden gracz, może on wybrać, w którym z pozostałych Wagonów rozpocząć grę.

Gracze mogą rozpocząć grę w dowolnym z Wagonów (należy pamiętać, że Lokomotywa nie jest Wagonem).

Po zakończeniu „Napadu z siodła” konie przestają należeć do poszczególnych Bandytów. Każdy Bandyta może wsiąść na dowolnego konia.

Gracze losują jeden spośród pionków Bandytów znajdujących się w najbardziej oddalonym od Lokomotywy Wagonie. Osoba kontrolująca ten pionek Bandyty zostaje Pierwszym Graczem.



AKCJA JAZDY

Fragment „Podręcznika idealnych piratów Dalekiego Zachodu”, strona 1: „Zbójectwo to nie tylko haniebne czyny, to sposób na życie. Być prawdziwym bandytą, to wiedzieć, że nie kradnie się na oczach wszystkich, a zakrada się do cudzej saskiewki z klasą i wytwornością. Nie zajeżdża się starej szkapki, a skacze z dachu pędzącego pociągu w siodło wiernego rumaka...”

Gracze mogą zagrać tę nową kartę Akcji podczas fazy Planowania (tak jak każdą inną kartę).

Jeśli podczas fazy Napadu obok Wagonu, w którym znajduje się Bandyta, galopuje przynajmniej jeden koń, gracz może go użyć. Bandyta może wskoczyć na konia ze środka Wagonu albo z dachu.

Jeśli obok Wagonu nie ma żadnych koni, akcja Jazdy nie wywołuje żadnego efektu.

Gracz może przesunąć swojego Bandytę o 0, 1, 2 lub 3 Wagony w kierunku czoła lub tyłu pociągu (wybór należy do gracza).

Na koniec jazdy gracz umieszcza swojego Bandytę z powrotem w pociągu, w Wagonie, obok którego się znalazł (ale nie na dachu!). Jeśli Bandyta znalazł się obok Dylizansu, gracz może zdecydować się na umieszczenie go w Dylizansie (zamiast w pociągu). Konia należy przesunąć wraz z Bandytą i umieścić obok Wagonu (lub Dylizansu), do którego trafił.

Po zakończeniu akcji Jazdy żaden Bandyta nie może się znajdować w siodle. Wszyscy Bandyci muszą znajdować się w pociągu albo w Dylizansie.

Gracze mogą wykorzystać konia, aby przemieszczać się pomiędzy Wagonem i znajdującym się obok Dylizansem. W takim wypadku konia należy pozostawić na obecnym miejscu.



DYLIŻANS

WEWNĄTRZ DYLIŻANSU

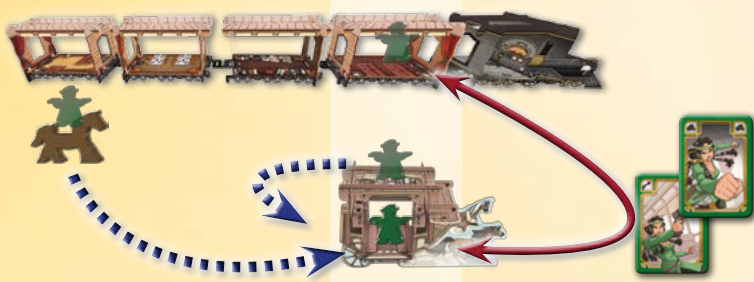


Fragment „Podręcznika idealnych piratów Dalekiego Zachodu”, strona 591:

„Jeśli bogaty, nieuzbrojony człowiek nie miał dość oleju w głowie by usunąć się z drogi bandyty, ten ostatni zawsze powinien wziąć go jako zakładnika. Nawet biorąc pod uwagę, że okup nigdy nie dorówna jego oczekiwaniom. Podkreślono to wyraźnie w artykule 12.3 kodeksu honorowego bandytów”.

Do środka Dyliżansu można się dostać z dachu Dyliżansu (akcją Zmiany poziomu) albo z siodła konia (akcją Jazdy).

