

# COLT EXPRESS

護送列車襲撃! 囚人对保安官



40'



3-8



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



今回もまた、悪名高き無法者どもがユニオン・パシフィック急行の襲撃を企てています。サムエル・フォード保安官は武装して彼らを待ち受けますが、新たな敵が出現しました：神出鬼没のメイ！保安官はこの人物に対して特に注意を払う必要があります：毒蛇のように危険な女です！

## ゲームの内容物

★ 護送車 1個



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

★ キャラクター・シート 2枚



★ バッジ付き〈保安官〉コマ 1個



★ 馬コマ 1個

(『荒野の駅馬車』拡張セットと併用の際、盗賊7人でプレイする場合に使用する)



★ 価値\$200、または\$1,200の郵便袋 2個



★ 価値\$250の財布 1個



★ 囚人カード 7枚



★ 〈ひらめき〉カード 7枚



★ 賞金首ポスター 7枚



★ 〈メイ〉カード 18枚



★ 〈保安官〉カード 23枚



★ 〈保安官の目的〉カード 14枚



逮捕状7枚

特別な目的7枚

★ ラウンド・カード 13枚



- 盗賊2~4人用カード 5枚  
- 盗賊5~6人用カード (7人の場合も使用する) 5枚  
- 停車駅カード 3枚

★ 〈荒くれ者〉カード 3枚 (金のパンチ、銀のパンチ、銅のパンチ)



本体セットに含まれる黄色コマ (元々の〈保安官〉コマ) は、今後は〈メイ〉 (この拡張セットに含まれる新たな盗賊) のコマとして使用します。以後は【バッジ付き〈保安官〉コマ】が新たな〈保安官〉コマとなります。



## ゲームの目的

無法は許せない？ この拡張セットでは、プレイヤーの1人が保安官を担当します！

保安官は達成すべき目的を5つ持っています。そのうち少なくとも4つを達成できれば、彼がゲームの勝者となります！もしも彼が達成に失敗したら (その場合に限り!)、その時は最も金持ちの盗賊が勝者となります。

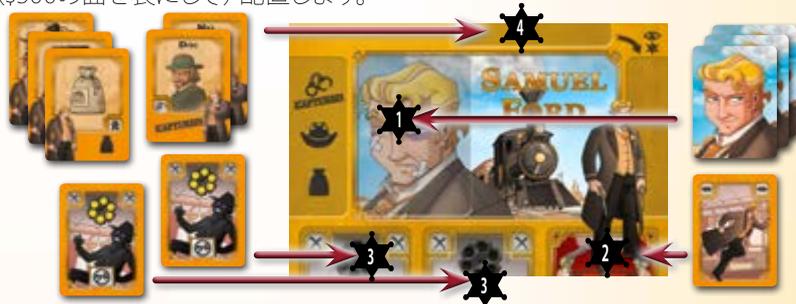
注記 - このルールブックでは、各プレイヤーを「保安官」 (ただ1人の保安官プレイヤー) や、「盗賊」 (その他のプレイヤー) と呼称します。

## セットアップ

各プレイヤーは、自分のアクション・デッキから〈保安官〉カードを取り除き、箱に戻しておきます。このカードは、この拡張セットでは使用しません。

各プレイヤーは、自分のアクション・デッキから〈乗馬〉アクション・カードを取り除き、箱に戻しておきます。このカードは、『荒野の駅馬車』拡張セットと併用しない限り使用しません。

各「盗賊」は、自分の色の〈ひらめき〉カードを、それぞれ自分のデッキに加えます。各「盗賊」は、自分のキャラクターが描かれた賞金首ポスターを、それぞれ自分の前に (\$500の面を表にして) 配置します。



★ 〈保安官〉担当に選ばれたプレイヤー 1人は、〈保安官〉キャラクター・シートを取ります。3枚の〈荒くれ者〉カードを (パンチの描かれた面を下に)、一番上のカードが〈金のパンチ〉、2枚目が〈銀のパンチ〉、一番下のカードが〈銅のパンチ〉の順で重ねます。それを自分のシート上の、保安官の顔イラストが描かれたゾーンに配置します。

