COLT EXPRESS

1 COLT EXPRESS

11 luglio 1899 ORE 10.00. L'Union Pacific Express ha appena lasciato Folsom, New Mexico, con 47 passeggeri a bordo. Dopo pochi minuti si sente un rumore di passi rapidi arrivare dall' alto e poi… SPARI. Banditi armati fino ai denti derubano senza pietà gli onesti passeggeri dei loro portafogli e dei loro gioielli!

I banditi sapranno mantenere il sangue freddo e schivare le pallottole ?

Saranno in grado di rubare le paghe settimanali della "Nice Valley Coal Company's", nascoste in cassaforte e strettamente sorvegliate dallo sceriffo Samuel Ford ?

Un solo bandito raggiungerà il suo obiettivo: diventare il più ricco fuorilegge della banda.

2 SETUP

Ogni giocatore sceglie un personaggio, prende la corrispettiva carta personaggio e la pone di fronte a lui. Posiziona poi le 6 carte pallottola del suo colore a sinistra della carta personaggio. Le carte pallottola vanno posizionate in ordine di proiettili decrescente (6-5-4-3-2-1).

Ogni giocatore mescola poi le 10 carte azione del suo colore e le posizione coperte alla destra della carta personaggio. Queste carte compongono il suo mazzo personale.

Ogni giocatore prende infine una borsa da 250$ e la mette, coperta,sulla sua carta personaggio tenendone quindi nascosto il valore.

- *All'inizio del gioco, il cilindro della vostra pistola è pieno. Si cercherà di sparare agli avversari per rallentarli.*
- *Ogni giocatore ha una serie di 10 carte Azione. La serie è identica per ogni giocatore.*
- *Durante il gioco, raggruppare il bottino sulla carta personaggio. Il valore del bottino rimane nascosto agli avversari, ma il giocatore può guardare il proprio bottino ogni volta che vuole.*

Posizionare al centro del tavolo la locomotiva e tanti vagoni quanti sono i giocatori. Scegliere a piacere i vagoni e il loro ordine. Aggiungere la locomotiva in testa al treno.

Piazzare in ogni vagone il numero e il tipo di tessere bottino indicato sul pavimento del vagone stesso. Le tessere vanno scelte a caso e il loro valore deve essere nascosto ai giocatori.

Piazzare lo sceriffo e una cassaforte all' interno della locomotiva. Le restanti tessere bottino posso essere rimesse nella scatola tranne la seconda cassaforte, che potrà entrare in gioco più tardi.

Pescare casualmente 4 carte dal mazzo delle 7 "Carte turno" relativo al numero di giocatori. Ci sono 7 carte turno per partite a 2-4 giocatori e 7 per partite a 5-6 giocatori. Il numero di giocatori e' indicato in alto a sinistra della carta. Selezionare a caso una delle 3 carte stazione. Formare un mazzetto con queste cinque carte, facendo attenzione che la carta stazione sia l'ultima del mazzo. Rimettere nella scatola le rimanenti carte turno.

Posizionare le 13 carte pallottola vicino alla locomotiva.

2.1 Primo giocatore

Scegliere a caso il primo giocatore. Il prescelto prenderà il mazzo delle 5 carte turno e lo posizionerà di fronte a lui.

2.2 Piazzamento dei banditi

Il primo giocatore sarà il Giocatore 1, il giocatore alla sua sinistra sarà il Giocatore 2, e così via.

I giocatori dispari posizioneranno il loro bandito nell' ultima carrozza del treno (Il Caboose), gli altri posizioneranno il loro bandito nella penultima carrozza

3 Schema di gioco

3.1 Obiettivo del gioco

Per vincere, è necessario diventare il bandito più ricco del West. Per raggiungere questo obiettivo, si cercherà di ottenere più bottino degli avversari… senza però venire troppo colpito dai proiettili avversari. Il miglior tiratore riceverà il titolo di "Gunslinger", del valore di 1.000$.