Dla celów akcji Strzału i Ciosu wewnątrz Wagonu, z którym zrównał się Dyliżans, uważa się za sąsiadujące z Dyliżansem.



Uwaga! Szeryf nigdy nie wchodzi do Dyliżansu – jego obowiązkiem jest pozostać w pociągu i chronić pasażerów.

Jeśli do środka Dyliżansu wejdzie Bandyta, który nie ma jeszcze Zakładnika, MUSI on natychmiast wziąć jednego z dostępnych Zakładników (o ile na stole pozostał chociaż jeden z nich).

Gracz umieszcza kartę Zakładnika obok swojej karty (albo planszy) Postaci. Na koniec gry gracz otrzymuje za swojego Zakładnika okup. Poruszanie się z Zakładnikiem jest jednak kłopotliwe, dlatego podczas rozgrywki gracz otrzyma za niego karę (patrz opis Zakładników na stronie 6).

Uwaga! Bandyta może mieć tylko jednego Zakładnika.

Uwaga! Gracze nie mogą zostać pozbawieni raz wziętych Zakładników oraz nie mogą ich odrzucić.

Uwaga! W rozgrywce ze specjalnymi zasadami na 2 graczy każdy z Bandytów gracza może wziąć po 1 Zakładniku.

DACH DYLIŻANSU

Na dach Dyliżansu można się dostać ze środka Dyliżansu (akcją Zmiany poziomu) albo z dachu sąsiadującego z Dyliżansem Wagonu (zwykłą akcją Ruchu). Ruch pomiędzy dachem Wagonu i dachem Dyliżansu (w obie strony) wymaga poświęcenia tylko 1 punktu ruchu z akcji Ruchu. Innymi słowami, gracz może przesunąć się o 1 lub 2 Wagony, a potem przejść z dachu Wagonu na dach Dyliżansu.

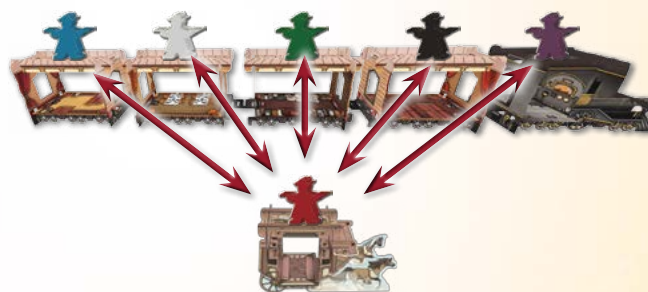
Dla celów akcji Strzału, Ciosu i Ruchu dach Wagonu uważa się za sąsiadujący z dachem Dyliżansu.



4

Bandyta znajdujący się na dachu Dyliżansu może strzelać do każdego Bandyty znajdującego się na dachu pociągu i odwrotnie – do Bandyty znajdującego się na dachu Dyliżansu można strzelać z dachu dowolnego Wagonu.

Uwaga! W obu tych przypadkach nie działa zdolność Django.



WŚCIEKŁY KONWOJENT

Gracze nie mogą ukraść Walizki z dachu Dyliżansu, dopóki przebywa tam Konwojent.

Aby Konwojent puścił Walizkę, Bandyta musi zagrać na niego akcją Ciosu.

Uwaga! Jeśli gracz może wymierzyć cios Belli i Konwojentowi, musi uderzyć Konwojenta.

Trafiony Konwojent upuszcza Walizkę i przesuwa się na dach Wagonu sąsiadującego z Dyliżansem. Konwojent pozostanie na dachu pociągu do końca gry.