★ 〈保安官〉のアクション・カードをシャッフル、それを裏向きに、〈保安官〉キャラクター・シートのデッキ・ゾーンに配置します。

★ 6枚の弾丸カード2セット分をそれぞれ準備します (保安官は二挺拳銃です!)。それぞれの弾丸カード山札は表向きに、残弾6発のカードを一番上にして、順に1発ずつ減っていく、一番下が残弾1発のカードになるよう重ねて置きます。

★ プレイに参加していない盗賊の分の〈逮捕状〉を全て箱に戻します。残りの〈逮捕状〉をシャッフル、ランダムに2枚を引きます。誰も内容を確認してはいけません！

もしも盗賊2~3人でプレイする場合には、〈特別な目的〉カードから《撃ちまくれ》と《手強い敵》の2枚を取り除いて、箱に戻します。残りの〈特別な目的〉カードをシャッフル、ランダムに3枚を引きます。内容は確認しません。次に、これらの〈特別な目的〉カード3枚と、〈逮捕状〉2枚をひとつにまとめて、シャッフルします。

上記の5枚のカードを、〈保安官〉キャラクター・シートの〈次の目的〉ゾーンに、裏向きに配置します。この時点では、まだ保安官も自分の目的内容を確認することはできません！



盗賊2~4人でプレイする場合は、機関車、鉄道車輛4個、護送車を使用します。盗賊5~7人でプレイする場合は、機関車、鉄道車輛5個、護送車を使用します。護送車は常に、最後尾に連結します。(最後尾車輛となります)

通常の〈金庫〉の代わりに〈郵便袋〉2個を、価値の記載された面を下にして機関車内に配置します。

プレイヤーの人数に関係なく、囚人カード3枚をランダムに引きます。これらを護送車の横に表向きに並べて配置します。残りの囚人カードは箱に戻します。

〈保安官〉コマを通常と同じく機関車内に配置します。この拡張セットでは「保安官」がプレイヤー1 (スタートプレイヤー) となり、その左隣のプレイヤーがプレイヤー2に、以下同様の順番となります。プレイヤー番号が偶数の「盗賊」は全員、自分の盗賊コマを、最後尾車輛 (護送車) の隣の車輛内に配置します。プレイヤー番号が奇数の「盗賊」は全員、自分の盗賊コマを、さらに前方に1輛分隣の車輛内に配置します。「盗賊」と異なり、「保安官」は価値 \$250の財布を持たずにスタートします。

ゲームのスタート時は、「保安官」がスタートプレイヤーです。それ以降は、新たなラウンドが開始する度に、現時点でのスタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが、新たなスタートプレイヤーとなります。

## 《護送車》と《ひらめき》

### 護送車

『大西部盗賊極意』247ページより抜粋：「盗賊なら誰でも遅かれ早かれ、牢屋に入ることになるだろう。大西部の真の盗賊たるもの、牢獄を決して終着駅などと考えず、単なる分岐点と捉えるべきである。君は牢獄と対話しなければならない；希望と夢を共有すること；その存在意義と目的への闘争を理解せよ。牢獄と一つになるのだ！……さすれば、その脆弱な構造の欠陥が見えてくる。」



“自由な”盗賊は、護送車においては、《通路》または《屋根の上》のどちらかにしか居ることができません。《牢屋》の中に入ることはできません。“逮捕された”盗賊だけが、《牢屋》の中に居ることができます。

《射撃》や《格闘》は、《牢屋》の中に居る盗賊を標的とすることはできません（それにふさわしい相手だとしても!）。《牢屋》の中には《格闘》や《射撃》の効果で入ることはできません。

《実行》フェイズにおいて、【《牢屋》の中に居る盗賊】のアクション・カードは効果が発生しません。ただし、《ひらめき》カードは例外です。

### 《ひらめき》カード

『大西部盗賊極意』165ページより抜粋：「君の知る悪党どもを見れば、うまくやっている者と、塙の向こう側に居る者の二種類が存在するだろう。いったい何が勝者と敗者を分けるのか？ それは“ひらめき”である。ギリギリのその瞬間にこそ、成功者たる盗賊の頭には素晴らしいアイデアがひらめき、危機的状況からの脱出を可能とするのだ。」