3.2 Sequenza di gioco

La partita è suddivisa in 5 turni. Ogni turno è diviso in due fasi:

- Fase 1: Schemin'! I giocatori giocano la loro carta azione posizionandola in un mazzo comune al centro del tavolo
- Fase 2: Stealin'! Vengono risolte le azioni giocate durante la precedente fase

3.3 Fine del gioco

La partita termina alla fine del quinto turno. Ogni giocatore somma il valore dei gettoni bottino acquisiti. Il miglior tiratore ("Gunslinger") guadagna 1.000$ aggiuntivi. Il premio "Gunslinger" viene assegnato al giocatore (o ai giocatori) che hanno sparato il maggior numero di proiettili (ovvero a quelli che sono rimasti con il minor numero di carte pallottola). Il premio è cumulativo (ogni giocatore guadagna 1.000$). Il giocatore più ricco vince la partita. In caso di parità, il vincitore sarà colui che ha ricevuto il minor numero di carte pallottola dagli altri giocatori ed eventi durante la partita..

3.4 Inizio di un turno

All'inizio di ogni turno, ogni giocatore mescola il proprio mazzo di carte azione e ne pesca 6. Queste carte formeranno la mano del giocatore.

Il primo giocatore pesca poi la prima carta turno e la piazza, scoperta, sul tavolo in modo che tutti possano vederla.

Questa carta turno mostra il numero di turni (indicato da numero di icone-carta in alto a sinistra) da giocare durante questo turno. Viene anche illustrato come si svolgerà il turno.

3.5 Fase 1: Schemin'!

A partire dal primo, ogni giocatore gioca il proprio turno, in senso orario.

Nel proprio turno, un giocatore deve:

- giocare una carta azione a faccia in su (se non diversamente specificato) dalla sua mano (metterla nel mazzo comune) OPPURE
- pescare ulteriori 3 carte dal suo mazzo e aggiungerli alla sua mano.

La fase termina quando il numero di turni indicata sulla carta turno è stato completato. Tutte le carte non giocate rimaste in mano ad un giocatore vengono riposizionate in cima al suo mazzo personale.

> *Esempio: Doc è il primo giocatore. Gioca una "Carta Movimento" dalla sua mano; Belle poi, alla sua sinistra, gioca una "Carta Fuoco" e la posiziona nel mazzo comune sopra la carta di Doc. Tuco, a sinistra di Belle, decide di pescare 3. Prende 3 carte dal suo mazzo e li aggiunge alla sua mano. Infine, Cheyenne gioca una "Carta Pugno" e la posiziona sopra la carta di Belle. Il primo turno termina qui e può iniziare il secondo.*



3.6 Fase 2: Stealin'!

Il primo giocatore prende il mazzo di carte Azione formatosi durante la fase 1 e:

- Si gira il mazzo al contrario SENZA MODIFICARNE L'ORDINE
- Si eseguono le azioni dei banditi, una per una. L' ordine di esecuzione e' quindi quello di giocata delle carte.

Qualsiasi azione programmata durante la fase 1 e' ora obbligatoria!

3.7 Fine del Turno

Ogni giocatore ri-mischia tutte le sue carte (le 10 carte Azione e tutte le carte Pallottola che hanno colpito nei precedenti turni) e posizione il mazzo alla destra della sua carta Personaggio.

Il giocatore alla sinistra del primo Giocatore diventa il nuovo Primo Giocatore e mette le carte turno di fronte a lui. Inizia un nuovo turno di gioco.

4 Le carte azione

I banditi possono essere posizionati all' interno del treno (1), oppure sul tetto di un vagone (2). La locomotiva è considerata anch' essa un vagone. Si può quindi stare all' interno o sul tetto della locomotiva. Ci sono così sempre due possibili posizioni per un bandito: dentro o sopra un vagone. All'inizio del gioco, tuttavia, nessun bandito può stare su un tetto.

