

COLT EXPRESS

CABALLOS Y DILIGENCIAS

1



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



Atravesando la llanura, la vía del tren discurre paralela al camino que une Des Moines y Bismarck. Las diligencias corren al lado del Caballo de Hierro levantando polvaredas que pueden verse a millas de distancia.

Los pasajeros de la línea Wells, Fargo y Company duermen cuando el Colt Express alcanza su diligencia. Todavía no saben que el tren está siendo asaltado ya que las pesadas cortinas de cuero tapan su visión. Seis bandidos sin escrúpulos cabalgan entre el ferrocarril y la diligencia. Pronto, los pasajeros se enterarán por las malas de quiénes son.

CONTENIDOS

★ 1 Diligencia

Nota: antes de tu primera partida, monta la Diligencia siguiendo las instrucciones adjuntas.

★ 1 Ficha de Vigía

★ 6 Fichas de caballo

★ 1 Maletín con 1000\$

★ 5 Botellas de Whisky

★ 1 Botella de Whisky añejo

★ 6 Cartas de Acción «Cabalgar»

★ 8 Cartas de Rehén

★ 3 Cartas de Bala Neutral

★ 13 cartas de Ronda

- 5 cartas para 2-4 jugadores

- 5 cartas para 5-6 jugadores

- 3 Cartas de Estación de tren

PREPARACIÓN

Coloca la Diligencia a la derecha de la Locomotora.

Coloca el Maletín en el techo de la Diligencia. Coloca la ficha de Vigía encima del maletín.

Coloca una Botella de Whisky en cada vagón excepto en la Locomotora. Las Botellas se cogen al azar y se colocan boca abajo. Las Botellas que sobran se devuelven a la caja.

Roba tantas cartas de Rehén como jugadores haya, menos uno. Colócalas a la vista a la izquierda de la Locomotora. Las cartas restantes se devuelven a la caja.



Mezcla las cartas de Ronda con las del juego básico. Haz lo mismo con las cartas de Estación de tren.

Después roba 4 cartas de Ronda al azar y una carta de Estación, tal y como se hace en el juego básico.

Añade las 3 cartas de Bala Neutral a las 13 cartas de Bala Neutral del juego básico.

Cada jugador añade una carta de Cabalgar de su color a su mazo de cartas de Acción.

Cada jugador coge una ficha de Caballo.

Al principio de la partida, los Bandidos no se colocan en sus posiciones habituales. Tienes que seguir la regla de preparación de la siguiente página: «Asalto a caballo».

2

ASALTO A CABALLO

Antes de empezar la partida, los Bandidos llegan a caballo. Pueden elegir en qué Vagón comenzarán la partida. Nadie puede empezar en la Locomotora o en la Diligencia.

Cada jugador muestra su puño cerrado con su ficha de Bandido o su ficha de Caballo en él. Si estás jugando con las reglas especiales para 2 jugadores, oculta en tu puño dos fichas: una por cada uno de tus Bandidos. Los jugadores muestran el contenido de sus manos a la vez.

Los jugadores que tengan su Bandido en la mano lo colocan en el Vagón de cola. Deben colocar sus Caballos a la derecha del tren, al lado del Vagón de cola.

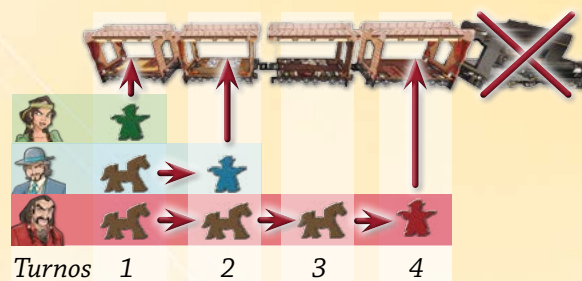
El resto de jugadores escogen ir cabalgando. Deberían gritar «Yiiiiiiiija» todos juntos. Después colocan su puño de nuevo, con su Bandido o su Caballo dentro, para elegir si se quedan en el siguiente Vagón o siguen cabalgando.

