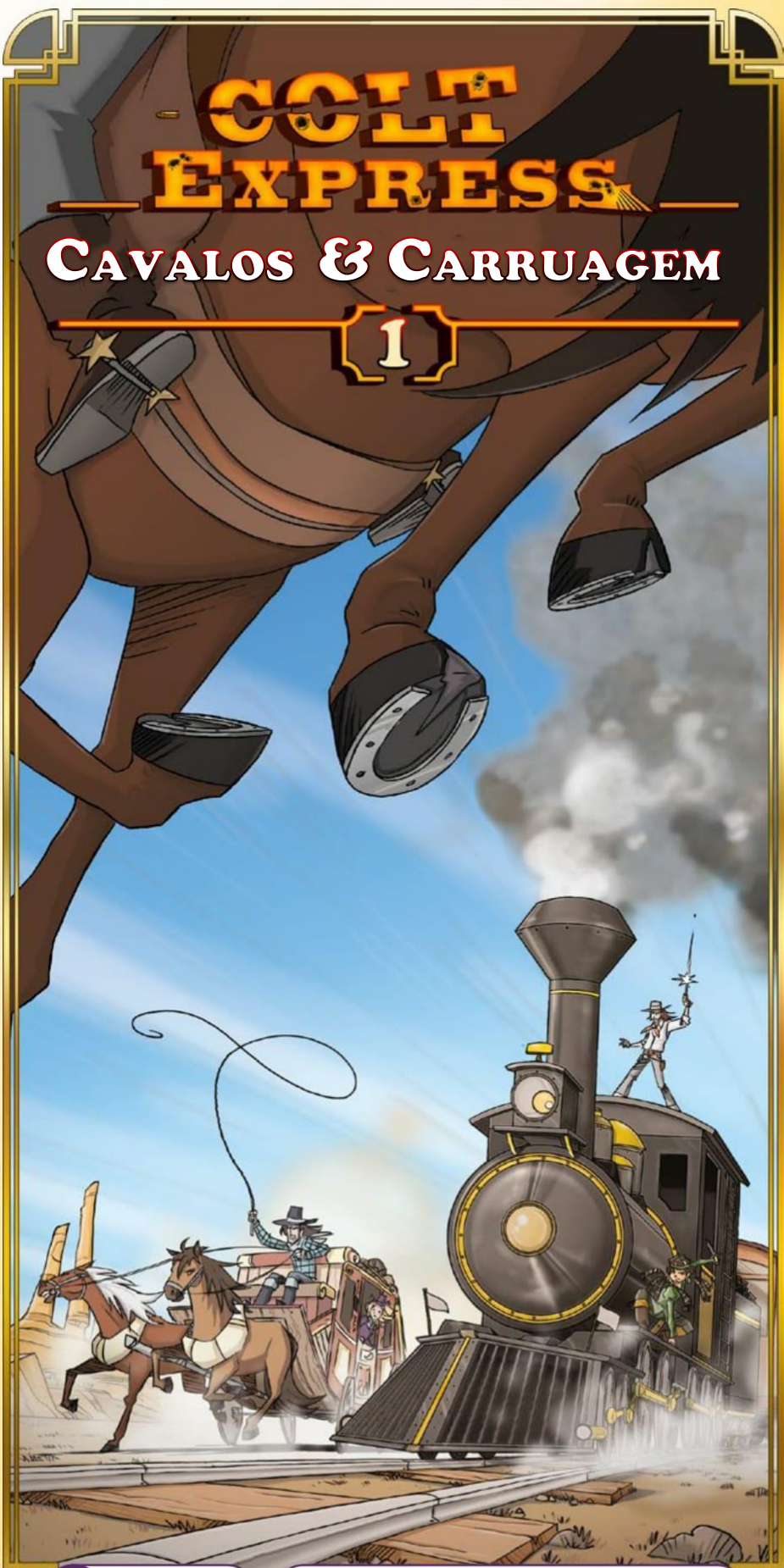


COLT EXPRESS

CAVALOS & CARRUAGEM

1



40'



2-6



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA



Os passageiros da linha Wells, Fargo & Company estão cochilando quando o Colt Express alcança uma carruagem. Eles ainda não estão cientes de que um roubo está em andamento no trem, como eles não podem ver entre as cortinas de couro pesado. Seis bandidos sem escrúpulos estão andando entre a ferrovia e a pista. Os passageiros aprenderão a maneira dura muito logo de suas más ações.

