COLT EXPRESS



11 de julio 1899, 10 A.M.

El Union Pacific Express ha dejado Folsom, Nuevo México, con 47 pasajeros a bordo. Minutos después, se escucha el sonido de pasos rápidos que vienen del techo y disparos. ¡Unos bandidos, fuertemente armados, están despojando sin piedad a los honestos ciudadanos de sus bolsas y joyas!

¿Serán los bandidos capaces de mantener la cabeza fría y esquivar las balas? ¿Podrán hacerse con las nóminas de la Niza Valley Coal Company, almacenadas en cajas fuertes y vigiladas de cerca por el Marshal Samuel Ford?

Sólo un Bandido logrará su objetivo: convertirse en el forajido más rico de la banda.

40'

2-6

10+

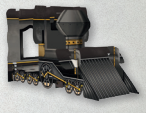
http://www.coltexpress.ludonaute.fr

CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA

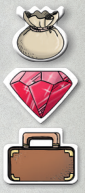
Contenido

- 6 Vagones de tren
- 1 Locomotora

Nota - Antes de tu primera partida, monta los Vagones de tren y la Locomotora con cuidado, siguiendo las instrucciones adjuntas.

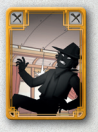
- 10 Elementos de Terreno
- Fichas de botín de diverso valor
  - 18 Bolsas con un valor de entre 250$ y 500$
  - 6 Joyas por valor de 500$ cada una
  - 2 Cajas fuertes que contienen 1.000$ cada una



- 17 cartas redondeadas:
  - 7 cartas para 2, 3 y 4 jugadores;
  - 7 cartas para 5 y 6 jugadores.
  - 3 Cartas de Estación de tren



- 1 Peón de Marshal
- 13 cartas de Bala Neutral

Material para cada jugador (x6):

- 1 Hoja de personaje
- 1 Carta de Personaje



- 10 cartas de Acción



- 6 cartas de Bala
- 1 peón de Bandido




A continuación, se describen las reglas de juego para partidas de 3 a 6 jugadores. Los ajustes necesarios para una partida a 2 jugadores puedes leerlos en la página 10.

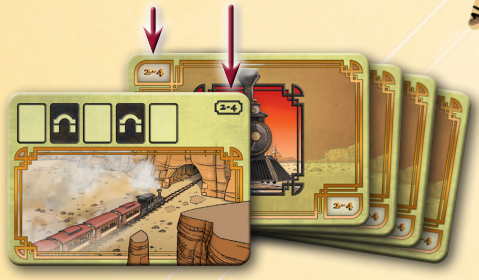
Preparación

1. Coloca en el centro de la mesa la Locomotora y en línea tantos **Vagones** como jugadores. Escoge los vagones que quieras y colócalos en el orden que prefieras Añade la Locomotora en la parte delantera del Tren.



Número de jugadores





6. Para tu primera partida roba al azar **5 cartas de Ronda** de las 7 que se correspondan con el número de jugadores (las cartas de Ronda marcadas 2-4 o las cartas marcadas 5-6). Barájalas y colócalas boca abajo formando un mazo.

En tus próximas partidas puedes utilizar las reglas avanzadas de preparación (consulta la pág. 9).

De esta forma, consigues una secuencia de 5 eventos que cuentan la historia del asalto al tren. Las irás descubriendo según avance la partida.

Colocar los Bandidos

Coge todos los peones de Bandido correspondientes a los Personajes en juego y roba uno de ellos al azar.

El jugador que controle ese Personaje es el Jugador Inicial durante la primera Ronda.

