

# COTW SUPER EXPRESS

コルト  
スーパ  
エクスプレ

ベル (Belle)、シャイアン (Cheyenne)、ジャンゴ (Django)、ドク (Doc)、ゴースト (Ghost)、メイ (Mei)、トゥーコ (Tuco) の悪名高い7人の盗賊たちは、未だに保安官の手を逃れ続けていた。西部を横断して猛スピードで走るユニオン・パシフィック急行の車内で、銃撃戦が繰り広げられる！ ただし今回は、乗客を守るために機関士が、車両を1両ずつ順番に切り離すように命令した。次第に列車から落とされていく盗賊たち。列車に最後まで残る1人ははたして誰か？

## ゲームの準備

機関車カードと、プレイヤー人数+1枚の客車カード (例:プレイヤー4人ならカード5枚) を取ります。

これらのカードをテーブル中央に1列に並べて置き、列車を作成します。客車カードを並べた先頭に機関車カードを置きます。



各プレイヤーは盗賊1人を選び、その盗賊のコマとカード4枚を受け取ります。

プレイヤー全員の盗賊コマをまとめて、そこからランダムに1個を選びます。

選ばれた盗賊コマのプレイヤーはスタートプレイヤーカードを受け取り、自分のコマを最後尾から2両目の客車内に置きます。次に、その左隣のプレイヤーが自分のコマを、その1つ前方の車両 (=機関車方向に隣の車両) 内に置きます。次に、3番目のプレイヤーがその1つ前方の車両にと、以後同様に全員がコマを置きます。



列車の最後尾側から数えて半数 (端数切上げ) の盗賊コマを、前方 (機関車) に向けます。残りの盗賊コマ (端数切捨て) は、後方 (最後尾車両) に向けます。コマは銃を向けている方が前です。

余ったコマとカードは箱に戻し、今回のゲームでは使用しません。



最後尾車両



機関車

# ゲームの目的

ゲーム終了時に1人だけ列車に残った盗賊が、ゲームの勝者となります。ラウンドを繰り返すことでゲームは進行します。1ラウンドは2つのフェイズに分かれています。

## フェイズ1:計画を立てる!

ラウンド開始時に、プレイヤー全員はそれぞれ自分のアクションカード4枚を取ります。

各プレイヤーはそこからカード3枚を密かに選んで、自分の前に望む順番で裏向きに重ねて置き、「計画デッキ」を作成します。

アクションカードはデッキの一番上から1回に1枚ずつ、一番下の3枚目まで順に解決することになります。そのため、カードの順番が非常に重要です。残りのカードはこのラウンド中は使用しないので除けておきます。



## フェイズ2:実行しろ!

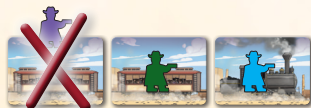
このフェイズはスタートプレイヤーカードを持つプレイヤーからスタートして、時計回り順に自分の手番をプレイします。自分の手番に各プレイヤーは、自分の計画デッキの1番上のアクションカード1枚を公開し、その効果を適用します。

各プレイヤーは1度にカード1枚しか解決しません。2枚目のカードは自分の次の手番で解決します。プレイヤー全員の全てのカードが解決された時点で、このフェイズは終了します。

計画デッキに積まれたアクションカードは、(望まなくても)全て解決しなければなりません。

## ラウンドの終了

全てのアクションカードが解決されたら(つまり、各プレイヤーがアクションカード3枚ずつを解決したら)次に、最後尾車両が切り離されます。もしもこの客車カードに盗賊が置かれていたら、そのプレイヤーはゲームから脱落します。



機関車から最も遠い位置にいる盗賊が、たった今切り離された客車カードを獲得します。プレイヤーはカードをめくり略奪品の面(=略奪品カード)を表にして自分の前に置きます。これは、ゲーム終了時の同点決勝で有効となります。もしも同じ客車の車内と屋根の上で2人の盗賊が同じく【機関車から最も遠い位置】にいる場合には、屋根の上の盗賊の方がカードを獲得します。

スタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが、スタートプレイヤーカードを受け取ります。それから、次のラウンドを開始します。

# ゲームの終了

列車に残った盗賊が1人だけとなった時点で、ゲームはただちに終了します。そのプレイヤーが勝者となります。

または、最後の客車が切り離された時点で、機関車内に複数の盗賊が残っている場合も、ゲームは終了します。この場合は、自分の前に置いている略奪品カードの枚数が最も多いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、最も金額の高い略奪品カードを持つプレイヤーが勝者となります。