★ 1 Carruagem

♣ 1 Peão de Guarda

♣ 6 Peões de Cavalos

★1 Caixa-forte de transporte de \$1000

★ 5 Garrafas de Uísque

★ 1 Garrafa de Uísque velho

★ 6 Cartas de ação de “Cavalgar”

★ 8 Cartas de refém

★ 3 Cartas de Balas Neutras

★13 Cartas de Rodadas

- 5 Cartas para 2-4 jogadores

– 5 Cartas para 5-6 jogadores

- 3 Cartas de Estação Ferroviária

Coloque a Carruagem à direita da locomotiva.

No telhado da Carruagem coloque o token de Caixa-forte. Em cima do token, coloque o Peão do Guarda.

Em cada vagão, exceto na locomotiva, coloque uma garrafa de uísque. Estes tokens são colocados aleatoriamente com a face para baixo. Os tokens de uísque restantes são colocados de volta na caixa do jogo.

Pegue cartas de refém de acordo com o número de jogadores menos um, e coloque as cartas à esquerda da locomotiva. As cartas de refém restantes são colocadas de volta na caixa do jogo.



Embaralhe as Cartas de Rodada com as do jogo base. Faça o mesmo com as Cartas da Estação Ferroviária.

Em seguida, pegue aleatoriamente 4 Cartas de Rodada e 1 Carta de Estação Ferroviária, como no jogo base.

Adicione as 3 cartas de bala neutra as 13 cartas do jogo base.

Cada jogador adiciona a Carta de Cavalgar de sua cor ao seu deck de cartas de Ação.

Cada jogador pega um peão Cavalos.

Os peões de Bandidos não são colocados nos vagões da mesma forma que no jogo base. Você tem que seguir a regra de colocação conforme consta na página: Assalto à Cavalo.



ASSALTO À CAVALO

Antes do jogo começar, os bandidos chegam no trem a cavalo. Eles escolhem o vagão onde eles vão começar o jogo. Ninguém pode começar na Locomotiva ou na Carruagem.

Cada jogador segura sobre a mesa, com a mão fechada, seu Peão de Bandido ou seu Peão de Cavalo. Se você jogar com as regras especiais para 2 jogadores, esconda em sua mão 2 peões em vez de 1: um para cada um de seus bandidos. Em seguida, os jogadores revelam o conteúdo da(s) mão(s) simultaneamente.

Os jogadores que têm o Bandido em sua mão o colocam no Último Vagão. Eles devem colocar também seu cavalo à direita do trem, ao lado do vagão.

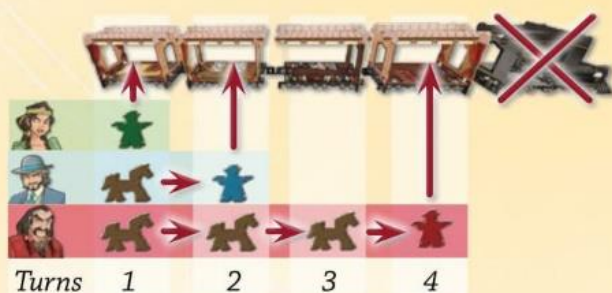
Os outros jogadores que escolheram continuar cavalgando, devem gritar: "Tiiiiiiiiiiha!" todos juntos. Em seguida, eles seguram novamente o seu bandido ou seu cavalo, escolhendo entrar no vagão seguinte ou não.

Isso se repete até que todos escolham seu vagão. Se houver apenas um jogador, ele pode escolher diretamente seu vagão entre os restantes.

Você pode iniciar o jogo em qualquer vagão, exceto a locomotiva.

Uma vez que o “Assalto à Cavalo” termina, os cavalos não pertencem a um Bandido específico. Qualquer Bandido pode montar qualquer Cavalo.

O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente entre os bandidos que estão no vagão mais distante da locomotiva.



AÇÃO DE CAVALGAR

Extraído do Manual para os Piratas Perfeitos do Extremo Oeste, p.1: "O banditismo não é apenas associado a atos desonestos, é acima de tudo um modo de vida. Saber ser um verdadeiro bandido não é apenas roubar na frente de todos, mas é subtrair algo do bolso de alguém com classe e refinamento. Não é cavalgar num velho cavalo mas sim saltar cheio de fé do teto de um Trem em alta velocidade..."