### カードを引く場合の新ルール（フェイズ1:《計画》）

本体セットの、自分のデッキからカードを引くルールは修正されます。プレイヤーは以下のいずれかが可能となります：

- ★ 自分の専用デッキからカード3枚を引き、自分の手札に加える（以前と同じ）；または、
- ★ 自分の専用デッキ（または、上級者向け選択ルールでプレイしている場合は、自分の捨て札山）から、《ひらめき》カードを探して取り、自分の手札に加える；それから、自分の専用デッキをシャッフルする。

プレイヤーは上記2つのうちどちらを実行するかを、カードを引く前に宣言しなければなりません。

### 《ひらめき》アクション

プレイヤーの《盗賊》が列車のどこに居るかによって、このアクションの効果は異なります。

プレイヤーの《盗賊》が、護送車の上にも中にも居ない場合（つまり、護送車の屋根の上、通路、牢屋の中、のいずれにも居ない場合）には、このアクションは、直前にプレイされた【《盗賊》のアクション・カード】をコピーします。ただし、《ひらめき》カードはコピーできません。

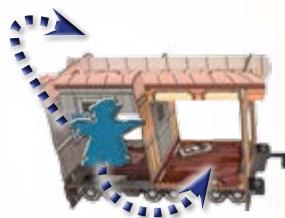
直前にプレイされたカードが【《保安官》のアクション・カード】や【《盗賊》の《ひらめき》カード】だった場合には、それをコピーすることはできないため、コピー可能なカードが出るまで順にカードをめくって遡る必要があります。もしもコピー可能な【《盗賊》のアクション・カード】が1枚も無かった場合には、《ひらめき》カードの効果は何も発生しません。



トゥーコは《保安官》のターンの直後に、自分の《ひらめき》カードをプレイします。しかしながら、《保安官》のアクション・カードはコピーできません。その直前にカードをプレイした《盗賊》はゴーストで、彼が選択したアクションは《格闘》でした。結果として、トゥーコは自分の《ひらめき》カードで、《格闘》アクションをコピーしなければなりません。

テクニック - 《実行》フェイズにおいて《ひらめき》カードを処理しやすいように、アクション・カードを解決した時点ですぐに持ち主には戻さないでおきましょう。アクション・カードは解決した順番で重ねて置いておきます。この方法なら、《ひらめき》カードでコピーすべきカードが確認しやすくなります。

プレイヤーの《盗賊》が、護送車の《牢屋》の中に居る場合は、脱獄して通路、または、屋根の上に移動させます。どちらに移動するかはプレイヤーが選択します。



プレイヤーの《盗賊》が、護送車の屋根の上、または、通路のいずれかに居る場合には、《ひらめき》アクションは以下のどちらかの効果が得られます：

- ★ 《囚人》カード1枚を脱獄させる。残っている《囚人》カードから1枚を選んで取り、自分のキャラクター・カード（またはシート）の横に配置する。既に《囚人》カードを所持しているプレイヤーは、このアクションを選択できない；または、
- ★ 他のプレイヤーの《盗賊》1人を《牢屋》から脱獄させて、自分と同じ場所に移動させる。脱獄した《盗賊》が略奪品を持っている場合には、相手は略奪品1個を選び、脱獄させてくれたプレイヤーに謝礼として渡さなければならない。もしも略奪品を1個も持っていない場合には、プレイヤーは純粋に盗賊の仁義のみで相手を脱獄させる（報酬は何も無い）。

### 囚人

『大西部盗賊極意』599ページより抜粋：「もしも君が、この極意書に記された指南を忠実に守るならば、たちまちにして盗賊としての悪名を轟かせることになる。若手の犯罪者たちが手下にして欲しいと集まって来た時に、君もそれを自覚するはずだ。」



各《盗賊》は、それぞれ一度に1人ずつしか《囚人》を所持することができません。

各《囚人》は、それぞれが『コルト・エクスプレス』に含まれる《盗賊》の内1人の「腹心の部下」です（各《囚人》カードに、親分のイラストが描かれています）。親分である《盗賊》がプレイに参加しているかどうかは、ゲームに使用する《囚人》には関係ありません。