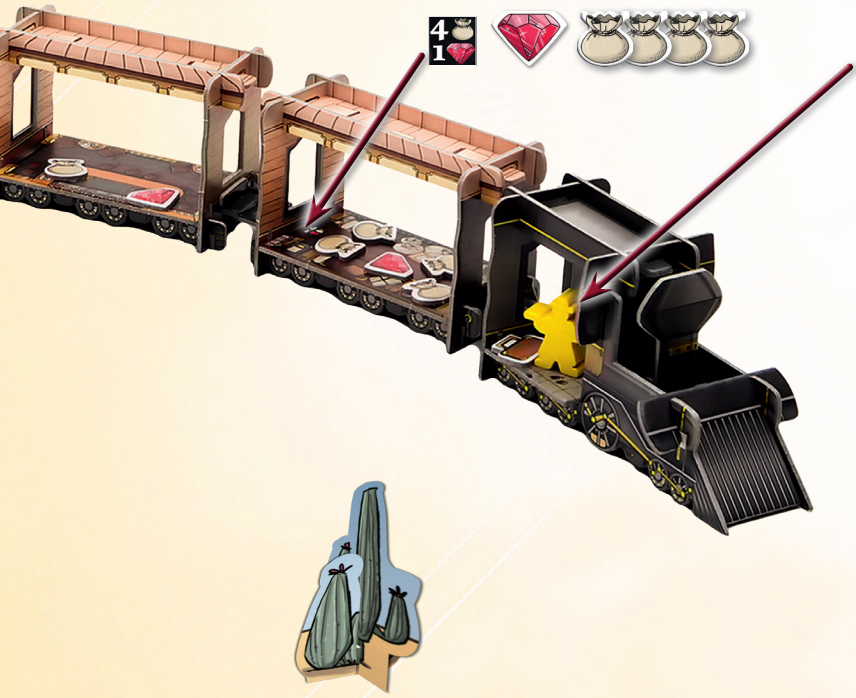
El Primer jugador se coloca en el Vagón de cola. El jugador a su izquierda se coloca en el Vagón siguiente; el siguiente jugador en el Vagón de cola y así sucesivamente.

*En la ilustración, **Doc** es el Jugador Inicial, **Cheyenne** el segundo, Ghost el tercero y **Tuco** el cuarto.*



2 Separa ~~tanto~~ $250 como jugadores haya y coloca en cada Vagón las **fichas de Botín** que se indica en su suelo. Las Bolsas se ~~cogen~~ al azar y se colocan boca abajo, sin mostrar su valor.

¡En cada vagón los pasajeros tienen un botín distinto listo para que lo robes!



3 Coloca al **Marshal** y una **Caja fuerte** dentro de Locomotora.

Durante la partida, el Marshal se interpondrá en el camino de los Bandidos. Depende de ti actuar con astucia y alejarlo de su Caja fuerte en el momento oportuno.

4 Coloca las 13 **cartas de Bala Neutral** junto a la Locomotora.

Representan las heridas que pueden sufrir los Bandidos a manos del Marshal y de algunos eventos.





Nota - La otra cara de la hoja de Personaje se utiliza en la Variante Experto (consulta la pág. 11).

5 Cada jugador escoge un **Personaje**, ~~coge~~ la hoja de personaje correspondiente (o la carta de personaje si no hay mucho espacio) y la coloca ~~delante de sí~~.

Cada jugador ~~coge~~ una **Bolsa de $250** de la reserva y la coloca boca abajo sobre su carta de personaje, ocultando su valor.

Durante la partida acumularás tu Botín sobre tu hoja de personaje. El resto de jugadores no ~~puede~~ saber el valor de tus Bolsas, pero tú puedes mirarlas cuando quieras.

Cada jugador baraja las **10 cartas de Acción** de su color y las coloca, boca abajo, en su ficha de personaje: es su mazo personal.

Todos los jugadores tienen las mismas cartas de Acción.

Cada jugador coloca las **6 cartas de Bala** de su color sobre su hoja de Personaje, siguiendo el orden numérico. Este mazo ~~es~~ el tambor de tu revólver.

Al principio de la partida, tu tambor estará lleno. Puedes intentar disparar a tus enemigos para frenarlos.

Objetivo del juego



Para ganar debes convertirte en el Bandido más rico del Viejo Oeste. Para conseguirlo, debes tratar de conseguir más botín que tus oponentes... ¡sin recibir demasiadas balas! El mejor disparando recibirá el título de Pistolero, que vale $1000.

