

COLT SUPER EXPRESS

Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei e Tuco, i sette famosi banditi, sono di nuovo in fuga dallo sceriffo! 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.

Chi sarà l'ultimo a rimanere a bordo?

Preparazione

Prendete la carta Locomotiva e un numero di carte Vagone pari al numero dei giocatori più uno (esempio: 5 carte Vagone in 4 giocatori).

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



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

Prendete le pedine dei banditi scelti ed estraetene una a caso.

Il proprietario del 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 vagone di coda, come mostrato qui sotto.

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



Vagone di coda



Locomotiva

Obiettivo del Gioco

Il vincitore sarà l'ultimo bandito rimasto sul treno alla fine della 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 rimasta viene messa da parte e non verrà utilizzata in questo round.



Fase 2: Azione!

Questa fase 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 (cioè rivelate e il loro effetto applicato).

Tutte e 3 le carte Azione presenti nel mazzo dei giocatori **devono** essere risolte.

Fine del Round

Quando ogni giocatore ha risolto tutte le sue carte Azione, il vagone di coda si sgancia: scartate l'ultima carta Vagone. Se un bandito si trova su questa carta, 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 si trovano 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 rimane un solo bandito all'interno o sopra al treno. Quel 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 ulteriore 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 la pistola 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.



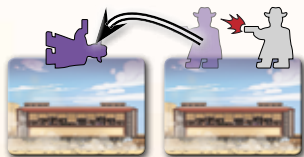
Sparare

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 e in un qualsiasi vagone.

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.



Rialzarsi

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