Esta nova carta de Ação pode ser jogada durante a Fase 1: Esquema! como qualquer outra carta de Ação.

Se há pelo menos um cavalo ao lado do mesmo vagão onde seu bandido está quando as ações são feitas, ele monta este cavalo. Ele pode montar em um cavalo de dentro do trem ou do telhado.



Se não há cavalo do lado do seu vagão, esta ação não tem efeito.

Em seguida, move o seu Bandido e o cavalo que ele está montado 0, 1, 2 ou 3 vagões (sua escolha) para a frente ou a parte de trás do trem.

No final deste movimento, coloque seu bandido **dentro** do trem, no vagão ao lado do cavalo. Se o seu Bandido está ao lado da Carruagem, você pode optar por colocar o seu Bandido dentro da Carruagem em vez do trem.

No final da Ação de Cavalgar, não deve haver Bandido no Cavalo; Todos os bandidos devem estar no trem ou na Carruagem.

É permitido usar o cavalo como um intermediário entre a Carruagem e o vagão do trem ao lado dela. Neste caso, o cavalo não se move.

A CARRUAGEM

O INTERIOR DA CARRUAGEM

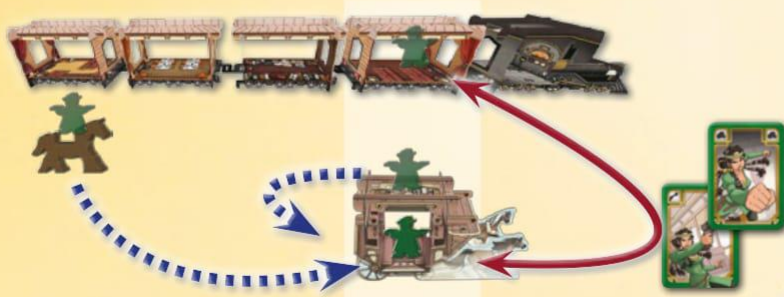
Extraído do Manual para os Piratas Perfeitos do Extremo Oeste, p.591:

"Um bandido, vendo um homem rico e indefeso que teve a má idéia de ficar em seu caminho, sempre irá tomá-lo como refém, mesmo se o resgate não corresponder às suas expectativas. Isso está expressamente estipulado no artigo 12.3 do Código de honra dos Bandidos."



Você pode ir para o interior da Carruagem descendo do telhado da Carruagem com uma ação da Mudança de Andar ou montando à cavalo com uma carta de Ação de Cavalgar.

O interior do vagão que está ao lado da carruagem é considerado como adjacente, como isso é possível usar as ações do Tiro e de Soco.



Nota - O Xerife nunca entra na Carruagem. Ele deve ficar dentro do trem para proteger os passageiros.

Quando um bandido entra na Carruagem, se ele ainda não tomou um refém, ele deve escolher o refém entre os disponíveis (se ainda houver).

Coloque a Carta de Refém escolhida ao lado de sua Carta de Personagem ou Perfil. Um refém lhe dá dinheiro no final do jogo. Entretanto, você terá que suportar sua presença inconveniente (veja a descrição do refém p.6).

Nota - Um bandido pode ter apenas um refém.

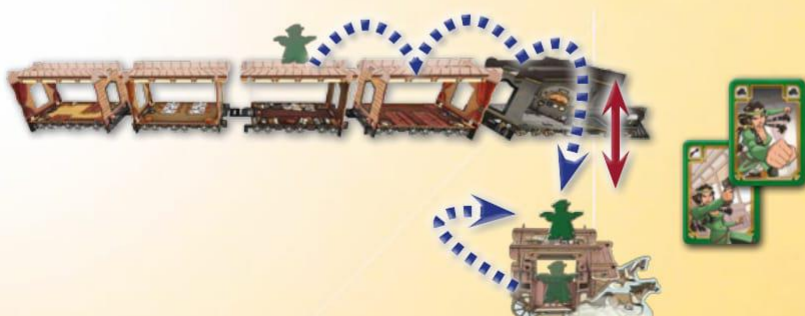
Nota - Depois de ter tomado um refém, ninguém pode tirá-lo de você. Você não pode se livrar dele também.

Nota - Se você jogar com as regras especiais para 2 jogadores, cada um de seus bandidos pode tomar um refém.