Cada jugador tiene 6 acciones diferentes repartidas en 10 cartas: Mover (x2), Cambiar de piso (x2), Disparar (x2), Puñetazo (x1), Robar (x2), Marshal (x1).

Cada partida consta de 5 Rondas. Cada Ronda se divide en 2 fases:

✸ **Fase 1: ¡Planificación!:** Los jugadores juegan sus cartas de Acción en un mazo común en el centro de la mesa.

✸ **Fase 2: ¡Asalto!:** Se ejecutan las cartas de Acción jugadas durante la Fase 1.

Fase 1: ¡Planificación!

En este momento el Jugador Inicial roba la carta de Ronda superior y la coloca en la mesa de tal forma que todos puedan verla.

Esta carta de Ronda muestra **el número de turnos** (el número de iconos de Carta) y ~~como~~ se desarrollarán los turnos esta fase (consulta la página opuesta para los detalles).



La carta de Ronda indica que habrá 4 turnos.

Al principio de una Ronda, cada jugador baraja su mazo y **roba 6 cartas**. Estas cartas forman la Mano del jugador.

Durante esta fase, estás programando lo que vas a hacer, apilando cartas de Acción durante varios turnos. De momento no estás aplicando su efectos: todavía nada se mueve dentro del tren.

Intenta visualizar qué está pasando y las consecuencias de tus acciones y las de tus oponentes.

Comenzando por el Jugador Inicial, cada jugador juega su turno, seguido del siguiente jugador por su izquierda.

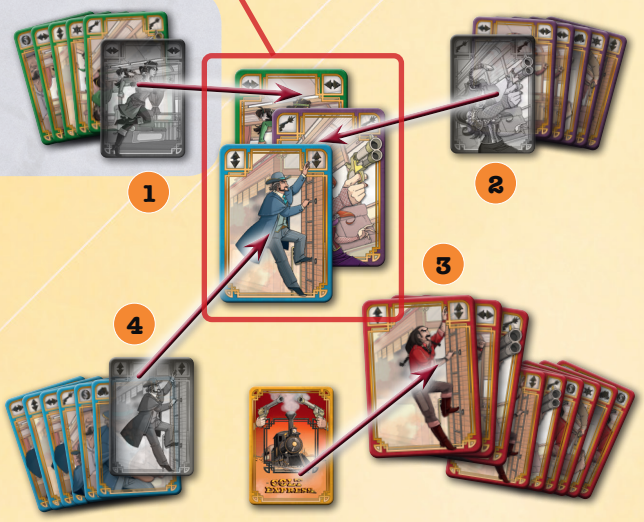
En su turno, un jugador tiene que:

✸ **o jugar una carta de Acción de su Mano boca arriba (a no ser que se especifique otra cosa) en el mazo común;**

✸ **o ~~coger~~ 3 cartas adicionales de su mazo y añadirlas a su Mano.**

La fase de Planificación termina cuando se han completado el número de turnos que indica la carta de Ronda.

Las cartas sin jugar que queden en la Mano de un jugador se vuelven a colocar en la parte superior de su mazo personal.



Ejemplo del **primer turno**

1. ***Cheyenne*** *es el Jugador Inicial de estar Ronda. Juega una carta de Mover de su mano.*
2. ***Belle****, a su izquierda, juega una carta de Disparar encima de la carta de* ***Cheyenne****.*
3. ***Tuco****, a la izquierda de* ***Belle****, decide robar cartas en lugar de jugar. ~~Coge~~ 3 cartas de su mazo y las añade a su Mano.*
4. *Por último,* ***Doc*** *juega una carta de Cambiar de piso encima de la carta de* ***Belle****.*

Después comienza el segundo turno. Las cartas se jugarán en el mismo mazo común.

Los turnos



Nota - Estas cartas también pueden mostrar efectos de Ronda (consulta las reglas avanzadas, pág.. 9).



