

COLT EXPRESS

Przygotowanie:

- umieścić planszę na stole, na niej ustaw lokomotywę a za nią losowo tyle **wagonów**, ilu jest graczy
- w każdym wagonie umieścić **żetony** (worki, klejnoty, walizki) według liczby na podłodze wagonu
 - worki są **zakryte** i umieszczane losowo
- w lokomotywie umieścić szeryfa oraz 1 walizkę
- obok lokomotywy umieścić potasowane 13 kart **neutralnych pocisków**
- wylosuj 1 z 3 **kart stacji** i umieścić zakrytą
- wylosuj 4 z 7 **kart rundy** (osobno dla 2-4 i 5-6 graczy) i umieścić na karcie stacji
- każdy z graczy:
 - wybiera postać i otrzymuje jej kartę oraz **pionek** w jej kolorze
 - po lewej stronie karty kładzie 6 **kart pocisków** w kolorze postaci, ułożonych malejąco
 - po prawej stronie karty kładzie 10 potasowanych **kart akcji**
 - na postaci kładzie worek pieniędzy o wartości 250\$ zakrywając wartość
 - **jeżeli brakuje worków, nikt nic nie dostaje**
- **pierwszy gracz:**
 - otrzymuje przygotowany stos kart rundy + stacji
 - kolejni parzyści gracze (2, 4, 6) ustawiają pionek w **ostatnim** wagonie
 - kolejni nieparzyści gracze (1, 3, 5) ustawiają pionek w **przedostatnim** wagonie

Dążymy do tego, żeby:

- przewidywać ruchy bez kompletnej wiedzy o planowanych działaniach innych graczy
- zdobyć tupy z wagonów, odciągnąć szeryfa od pilnowanej przez niego walizki i zabrać walizkę
- wystrelać jak najwięcej pocisków

Gra:

- trwa 5 rund

1) na początku rundy:

- każdy z graczy **tasuje** swoje **karty akcji** i dobiera 6 kart na rękę
- pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę rundy, która pokazuje **jakie będą tury**
 - liczba pól oznacza liczbę tur
 - ikona **tunelu**: zagrywane karty w tej **turze** są zakryte (domyślnie są odkryte)
 - ikona **połączenia**: gracz ma **podwojony** ruch (dwa dobrania, dwa zagrania lub 1x dobranie +1x zagranie)
 - ikona **strzałki**: zmiana w tej turze **kierunku kolejnych graczy**

2) w każdej turze gracz wykonuje 1 z 2 akcji:

a) **zagrywa** 1 kartę akcji na wspólny **stos Planu**:

- **strzałki poziome**:
 - w **wagonie**: **ruch** do sąsiedniego wagonu
 - na **dachu**: ruch o max. 3 wagony (**nie licząc bieżącego**)
 - jeżeli w docelowym wagonie jest szeryf, ucieczka na dach i **otrzymanie neutralnego pocisku**
- **strzałki pionowe**:
 - **przejście** między wagonem i dachem
 - jeżeli w docelowym wagonie jest szeryf, ucieczka na dach i otrzymanie neutralnego pocisku
- **gwiazda**:
 - **przesunięcie szeryfa** do sąsiedniego wagonu na poziomie wagonu (kierunek wybiera gracz)
 - jeżeli w docelowym wagonie są bandyci, muszą **od razu** przenieść się na dach tego wagonu
 - **każdy** bandyta otrzymuje też neutralny pocisk
- **pistolet**:
 - w **wagonie**: strzelasz do bandyty w sąsiednim wagonie (kierunek wybiera gracz)
 - na **dachu**: strzelasz do pierwszego (niezastrzygniętego) bandyty, poza swoim wagonem
 - przekaz trafionemu graczowi jedną ze swoich **kart pocisków** (**liczba kul na karcie nie ma znaczenia**),
 - musisz mieć karty pocisków, żeby strzelać
- **dolar**:
 - weź **dowolny** dostępny w tej lokacji żeton łupu i połów zakryty na swojej postaci
- **pięść**:
 - przesuń dowolnego bandytę, z tej samej lokacji co Ty, o jeden wagon (bez zmiany poziomu)
 - zabierz temu graczowi dowolny żeton **łupu** i połów na podłodze w **początkowej** lokacji

b) **dobiera** do ręki +3 karty akcji

3) karty ze stosu Planu są **wykonywane w ułożonej kolejności** od położonej najwcześniej

- **realizację planu może wykonywać jeden gracz, tworząc fabułę poprzez opowiadanie co się dzieje**

4) jeżeli na karcie tury jest dodatkowy symbol **Wydarzenia**, jest ono teraz realizowane:

- **gwiazda ze strzałką**: szeryf strzela do bandytów na dachu wagonu i przesuwają się o jeden wagon do tyłu
- **gwiazda z walizką**: w wagonie z szeryfem dokładana jest druga walizka
- **wagon z eksplozją**: bandyci w wagonie otrzymują 1 neutralny pocisk
- **wagon pusty**: każdy bandyta będący **samotnie** w wagonie może wziąć z niego dostępny worek
- **wagon z gwiazdą**: bandyci na dachu wagonu z szeryfem tracą po jednym worku
- **lokomotywa**: bandyci w lokomotywie otrzymują 250\$ (mogą wziąć wolny żeton)
- **pociąg ze strzałką do przodu**: bandyci na dachu przesuwają się w stronę lokomotywy o 1 wagon
- **pociąg ze strzałką do tyłu**: bandyci na dachu przesuwają się na dach **ostatniego** wagonu

5) na **koniec rundy**:

- gracz bierze swoje **karty akcji i otrzymane karty pocisków**, wszystkie tasuje, tworząc stos **kart akcji**
- pierwszy gracz przekazuje stos kart rundy kolejnemu graczowi, który zaczyna następną rundę

Koniec gry:

- po ostatniej rundzie

Punktacja:

- wygrywa najbogatszy gracz:
 - + suma żetonów łupu (+według wartości na żetonie, 250-500\$)
 - + suma klejnotów (+500\$)
 - + suma walizek (+1000\$)
 - + najmniej własnych pocisków (+1000\$)

Pamiętaj:

- lokomotywa jest traktowana jako wagon
- liczba neutralnych pocisków jest ograniczona do 13 (gdy nie da się ich rozdać wszystkim, należy je usunąć)
- nie możesz poruszyć się poza pociąg
- **Bandyci** mają indywidualne umiejętności:
 - Ghost: w każdej pierwszej turze może zagrać kartę akcji jako **zakrytą**
 - Belle: nie może być celem strzału i ciosu, **jeżeli ktoś inny** mógłby być celem
 - Cheyenne: może podczas ciosu pięścią **zabrać** łup
 - Tuco: może strzelać „w pionie”
 - Django: strzelając odsuwa o jeden wagon trafionego bandytę
 - Doc: dobiera w rundach 7 a nie 6 kart akcji na rękę
- istnieje wersja dla zaawansowanych
- istnieją osobne zasady w wersji dwuosobowej