

COTTON EXPRESS



 40'

 2-6

 10+

11 lipca 1899 roku, o godzinie 10:00 rano pociąg ekspresowy Union Pacific wyjechał ze stacji Folsom w Nowym Meksyku, zabierając ze sobą 47 pasażerów. Po kilku minutach pasażerowie usłyszeli szybkie kroki dochodzące z ... dachu pociągu, a chwilę później rozległy się strzały. Grupa uzbrojonych i bezlitosnych bandytów napadła na podróżnych i pozbawiła ich pieniędzy oraz biżuterii!

Czy bandytom uda się zachować zimną krew i uniknąć kul?

Czy zdołają wykraść pieniądze przeznaczone na wypłaty dla pracowników Kompanii Węglowej Nice Valley? Czy przechytrzą dzielnego szeryfa, Samuela Forda? Bądź tym, który na koniec gry zostanie najbogatszym członkiem gangu.

ZAWARTOŚĆ

6 Wagonów



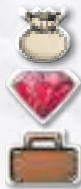
1 Lokomotywa

Uwaga! Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie złóżcie Wagony i Lokomotywę według załączonej instrukcji.

10 elementów Terenu

Żetony Łupu o różnej wartości

- 18 Worek z pieniędzmi o wartości od 250\$ do 500\$
- 6 Klejnotów, każdy o wartości 500\$
- 2 Walizki zawierające po 1000\$



17 kart Rundy

- 7 kart do rozgrywki na 2-4 graczy
- 7 kart dla do rozgrywki 5-6 graczy
- 3 karty Stacji



1 pionek Szeryfa



13 kart Neutralnych Pocisków



Elementy każdego gracza (*6):

1 karta Postaci



10 kart Akcji



6 kart Pocisków



1 pionek Bandyty



Poniżej zostały opisane zasady rozgrywki na 3-6 graczy. Zmiany dla rozgrywki dwuosobowej znajdziecie na str. 6.

PRZYGOTOWANIE

★ Każdy gracz wybiera Postać i bierze odpowiadającą jej kartę, którą umieszcza przed sobą na stole. Na lewo od niej kładzie 6 kart Pocisków w swoim kolorze, w malejącej kolejności (liczby Pocisków). Następnie tasuje 10 kart Akcji w swoim kolorze i kładzie je zakryte po prawej stronie karty Postaci. Tworzą one jego osobistą talię. Każdy gracz bierze także z banku Worek pieniędzy o wartości 250\$ i kładzie go zakrytego na swojej karcie Postaci (ukrywając w ten sposób jego wartość).



Na początku gry magazynek Twojego kołta jest pełen. W trakcie gry staraj się strzelać do swoich przeciwników w celu spowolnienia ich działań. Każdy gracz dysponuje identyczną talią 10 kart Akcji. Układaj zdobywane żetony Łupu na swojej karcie Postaci. Wartość Worek z pieniędzmi, które posiadasz, musi pozostać tajemnicą dla Twoich przeciwników, ale ty sam możesz je przeglądać w każdym momencie gry.

★ Połóżcie na środku stołu Lokomotywę oraz tyle Wagonów, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Wybierzcie Wagony w dowolny sposób i ustawcie je w rzędzie w wybranej przez siebie kolejności. Na początku składu umieśćcie Lokomotywę.

★ W każdym Wagonie umieśćcie żetony Łupu w liczbie i rodzaju wskazanym na podłodze Wagonu. Worki z pieniędzmi wybierzcie losowo i połóżcie zakryte, tak aby nikt nie widział ich wartości.

★ Umieśćcie pionek Szeryfa oraz jedną Walizkę w Lokomotywie. Pozostałe żetony Łupu odłóżcie do pudełka, za wyjątkiem drugiej Walizki, którą należy położyć obok Lokomotywy. Być może pojawi się w grze nieco później.

★ Losowo dobierzcie 4 karty Rundy z 7 przeznaczonych na daną liczbę graczy (karty Rundy są oznaczone „2-4” lub „5-6”) i starannie je potasujcie. Losowo wybierzcie 1 z 3 kart Stacji. Następnie z tych 5 kart utwórzcie jeden zakryty stos w taki sposób, aby karta Stacji znalazła się na samym dole. Pozostałe karty Rundy odłóżcie do pudełka.