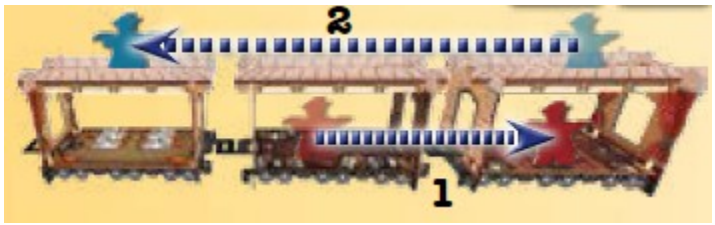
Movimento (Move)



Spostare il Bandito:

- Da un vagone ad uno adiacente (1) OPPURE
- Sul tetto per una distanza che va da uno a tre vagoni, a scelta (2)

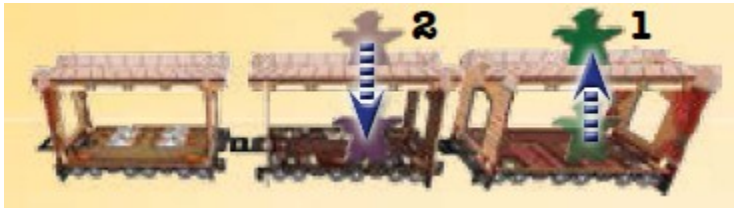
Il movimento E' OBBLIGATORIO



Cambio di piano (Floor Change)



Cambiare la posizione del bandito dal vagone al tetto o viceversa



Sceriffo (Marshal)



Muovere lo sceriffo di un vagone all' interno del treno, in una direzione a scelta. Lo sceriffo deve proteggere i passeggeri. Non potrà mai salire sul tetto



Sparare (Fire)



Scegliere l' avversario a cui vuoi sparare e passargli una delle proprie carte Pallottola. Il giocatore bersaglio sistema la carta che ha ricevuto nel suo mazzo. Non si può sparare ad un bandito che e' nella tua stessa posizione (stesso vagone e stesso piano).

- Quando si è all'interno del treno, è possibile sparare SOLO ad un bandito posizionato nel vagone adiacente.



- Quando si è sul tetto, è possibile sparare ad ogni bandito posizionato sulla propria linea di vista, indipendentemente dalla distanza. Un bandito è in linea di vista se non vi sono altri banditi tra te e lui. Due banditi sul tetto dello stesso vagone sono entrambi colpibili.



  - *Il Bianco può sparare al Rosso o al Verde, ma non al Blu.*
  - *Il Rosso può sparare al Bianco o al Blu, ma non al Verde, che e' nella stessa posizione del Rosso*

Se non ci sono bersagli possibili, la carta fuoco non ha effetto.

Se, durante la partita, un giocatore finisce le carte fuoco, le successive azioni "Sparare" non avranno effetto.

Quando si spara ad un bandito, passargli una carta Pallottola. Questo consente di competere per il titolo di Gunslinger. Inoltre, l'azione sarà un handicap per il tuo avversario, dal momento che le carte Pallottola sono inutili per i giocatori feriti. Si tratta di "carte morte" che servono ad intasare la mano degli avversari.

Furto (Robbery)



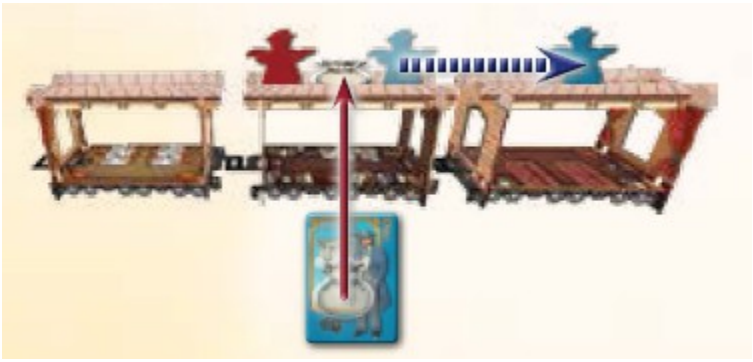
Prendere un segnalino "bottino" a scelta dal vagone in cui ci si trova. Se il bandito è sul tetto di un vagone, non si può rubare all' interno (e viceversa). Se dove c'e' il bandito non c'e' bottino, la carta non ha effetto.