Se repite hasta terminar. Si solo queda un jugador puede elegir directamente un Vagón de entre los que quedan.

Puedes empezar en cualquier Vagón salvo en la Locomotora.

Una vez el Asalto a caballo ha finalizado, los caballos se vuelven neutrales. Cualquier Bandido puede cabalgar cualquier caballo.

El Jugador Inicial se elige al azar de entre los Bandidos que se encuentren en el Vagón más alejado de la Locomotora.



ACCIÓN DE CABALGAR

Extracto del «Manual para el perfecto Pirata del Lejano Oeste», pág. 1: «Ser un bandido no significa solo romper la ley. Es, por encima de todo, una filosofía de vida. Un verdadero bandido no se limita a robar a todo el mundo, sino que lo hace además con clase y estilo. No es cabalgar pesadamente sobre un jaco sino saltar desde el techo de un tren embalado al lomo de su fiel montura...»

Esta carta de Acción nueva puede jugarse durante la fase de Planificación como el resto de cartas de Acción.

Si hay al menos un Caballo a la altura del Vagón donde se encuentra tu Bandido cuando se resuelve esta carta de Acción, tu Bandido monta ese Caballo. Puede saltar al lomo del Caballo desde dentro del Vagón o desde el techo del tren.

Si no hay ningún Caballo al lado del Vagón, esta acción no tiene efecto.

Después, mueve tu Bandido y el Caballo que está montando 0, 1, 2 o 3 Vagones (tú decides) hacia la parte delantera o la parte trasera del tren.

Cuando termines el movimiento, coloca el Bandido dentro del tren, en el Vagón que quede al lado del Caballo. Si tu Bandido está al lado de la Diligencia, puedes colocarlo dentro de la Diligencia en lugar de dentro del tren.

Al final de la acción de Cabalgar no puede quedar ningún Bandido montando un caballo. Todos los Bandidos deben estar en el tren o en la Diligencia.

Se puede utilizar el Caballo como punto intermedio entre la Diligencia y el Vagón que hay al lado. En ese caso, el Caballo no se mueve.



3

LA DILIGENCIA

DENTRO DE LA DILIGENCIA

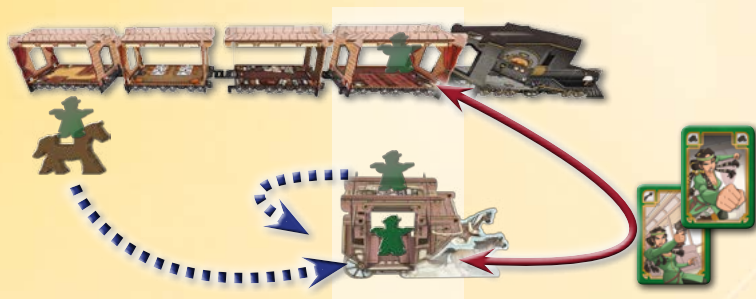


Extracto del «Manual para el perfecto Pirata del Lejano Oeste», pág. 591:

«Si un hombre rico e indefenso tienen la mala idea de cruzarse en el camino del Bandido, este lo tomará siempre como rehén, incluso si el rescate no está a la altura de sus expectativas. Esto queda explícitamente estipulado en el artículo 12.3 del Código de Honor del Bandido.»

Se puede llegar al interior de la Diligencia bajando del techo de la Diligencia con una acción de Cambiar de piso o cabalgando con una carta de Acción de Cabalgar.

El interior de este Vagón se considera adyacente a la Diligencia efectos de las cartas de Acción Disparar y Puñetazo.



Nota – El Marshall nunca entra en la Diligencia. Debe permanecer en el tren para proteger a los pasajeros.

Cuando un Bandido entra en la Diligencia, si todavía no tiene un Rehén DEBE coger uno a su elección de entre los Rehenes disponibles (si queda alguno).

Coloca la carta de Rehén elegida al lado de tu carta de Personaje. El Rehén te proporciona dinero al final de la partida. Pero deberás sufrir los inconvenientes de su presencia (mira la descripción de los Rehenes en la pág. 6).