★ Połóżcie 13 kart Neutralnych Pocisków obok Lokomotywy.

PIERWSZY GRACZ

Weźcie pionki Bandytów odpowiadające Postaciom występującym w grze i wylosujcie jeden z nich. Gracz, który gra wylosowaną Postacią, zostaje Pierwszym graczem w pierwszej Rundzie i kładzie zakryty stos 5 kart Rundy przed sobą.

ROZMIESZCZANIE BANDYTÓW

Pierwszy gracz jest graczem o numerze 1, gracz po jego lewej stronie jest graczem o numerze 2 itd. Gracze o nieparzystych numerach umieszczają swoich Bandytów w Brankardzie (ostatni Wagon Pociągu). Gracze o parzystych numerach umieszczają swoich Bandytów w Wagonie obok Brankardu.

Przykład rozgrywki czteroosobowej:



W każdym wagonie podróżują pasażerowie, którzy wiozą cenne przedmioty. Aż się proszą, aby ich okraść!



Zadaniem Szeryfa jest przeszkodzić Bandytom w napadzie. Dlatego będziecie musieli wykazać się sprytem, aby we właściwym momencie odciągnąć go od pilnowanej Walizki.

Liczba graczy



W ten sposób przygotowujecie historię napadu na pociąg, którą będziecie odkrywać w trakcie postępu rozgrywki.

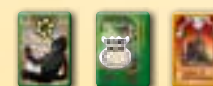


Neutralne pociski reprezentują obrażenia, których mogą doznać Bandyty wskutek działań Szeryfa lub Wydarzeń. Karty Pocisków (Neutralne oraz te przekazywane przez przeciwników) już do końca gry przeszkadzają graczowi. Ograniczają jego Akcje, tak jak w realnym życiu czynią to rany.

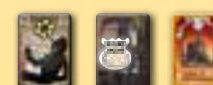
Pierwszy gracz



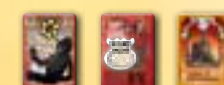
Drugi gracz



Czwarty gracz



Trzeci gracz



CEL GRY

Wygrasz, gdy staniesz się najbogatszym Bandytą na Dzikim Zachodzie. W tym celu musisz zdobyć Łupy o większej wartości niż pozostali gracze i równocześnie uniknąć tyłu kul, ile to możliwe! Najskuteczniejszy strzelec zyska też miano Najlepszego Rewolwerowca, który to tytuł jest wart aż 1000\$.



Na początku Rundy każdy gracz tasuje swoją talię i dobiera z niej 6 kart. Te karty tworzą Rękę gracza.

Następnie Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę Rundy i kładzie na stole w taki sposób, aby wszyscy ją widzieli.

Zaczynając od Pierwszego gracza i postępując dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę.

W swojej turze gracz musi wykonać jedną z następujących czynności:

- ★ **zagrać odkrytą (chyba że zaznaczono inaczej) kartę Akcji z Ręki na wspólny stos;**
- ★ **wziąć 3 dodatkowe karty ze swojej tali i dodać do swojej Ręki.**

Pierwszy Gracz bierze stos kart Akcji, który został utworzony przez graczy w fazie Planowanie! i odwraca go, nie zmieniając kolejności kart.

Akcje Bandytów są rozstrzygane jedna po drugiej, rozpoczynając od karty z wierzchu (tzn. w kolejności, w jakiej były zagrywane).

Każdy gracz tasuje wszystkie swoje karty (10 kart Akcji oraz wszystkie karty Pocisków, które otrzymał w poprzednich Rundach), a następnie kładzie swoją talię po prawej stronie karty Postaci.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 5 Rund. Każda Runda składa się z 2 faz:

- **Faza 1: Planowanie!** Gracze zagrywają karty Akcji na jeden wspólny stos pośrodku stołu.
- **Faza 2: Napad!** Gracze rozgrywają karty zagrane w fazie 1.

Początek Rundy

Karta Rundy pokazuje liczbę tur (liczba symboli karty) do rozegrania w tej fazie oraz sposób ich rozgrywania (zob. str. 5).

Faza 1: Planowanie!