O TELHADO DA CARRUAGEM

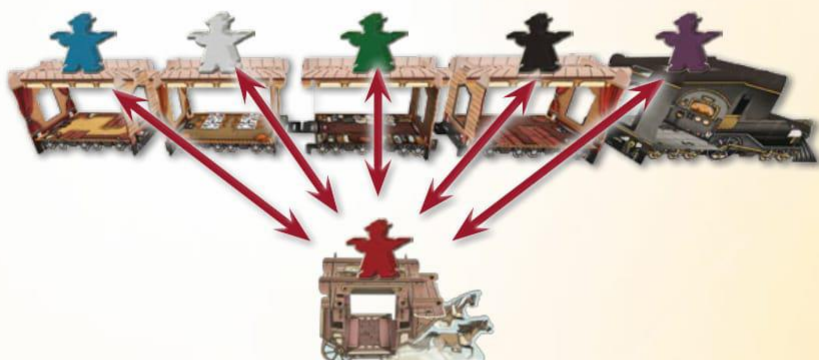
Você pode ir do interior da Carruagem para o telhado da Carruagem com uma ação de Mudança de Andar ou do telhado do vagão próxima dela. Você pode mover-se do telhado do vagão ao telhado da Carruagem e vice-versa usando um dos movimentos da carta de Ação de Movimento.

O telhado do vagão e o telhado da Carruagem são considerados como adjacente, como isso é possível usar as ações de Movimento, Tiro e de Soco.



Um Bandido que esteja no telhado da Carruagem pode atirar em qualquer Bandido que esteja no telhado do trem e vice-versa, conforme exemplificado abaixo.

Nota – Neste caso a habilidade de Django não pode ser aplicada



O GUARDA FURIOSO

O Guarda não age até que alguém tente roubar a Caixa-forte que ele está protegendo.

Para liberar a Caixa-forte, um Bandido deve executar a ação de Soco e acertar o Guarda.



Nota – Devido a habilidade de Belle, se você for usar a ação de Soco e Belle e o Guarda estiverem no mesmo espaço, você deve acertar o Guarda.

Quando acertado, o Guarda deixa sua Caixa-forte e é ejetado ao telhado do vagão ao lado da Carruagem. Ele ficará no telhado do trem até o final do jogo.



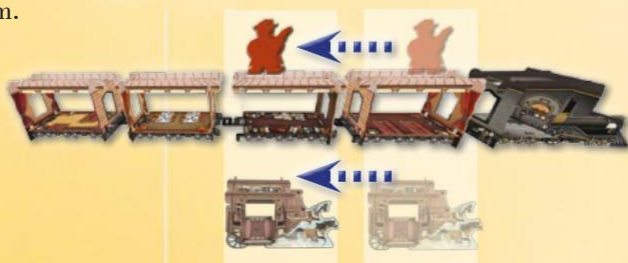
Cuidado! Um bandido não pode ficar na mesma posição que o Guarda no telhado do trem. Se um bandido terminar seu movimento na posição do Guarda, ele imediatamente recebe uma carta de bala neutra e deve ser movido para o telhado do vagão adjacente de sua escolha (mesmo se ele acabou de vir de lá). Ele não poderá escolher a Carruagem.

Um bandido pode mover-se cruzando com o Guarda. Neste caso, seu movimento continua normalmente, mas ele imediatamente obter um cartão de bala neutra.

Você não pode atirar no Guarda.

O Guarda bloqueia a linha de visão quando dispara no telhado do trem (mas não quando dispara de ou para o telhado da Carruagem).

No final de cada rodada, depois de ocorrer o evento possível, mova a Carruagem uma posição para trás (exceto se a Carruagem já estiver ao lado do último vagão). Se o Guarda estiver no telhado do trem, mova ele um vagão para manter ao lado da Carruagem.



Os REFÊNS

O efeito dos refêns é aplicado assim que você adquirir uma Carta de Refém. O resgate é obtido no final do jogo, durante a contagem dos pontos.

A CACHORRA DA SENHORA



"Woof! Woof! RRRRR"

"Maldito cão! Ele me mordeu!"

Adicione uma carta de bala neutra no início de cada rodada.

Recompensa: \$1000

O BANQUEIRO



"Minha família não daria um dólar para me ter de volta, você sabia. Vamos falar de negócios em vez disso ... "

Este refém não traz nenhum efeito negativo.