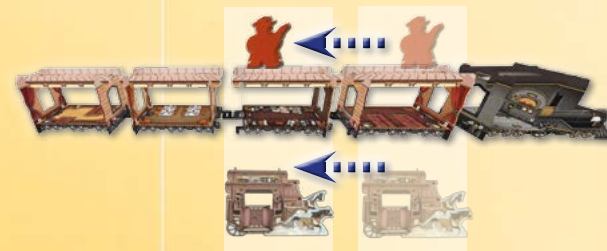
Ważne! Od momentu uderzenia Konwojenta Bandyta nigdy nie mogą znajdować się na tym samym dachu, co on. Jeśli Bandyta zakończy swój ruch na dachu z Konwojentem (po wykonaniu akcji Ruchu, przesuwawszy się w wyniku akcji Ciosu innego gracza albo po spotkaniu z Szeryfem...), natychmiast otrzymuje kartę Neutralnego Pocisku i musi uciec na wybrany sąsiedni dach (nawet na ten, z którego przyszedł). Bandyta nigdy nie może uciec na dach Dyliżansu.

Bandyta może przesuwać się przez dach zajmowany przez Konwojenta. W takim wypadku przesuwa się normalnie, ale otrzymuje kartę Neutralnego Pocisku.

Do Konwojenta nie można strzelać.

Konwojent blokuje „zasięg wzroku” brany pod uwagę podczas rozpatrywania akcji Strzału na dachu (nie blokuje jednak zasięgu wzroku do i z Dyliżansu).

Na koniec rundy, po rozpatrzeniu ewentualnego wydarzenia, Dyliżans przesuwa się o jeden Wagon w kierunku Brankardu (chyba że Dyliżans sąsiaduje już z Brankardem, w takim wypadku pozostaje na swoim miejscu). Jeśli Konwojent znajduje się na dachu pociągu, również przesuwa się o jeden Wagon w kierunku tyłu pociągu (tak aby stale znajdować się obok Dyliżansu).



5

ZAKŁADNICY

Gracz stosuje się do zasad swojego Zakładnika od momentu wzięcia jego karty. Gracz otrzyma swój okup na koniec gry, podczas podliczania punktów.

PUDEL STARUSZKI



„Hau! Hau! WRRRR!”

„Przekłęte psisko! Właśnie mnie ugryzło!”

Na początku każdej rundy umieść w swojej talii nową kartę Neutralnego Pocisku.

Okup: 1000\$

BANKIER



„Wiesz, moja rodzina nie zapłaci za mnie złamanego centa. Lepiej porozmawiajmy o interesach...”

Ten Zakładnik nie wywiera żadnych negatywnych efektów.

Okup: 1000\$, jeśli posiadasz przynajmniej 1 żeton Walizki.

PASTOR



„Nie strzelaj, synu!”

Na początku każdej rundy dobierasz o jedną kartę mniej, niż wynikałoby to z zasad.

Okup: 900\$

NAUCZYCIELKA



„Nawet dziecko rozumie, że to niegrzecznie bić kolegów z klasy!”

Nie możesz wykonywać akcji Ciosu. Karta tej akcji staje się dla Ciebie beużyteczna.

Okup: 800\$

ZAKONNICA



„Nie śpiesz się i chwal Pana.”

Nie możesz wykonywać akcji Jazdy. Karta tej akcji staje się dla Ciebie beużyteczna.

Okup: 700\$

STARUSZKA



„Nie biegnijże tak zwawo, nie mam już dwudziestu lat...”

Na dachu możesz się poruszać tylko o jeden Wagon (zamiast o 1-3).

Okup: 500\$ za każdy posiadany przez Ciebie żeton Klejnotu.

POKERZYSTKA



„Jeśli pożyczysz mi trochę pieniędzy, ogram tamtego mężczyznę i podwoję twój zysk. Chociaż raz w życiu zarobisz coś uczciwie!”

Do końca gry tracisz specjalną zdolność swojego Bandyty.

Okup: 250\$ za każdy posiadany przez Ciebie żeton Worka.

FOTOGRAF



„Nie ruszaj się...” BŁYSK „Im lepsze zdjęcia, tym lepszy będzie z tego materiał.”

Nie możesz zagrywać zakrytych kart Akcji (nawet jeśli grasz Ghostem).

