

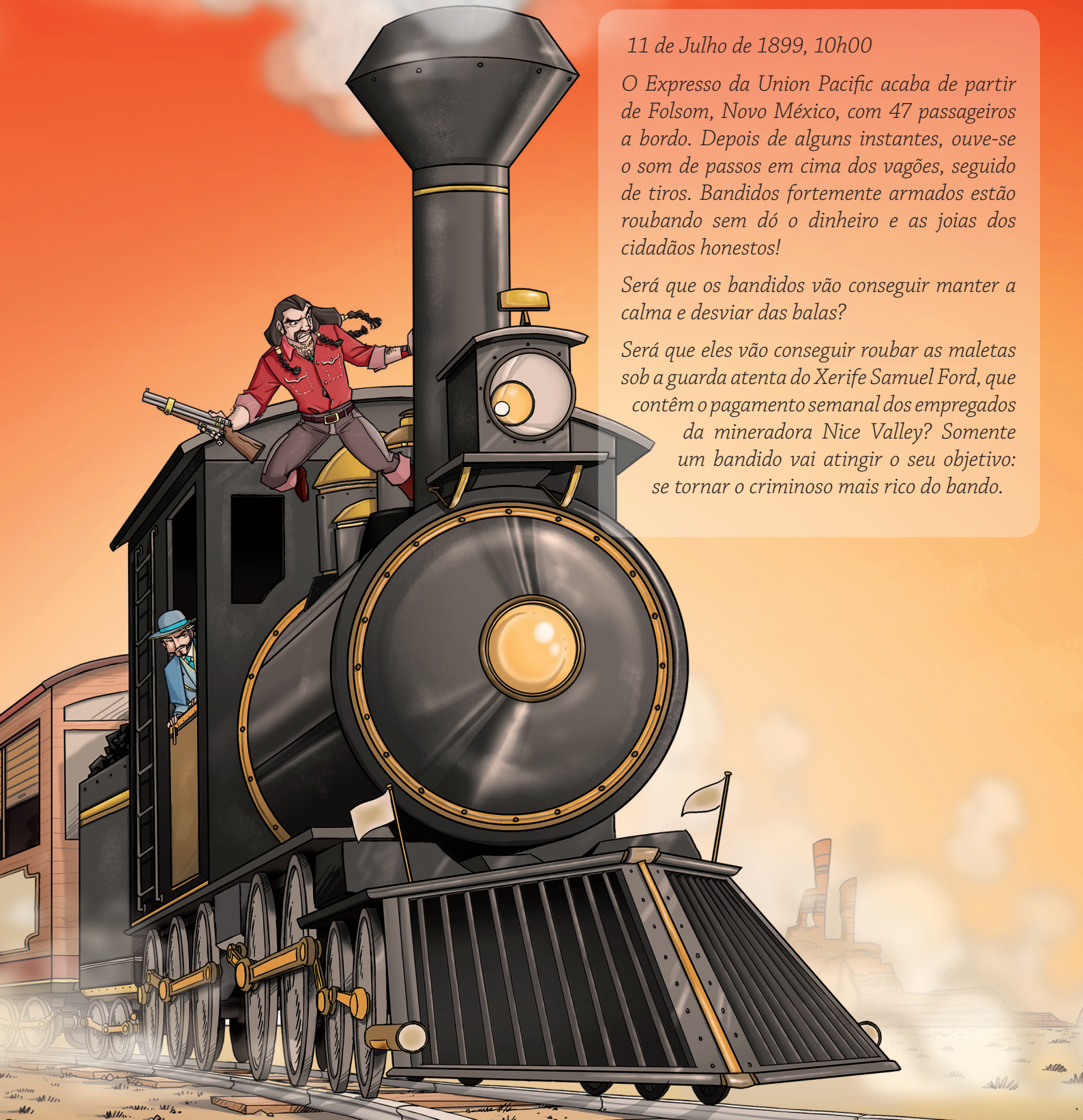
COTTA EXPRESS

11 de Julho de 1899, 10h00

O Expresso da Union Pacific acaba de partir de Folsom, Novo México, com 47 passageiros a bordo. Depois de alguns instantes, ouviu-se o som de passos em cima dos vagões, seguido de tiros. Bandidos fortemente armados estão roubando sem dó o dinheiro e as joias dos cidadãos honestos!