Turno estándar - Las cartas deben jugarse boca arriba durante este turno.



Túnel - Las cartas deben jugarse boca abajo durante este turno.



Acelerando - Durante este turno cada jugador juega dos veces (~~coge~~ 6 cartas, juega dos cartas seguidas o ~~coge~~ 3 cartas y juega una carta).



Intercambiar - Empezando por el Jugador Inicial, este turno se juega hacia la derecha.

Fase 2: ¡Asalto!



1. ***Cheyenne*** *se mueve.*
2. ***Belle*** *dispara al* ***Doc****.*
3. ***Tuco*** *no actúa: se saltó su turno para robar.*
4. ***Doc*** *cambia de piso.*

Consulta la página siguiente para la descripción detallada de las acciones.

Ahora que se han programado todas las acciones, es el momento de aplicar sus efectos. Todos los jugadores actúan... ¡y sufren las acciones del resto de jugadores!

El Jugador Inicial ~~coge~~ el mazo de cartas de Acción creado durante la fase de Planificación y le da la vuelta, sin cambiar el orden de las cartas.

Las Acciones de los Bandidos se ejecutan una a una, empezando por la carta superior (es decir, en el orden en que se jugaron).

Cualquier acción programada durante la fase de ¡Planificación! es obligatoria. Durante la fase de ¡Asalto! ~~Cada~~ jugador debe usar su acción si puede hacerlo.

Una vez se han resuelto todas las Acciones, las cartas se devuelven a sus propietarios. Cada jugador baraja sus cartas (las 10 cartas de Acción y cualquier carta de Bala que haya recibido en Rondas anteriores). Después coloca su mazo sobre su hoja de Personaje.

El jugador a la izquierda del Jugador Inicial se convierte en el nuevo Jugador Inicial. Coloca las cartas de Ronda restantes delante de él. Comienza una nueva Ronda.

Fin de la partida

La partida termina cuando se han jugado **las 5 cartas de Ronda**. Cada jugador **suma el valor de las fichas de Botín** que tiene sobre su hoja de Personaje.

El **título de Pistolero** lo recibe el/los jugador/es que hayan disparado más balas (es decir, al que le queden menos balas). El premio es de $1000.

El jugador más rico gana la partida. En caso de empate, el ganador es el jugador de los empatados que menos Balas haya recibido durante la partida.

Las cartas de Acción

Los Bandidos pueden estar dentro del Tren (1) *o en el techo* (2) *de un Vagón. Por lo tanto, solo hay dos lugares posibles para un Bandido: dentro de un Vagón o sobre él. No obstante, al principio de la partida no puede haber ningún Bandido en un techo.*

La Locomotora sigue las mismas reglas que el resto de los Vagones.

Mover

Mueve tu Bandido:



(1) de **1 Vagón** a otro adyacente, hacia delante o hacia atrás, si está dentro del Tren;



(2) una distancia **de hasta 3 Vagones** (tú eliges), hacia delante o hacia atrás, si está en el techo.

Cambiar de piso

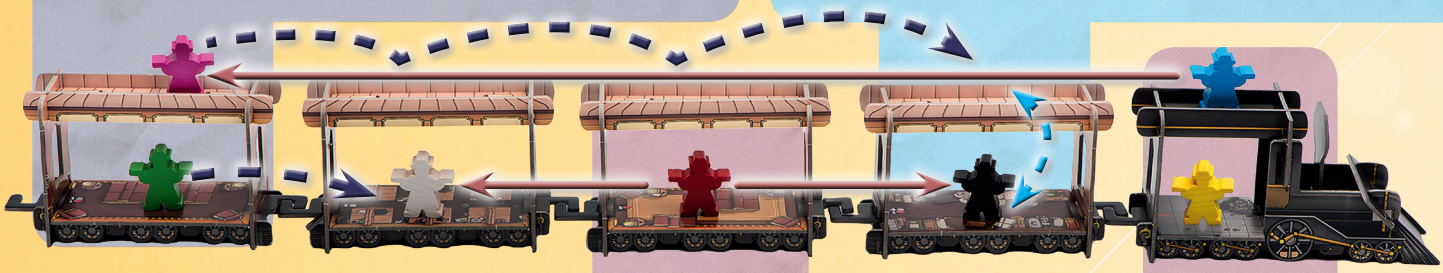
Cambia la posición de tu Bandido del:



(1) interior **al techo del Vagón** en el que se encuentra;

(2) o del techo del Vagón en el que está **al interior**.