プレイヤーが脱獄させて所持している《囚人》は、そのプレイヤーに2つの能力のうち1つを与えます。これは、その《囚人》が自分自身の、または、他の《盗賊》の、どちらの「腹心の部下」であるかによって決定されます：

★ 脱獄させた《囚人》が自分自身の「腹心の部下」ではない場合には、その《囚人》は親分にあたる《盗賊》の持つ能力と同じ能力を、プレイヤーに与えます。この特殊能力は、《囚人》を脱獄させた時点から効果が発生し、その《囚人》を同行（所持）している間はずっと続きます。

もしも脱獄させた《囚人》が自分自身の「腹心の部下」である場合には、その効果により《強奪》アクションで得られる《略奪品》トークンか、通常の1個の代わりに2個になります。この能力は、実際に拾うことができる《略奪品》トークンが2個以上ある場合にのみ効果が発生します！

★ ゲーム終了時に《囚人》カードを所持していた場合、プレイヤーは\$200を獲得します。

《ベル》の「腹心の部下」に関する注意 - もしも、《ベル》および【《ベル》の「腹心の部下」】を所持している《盗賊》の両方が、《射撃》アクションまたは《格闘》アクションの標的として選択可能な場合には、《ベル》自身の能力の方が、その部下の与える能力よりも優先して効果が発生します。

# 保安官

## 基本セットのルール変更点

この拡張セットでは、〈保安官〉と〈盗賊〉が同じ場所に移動した場合でも、その〈盗賊〉は〈流れ弾〉カードを受け取らず、また、屋根の上に逃げる必要もありません。それでも、〈流れ弾〉カードはいつでも使用できるようにしておきます：イベントの結果として必要な場合があります。

〈盗賊〉は〈保安官〉を「射撃」の標的にできるようになります（待望!）。〈保安官〉と同じ場所に移動することも可能になり、〈保安官〉を「格闘」の標的とすることもできます！〈盗賊〉に効果があるキャラクターの能力は〈保安官〉にも効果があります。

〈保安官〉にパンチを当てた（＝「格闘」の標的とした）時点で、「盗賊」は〈保安官〉キャラクター・シートの顔イラストが描かれたゾーンから、〈荒くれ者〉カードを上から1枚取って、それをめくって表向きにして自分の手元に置きます。これでプレイヤーは〈荒くれ者〉カードを所持していることになり、ゲーム終了時にボーナスの賞金を獲得できます。それから、どちらか隣の車輛を選んで〈保安官〉を移動させます。

## 〈保安官の目的〉カード

「保安官」がゲームに勝利するためには、自分の〈保安官の目的〉カード5枚のうち、最低4枚を達成しなければなりません。毎ラウンドの開始時に「保安官」は、〈次の目的〉ゾーンから一番上のカード1枚を〈現在の目的〉ゾーンへと移動させます。「保安官」はいつでも、〈現在の目的〉ゾーンに配置されているカードのどれでも、自分だけが内容を確認することができますが、ただし、〈次の目的〉ゾーンに残っているカードの内容は確認できません。



## 特別な目的



### かすり傷だ!

ゲーム終了時に、〈保安官〉キャラクター・シートの顔イラストが描かれたゾーンに、〈荒くれ者〉カードが最低1枚でも残っていた場合、この目的は達成される。



### 銃撃を駆け抜けろ!

ゲーム終了時に、〈保安官〉のアクション・デッキに、同じ〈盗賊〉の〈弾丸カード〉が3枚以上含まれていない場合、この目的は達成される。



### ゴールデン・バレット賞

〈保安官〉が自分の銃のうち少なくとも1丁の弾丸を撃ちつくした場合、この目的は達成される。



### 郵便袋を守れ!

〈保安官〉が自分の〈達成済み〉ゾーンに、〈郵便袋〉を最低1個でも所持している場合、この目的は達成される。注意 - 「格闘」の標的となった場合でも〈保安官〉は〈郵便袋〉を落とさない。