Pugno (Punch)



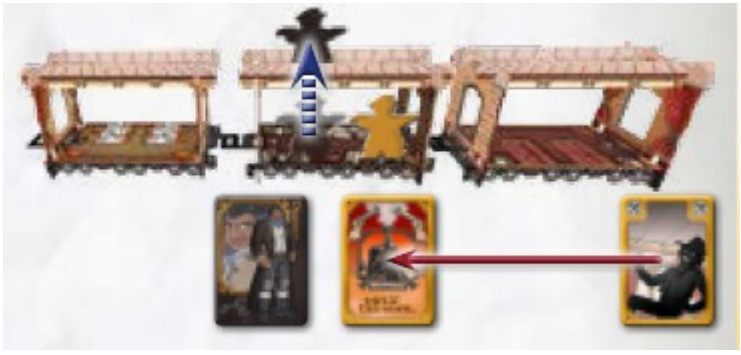
Scegliere un obiettivo tra i banditi che si trovano nel tuo stesso vagone e nel tuo stesso piano. Il bandito preso di mira perderà un segnalino bottino (se ne ha). Il bottino verrà riposizionato sul treno e il bandito colpito verrà spostato di un vagone (allo stesso piano in cui si trova). Non è possibile guardare il valore del bottino ri-posizionato.



5 Lo sceriffo

Attenzione! Quando un bandito entra in un vagone occupato dallo sceriffo (o viceversa), il bandito deve fuggire sul tetto (anche se ne è appena sceso). Un bandito non può mai stare in un vagone occupato dallo sceriffo. Inoltre, il bandito riceverà immediatamente una carta pallottola neutra, che posizionerà nel proprio mazzo

.



6 I banditi

6.1 Ghost (Bianco)

Durante il primo turno di gioco di ogni turno, è possibile giocare la carta azione coperta. Se si sceglie invece di pescare le tre carte, si perde tale possibilità.

6.2 Belle (Viola)

Non può essere il bersaglio (sparatoria o pugno) se è presente un altro obiettivo.

6.3 Cheyenne (Verde)

Quando colpisce un altro bandito con un pugno, può recuperare il bottino. Se il bottino perso è un gioiello o una cassaforte, invece, il bottino cade a terra come da regola generale.

6.4 Tuco (Rosso)

Può sparare ad un bandito presente nello stesso vagone, ma ad un piano diverso.

6.5 Django (Nero)

Quando spara ad un bandito, lo fa muovere di un vagone nella direzione dello sparo, tenendo presente che un bandito non può cadere.

6.6 Doc (Azzurro)

All' inizio di ogni turno, pesca 7 carte invece di 6.

7 Le Carte Turno



	Le carte azione devono essere giocate scoperte.
	TUNNEL: Le carte azione devono essere giocate coperte.
	SPEEDING-UP: Durante il turno corrente, ogni giocatore gioca due volte (pesca 6 carte oppure ne gioca 2 oppure ne pesca 3 e ne gioca 1).
	SWITCHING: Il turno corrente si gioca in senso anti-orario, partendo sempre dal primo giocatore.

8 Eventi

Alcune carte turno fanno accadere degli eventi. Questi eventi avvengono sempre alla fine della fase 2.

8.1 Angry Marshal

Lo sceriffo spara ai banditi che sono sul tetto del suo vagone. Questi banditi ottengono una carta pallottola neutra ciascuno. Lo sceriffo viene poi spostato di un vagone verso il fondo del treno. Se è già in fondo, non si muove.

8.2 Swivel Arm

Tutti i banditi che sono sul tetto, si spostano sul tetto dell' ultimo vagone.

8.3 Braking

Tutti I banditi sul tetto si muovono di un vagone verso la locomotiva.

8.4 Take it All

Piazzare la seconda cassaforte nello stesso vagone dello sceriffo.

8.5 Passengers' Rebellion

I banditi che sono dentro ad un vagone, prendono una carta pallottola neutra

8.6 Pickpocketing

Ogni bandito che si trova solo, può prendere un gettone bottino (solo Borsa)

8.7 Marshal's Revenge

Ogni bandito che si trova sul tetto sopra lo sceriffo, perde un gettone bottino borsa (se ne ha), Non perde gioielli o casseforti.

8.8 Hostage-Taking of the Conductor

Ogni bandito che si trova sulla locomotive o sul tetto della locomotiva, riceve 250$

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco(ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione: leonoel48

11/2014