Recompensa: \$1000

O MINISTRO



"Não atire filho "

Compre uma carta a menos no início de cada rodada

Recompensa: \$900

A PROFESSORA



"Até uma criança entenderia que é impertinente bater em seus colegas de classe!"

Você não pode mais usar a ação de Soco. Esta carta de Ação torna-se inútil para você.

Recompensa: \$800

A BEATA



"Use seu tempo para orar para o Nosso Senhor!"

Você não pode mais usar a ação de Cavalgar.

Recompensa: \$800

A VELHA SENHORA



"Devagar; Eu não tenho mais 20 anos..."

Você pode mover-se apenas 1 vagão quando estiver no telhado (ao invés de 3)

Recompensa: \$500 por token de Joia que você tiver

A JOGADORA DE POKER



"- Se você me emprestar essa bolsa, tenho certeza de que posso fazer você dobrar seu dinheiro jogando um jogo de cartas com aquele homem lá. Você ganharia seu dinheiro honestamente por uma vez!"

Você perde a habilidade especial do seu bandido.

Recompensa: \$250 por token de Bolsa que você tiver

O FOTOGRAFO



"Não se mexa ..." FLASH "Quanto mais impressionantes forem minhas fotos, mais interessante será o meu documentário."

Você não pode mais jogar suas cartas de ação com a face para baixo, mesmo que esteja jogando com o Ghost.

Recompensa: \$200 por carta de bala de outro bandido (não aliado)

AS GARRAFAS DE UÍSQUE

Extraído do Manual para os Piratas Perfeitos do Extremo Oeste, p.158: "Muito álcool não é saudável. No entanto, se a sua vida depende dele, não hesite muito tempo."

As Garrafas de Uísque são um novo tipo de token de pilhagem que você pode obter com uma ação de Roubo.

Cada Garrafa de Uísque pode ser usado duas vezes no jogo.

Após a primeira utilização, vire o token da garrafa mostrando lado meio bebido. Após o segundo uso, descarte o token.

Se um Uísque meio-bebido é deixado cair no assoalho após ser atingido pela ação de Soco, permanece o token do lado "meio bebido".



Durante a Fase 1: Esquema!, em seu turno, você pode usar uma Garrafa em vez de jogar uma carta de Ação ou comprar 3 cartas.

Uma garrafa de uísque pode ser usada somente durante um turno normal (sem regra especial).

GARRAFA DE UÍSQUE NORMAL

Compre 3 cartas e em seguida jogue uma carta de Ação de sua mão. Você não pode comprar 3 cartas ao invés de jogar sua carta de Ação.



GARRAFA DE UÍSQUE VELHO

Você joga duas cartas de Ação seguidas. Você não pode comprar 3 cartas em vez de jogar uma das duas cartas.



AS CARTAS DE RODADA

TURNO ESPECIAL: TUMULTO



Durante este turno, os jogadores escolhem a carta que vão jogar e revelam todos ao mesmo tempo. As cartas de Ação são então colocadas na pilha comum na ordem normal.

É possível neste turno comprar mais 3 cartas de ação, porém a compra tem que ser feita antes que as cartas sejam reveladas.

BONIFICAÇÃO DE FINAL DE RODADA

Extraído do Manual para os Piratas Perfeitos do Extremo Oeste, p.236: "Um verdadeiro bandido terá sempre uma vantagem em relação a você. Se ele tiver, ele provavelmente te roube tudo".

As cartas de rodada desta expansão têm um novo ícone. Para cada ícone deste tipo, você pode, se quiser, manter uma das cartas que você tem na mão para a próxima rodada. Este efeito é aplicado entre a fase 1: Esquema e a fase 2: Roubo!



No início da próxima rodada, as cartas que você reservou não são embaralhadas com seu deck. Compre as cartas que necessita para copletar uma mão de 6 cartas (ou 7 para Doc).

Os EVENTOS



Cavalos Cansados

Em uma partida de 5-6 jogadores, remova do jogo os 3 cavalos mais próximos do último vagão.

Em uma partida de 2-4 jogadores, remova do jogo os 2 cavalos mais próximos do último vagão.



Um Gole de Uísque para o Xerife

Se houver uma garrafa de uísque onde o Xerife está, remova a ficha do jogo. Se for uma garrafa normal, o Xerife é movido um vagão no sentido ao último vagão do trem. Se for um token de garrafa de uísque velho, o Xerife é movido ao último vagão. Cada Bandido que estiver em seu caminho vai fugir para o telhado e, como sempre, receber uma carta de Bala Neutra.