### 脱獄を許すな!

〈保安官〉が自分の〈達成済み〉ゾーンに、〈囚人〉カードを最低2枚所持している場合、この目的は達成される。



### 撃ちまくれ

各〈盗賊〉のアクション・デッキに、〈保安官〉の〈弾丸カード〉が最低1枚ずつ含まれている場合、この目的は達成される。



### 手強い敵

最低でも〈盗賊〉1人のアクション・デッキに、〈保安官〉の〈弾丸カード〉が4枚以上含まれている場合、この目的は達成される。

注記 - 最後の2枚の〈保安官の目的〉カードは、「盗賊」4人（プレイヤー5人）以上でプレイする場合にのみ使用します。

## 逮捕状



各〈逮捕状〉は、プレイに参加している〈盗賊〉にそれぞれ対応しています。

**CAPTURED**

ゲーム終了時に、〈逮捕状〉に名前が記載されている〈盗賊〉の〈賞金首ポスター〉が、〈保安官〉の〈達成済み〉ゾーンに配置されている（〈保安官〉がその盗賊を最低1回は逮捕した - 「逮捕アクション」参照）場合、この目的は達成される。

ゲーム終了時に、〈逮捕状〉に名前が記載されている〈盗賊〉が牢屋に入っている必要はありません：一度逮捕すれば十分です！

## 〈保安官〉のアクション・カード

〈保安官〉のアクション・カードは次のとおりです：「移動」2枚、「昇降」1枚、「射撃」3枚、「移動+」1枚、「昇降+」1枚、「逮捕」2枚（および、『荒野の駅馬車』拡張セット用の「乗馬」1枚）。



## 移動+ / 昇降+

「保安官」が（《トンネル》《スピードアップ》《逆走》《大混乱》《酷い揺れ》等の「特殊なターン」ではない）通常のターンの《計画》フェイズにおいて、これらのカードのうち1枚をプレイした場合には、ただちに手札から追加でカード1枚をプレイすることができます。この2枚目のカードは《実行》フェイズにおいて（通常どおり）解決されます。

「保安官」は、この2枚目のカードをプレイする代わりにデッキからカードを引く、という選択はできません。

2枚の“+”カードを続けてプレイすることは可能です。その場合、「保安官」は1ターンに合計3枚のアクション・カードをプレイすることができます！

もしも「保安官」が「特殊なターン」（《トンネル》《スピードアップ》《逆走》《大混乱》《酷い揺れ》等）において、“+”カードをプレイした場合には、2枚目のカードをプレイすることはできません。いずれの場合でも、「移動」アクションまたは「昇降」アクションは、《実行》フェイズにおいて通常どおり解決されます。



## 逮捕

〈保安官〉は、自分と同じ場所に居る〈盗賊〉1人を選択します。その〈盗賊〉は、護送車内の〈牢屋〉の中に移動させられます。「保安官」は逮捕した〈盗賊〉の〈賞金首ポスター〉を取り、めくって「CAPTURED」（逮捕済み）の面を表にして、自分の〈達成済み〉ゾーンに配置します。

同じ〈盗賊〉を何度でも逮捕することができます；ただし、いったん逮捕されたら〈賞金首ポスター〉は以後ゲーム終了まで〈保安官〉の手元に残ります。



## 射撃

同時に「射撃」の目標にできる〈盗賊〉が2人以上いる場合、〈保安官〉は望むなら1回のアクションで〈盗賊〉2人を目標とすることができます！〈保安官〉は2丁の拳銃のそれぞれから〈弾丸カード〉を1枚ずつ取り、目標とした各〈盗賊〉に1枚ずつ渡します。1人だけを目標にする場合には、〈保安官〉は拳銃のどちらか1丁だけを選んで「射撃」を行います。〈保安官〉は1回のアクションで〈盗賊〉1人に弾丸を2発とも与えることはできません。〈ベル〉が〈保安官〉の「射撃」を回避することが可能なのは、〈保安官〉が目標とできる〈盗賊〉が彼女以外に2人以上いる場合、または、〈保安官〉が1発だけ撃つ選択をし、目標とできる〈盗賊〉が彼女以外にいる場合、のいずれかに限られます。

## 〈保安官〉の弾丸カード

〈盗賊〉の撃った弾丸と同様に、〈保安官〉の〈弾丸カード〉は〈盗賊〉のデッキに追加されます。さらに追加で、受け取った〈弾丸カード〉の種類により〈盗賊〉は様々なペナルティを受けます。