Nota – Un Bandido solo puede tener un Rehén.

Nota – Una vez has tomado un Rehén nadie te lo puede quitar. Tampoco tú te puedes librar de él.

Nota – Si juegas con las reglas especiales para 2 jugadores, cada uno de tus Bandidos puede tomar un Rehén.

EL TECHO DE LA DILIGENCIA

Puedes acceder al techo de la Diligencia desde el interior de la Diligencia con una carta de Acción de Cambiar de piso o desde el techo del Vagón adyacente a ella. Puedes moverte del techo del Vagón al techo de la Diligencia y viceversa utilizando uno de los movimiento de la acción Mover.

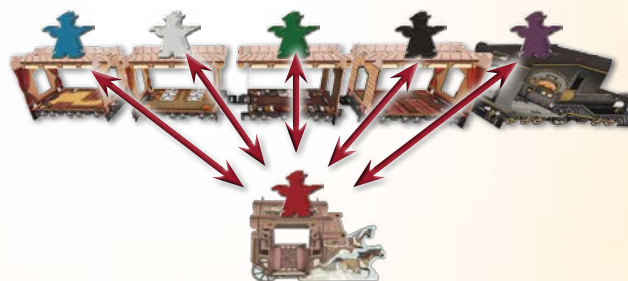
El techo del Vagón y el techo de la Diligencia se consideran adyacentes en lo que se refiere a las acciones Mover, Disparar y Puñetazo.



4

Un Bandido que se encuentre en el techo de la Diligencia puede disparar a cualquier Bandido que esté en el techo del tren. Del mismo modo, puedes disparar a un Bandido que se encuentre en el techo de la Diligencia desde cualquier punto del techo del tren.

¡Atención! La habilidad de Django no tiene efecto en ninguno de los dos casos.



VIGÍA FURIOSO

El Vigía no actúa hasta que alguien intenta robarle el Maletín que está custodiando.

Para conseguir el Maletín, el Bandido debe jugar una acción de Puñetazo y golpear al Vigía.

Nota – Si puedes elegir entre golpear a Belle o al Vigía, debes golpear al Vigía.

Cuando recibe un puñetazo, el Vigía deja su Maletín y salta al techo del Vagón adyacente a la Diligencia. Permanecerá en el techo del tren hasta el final de la partida.



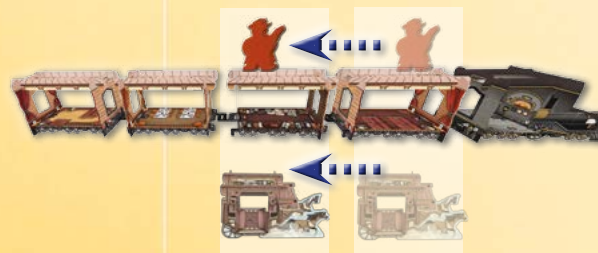
¡Atención! Un Bandido no puede estar en el techo del mismo Vagón que el Vigía. Si un Bandido termina su movimiento donde se encuentra el Vigía, recibe inmediatamente una carta de Bala Neutral y debe huir al techo de un Vagón adyacente (incluso si acaba de venir de él). No puede huir a la Diligencia.

Un Bandido puede cruzar el techo en el que se encuentra el Vigía. En ese caso su movimiento no se ve afectado, pero recibe una carta de Bala Neutral.

No puedes disparar al Vigía.

El Vigía interrumpe la línea de visión cuando disparas desde el techo del tren (pero no cuando disparas desde o hacia el techo de la Diligencia).

El final de cada turno, después de resolver cualquier posible evento, mueve la Diligencia un Vagón hacia el Vagón de cola (excepto si la Diligencia ya está adyacente al Vagón de cola). Si el Vigía está en el techo del tren, muévelo un Vagón para que esté adyacente a la Diligencia.



5

LOS REHENES

El efecto de los Rehenes se aplica desde el momento que coges su carta. El rescate se obtiene al final de la partida, durante el recuento de puntos.