Faza Planowanie! kończy się po rozegraniu wskazanej na karcie Rundy liczby tur. Gracze odkładają jakiegokolwiek niezagrane karty z Ręki na wierzch swoich tali.

Przykład:

Doc jest Pierwszym graczem w bieżącej Rundzie. Zagrywa z Ręki kartę Ruchu. Następnie Belle, siedząca po jego lewej stronie, zagrywa na jego kartę swoją kartę Strzału. Tuco, siedzący na lewo od Belli, decyduje się dobrać 3 karty na Rękę zamiast zagrywać kartę Akcji. Na koniec Cheyenne zagrywa kartę Ciosu na kartę Belli. Rozpoczyna się druga tura.

Faza 2: Napad!

Po przeprowadzeniu Akcji jej karta wraca do swojego właściciela, który odkłada ją na wierzch swojej tali.

Zob. szczegółowy opis Akcji na str. 4

Koniec Rundy

Gracz siedzący po lewej stronie Pierwszego gracza zostaje nowym Pierwszym graczem i kładzie przed sobą stos pozostałych kart Rundy. Rozpoczyna się nowa Runda.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 5 Rundach.

Każdy gracz sumuje wartość żetonów Łupu zebranych na swojej karcie Postaci.

Nagroda Najlepszego Rewolwerowca przypada temu graczowi (graczom), który wystrzelił najwięcej Pocisków (tzn. posiada najmniej kart Pocisków w swoim kolorze). Gracz odwraca swoją kartę Postaci, aby zaznaczyć zdobycie nagrody o wartości 1000\$. Jeśli więcej graczy uzyskało ten tytuł, każdy z nich otrzymuje 1000\$.

Grę wygrywa najbogatszy z graczy. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który w trakcie gry otrzymał najmniej kart Pocisków (od innych graczy lub w wyniku Wydarzeń).

Karta Rundy wskazuje, że gracze rozegrają 4 tury.



Karta Rundy wskazuje, że gracze rozegrają 5 tur.



Każda Akcja zaplanowana w fazie Planowanie! jest obowiązkowa. Podczas fazy Napad! każdy gracz musi wykonać swoją Akcję, jeśli tylko jest to możliwe.



KARTY AKCJI

Bandyty mogą przebywać wewnątrz Wagonu (1) albo na dachu Wagonu (2).

Lokomotywa jest traktowana jako Wagon. Gracz może przebywać wewnątrz niej lub na jej dachu.

Na początku gry żaden Bandyta nie może przebywać na dachu Pociągu.



RUCH

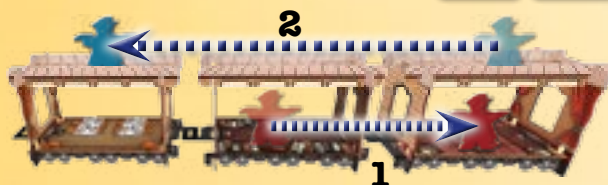
Przesuń swojego Bandytę:

1 z jednego Wagonu do sąsiedniego w kierunku czoła lub tyłu Pociągu – jeśli znajduje się wewnątrz Wagonu;

2 na odległość 1–3 Wagonów (wybór gracza), w kierunku czoła lub tyłu Pociągu – jeśli znajduje się na dachu.

Lokomotywa jest traktowana jako Wagon. Możesz przebywać wewnątrz niej lub na jej dachu.

Jeśli zaplanowałeś tę Akcję, twój Bandyta nie może pozostać w miejscu, musisz go przesunąć.



Bieganie po dachu oszczędza czas, gdyż na drodze nie stoją drzwi ani pasażerowie.

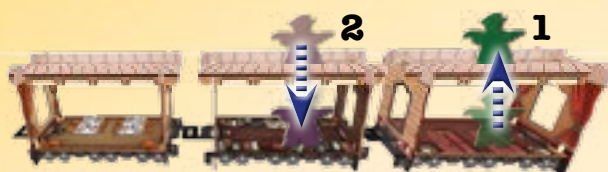


ZMIANA POZIOMU

Przenieś swojego Bandytę z:

1 wnętrza Wagonu, w którym się znajduje, na jego dach;

2 z dachu Wagonu, na którym się znajduje, do jego wnętrza.