### 継続型ペナルティ（ラウンド終了時まで効果が続く）

〈盗賊〉は〈保安官〉の弾丸カードを受け取った時点で、すぐにデッキに加えずに自分の前に置き、効果が継続していることを表します。効果が終了するラウンド終了時に、〈弾丸〉カードを〈盗賊〉のデッキに加えます。



#### 銃を落とす

以後このラウンド終了まで、この〈盗賊〉がプレイした「射撃」カードは効果が発生しない。



#### 膝を負傷

以後このラウンド終了まで、この〈盗賊〉がプレイした「昇降」カードは効果が発生しない。



#### 肩を負傷

以後このラウンド終了まで、この〈盗賊〉がプレイした「格闘」カードは効果が発生しない。



注記：上記のペナルティを受けた場合でも、「射撃」「格闘」「昇降」アクションは可能なケースが有り得ます。プレイヤーが《計画》フェイズに〈ひらめき〉カードをプレイしていれば、もしも上記の弾丸を受けた後でも、他の〈盗賊〉がプレイしたこれらのアクションをコピーすることができます。「ひらめき」ルールを参照。

### 即効型ペナルティ



#### そいつを渡せ!

この〈弾丸カード〉を受け取った〈盗賊〉が〈囚人〉カードを所持していた場合には、そのカードを〈保安官〉が奪う。受け取ったカードはめくって裏向きにして、〈保安官〉の〈達成済み〉ゾーンに配置される。



#### 荷物を捨てろ!

この〈弾丸カード〉を受け取った〈盗賊〉が〈郵便袋〉を所持していた場合には、それを〈保安官〉が奪う。受け取った〈郵便袋〉は〈保安官〉の〈達成済み〉ゾーンに配置される。



#### ゴールデン・バレット賞

効果無し

参照：この〈弾丸カード〉が取り除かれる（＝弾丸を撃ちつくす）ことにより、〈保安官の目的〉のひとつが達成されます。



## ゲームの終了

5ラウンド目の終了時に、まだ護送車の横に置かれている〈囚人〉カードは、めくって裏向きにして、〈保安官〉の〈達成済み〉ゾーンに配置されます。まだ列車内にある（〈盗賊〉が所持していない）〈郵便袋〉も同様に、〈保安官〉の〈達成済み〉ゾーンに配置されます。

★ 5ラウンド目の終了時に、まだ護送車の横に置かれている〈囚人〉カードは、めくって裏向きにして、〈保安官〉の〈達成済み〉ゾーンに配置されます。まだ列車内にある（〈盗賊〉が所持していない）〈郵便袋〉も同様に、〈保安官〉の〈達成済み〉ゾーンに配置されます。

★ 〈保安官の目的〉カードが最低4枚達成されていない場合には、『コルト・エクスプレス』本体セットと同様に、最も金持ちの〈盗賊〉がゲームの勝者となります。

〈盗賊〉に関して、今回は以下の7種の悪事により金が得られます：

- 略奪品（財布、宝石、金庫、郵便袋）；
- 最も多くの弾丸を撃った場合、「ガンスリンガー」の称号：\$1000；
- ゲーム中に〈保安官〉に1回も逮捕されていない場合、賞金首ポスター：\$500；
- まだ〈囚人〉カードを所持していれば、囚人：\$200；
- 人質の身代金（『荒野の駅馬車』拡張セットを使用してプレイした場合）；
- 〈保安官〉を殴った〈荒くれ者〉の称号：金、銀、銅の各賞につき\$800、\$500、\$300；
- 〈停車駅カード〉の効果による場合（《車掌を人質に》や《獲物は山分け》など）。

## ラウンド・カード

この拡張セットに含まれるラウンド・カードと、『コルト・エクスプレス』本体セット、『荒野の駅馬車』拡張セットのラウンド・カードを自由に混ぜたり組み合わせてください！もしもラウンド・カードの効果が、〈盗賊〉に対して発生するように指定されている場合には、その効果は〈保安官〉には影響しません。しかし、〈保安官〉に関して言及されているラウンド・カードに関しては、効果を変更される場合があります（10ページ参照）。