EL CANICHE DE LA DAMA



«¡Guau! ¡Guau! ¡Grrrr!»

«¡Maldito chucho! ¡Me ha mordido!»

Al principio de cada ronda añade una carta de Bala Neutral a tu mazo.

Rescate: 1000\$

EL BANQUERO



«Mi familia no te dará ni un mísero dólar por mi pellejo, sabes. ¿Por qué no hablamos de negocios?»

Este Rehén no tiene efectos negativos.

Rescate: 1000\$ si tienes al menos un Maletín.

EL SACERDOTE



«¡No dispaes hijo!»

Al principio de cada ronda, roba una carta menos de las que deberías robar.

Rescate: 900\$

LA PROFESORA



«¡Incluso un niño podría entender que no es apropiado pegar a sus compañeros de clase!»

No puedes dar puñetazos. Esta carta de Acción ya no tiene efecto si la usas.

Rescate: 800\$

LA RELIGIOSA



«Para un momento y reza a nuestro Señor.»

No puedes utilizar acciones de Cabalgar.

Rescate: 700\$

LA ANCIANA



«No vayas tan rápido, ya no tengo 20 años...»

Cuando estés en el techo solo puedes moverte un Vagón (en lugar de 3).

Rescate: 500\$ por cada Joya que tengas.

LA JUGADORA DE PÓQUER



«Deberías prestarme esta bolsa. Estoy seguro que puedo doblar tu botín jugando una partida con aquel pardillo. ¡Por una vez ganarás tu dinero honestamente!»

Pierdes la habilidad de tu Bandido hasta el final de la partida.

Rescate: 250\$ por cada Bolsa que tengas.

EL FOTÓGRAFO



«Quieto...» FLASH «Cuanto más impactantes sean mis fotos, más interesante será mi documental.»

No puedes jugar tus cartas de Acción boca abajo, ni aunqu seas Ghost.

Rescate: 200\$ por cada carta de Bala de otro Bandido (no aliado si estáis jugando por equipos) en tu mazo.

LAS BOTELLAS DE WHISKY

Extracto del «Manual para el perfecto Pirata del Lejano Oeste», pág. 158:

«Un exceso de alcohol es malo para la salud. Por otro lado, si tu vida depende de ello, no dudes mucho»

Las Botellas de Whisky son un nuevo tipo de Botín que puedes conseguir con una acción de Robar.

Cada Botella de Whisky puede utilizarse dos veces durante la partida. Cuando la uses por primera vez, dale la vuelta para que muestre su lado medio vacío. Después de usarla por segunda vez, descártala de una vez por todas.



Si se deja caer una Botella medio vacía, se deja con su lado medio vacío boca arriba.

Durante la fase de Planificación puedes, en tu turno, utilizar una Botella en lugar de una carta de Acción o de robar 3 cartas.

Las Botellas de Whisky solo se pueden utilizar en turnos normales (sin reglas especiales).

Botella de Whisky Normal

Roba 3 cartas y después juega una carta de Acción de tu mano. No puedes volver a robar otras 3 cartas en lugar de jugar tu carta de Acción.



Botella de Whisky Añejo

Puedes jugar dos cartas de acción de tu mano seguidas. No puedes robar 3 cartas en lugar de jugar una de estas dos cartas.



LAS CARTAS DE RONDA

TURNO ESPECIAL: CONFUSIÓN



Durante este turno, los jugadores escogen qué carta van a jugar y la muestran todos al mismo tiempo. Las cartas de Acción se colocan en el mazo común en el orden normal.

Es posible saltarse el turno para robar 3 cartas, pero debe hacerse antes de que se revelen el resto de cartas.

BONIFICACIÓN DE FINAL DE RONDA

Extracto del «Manual para el perfecto Pirata del Lejano Oeste», pág. 236: «Un verdadero bandido siempre tendrá un as en la manga. Y si todavía no lo tiene, probablemente te robe el tuyo.»

Las cartas de Ronda de esta expansión tienen un nuevo icono. Por cada icono de este tipo que aparezca en la carta de Ronda puedes conservar, si quieres, una carta de tu mano para utilizarla en la próxima Ronda. Este efecto se aplica entre la fase de Planificación y la fase de Asalto.