Se não tiver nenhuma garrafa de uísque onde o Xerife está, nada acontece.



Alta Velocidade

Todos os bandido que estão no telhado movem-se um vagão em direção ao último vagão.

Além disso, também são movidos os cavalos, a carruagem e o guarda um vagão em direção ao último vagão.



A Fúria do Guarda

Todos os bandido que estiverem na carruagem ou no vagão adjacente a carruagem recém uma carta de bala neutra.





Compartilhando a Pilhagem

No final do jogo, se existir bandidos no mesmo vagão e mesmo andar, e um deles possuir uma Caixa-forte, o valor da maleta é compartilhada entre todos os Bandidos presente (valor deve ser arredondado para baixo, se necessário).



Fuga

No final do jogo, a ordem é restabelecida no Trem. Todos os bandidos que estão no Trem (seja dentro de um vagão, na locomotiva ou no telhado) serão capturados. Eles não poderão ganhar o jogo.

Para não serem capturados, os bandidos têm de deixar o trem por um desses meios:

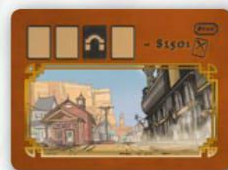
- Jogando uma carta de ação de Cavalgar e abandonando o trem de forma permanente. O jogo acaba para estes jogadores, mas eles ainda podem ganhar o jogo;
- Ir para a Carruagem no final do jogo (interior ou no telhado).



- \$150: Disparo Mortal

Cada jogador perde \$150 para cada Carta de bala recebida durante esta rodada (carta de Bala Neutra ou de outros Bandidos)

Para facilitar a contagem das balas, sugere-se que as cartas sejam colocadas juntamente dos tokens de pilhagem de cada jogador.



FIM DO JOGO

Os pontos são calculados da mesma forma que no jogo base, porém deve ser somado as recompensas dos reféns



REGRAS ESPECIAIS PARA JOGAR EM EQUIPES

Estas regras especiais permitem jogar em duplas, com isso deve-se ter um número par de jogadores. Pode ser jogado com ou sem a expansão.