Okup: 200\$ za każdą kartę Pocisku innego Bandyty (ale nie sprzymierzeńca) w twojej talii.

MANIERKI WHISKEY

Fragment „Podręcznika idealnych piratów Dalekiego Zachodu”, strona 158:

„Niezdrowo jest przesadzać z alkoholem. Ale gdy zależy od tego twoje życie, nie wahaj się zbyt długo”.

Manierki Whiskey to nowy rodzaj łupów, które gracze mogą zdobyć akcją Rabunku.

Z każdej manierki Whiskey można skorzystać dwukrotnie. Po pierwszym użyciu żeton należy odwrócić na drugą stronę, na której znajduje się rysunek w połowie pełnej manierki. Po drugim użyciu żeton należy odrzucić.



Jeśli gracz upuści na ziemię do połowy opróżnioną manierkę Whiskey, należy ją umieścić w Wagonie stroną w połowie pełną ku górze.

Gracz może skorzystać z manierki Whiskey w fazie Planowania. Zamiast zwykłej czynności (zagrania karty Akcji albo dobrania 3 kart) gracz zagrywa po prostu żeton manierki.

Z żetonu można skorzystać tylko podczas normalnej tury (podczas której nie obowiązują żadne specjalne zasady).

Normalna manierka Whiskey

Dobierz 3 karty, a następnie zagraj kartę Akcji z ręki. Nie możesz zrezygnować z zagrywania karty Akcji, aby dobrać kolejne 3 karty.



Manierka Starej Whiskey

Zagrywasz 2 karty Akcji pod rząd. Nie możesz zrezygnować z zagrywania jednej z kart Akcji, aby dobrać 3 karty.



KARTY RUNDY

SPECJALNA FAZA: WSZYSCY JEDNOCZEŚNIE



Podczas fazy Planowania tej rundy gracze wybierają swoje karty Akcji, a potem jednocześnie je ujawniają. Karty Akcji umieszczają się na wspólnym stosie zgodnie z normalną kolejnością rozgrywki.

Gracz nadal może pominąć swoją turę, aby dobrać 3 karty. Musi to jednak zadeklarować przed ujawnieniem kart przez pozostałych.

PREMIA NA KONIEC RUNDY

Fragment „Podręcznika idealnych piratów Dalekiego Zachodu”, strona 236: „Prawdziwy bandyta zawsze ma nad tobą przewagę. Jeśli jeszcze jej nie zdobył, prawdopodobnie ci ją ukradnie.”

Na kartach Rundy z tego dodatku można znaleźć nowy symbol (pokazano go na rysunku po prawej). Za każdy taki symbol na karcie Rundy gracze mogą (jeśli chcą!) zatrzymać na ręce po 1 karcie Akcji na kolejną rundę. Ten efekt należy zastosować pomiędzy fazami Planowania i Rabunku.



Na początku kolejnej rundy zatrzymanych kart nie wtasowuje się do talii graczy. Następnie każdy z graczy dobiera tyle kart, aby wraz z zatrzymanymi kartami mieć ich 6 na ręce (Doc dobiera do 7 kart).

WYDARZENIA



Zmęczone konie

W grze na 5–6 graczy należy usunąć z rozgrywki 3 najbliższe Brankardu konie.

W grze na 2–4 graczy należy usunąć z rozgrywki 2 najbliższe Brankardu konie.



Szklaneczka Whiskey dla Szeryfa

Jeśli w Wagonie z Szeryfem znajduje się manierka Whiskey, jej żeton należy usunąć z gry. Jeśli to zwykła Whiskey, Szeryf przesuwa się o 1 Wagon w kierunku tyłu pociągu. Jeśli to Stara Whiskey, Szeryf przesuwa się przez wszystkie Wagony od swojej pozycji aż do Brankardu. Jeśli podczas tego ruchu Szeryf napotka Bandytę, ten będzie musiał uciec na dach i jak zwykle otrzyma na pożegnanie kartę Neutralnego Pocisku.