Correr por el techo te ahorra tiempo y te permite evitar al Marshal.



Disparo

Elige a uno de tus oponentes como blanco y entrégale una de tus cartas de Bala. El jugador objetivo coloca la carta de Bala que ha recibido en su mazo.

No puedes disparar a un Bandido que está en el mismo lugar que tú.



(1) Cuando estás en el interior del Tren, puedes disparar a un **Bandido que esté en el interior de un Vagón adyacente**, delante o detrás de tu Vagón. No puedes disparar a los Bandidos que estén a más de un Vagón de distancia.



(2) Sin embargo, cuando estás en el techo, puedes disparar a un Bandido que esté **en tu Línea de Visión** y en el techo de cualquier Vagón que no sea el tuyo, sin importar la distancia. Un Bandido está en tu línea de visión si no hay ningún otro Bandido entre tú y él. Si hay varios Bandidos en el mismo techo, tú decides quién recibe la bala.

Si no tienes ningún blanco a tiro, conserva tu carta de Bala: la acción de Disparo no tiene efecto.

Si te quedas sin cartas de Bala durante la partida, tus acciones de Disparo no tendrán efecto.



Doc *dispara a* ***Belle***.

Cuando disparas a un Bandido, le entregas una de tus cartas de Bala. Esto te permite competir por el título de Pistolero.

Y lo que es más importante, tu acción perjudicará a tu enemigo durante el resto de la partida, ya que las cartas de Bala son inútiles para el jugador herido. Son «cartas muertas» que atascan su Mano.



Robar

Elige una ficha de Botín del Vagón en el que estás **sin mirar su valor** y colócala, boca bajo, en tu carta de Personaje.

Si tu Bandido está en el techo de un Vagón, no puede robar dentro de él y viceversa.

Si no hay ~~botín~~ donde te encuentras, tu acción de Robar no tiene efecto.



Marshal

Mueve el Marshal dentro del tren un Vagón en el sentido que quieras.

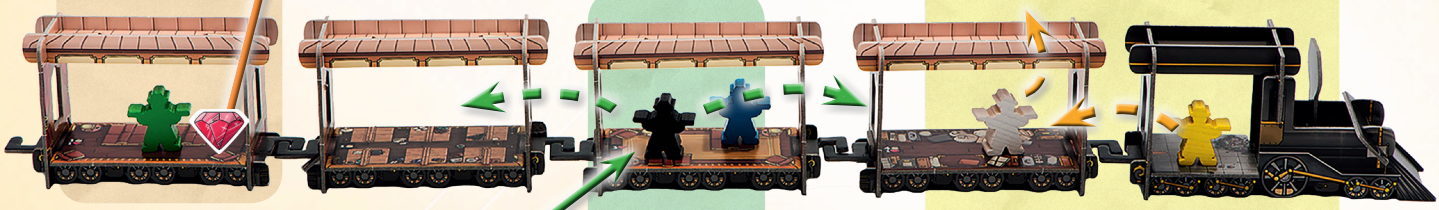
¡Cuidado! Cuando un Bandido entra en el Vagón en el que se encuentra el Marshal, o cuando el Marshal entra en un Vagón donde hay Bandidos, **los Bandidos deben escapar al techo** del Vagón (incluso si acaban de bajar de allí).

Un Bandido nunca puede estar dentro de un Vagón donde esté el Marshal.

Además, cada uno de esos Bandido recibe inmediatamente **una carta de Bala Neutral** que debe colocarse en los mazos personales de los jugadores.