Bieganie po dachu oszczędza czas i pomaga w unikaniu spotkań z Szeryfem.



SZERYF

Przesuń Szeryfa we wnętrzu Pociągu o jeden Wagon w wybranym przez siebie kierunku. (Zob. „Szeryf”, aby dowiedzieć się, co się dzieje, gdy Szeryf spotyka Bandytów).



Szeryf ochrania pasażerów, więc nigdy nie wchodzi na dach.

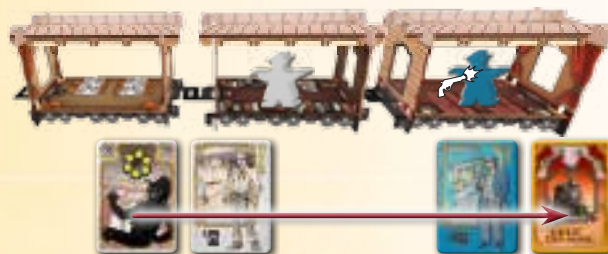


STRZAŁ

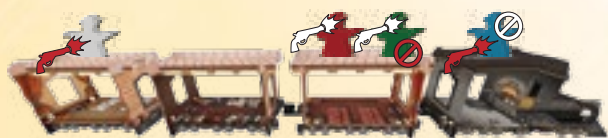
Wybierz jednego z przeciwników i daj mu jedną ze swoich kart Pocisków. Przeciwnik kładzie ją na wierzchu swojej talii.

Nie możesz wybrać gracza, który znajduje się w tym samym Wagonie co ty.

1 Kiedy znajdujesz się wewnątrz Pociągu, możesz strzelić do Bandyty przebywającego w sąsiednim Wagonie, znajdującym się przed lub za twoim Wagonem. Bandyty przebywający w bardziej oddalonych Wagonach nie mogą być celem Strzału.



2 Kiedy jednak znajdujesz się na dachu, możesz obrać za cel Bandytę w „zasięgu swojego wzroku” na dachu dowolnego Wagonu za wyjątkiem tego, na którym sam przebywasz, bez względu na dzielącą Was odległość. Bandyta jest „w zasięgu wzroku”, jeśli pomiędzy wami nie ma żadnego innego Bandyty. Dwóch Bandytów na dachu tego samego Wagonu nie zasłania się wzajemnie, więc celem Strzału może być każdy z nich.



Ghost (biały) może strzelić do Tuco (czerwony) lub Cheyenne (zielona), ale nie do Doca (niebieski). Tuco (czerwony) może strzelić do Ghosta (biały) lub Doca (niebieski), ale nie do Cheyenne (zielona), gdyż znajduje się ona na tym samym Wagonie.

Jeśli nie masz do kogo strzelić, zatrzymaj kartę Pocisku – akcja Strzału nie będzie miała żadnego efektu.

Jeśli skończą ci się karty Pocisków, Twoje Akcje Strzału nie będą już miały efektu do końca gry.

Gdy strzelasz do Bandyty, dajesz mu jedną ze swoich kart Pocisków. Dzięki temu będziesz mógł się starać o tytuł Najlepszego Rewolwerowca, ale co najważniejsze, Twoja Akcja już do końca gry utrudni przeciwnikowi życie. Karty Pocisków przeszkadzają postaci, która je otrzymała. Stanowią „martwe karty”, które będą zapychały mu Rękę.

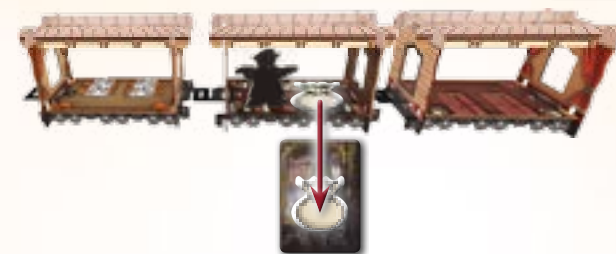


RABUNEK

Weź dowolny żeton Łupu z Wagonu, w którym się aktualnie znajdujesz i połóż go zakrytego na swojej karcie Postaci.

Jeśli twój Bandyta znajduje się na dachu Wagonu, nie może dokonać Rabunku wewnątrz i vice versa.