Será que os bandidos vão conseguir manter a calma e desviar das balas?

Será que eles vão conseguir roubar as maletas sob a guarda atenta do Xerife Samuel Ford, que contém o pagamento semanal dos empregados da mineradora Nice Valley? Somente um bandido vai atingir o seu objetivo: se tornar o criminoso mais rico do bando.



COMPONENTES

★ 6 Vagões



★ 1 Locomotiva

Nota: Antes da sua primeira partida, monte com cuidado os vagões e a locomotiva conforme as instruções anexas.

★ 10 Peças de Terreno

★ Bens em valores diversos:

- 18 Sacos de Dinheiro (entre \$250 e \$500)
- 6 Joias (\$500 cada)
- 2 Maletas (\$1000 cada)



★ 17 Cartas de Rodada:

- 7 cartas para 2, 3 e 4 jogadores
- 7 cartas para 5 e 6 jogadores
- 3 Cartas de Estação Ferroviária



★ 1 Xerife



★ 13 Cartas de Bala Neutras



Para cada jogador(x6):

(Na cor do seu personagem)

★ 1 Ficha de Personagem



★ 1 Carta de Personagem

★ 10 Cartas de Ação



★ 6 Cartas de Bala



★ 1 Bandido

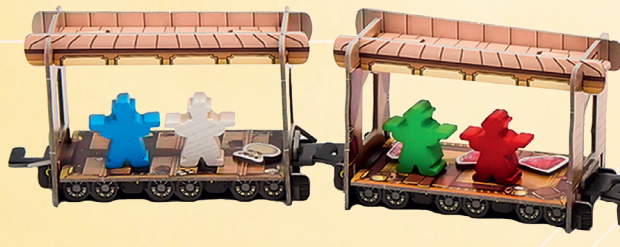


As regras a seguir são para partidas de 3 a 6 jogadores. Para uma partida de 2 jogadores, confira "Regras Especiais: 2 Bandidos por Jogador".

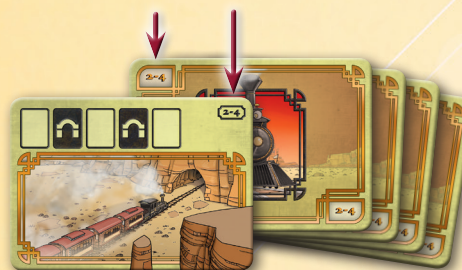
PREPARAÇÃO

1

Pegue a locomotiva e 1 vagão para cada jogador e monte-os em fileira atrás da locomotiva no centro da mesa para formar o trem. O último vagão é a cabine.



Número de jogadores



6

Na sua primeira partida, compre aleatoriamente **5 das 7 Cartas de Rodada** que correspondem ao número de jogadores (indicado por 2-4 ou 5-6) e embaralhe-as, formando o baralho de rodadas.

Nas próximas partidas, vocês podem usar as regras avançadas (veja "Eventos" na pág. 9)

Assim, vocês têm uma sequência de 5 eventos que contará a história do assalto ao trem. Vocês as descobrirão aos poucos ao longo do jogo.

SUBINDO NO TREM!

Separem os bandidos nas cores correspondentes aos personagens escolhidos e escolha 1 aleatoriamente.

O jogador representante do bandido sorteado será o **Primeiro Jogador** na primeira rodada.