PREPARAÇÃO

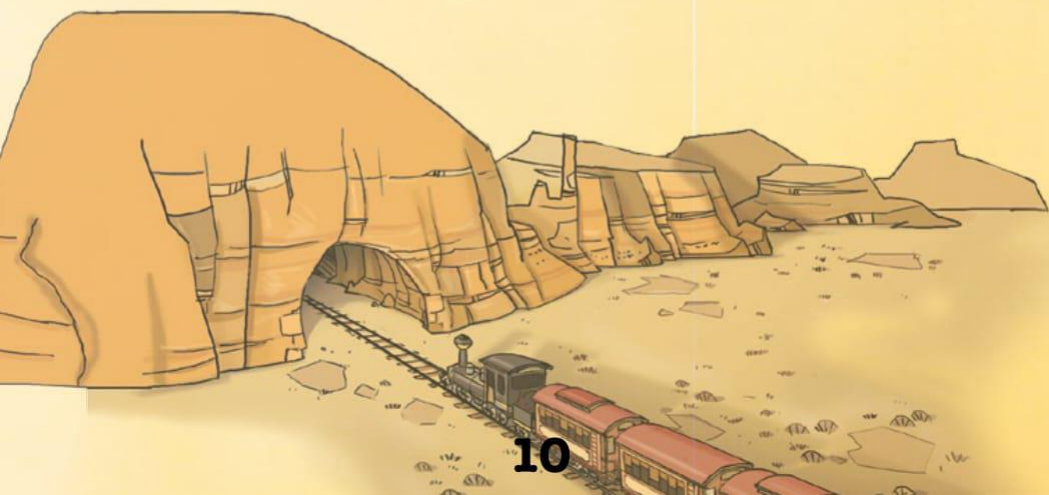
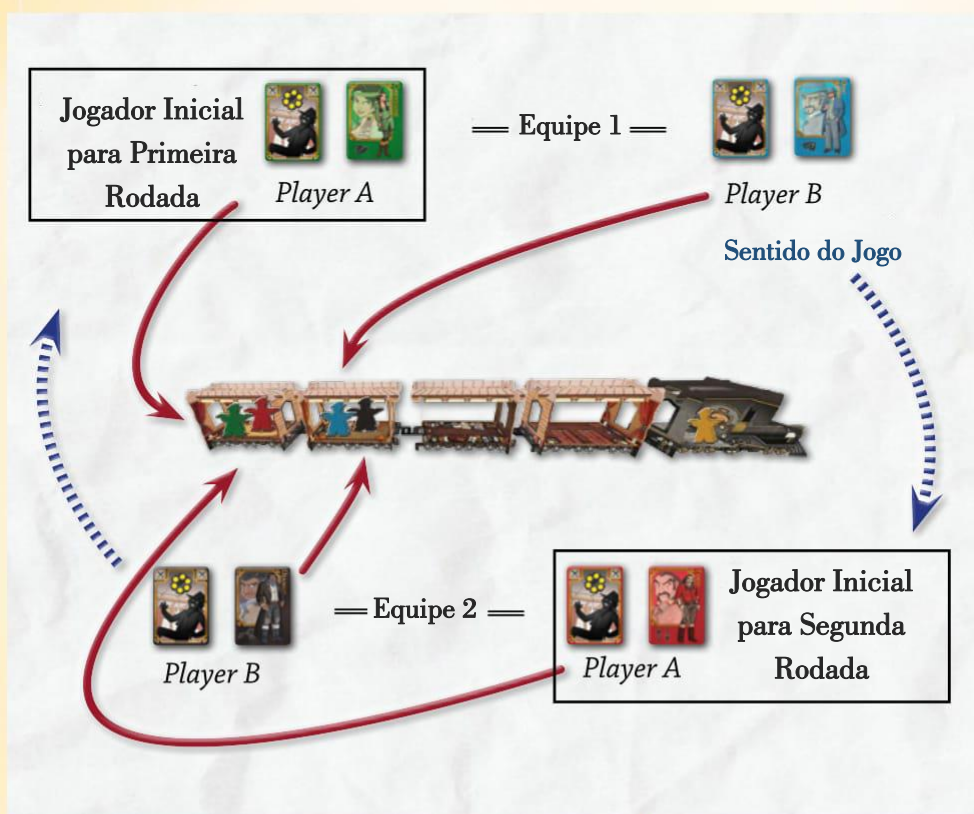
Os dois jogadores da equipe sentam um ao lado do outro. O primeiro jogador, no lado direito, chama-se Jogador A. O segundo é o Jogador B. Eles sempre jogam um após o outro.

O Jogador A de cada equipe coloca seu bandido no último vagão. O Jogador B de cada equipe coloca seu bandido no vagão ao lado do último. Se você jogar com a expansão Cavalos e Carruagem, use a regra de Assalto a Cavalo.

PRIMEIRO JOGADOR

Os primeiro Jogador é escolhido aleatoriamente entre os Jogadores A de cada equipe.

Em cada nova rodada o Jogador A a esquerda do Primeiro Jogador passa a ser o Primeiro Jogador (e não o Jogador B da Mesma Equipe



COMEÇANDO A PARTIDA

No início de cada rodada, cada jogador compra uma carta do deck do seu parceiro e completa sua mão com cartas do seu próprio deck.

Se a carta comprada pelo seu parceiro for uma Carta de Ação, ele pode jogá-la durante a fase 1: Esquema!, em vez de uma de sua própria mão.

Se for uma carta de bala, ele mantém em sua mão.

Esta carta pode ser devolvida ao seu proprietário se for jogada. Se não, ele permanece entre as cartas do jogador até que o mesmo a jogue.

TROCA DE TURNO

A troca de turno é feita no sentido anti-horário.

O Jogador A se torna Jogador B e vice-versa

FINAL DO JOGO

Os dois jogadores somam sua pontuação para obter a pontuação final por equipe. A equipe mais rica ganha o jogo.

O Título de Pistoleiro é concedido à equipa que atirou a maioria das balas; No entanto, eles recebem um ponto de penalidade para cada bala que disparou contra seu parceiro. Deste modo, balas disparadas em seu parceiro não contam para ganhar o Título de Pistoleiro.



CREDITS



Christophe Raimbault

Design : Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Layout : Marinella Degiorgi



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

Tradução para Português:

Filipe Milak Martignago

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.

© 2015 COLT Express, All Rights Reserved.



Distributed by Asmodee Editions LLC
20 Gateway Drive, Suite 400
Plattsburgh, NY 12901
support@asmodee.com
www.asmodee.com