Jeśli w lokacji, w której znajduje się twój Bandyta, nie ma żadnego Łupu, to akcja Rabunku nie ma efektu.



CIOS

Wybierz cel spośród Bandytów znajdujących się w tym samym Wagonie i na tym samym poziomie co Ty.

Wybrany Bandyta traci żeton Łupu, jeśli takowy posiada – wybierz jeden z żetonów leżących na jego karcie Postaci i połóż go na poziomie Wagonu, w którym znajduje się pionek Twojego Bandyty. Jeśli wybierzesz żeton Worka z pieniędzmi, nie możesz podejrzeć jego wartości.

Następnie przesuń tego Bandytę na ten sam poziom sąsiedniego Wagonu (w dowolnym kierunku według Twojego wyboru, ale tylko do tyłu, jeśli Bandyta znajduje się w Lokomotywie i tylko do przodu, jeśli znajduje się w Brankardzie).



Zadanie Ciosu to dobry sposób, aby pozbawić przeciwnika sporego Łupu. Ponadto może on być tak zamroczony, że jego plan napadu zostanie poważnie zakłócony.

SZERYF

Uwaga! Gdy Bandyta wchodzi do Wagonu, w którym znajduje się Szeryf, lub gdy Szeryf wchodzi do Wagonu, w którym są Bandyty, muszą oni uciec na dach Wagonu (nawet jeśli właśnie stamtąd zeszli). Bandyta nigdy nie może pozostać w Wagonie, w którym przebywa Szeryf. Ponadto każdy Bandyta podczas spotkania z Szeryfem natychmiast otrzymuje kartę Neutralnego Pocisku, którą kładzie na wierzchu swojej talii.



BANDYCI



GHOST

Ghost to bardzo chytry gość.

Podczas swojej pierwszej tury w każdej Rundzie może zagrać na wspólny stos zakrytą kartę Akcji. Jednak jeśli podczas pierwszej tury zdecyduje się dobrać 3 karty, nie może już wykorzystać tej zdolności w późniejszych turach danej Rundy.



CHEYENNE



Cheyenne nie ma sobie równych wśród kieszonkowców.

Jeżeli zadała Cios, może zabrać Worek z pieniędzmi upuszczony przez Bandytę, który był celem tego Ciosu. Jeśli Cheyenne będzie chciała, żeby Bandyta upuścił Klejnot lub Walizkę, Łup zostanie w wagonie.



DJANGO



Potężne strzały Django mają niezłego kopa.

Oddając Strzał, przesuwają Bandytę o jeden Wagon w kierunku „od strzału”, pamiętając o tym, że nie może on opuścić Pociągu.



BELLE



Najlepszą bronią Belle jest jej uroda.

Nie może być celem Strzału ani Ciosu, jeśli inny Bandyta także mógłby być celem tych Akcji.



TUCÓ



Pociski z pistoletu Tucó przebijają wszystko.

Może strzelić przez dach do Bandyty znajdującego się na innym poziomie, w obrębie tego samego Wagonu co on.



DOC



Doc to najmądrzejszy z bandytów.

Na początku każdej Rundy dobiera siedem kart zamiast sześciu.

KARTY RUNDY



W bieżącej turze gracze zagrywają odkryte karty Akcji.



Tunel – W bieżącej turze gracze zagrywają zakryte karty Akcji.



Przyspieszenie – Podczas bieżącej tury każdy gracz wykonuje dwa działania: dobiera 6 kart albo zagrywa dwie karty (jedna po drugiej), albo dobiera 3 karty i zagrywa jedną.



Zamiana – Począwszy od Pierwszego gracza, bieżąca tura jest rozgrywana w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.



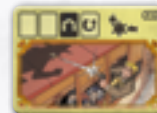
WYDARZENIA

Niektóre karty powodują aktywację dodatkowych Wydarzeń. Wydarzenia zawsze są rozgrywane na koniec Rundy, po fazie 2: Napad!



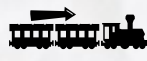
Wściekły Szeryf

Szeryf strzela do Bandytów przebywających na dachu Wagonu, w którym się znajduje. Bandyci otrzymują po jednej karcie Neutralnego Pocisku. Następnie Szeryf przemieszcza się o jeden Wagon w kierunku Brankardu. Jeśli już się w nim znajduje, nie porusza się.