Al principio de la Ronda siguiente las cartas que has apartado no se barajan con el resto de tu mazo. Robas las cartas que necesitas para tener una mano de 6 cartas (o 7 para Doc).

LOS EVENTOS



Caballos agotados

En una partida de 5-6 jugadores, retira de la partida los 3 Caballos que estén más cerca del Vagón de cola.

En una partida de 2-4 jugadores, retira de la partida los 2 Caballos que estén más cerca del Vagón de cola.



Un trago de Whisky para el Marshall

Si hay una Botella de Whisky donde se encuentra el Marshall, retira la Botella de la partida. Si es una Botella normal, el Marshall se mueve al Vagón adyacente hacia el final del tren. Si es una Botella de Whisky Añejo, el Marshall se mueve hasta el Vagón de cola. Cada Bandido que se encuentre en su camino huirá al techo y, como siempre, se llevará una carta de Bala Neutral de regalo.

Si no hay ninguna Botella de Whisky donde se encuentra el Marshall no sucede nada.



Más velocidad

Mueve todos los Bandidos que estén en el techo un Vagón hacia el final del tren.

Además, mueve todos los Caballos, la Diligencia y el Vigía un Vagón hacia el final del tren.



La furia del Vigía

Todos los Bandidos que estén en la Diligencia o en su techo, o en el Vagón adyacente o su techo reciben una carta de Bala Neutral.



Repartir el botín

Al final de la partida, si hay varios Bandidos en el mismo Vagón y en el mismo piso, y uno de ellos tiene un Maletín, se reparten el valor del Maletín entre todos los Bandidos presentes (redondeando hacia abajo si es necesario).



Huida

Al final de la partida se restaura la ley en el tren. Todos los Bandidos que estén todavía en algún Vagón, en el techo o en la Locomotora son apresados. No podrán ganar la partida.

Para evitar se capturados, los Bandidos tienen que abandonar el tren de una de las siguientes formas:

- jugando una carta de acción de Cabalgar esta Ronda y abandonando el tren de forma permanente. La partida termina para estos jugadores, pero siguen pudiendo ganar;
- encontrándose en la Diligencia cuando termina la partida (ya sea dentro de ella o en el techo).



- \$150: Disparo mortal

Cada jugador pierde 150\$ por cada Bala que reciba durante esta Ronda. Esto incluye las Balas Neutrales y todas las Balas del resto de Bandidos.

Para facilitar el recuento de las Balas, sugerimos que se coloquen a un lado durante esta Ronda.



FIN DE PARTIDA

Los puntos se calculan igual que en el juego básico, pero se añaden los rescates de los Rehenes.



REGLAS ESPECIALES PARA JUGAR POR EQUIPOS

Estas reglas especiales os permitirán formar equipos de dos, por lo que el número de jugadores debe ser par. Puede jugarse independientemente de los Caballos y la Diligencia.