Jeśli w Wagonie z Szeryfem nie ma manierki Whiskey, nic się nie dzieje.



Większa prędkość

Wszyscy Bandyci znajdujący się na dachu pociągu zostają przesunięci o jeden Wagon w kierunku tyłu pociągu.

Wszystkie konie, Dylizans oraz Konwojenta (jeśli jest na dachu pociągu) również należy przesunąć o jeden Wagon w kierunku tyłu pociągu.



Furia Konwojenta

Wszyscy Bandyci znajdujący się w Dylizansie lub na jego dachu albo w sąsiadującym Wagonie lub na jego dachu, otrzymują po 1 karcie Neutralnego Pocisku.



Podział łupu

Jeśli na koniec gry kilku Bandytów będzie się znajdować w tym samym Wagonie i na tym samym poziomie, a jeden z nich będzie posiadać żeton Walizki, kontrolujący ich gracze podzielią się wartością tego żetonu. W razie potrzeby wyniki dzielenia należy zaokrąglić w dół.



Ucieczka

Na koniec gry Szeryf opanowuje sytuację w pociągu. Bandyci, którzy będą się w nim nadal znajdować (zarówno wewnątrz Wagonów i Lokomotywy, jak i na dachu), zostaną złapani i nie będą mogli wygrać gry.



Aby uniknąć schwywania, Bandyta musi opuścić pociąg na jeden z dwóch poniższych sposobów:

– Podczas tej rundy zagrać kartę Jazdy i na dobre opuścić pociąg; dla graczy, którzy opuszczają pociąg w ten sposób, gra kończy się przedwcześnie, ale będą mogli rywalizować o zwycięstwo.

– Na koniec gry znajdować się w Dylizansie (w środku lub na jego dachu).

– \$150: ✕ Śmiercionośny Pocisk

Każdy z graczy traci po 150 dolarów za każdy otrzymany podczas tej rundy Pocisk. Gracze biorą pod uwagę zarówno Neutralne Pociski, jak i Pociski otrzymane od innych Bandytów.

Aby ułatwić liczenie Pocisków podczas podliczania punktów na koniec gry, gracze powinni trzymać na osobnym stosie wszystkie otrzymane podczas tej rundy Pociski.



KONIEC GRY

Zgromadzone łupy podlicza się zgodnie z normalnymi zasadami, ale dodaje się do nich wartości okupów za Zakładników.



SPECJALNE ZASADY GRY ZESPOŁOWEJ

Te specjalne zasady pozwolą graczom na rozgrywkę zespołową. W każdym zespole znajdzie się po 2 graczy, dlatego ogólna liczba graczy musi być parzysta. Z tych zasad gracze mogą korzystać nawet bez włączania do gry dodatku *Konie i dyliżans*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