このアイコンが記載されたラウンド・カードは、「盗賊」2～4人でプレイする場合に使用する。



このアイコンが記載されたラウンド・カードは、「盗賊」5～7人でプレイする場合に使用する。

### 特殊なターン：酷い揺れ



列車が激しく揺れるため、プレイヤーは正確に狙いをつけるのが困難になる。その結果、このターン中、プレイヤー全員は「射撃」カードおよび「格闘」カードをプレイできない。

注記：ただし、〈ひらめき〉カードを使用して、他の〈盗賊〉の「射撃」アクションや「格闘」アクションをコピーすることは依然として可能です。

### ラウンド終了時のボーナス：次の一手

この拡張セットに含まれるラウンド・カードには、新しいアイコン（右図参照）が表記されている場合があります。プレイヤーはラウンド・カードに表記されている、このアイコン1個につき、現在の手札からカード1枚を、次のラウンドまで取っておくことができます。プレイヤーは《計画》フェイズが終了しだい、《実行》フェイズが開始される前に、取っておきたいカードを、別にして置いておきます。上級者向け選択ルールを使用してプレイしている場合には、このボーナスは適用されません。



次のラウンド開始時に、別にしておいたカードはデッキに戻しません。手札のカードは6枚（〈ドク〉は7枚）で変わりませんが、別にしておいたカードは、この合計枚数に計上されます；例えば、〈メイ〉は前のラウンドにカード1枚を取っておきました。そのため、このラウンド、彼女はカード5枚を引き、それから別にしておいたカード1枚を手札に加えます。

## イベント



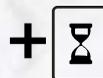
#### 安全確保

現時点で〈保安官〉が居る車輌の中にある〈略奪品〉トークンを全て、その車輌の屋根の上に移動させる。（〈保安官〉が車輌の中に居るか、屋根の上に居るかは関係無く）。



#### 噂話

〈保安官〉は自分の〈現在の目的〉ゾーンにある〈保安官の目的〉カードから、ランダムに1枚をプレイヤー全員に公開しなければならない。



#### 反射的行動

プレイヤーは《計画》フェイズの最後に使用しなかったカードを自分の専用デッキの上に戻さない。《実行》フェイズの最後に、そのラウンドのスタートプレイヤーから開始して時計回り順に、各プレイヤーは自分の手札からアクション・カード1枚をプレイして解決してよい。そのあとで、各プレイヤーは使用しなかったカードを自分の専用デッキの上に戻す。



## 悔い改めよ

ゲーム終了時に〈保安官〉が勝者となった場合には、所持金の最も少ない〈盗賊〉1人も同時に勝者となる。【所持金の最も少ない〈盗賊〉】が同額で複数いる場合は、〈保安官〉1人だけが勝者となる。

## 地獄へ逆落とし

この最終ラウンドにおいて、もしも屋根の上で「格闘」を実行した場合、プレイヤーは「格闘」の目標とした相手を隣の車輻に移動させる代わりに、列車から落とす選択ができる。落とされたプレイヤーのアクションは以後、一切解決されない。落とされたプレイヤーは〈盗賊〉と〈保安官〉のどちらでもゲームの勝者にはなれない。

このイベントでは、〈ジャンゴ〉の特殊能力は通常より強力な効果を持つ。〈ジャンゴ〉は「格闘」の目標とした相手だけでなく、望むなら〈最後尾車輻〉、〈機関車〉のいずれかの屋根の上に居る相手を「射撃」の目標とした場合でも同様に、その相手を落とす選択ができる。

## 犯罪は割に合わない!

ゲーム終了時に、〈牢屋〉の中に居る〈盗賊〉は、誰も勝者になれない(所持金の合計額にかかわらず!)