PREPARACIÓN

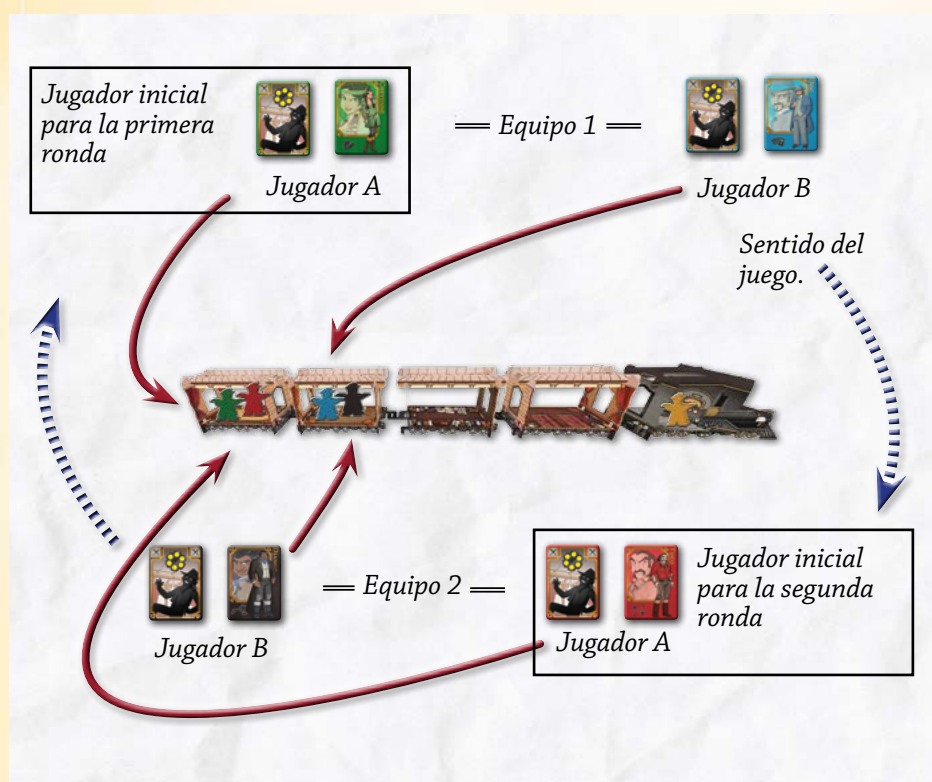
Los dos miembros del equipo se sientan juntos. El jugador inicial, sentado a la derecha, es el Jugador A. El otro jugador es el Jugador B. Siempre juegan uno detrás de otro.

El Jugador A de cada equipo coloca su Bandido en el Vagón de cola. El jugador B de cada equipo coloca su Bandido en el Vagón adyacente al Vagón de cola. Si utilizáis los Caballos y la Diligencia, utilizad las reglas de Asalto a caballo.

JUGADOR INICIAL

El jugador inicial se decide al azar entre los Jugadores A de cada equipo.

En cada Ronda nueva, el Jugador A del siguiente equipo hacia la izquierda se convierte en el jugador inicial (no el jugador B del mismo equipo).



COMENZAR LA RONDA

El principio de cada Ronda, cada jugador roba una carta del mazo de su compañero y completa su mano con cartas de su propio mazo.

Si la carta que ha robado a su compañero es una carta de acción, podrá jugarla durante la fase de Planificación en lugar de una de su propia mano.

Si es una bala, la conserva en su mano.

Esta carta solo se devuelve a su propietario si se juega. Si no es así, se queda entre las cartas del jugador que la tiene.

NOTA ACERCA DEL CAMBIO DE VÍA

Un Cambio de Vía se juega en sentido contrario a las agujas del reloj. El jugador A se convierte en el Jugador B y viceversa.

FIN DE PARTIDA

Los dos jugadores del equipo suman sus puntuaciones para obtener la puntuación final del equipo. El equipo más rico gana la partida.

El premio al mejor tirador se otorga al equipo que disparó más balas. Sin embargo, disparar al compañero tiene penalización. Así, una bala disparada a un compañero no se cuenta para ganar el trofeo al mejor tirador.



CRÉDITOS



Christophe Raimbault

Diseño: Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Maquetación: Marinella Degiorgi

Traducción: Diego García



Ludonaute
20 boulevard Dethiez
13800 Istres Francia
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

© 2015 Ludonaute, Todos los derechos reservados.
© 2015 COLT Express, Todos los derechos Reservados.



Distribuido por Asmodee Ibérica S.L.U.
C/ Petroleo 24. P.I. San José de Valderas
Madrid - España
contacto@asmodee.com
www.asmodee.com

- COLT EXPRESS

CABALLOS Y DILIGENCIAS

1



¡Jajaja! ¡Hay oro al final de la vía, y soy el único que lo sabe!

CRAC



¡Vamos!



¡Date prisa Django!



¡Llegas tarde!



El tren está a punto de salir...

... ¡y te acabas de quedar sin caballo!



¡¡¡Grrrrr!!!

Spind