Si no quedan cartas de Bala Neutral o si no hay suficientes para repartir, los Bandidos no reciben Balas cuando se encuentran con el Marshal.

El Marshal está protegiendo a los pasajeros, nunca sube al techo.







*Doc da un puñetazo a **Django**.*

Puñetazo

Escoge un blanco de entre los Bandidos que se encuentran en el mismo Vagón y el mismo piso que tú.

El blanco pierde una ficha de Botín, si tiene alguna: escoge una ficha de Botín de su hoja de Personaje y colócala en el piso donde está tu peón. Si escoges una Bolsa no puedes mirar su valor.

Después **mueve al Bandido que has golpeado al mismo piso de un Vagón adyacente** (hacia delante o hacia atrás, como elijas excepto: hacia ~~atrás~~ si estás en la Locomotora, hacia ~~Adelante~~ si estás en el Vagón de cola).

Dar un puñetazo es una buena forma de hacer que tu oponente pierda su mejor botín. Además, estará tan confundido que puede que su plan quede desbaratado.

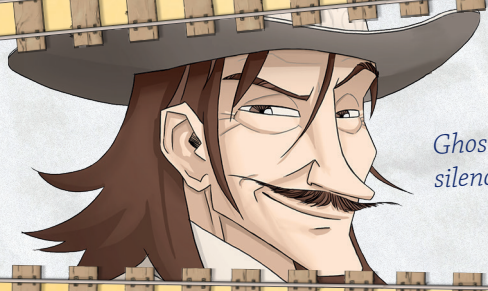


***Django** mueve el **Marshal** que entra en el Vagón donde está **Ghost**. **Ghost** recibe una Bala Neutral antes de escapar al techo.*

En este punto ya sabes todas las reglas que necesitas para tu primera partida.

En las páginas siguientes aprenderás algunas reglas que podrás utilizar en cuanto hayas dominado las básicas.

Los Bandidos



Ghost es un bandido silencioso.

1 Ghost

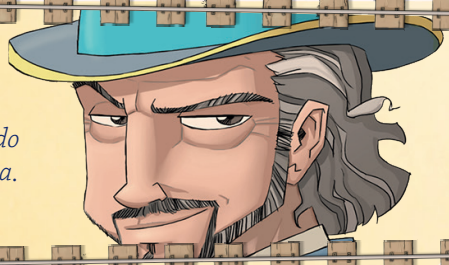
Durante tu primer turno de cada Ronda, puedes jugar tu carta de Acción boca abajo.

Si eliges robar 3 cartas en lugar de jugar una carta de Acción durante tu primer turno, no podrás utilizar esta habilidad especial después durante esta Ronda.

7 Doc

Al principio de cada Ronda, robas 7 cartas en lugar de 6.

Doc es el Bandido más listo de la fiesta.





Los disparos de Tuco no lo detiene ni el techo.

Tuco

Puedes disparar a un Bandido que esté en tu mismo Vagón a través del techo.

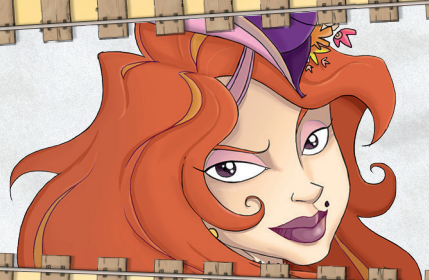
Cheyenne

Cuando pegues un puñetazo a otro Bandido, podrás ~~coger~~ la Bolsa que acaba de perder.

Si ha perdido una Joya o una Caja fuerte (a tu elección), el Botín cae al suelo (de la forma normal).

Cheyenne es una carterista excepcional.





Su belleza es su mejor arma.

Belle

No puedes ser el blanco de una acción de disparo o puñetazo si hay otro Bandido que sea un blanco válido.

Django

Cuando dispares a un Bandido, haz que se ~~mueve~~ un Vagón en el sentido del disparo, teniendo en cuenta que los Bandidos nunca pueden abandonar el tren.

