

- COLT EXPRESS

DELOREAN - A MÁQUINA DO TEMPO

A Máquina do Tempo pode ser usada com ou sem a Expansão: Horses & Stagecoach.

PREPARAÇÃO

A Máquina do Tempo é colocada na frente da locomotiva. O restante da preparação deve ser de seguir como regras do jogo de base.

Se você jogar com a expansão Horses & Stagecoach, não poderá colocar o bandido na Máquina do Tempo durante o Horse Attack.

OBJETIVO

A Máquina do tempo permite viajar no tempo e terminar o movimento onde os outros jogadores não estão esperando você.

Muitos Bandidos pode ir na Máquina do Tempo, ao mesmo tempo, mas seguindo a ordem das ações, o seu Bandido tem que ser o único no final da rodada (após a aplicação do evento, se a atual rodada tiver um).

Se esta condição for cumprida, todos os outros jogadores deverão fechar os olhos. Enquanto isso, você deve pegar o seu Bandido e escondê-lo embaixo da locomotiva; embaixo de um dos carros; ou embaixo do Stagecoach (se você estiver jogando com a expansão). Em seguida, na próxima fase de Maquinações serão feitas as jogadas e nenhum dos outros jogadores saberão onde seu Bandido estará. A localização do bandido será mostrada no início da fase de saque e o prêmio será colocado dentro do vagão/ locomotiva onde ele estava escondido. Em seguida, todas as ações são resolvidas.

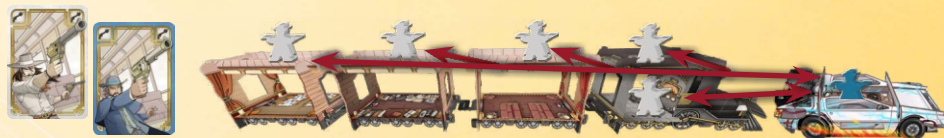
No final do jogo, e após o evento ter sido resolvido, se um Bandido estiver sozinho dentro da Máquina do Tempo, o jogador recebe US \$ 500 e todos os objetos que estiverem em seu interior.

AS AÇÕES

A Máquina do Tempo é considerada como adjacente ao teto e ao interior da Locomotiva. Portanto, o seu Bandido pode deslocar-se para a locomotiva com uma Move Action ou uma Horse Action (se você jogar com a expansão Horses & Stagecoach).

A Floor Change action não tem efeito quando o bandido está na Máquina do Tempo.

Para a Fire action, considera-se a Máquina do Tempo adjacente ao teto do trem (Locomotiva e vagões) e ao interior da locomotiva. Isso significa que um bandido na Máquina do Tempo pode disparar em um bandido no teto de qualquer carro, mas o jogador deve respeitar a regra da Linha de Visão (e vice-versa), tal como definido na regra-base do jogo.



Se você joga usando o Stagecoach, um bandido no telhado do Stagecoach pode atirar em um bandido na Máquina do Tempo, e vice-versa.

Para a Punch action: o jogador pode empurrar alguém do telhado ou do interior da locomotiva para a Máquina do Tempo. No entanto, você só pode empurrar alguém da Máquina do Tempo para o interior da Locomotiva (você não pode empurrar um bandido da Máquina do Tempo para o telhado da Locomotiva).



ESCLARECIMENTOS

O Marshall nunca entra na Máquina do Tempo.

Quando Django, estando no teto do trem, atira em um bandido no teto da locomotiva, seu alvo é deslocado para a Máquina do Tempo.

O Braking Event faz com que os bandidos que estão no telhado da locomotiva movam-se para a Máquina do tempo.



Credits: Christophe Rimbault / Jordi Valbuena. Ludonaute

Tradução, Edição e Diagramação: Tesouro Lúdico