## 本体セットのイベント変更点



### 怒りの保安官

(この拡張セットを使用する場合、元々の〈怒りの保安官〉イベントのルールを下記に差し替える)。ラウンド終了時に、〈保安官〉はアクション・カードをプレイせずに、「射撃」アクション1回と「移動」アクション1回を順に続けて実行してよい。



### 復讐の保安官

現時点で〈保安官〉が居る車輻の中、または、屋根の上に居る〈盗賊〉だけが、このイベントの効果を受ける。



### 酔いどれ保安官

(この拡張セットと『荒野の駅馬車』拡張セットを併用する場合に、元々の〈酔いどれ保安官〉ルールを下記に差し替える)。現時点で〈保安官〉が居る場所に〈ウイスキー瓶〉が有る場合、〈保安官〉はそれを取って自分のキャラクター・シート上に置く。〈保安官〉は〈盗賊〉と同様に、それを使用することができる。

もしも〈保安官〉が〈年代物のウイスキー瓶〉を飲んだ場合に、たとえ「移動+」アクションまたは「昇降+」アクションをプレイしたとしても、このターンにプレイできるアクション・カードは最大2枚までである。「格闘」の目標とされた場合でも、〈保安官〉は〈ウイスキー瓶〉を落とさない。

## イベント・カード決定の選択ルール

ゲーム開始時に、プレイヤー間で相談し(使用可能なカードの中から)今回のプレイで使用したいラウンド・カード7枚、および、停車駅カード3枚を選択します。その後、選択したカードからそれぞれランダムに、ラウンド・カード4枚、および、停車駅カード1枚を引きます。この際に、カードの内容は確認しないでいきます。これらが、今回のプレイで使用されるカードとなります。

## 新たな盗賊：メイ



「メイ」はアクロバットの達人であり、とりわけ素早い壁登りの技を持っている。



〈メイ〉が「昇降」アクション・カードをプレイする場合には、「斜めに」上昇または下降して移動する選択が可能です。その場合、隣の車輻の屋根の上、または、車輻の中へ移動することになります。

〈メイ〉が牢屋から脱獄したターンには、彼女は隣の車輻の屋根の上に移動することはできません。

『護送列車襲撃! 囚人对保安官』拡張セットを使用せずに、〈メイ〉を本体セットに追加することができます。これにより、〈盗賊〉7人でのプレイが可能となります。その際は、プレイヤー6人の場合と同じルールを適用します。

もしもプレイヤーが、『護送列車襲撃! 囚人对保安官』拡張セットを使用せずに、〈メイ〉でゲームをプレイする場合、彼女が〈保安官〉から逃走する場合には特殊能力を使用できません。

『荒野の駅馬車』拡張セットを使用してプレイする場合、〈メイ〉は列車と駅馬車の間を「斜めに」移動することはできません。

## 2つの拡張セットを併用する

『護送列車襲撃! 囚人对保安官』と『荒野の駅馬車』は完全な互換性がありますが、ただし、プレイヤー全員が『コルト・エクスプレス』に慣れている場合のみ、併用をお勧めします。

### 〈保安官〉と「乗馬」カード

〈盗賊〉と異なり、〈保安官〉は常に〈機関車〉内からゲームを開始しなければなりません。しかしながら、〈保安官〉は自分の「乗馬」カードを使用することにより、〈盗賊〉と全く同様に馬で移動できます。

### 〈保安官〉と駅馬車

〈保安官〉は駅馬車の中、および、屋根の上に移動できるようになります。しかしながら、〈保安官〉は駅馬車の中に入った場合に、〈人質〉は取りません。

### 〈保安官〉と〈ショットガン・メッセンジャー〉

〈保安官〉は〈盗賊〉ではないため、〈ショットガン・メッセンジャー〉に撃たれることはありませんが、ただし、〈ショットガン・メッセンジャー〉は〈保安官〉の射線を遮ります。〈保安官〉は〈ショットガン・メッセンジャー〉と同じ場所に居ることができませんが、彼を逮捕することはできません。

## CREDITS



Christophe Raimbault



Jordi Valbuena

Design: Cédric Lefebvre

日本語翻訳: 上館浩章

Layout: Marinella Degiorgi

Published by Ludonaute  
21 boulevard Dethez  
13801 Istres France  
www.ludonaute.fr  
contact@ludonaute.fr



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



© 2016 COLT Express, All Rights Reserved.

© 2016 Ludonaute, All Rights Reserved.

# - COLT EXPRESS

## 護送列車襲撃! 囚人対保安官



さあ、トゥーゴ、今出してあげるけど、ひとつ貸したからね

あたしが呼んだら、どこに居ようとすぐ駆けつけるのよ!

もっとも、今はそれどころじゃないけどね



待て!

安心しな、ベル!

いつだって、喜んで手を貸すぜ!