Los disparos de Django son tan potentes que te hacen retroceder.



Los Eventos

Las reglas avanzadas añaden cartas de Ronda especiales: las Estaciones de Tren.

Modifica el paso 6 de la preparación de la siguiente forma: ~~coge~~ 4 cartas de Ronda clásicas y barájalas. ~~Coge~~ una carta de Estación de Tren al azar, sin mirarla. Crea un mazo boca abajo colocando las 4 cartas de Ronda sobre la carta de Estación de Tren.

Reglas Avanzadas

Podrás utilizar los poderes de los personajes y los eventos descritos ~~en esta hoja doble~~ tras unas pocas partidas.



Algunas cartas de Ronda, incluida las cartas de Estación, desencadenan eventos. Estos eventos siempre tienen lugar al final de la Ronda, **después de la Fase 2: ¡Asalto!**

Los iconos se explican a continuación.

Nota - Si no quedan cartas de Bala Neutral o si no hay suficientes para repartir, los Bandidos no reciben Balas cuando se encuentran con el Marshal.

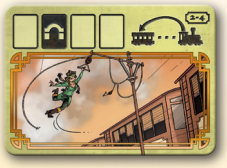
Marshal Furioso



El Marshal dispara a los Bandidos que están en el techo de su Vagón. Los Bandidos reciben una carta de Bala Neutral cada uno.

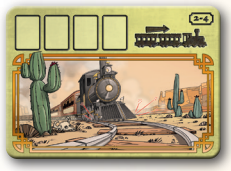
A continuación, el Marshal se moverá un espacio hacia el Vagón de ~~Cola.~~ Si el Marshal ya está en el último Vagón, no se mueve.

Grúa de correo



Todos los Bandidos que estén en el techo de un Vagón se mueven al techo del Vagón de cola.

Freno



Todos los Bandidos que estén en el techo de un Vagón se mueven un Vagón hacia adelante (hacia la Locomotora). Si están en la Locomotora no se mueven.

¡A por todas!



Coloca la segunda Caja fuerte dentro del Vagón en el que se encuentre el Marshal en este momento.

Rebelión de los pasajeros



Los Bandidos que estén en el interior de un Vagón reciben una Bala Neutral cada uno.

Cartas de Estación

−● La venganza del Marshal



Cada Bandido que esté en el techo del Vagón donde se encuentra el Marshal pierde la ficha de Bolsa de menor valor que tenga en su hoja de personaje.

Si no tiene ~~Bolsas,~~ no pierde nada (aunque tenga Joyas o Cajas fuertes).

+● Carterista



Cada Bandido que esté solo en su ubicación puede ~~coger~~ una Bolsa de esa ubicación si hay alguna.

$250 Secuestro del conductor



Cada Bandido que esté en la Locomotora o sobre su techo ~~recibe~~ un rescate ~~de~~ $250.

Reglas Especiales 2 Bandidos por jugador

Estas reglas especiales, reservadas para jugadores experimentados, te permiten jugar con 2 o 3 jugadores. Cada jugador ~~coge~~ 2 Bandidos en lugar de uno.

Preparación

Usa las **cartas de Ronda para 2 a 4 jugadores**. 2-4

Para 2 jugadores, coloca 3 Vagones.

Para 3 jugadores, coloca 4 Vagones.

Separa a Ghost, Doc y Belle. Repártelos aleatoriamente entre los jugadores. Después cada jugador escoge un equipo.



Ejemplos de equipo

Retira todas las cartas de Acción repetidas de cada Bandido, así como una carta de Marshal ~~de tu~~ Bandido que ~~elijas.~~

Te quedarán **11 cartas en la mano** (consulta la columna lateral).

Baraja las cartas para formar tu mazo personal. De esta manera, cada jugador tiene una mezcla de cartas de Acción de los dos Bandidos.