Słup trakcyjny

Wszyscy Bandyci znajdujący się na dachu Pociągu zostają przesunięci na dach Brankardu.



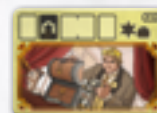
Hamowanie

Wszyscy Bandyci znajdujący się na dachu Pociągu zostają przesunięci o jeden Wagon w kierunku Lokomotywy.



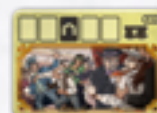
Bierzcie wszystko!

Umieście drugą Walizkę w Wagonie, w którym aktualnie przebywa Szeryf.



Bunt pasażerów

Bandyti znajdujący się wewnątrz Wagonów otrzymują po jednej karcie Neutralnego Pocisku.



Kieszonkowcy

Każdy Bandyta, przebywający samotnie w jakiejś lokacji, może wziąć znajdujący się w tej lokalizacji Worek z pieniędzmi. (jeśli takowy istnieje).



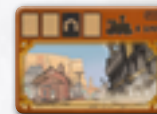
Zemsta Szeryfa

Każdy Bandyta znajdujący się na dachu Wagonu, w którym przebywa Szeryf, traci najmniej wartościowy Worek z pieniędzmi, jaki posiada na swojej karcie Postaci. Jeśli Bandyta nie posiada żadnych Worków, niczego nie traci (nawet jeśli posiada Klejnoty lub Walizki).



Pojmanie konduktora

Każdy Bandyta znajdujący się w Lokomotywie lub na jej dachu otrzymuje 250\$ okupu. Możecie wykorzystać żetony Łupu, aby reprezentowały tę kwotę.



WAŻNA UWAGA

Nigdy nie możesz opuścić Pociągu. Jeśli Strzał Django lub Wydarzenie miałyby spowodować, że przesuńiesz się poza Brankard lub Lokomotywę, nie poruszasz się.

Jeśli talia Neutralnych Pocisków wyczerpie się albo gdy kart jest zbyt mało, aby rozdać je wszystkim Bandytom podczas spotkania z Szeryfem lub na koniec Rundy w wyniku Wydarzenia, to Bandyty nie otrzymują żadnych kart Pocisków, a stos kart Neutralnych Pocisków należy usunąć z gry.

WARIANT ESKPERCKI

Jeśli chcecie mieć więcej kontroli w grze, każdy gracz może stworzyć osobny stos kart odrzuconych po prawej stronie swojej talii kart Akcji. Należy wprowadzić ponadto następujące zmiany:



Karty Pocisków Karta Postaci Talia gracza Stos kart odrzuconych

- ★ Na początku fazy Planowanie! odrzuć jakiegokolwiek karty Pocisków, jakie dobrałeś na Rękę. W ten sposób Twoja Ręka stanie się „lżejsza”.
- ★ Na koniec fazy Planowanie! możesz zachować do następnej Rundy dowolne, pozostałe Ci na Rękę karty. Odrzuć wszystkie karty Pocisków i karty Akcji, których nie chcesz zachować.
- ★ Podczas fazy Napad! odkładaj swoje rozpatrzone karty Akcji na swój stos kart odrzuconych. Karty Pocisków, które otrzymasz w tej turze od przeciwników, odkładaj zakryte na swój stos kart Akcji.
- ★ Na początku każdej Rundy dobierz na Rękę tyle kart ze swojej talii, aby w sumie posiadać ich 6.
- ★ Za każdym razem, gdy wyczerpiesz swoją talię, a powinieneś dobrać karty, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nowy stos dobierania. Możesz przeglądać karty w swoim stosie kart odrzuconych w każdym momencie gry.