## アクションカード

他のプレイヤーの盗賊に対する、自分の盗賊の向きと位置関係が重要である点に注意しましょう。自分のコマを置くためにプレイヤーは、同じカード上で他の盗賊コマをずらして場所を空けなければならない可能性があります。



### 振り向く

自分の盗賊の向きを変更します(位置を変更しないよう注意)。もしも銃口が機関車の方を向いているなら、ひっくり返して最後尾車両の方に向けます。逆もまた同様に。



### 昇り降り

もしも自分の盗賊が車内に居たら、屋根の上に移動させます。屋根の上に居たら、車内に降ろします。いずれの場合も、向きを変更しないよう注意。

もしも移動先に既に他の盗賊が居た場合には、自分のコマの背中をカードの一番端に合わせるように位置を調整します。





## 前に移動

自分のコマを前方に車両1つだけ移動させます(上下階や向きを変更しないよう注意)。

もしも移動先に既に他の盗賊が居た場合には、自分のコマが移動元のカードに最も近くなるように位置を調整します。

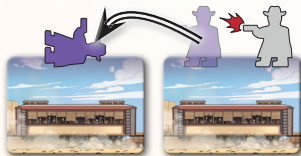
自分の盗賊が列車から外に出てしまう場合には、プレイヤーはゲームから脱落します。



## 銃を撃つ

自分のコマから射線が通っている最初の盗賊を撃ちます。

相手のコマが①【自分と同じ階に居る(同じ車両でも他の車両でもよい)】②【自分の前方(=銃を向けている方)に居る】③【相手と自分の間に他の盗賊が立っていない】が全て満たされるなら、自分の盗賊コマからその盗賊コマに「射線が通っている」状態です。



盗賊を撃った場合、プレイヤーはその盗賊コマを自分と反対方向に車両1つだけ移動させて、次に、その盗賊コマを背中方向に倒します(上下階や向きを変更しないよう注意)：相手は撃たれて転倒しました。転倒している盗賊を撃つことはできず、銃弾は倒れた相手の上を通り過ぎます。

もしもこれで盗賊を列車から外に出した場合は、転落した盗賊はゲームから脱落します。



## 起き上がる

自分の盗賊コマが転倒している場合には、全てのアクションカードは(本来の効果を無視して)同じ効果が発生します：プレイヤーは自分の盗賊コマを元通りに起こします(向きを変更しないよう注意)。



# COLT SUPER EXPRESS

このゲームには、より戦略性を与える2つの拡張セットが同梱されています。基本ルールを十分に理解してから拡張セットを追加することをお勧めします。

## 拡張セット：反射行動



〈反射行動〉拡張セットは単独で追加することも、〈馬で移動〉拡張セットと両方を追加することもできます。

ゲームの準備をする際に、〈反射行動〉アクションカードをゲームに追加します。

その結果、各プレイヤーはアクションカード1枚が追加された手札でプレイしますが、ただし、毎ラウンドに計画デッキを作成するカードは3枚のままで変わりません。



### 反射行動

もしも自分の盗賊が転倒している場合には、元通りに起こして（向きを変更しないよう注意）から、さらに、射線が通っている最初の盗賊を撃ちます。

もしも自分の盗賊が転倒していない場合には、その場所で転倒させます（背中方向に倒す）。

「痛ッ！ 弾が足に当たった。」



# COLT SUPER EXPRESS

このゲームには、より戦略性を与える2つの拡張セットが同梱されています。基本ルールを十分に理解してから拡張セットを追加することをお勧めします。

## 拡張セット：馬で移動



〈馬で移動〉拡張セットは単独で追加することも、〈反射行動〉拡張セットと両方を追加することもできます。

ゲームの準備をする際に、〈馬で移動〉アクションカードをゲームに追加します。

その結果、各プレイヤーはアクションカード1枚が追加された手札でプレイしますが、ただし、毎ラウンドに計画デッキを作成するカードは3枚のままで変わりません。



### 馬で移動

自分の盗賊コマを機関車の車内に移動させて、前方を向かせます。もしも既に他の盗賊が機関車内に居た場合には、自分のコマを機関車内で一番先頭にします。

また、自分の盗賊が列車から落ちた後で、次の自分の手番で一番上のカードが〈馬で移動〉だった場合も同じ効果が得られます。盗賊は間一髪で助かり、上記と同様に機関車に移動します（その前に現在のラウンドが終了した場合は無効）。