Tus cartas de Acción

Para colocar los Bandidos en el tren, los jugadores ~~cogen~~ un Bandido en cada mano, en secreto. Las manos se muestran a la vez. El Bandido en la mano izquierda se coloca en el Vagón de ~~Cola.~~ El otro Bandido en el Vagón anterior a él.

Empezar la Ronda

Al principio de la ronda, antes de barajar su mazo personal, los jugadores pueden escoger una carta. Después de barajar las cartas, los jugadores roban 6 cartas adicionales (por lo que empiezan con 7 cartas en lugar de 6).

Regla de cobertura

Durante un turno clásico (ni Túnel, ni Intercambiar, ni Acelerar...) si un jugador coloca una carta de Disparo de un Bandido en el mazo común, puede, en la misma acción, jugar inmediatamente una carta de Acción de su otro Bandido, **que no puede ser una carta de Marshal**.



Reglas de cobertura

Nota - Aunque al final de la partida se suma el ~~botín,~~ durante la partida el botín robado por cada Bandido se coloca en su hoja (o carta) de personaje.

Final de partida

Cada jugador suma el valor total del botín conseguido por sus dos Bandidos.

El título de Pistolero lo recibe el jugador cuyo total de balas disparadas de ambos Bandidos sea mayor.

Cuidado, porque los jugadores reciben una penalización de 1 punto por cada Bala de sus colores en su mazo personal (eso significa que uno de sus Bandidos disparó al otro).

Aclaraciones sobre los Personajes

Ghost permite a su jugador colocar su primera carta boca abajo, sin importar si es de Ghost o del otro Bandido. No puede jugarla boca abajo si quiere, por ejemplo, usar la regla de Cobertura explicada antes.

Doc permite a su jugador robar 7 cartas: jugará con 8 cartas en Mano.

Variante Experto

Si deseas tener más control sobre la partida, cada jugador puede tener un mazo de descarte a la derecha de su mazo personal. También se necesitarán los siguientes cambios:

- Al final de la fase de Preparación podrás mantener en tu mano las cartas que quieras utilizar en la siguiente Ronda.
- Durante la fase de Asalto, coloca las cartas de Acción que se hayan utilizado (las que te devuelve el Jugador Inicial) boca arriba en tu mazo de descarte a excepción de las cartas de Bala de tus oponentes recibidas ese turno, **que se colocan boca abajo en tu mazo de robo**.
- Al principio de cada Ronda, roba cartas de tu mazo de Robo hasta tener una mano de 6 cartas.
- Cada vez que tu mazo ~~esté agotado~~ y tengas que robar cartas, baraja el mazo de descarte para crear un nuevo mazo. Puedes consultar ~~tus descartes~~ en cualquier momento.



Usa la parte de atrás de tu hoja de personaje para tus descartes.

Créditos

Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres - France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

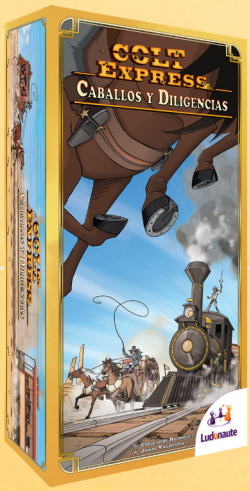
Distribuido por Asmodee Ibérica
c/ Petróleo
24 – Pol. Ind. San José de Valderas
28918 Leganés (MADRID)
www.asmodee.com

Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

© 2016 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2016 COLT Express, All Rights Reserved.

Los próximos capítulos de tus aventuras en el Lejano Oeste



¡Ya está disponible!

Expansión

Caballos y Diligencias

Salta a lomos de tu fiel caballo y asalta la diligencia.

¡Más dinero, más movimiento, más diversión!

2 - 6 jugadores



Expansión

Marshal y Prisioneros



¿De qué lado estás?

¿Jugarás como Marshal?¿O te unirás a los Bandidos en compañía de la elusiva Mei?

3 - 8 jugadores



Próximamente

Colt Express

¡La App!



Disponible en App Store

DISPONIBLE EN Google play

AVAILABLE ON STEAM