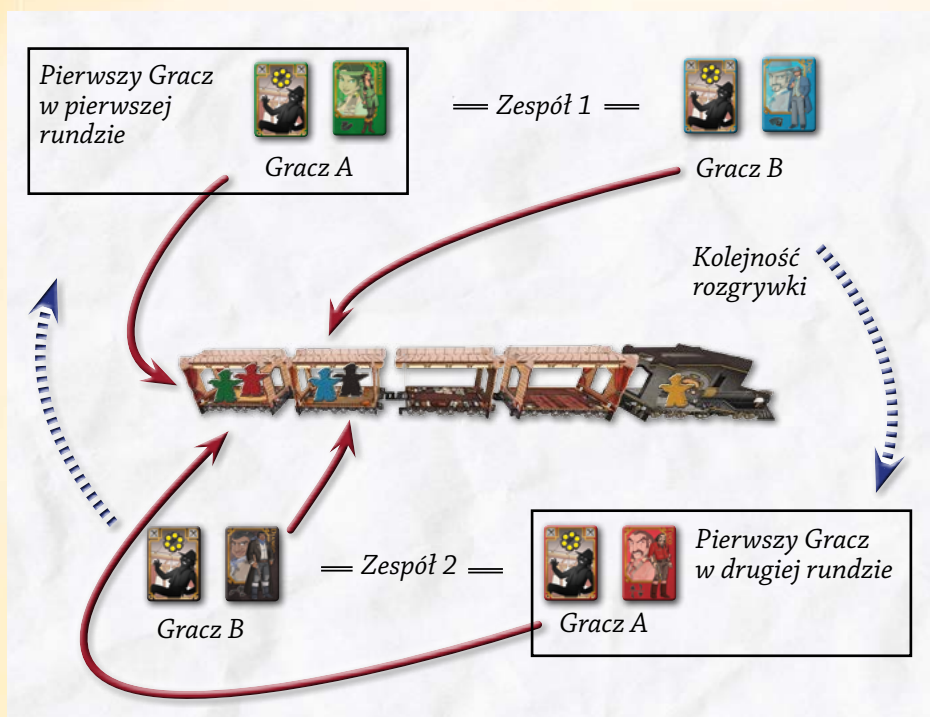
Członkowie zespołu powinni usiąść obok siebie. Pierwszy z nich, ten po prawej stronie, będzie nazywany graczem A. Drugi gracz będzie nazywany graczem B. Gracze w zespole będą wykonywać swoje tury w tej kolejności (najpierw gracz A, a potem B).

Gracze A ze wszystkich zespołów umieszczają swoich Bandytów w Brankardzie. Gracze B umieszczają swoich Bandytów w Wagonie sąsiadującym z Brankardem. Jeśli gracze korzystają z dodatku *Konie i dyliżans*, stosują się zamiast tego do zasad „Napadu z siodła” opisanych w tej instrukcji.

PIERWSZY GRACZ

Pierwszym graczem zostaje losowy gracz A.

Podczas każdej kolejnej rundy nowym Pierwszym Graczem zostaje gracz A następnego zespołu („następnego” zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Inni słowo, podczas ustalania Pierwszego Gracza pomija się graczy B.



POCZĄTEK RUNDY

Na początku każdej rundy każdy z graczy dobiera po 1 karcie z talii swojego partnera, a resztę ręki uzupełnia kartami z własnej talii.

Jeśli gracz dobrał od partnera kartę Akcji, może ją zagrać podczas fazy Planowania zamiast własnej karty.

Jeśli gracz dobrał od partnera kartę Pocisku, zatrzymuje ją na ręce.

Dobraną od partnera kartę zwraca mu się jedynie, jeśli została zagrana. Jeśli nie została zagrana, należy ją trzymać wraz z innymi kartami gracza, który ją dobrał.

KARTY RUNDY: ZAMIANA

Bieżąca tura jest rozgrywana w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Na czas tej tury gracz A staje się graczem B i odwrotnie.

KONIEC GRY

Tworzący zespół partnerzy sumują swoje wyniki. Ten z zespołów, który okaże się najbogatszy, wygrywa grę.

Nagroda Najlepszego Rewolwerowca przypada temu zespołowi, który wspólnie wystrzelił najwięcej Pocisków. Za każdy Pocisk, który gracz wystrzelił w swojego partnera, należy odjąć od wyniku 1 punkt. Innymi słowy, strzelanie do swojego partnera nie pomoże graczom w zdobyciu nagrody.



OPRACOWANIE



Christophe Raimbault

Projekt: Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Korekta i skład: Zespół REBEL i Marinella Degiorgi

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki



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



Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictwo.rebel.pl

© 2015 Ludonaute, Wszystkie prawa zastrzeżone.
© 2015 COLT Express, Wszystkie prawa zastrzeżone.

- COLT EXPRESS

KONIE I DYLIŻANS

1



Ha, ha, ha, złoto na wyciągnięcie ręki i tylko ja o nim wiem!

CRAC



Hop!



Pospiesz się, Django!

Spóźnisz się!



Pociąg zaraz rusza...

... a Ty właśnie stracisz konia!



Grrrr!!!

Spord