Źródło: Monika Żabicka

SPECJALNE ZASADY DLA 2 GRACZY

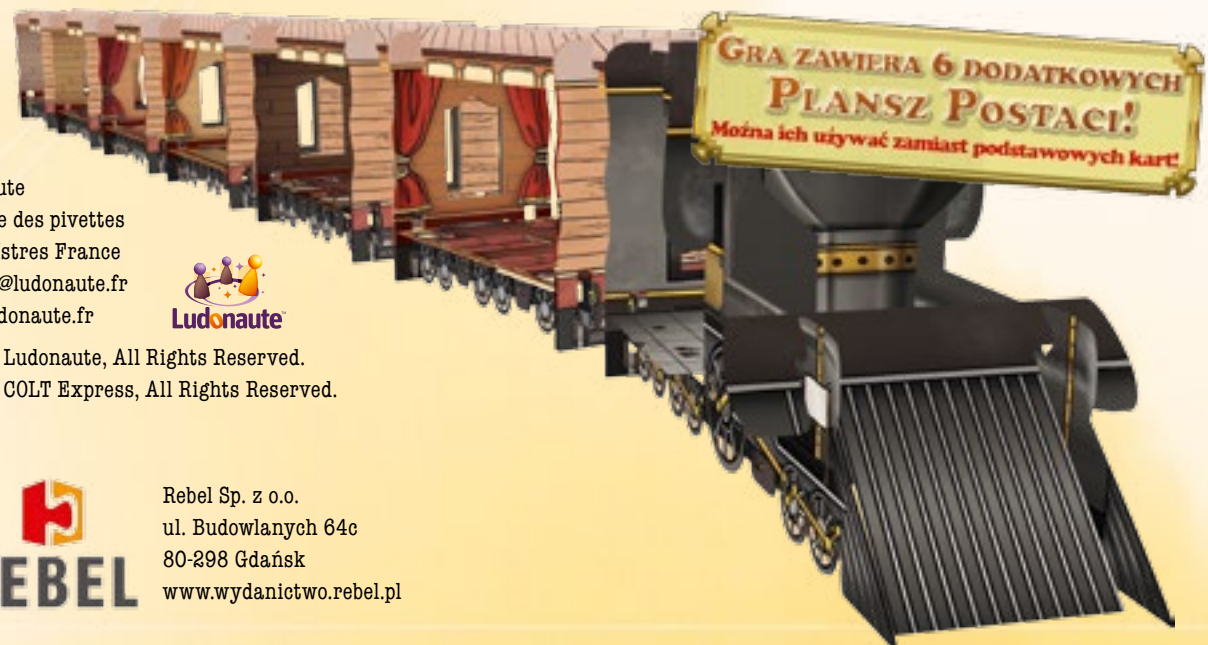
PRZYGOTOWANIE

Zbudujcie Pociąg składający się z Lokomotywy i czterech dowolnie wybranych Wagonów. Każdy gracz tworzy drużynę złożoną z dwóch Postaci. W tym celu bierze odpowiadające im karty i pionki. Podczas pierwszej rozgrywki w tym trybie zalecamy następujące drużyny: Tuco i Cheyenne vs. Django i Doc. Umieśćcie po jednym pionku Bandyty z każdej drużyny we wnętrzu dwóch ostatnich Wagonów Pociągu. Każdy gracz kładzie karty obu swoich Postaci przed sobą, na lewo od nich umieszcza po 6 kart Pocisków, a na karcie po jednym Worku pieniędzy o wartości 250\$. Z talii kart Akcji każdej postaci z drużyny należy usunąć wszystkie powtarzające się karty oraz jedną kartę Szeryfa z talii dowolnej z dwóch Postaci. Na Rękę gracza powinno zatem znajdować się 11 kart: 2 × Strzał (po 1 na Postać), 2 × Cios (po 1 na Postać), 2 × Ruch (po 1 na Postać), 2 × Zmiana poziomu (po 1 na Postać), 2 × Rabunek (po 1 na Postać) i 1 × Szeryf. Gracz tasuje wszystkie karty i formuje talię kart Akcji obu swoich Postaci.

MODYFIKACJE ZASAD

Dwuosobowa rozgrywka toczy się z uwzględnieniem zasad opisanego wcześniej Wariantu Eksperckiego. Celem gry jest posiadanie najbogatszej drużyny na koniec gry. W rozgrywce dwuosobowej nie przyznaje się tytułu Najlepszego Rewolwerowca.

Gdy Bandyta zostaje postrzelony, kładzie otrzymaną kartę Pocisku na wierzchu swojej talii. Może się także zdarzyć, że któryś Bandyta nieumyślnie postrzeli swojego kolegę z drużyny!



Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2015 COLT Express, All Rights Reserved.



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictwo.rebel.pl