

COTTI SUPER EXPRESS

Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei e Tuco, i sette famosi banditi, sono di nuovo in fuga dallo sceriffo. E mentre a bordo i proiettili volano in ogni direzione, l'Union Pacific corre veloce attraverso i territori del Selvaggio West! Ma questa volta, per proteggere i passeggeri, il macchinista ha dato l'ordine di sganciare i vagoni così da buttare i banditi fuori dal treno, uno dopo l'altro. Chi sarà l'ultimo a rimanere a bordo?

Preparazione

Prendi la carta Locomotiva e un numero di carte Vagone pari al numero dei giocatori più uno (es: 5 carte Vagone per 4 giocatori).

Allinea queste carte al centro del tavolo in modo da formare un treno, con in testa la locomotiva seguita dalle carte Vagone.



Vagone di coda



Locomotiva



Ogni giocatore sceglie un bandito e prende in mano le 4 carte Azione del colore corrispondente.

Prendi le pedine dei banditi scelti ed estraine una a caso.

Il giocatore che controlla il bandito estratto prende la carta Primo Giocatore e posiziona la sua pedina nel penultimo Vagone. Il secondo giocatore, alla sua sinistra, si posiziona nel Vagone successivo (verso la Locomotiva). Il terzo giocatore si posiziona nel successivo (sempre verso la Locomotiva) e così via...



La metà dei banditi (arrotondata per eccesso) che si trova nella parte posteriore del treno è rivolta verso la Locomotiva. L'altra metà (arrotondata per difetto) è rivolta verso il vagoni di coda, come mostrato nell'esempio.

Le carte non utilizzate vanno riposte nella scatola e non serviranno per tutta la partita.

Obiettivo del Gioco

Per vincere, dovrai essere l'ultimo bandito a bordo del treno a fine partita.

Il gioco è diviso in una serie di round. Ogni round è diviso in due fasi:

Fase 1: Il Piano

All'inizio di ogni round, ogni giocatore prende in mano le sue 4 carte Azione.

Ogni giocatore sceglie 3 carte e le posiziona a faccia in giù davanti a sé, una sopra l'altra, a formare un mazzo.

Le 3 carte Azione così posizionate verranno risolte dall'alto verso il basso. L'ordine è quindi molto importante. La carta rimanente viene messa da parte e non verrà utilizzata in questo round.



Fase 2: Azione!

Il round inizia dal giocatore con la carta Primo Giocatore per poi continuare in senso orario. Uno alla volta, ogni giocatore rivela la prima carta del suo mazzo e ne applica l'effetto.

Ciascun giocatore gioca una sola carta per volta e gioca la carta successiva quando è di nuovo il suo turno. Questa Fase termina quando tutte le carte dei giocatori sono state risolte.

I giocatori devono rivelare e applicare l'effetto di tutte le carte Azione posizionate nel mazzo durante la Fase 1.

Fine del Round

Quando tutte le carte azione sono state risolte, e ogni giocatore ha quindi compiuto 3 azioni, il vagone di coda si sgancia. Se un bandito si trova in questo vagone viene eliminato dal gioco.

Il bandito più lontano dalla Locomotiva prende la carta Vagone appena sganciata, la gira dal lato Bottino e la posiziona davanti a sé. Tornerà utile a fine partita in caso di pareggio. Se due banditi sono alla stessa distanza, uno sul tetto e uno all'interno del vagone, il bandito sul tetto ottiene la carta.

Il giocatore alla sinistra del primo giocatore prende la carta Primo Giocatore. Inizia un nuovo Round.



Fine della Partita

La partita termina immediatamente quando un solo bandito rimane all'interno o sopra al treno. Questo bandito è il vincitore!

La partita termina anche quando l'ultima carta Vagone viene sganciata e sono presenti più banditi nella Locomotiva. Il giocatore con il maggior numero di carte Bottino vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con la carta Bottino di maggior valore.



Carte Azione

Attenzione, la posizione e l'orientamento del tuo bandito rispetto alle altre pedine sono molto importanti. Potresti dover spostare gli altri banditi presenti su una carta Vagone per fare spazio alla tua pedina.



Girarsi

Cambia orientamento senza cambiare posizione. Se la tua pistola punta verso la locomotiva, gira la tua pedina in modo che punti verso il vagone di coda. O viceversa.



Cambiare Piano

Se ti trovi all'interno di un vagone, sali sul tetto senza cambiare orientamento. Se ti trovi sul tetto, scendi all'interno.





Muoversi

Spostati di un vagone seguendo la direzione della pistola del tuo bandito, senza cambiare piano e orientamento.

Se nel vagone in cui ti sei spostato sono presenti altri banditi, posiziona la tua pedina in modo che la schiena del tuo bandito sia la più vicina al bordo della carta. Vagone in cui sei appena entrato.

Se il tuo bandito si sposta fuori dal treno, sei eliminato.



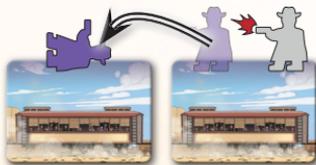
Sparare

Spara al primo bandito sulla tua linea di tiro.

Un bandito è sulla tua linea di tiro quando si trova di fronte a te (seguendo la direzione dalla tua pistola), sul tuo stesso piano, in qualunque vagone e non ci sono altri banditi tra te e lui.

Quando spari a un bandito, spostalo sullo stesso piano del vagone successivo e sdraialo sulla schiena senza cambiare il suo orientamento: è stordito. Non è possibile sparare a un bandito stordito: il proiettile prosegue colpendo, se presente, il successivo bandito sulla tua linea di tiro.

Se sposti una pedina fuori dal treno, quel bandito è eliminato.



Riprendersi

Quando sei stordito, tutte la carte Azione hanno lo stesso effetto: "Rialza il tuo bandito senza cambiare orientamento".



- COLT SUPER EXPRESS

Le due seguenti espansioni sono in grado di aumentare la profondità del gioco. Vi consigliamo di utilizzarle solo dopo aver ben compreso le regole base.

Espansione: Riflessi



L'espansione Riflessi può essere usata con o senza l'espansione Cavallo.

Durante la preparazione, prendete in mano anche la carta Azione "Riflessi".

I giocatori avranno a disposizione una carta Azione in più, ma ne sceglieranno sempre solo tre ogni Round.



Riflessi

Se sei stordito, rialzati senza cambiare orientamento E spara al primo bandito sulla tua linea di tiro.

Se non sei stordito, sdraia il tuo bandito sulla schiena.

Ahia! Una pallottola nel piede fa parecchio male!



- COLT SUPER EXPRESS

Le due seguenti espansioni sono in grado di aumentare la profondità del gioco. Vi consigliamo di utilizzarle solo dopo aver ben compreso le regole base.

Espansione: Cavallo



L'espansione Cavallo può essere usata con o senza l'espansione Riflessi.

Durante la preparazione, prendete in mano anche la carta Azione "Cavallo".

I giocatori avranno a disposizione una carta Azione in più, ma ne sceglieranno sempre solo tre ogni Round.



Cavallo

Sposta il tuo bandito dentro la locomotiva, orientato in avanti. Se sono già presenti altri banditi, la tua pedina diventa la prima: posizionala nella parte posteriore della locomotiva.

Puoi utilizzare il Cavallo anche nel turno in cui un bandito ti ha sparato e spostato fuori dal treno: non vieni eliminato e sposti la tua pedina dentro la locomotiva con le stesse regole descritte sopra... ti sei salvato in extremis!