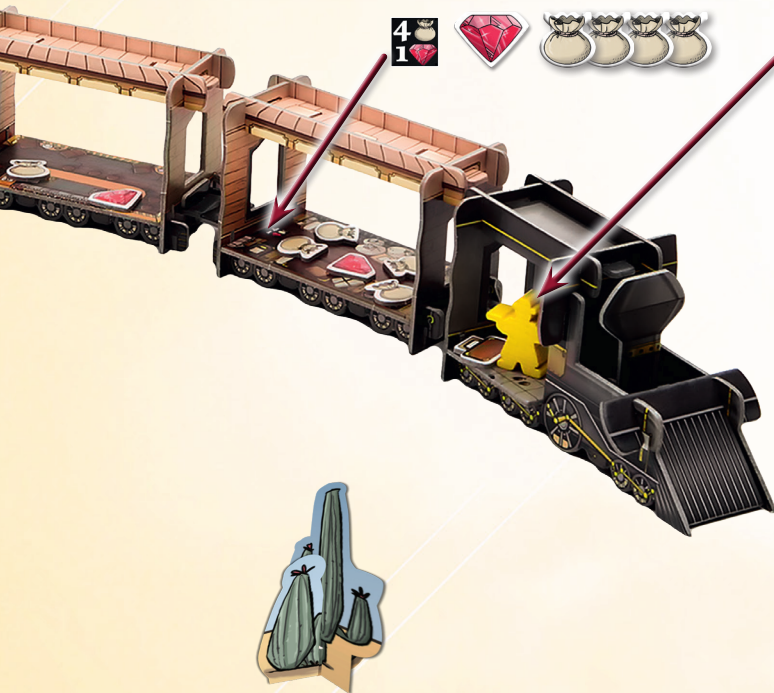
Começando por ele, e seguindo em sentido horário, os jogadores põem seus respectivos bandidos no último (cabine) e no penúltimo vagão do trem: números ímpar no último, números pares no penúltimo vagão.

Na imagem, **Doc** é o Primeiro Jogador, **Cheyenne** a segunda, **Ghost** o terceiro, e **Tuco** o quarto.

2

Separe 1 saco de dinheiro no valor de \$250 para cada jogador e, em seguida, coloque os bens em cada vagão conforme indicado. Sacos de dinheiro devem ser embaralhados e colocados aleatoriamente virados para baixo, com seus valores escondidos.

Passageiros em vagões diferentes possuem bens de valores diferentes para serem roubados!



3

Coloque o **Xerife** e **1 Maleta** dentro da locomotiva.

Ao longo da partida, o Xerife vai atrapalhar os planos dos bandidos. Cabe a cada jogador ser mais esperto e atraí-lo para longe da maleta na hora certa.

4

Coloque as **13 Cartas de Bala Neutras** em uma pilha próxima a locomotiva.

Esses são ferimentos que o Xerife pode infligir aos bandidos.



5

Cada jogador escolhe um **Personagem**, pega a respectiva ficha de personagem (ou carta de personagem, se o espaço for limitado) e a coloca em sua frente.

Cada jogador pega também **1 dos Sacos de Dinheiro no valor de \$250** separados previamente e o coloca virado para baixo sobre sua ficha de personagem.

Durante a partida, você vai manter os bens que roubar sobre sua ficha de personagem. Os valores dos sacos de dinheiro devem ser mantidos em segredo dos seus oponentes, mas você pode consultá-los sempre que quiser.

Cada jogador embaralha as **10 Cartas de Ação** na cor correspondente ao seu personagem e as coloca viradas para baixo em uma pilha sobre a ficha de personagem, formando assim seu baralho.

Os jogadores possuem as mesmas cartas de ação.

Coloque as **6 Cartas de Bala** na cor correspondente ao seu personagem em uma pilha em ordem decrescente seguindo o número de balas mostrado, formando assim o baralho de munição.

No início da partida, sua arma está totalmente carregada. Você vai alvejar seus oponentes para atrapar os seus planos.



Nota: o verso da ficha de personagem é usado na **Variante Expert** (veja pág. 11).

OBJETIVO DO JOGO



Para ser o vencedor, você deve se tornar o bandido mais rico do Velho Oeste. Para atingir esse objetivo, você vai tentar acumular mais bens do que seus oponentes... Sem levar muita bala! O melhor atirador vai receber o título de pistoleiro, que vale \$1000.

Cada jogador tem 10 cartas representando 6 ações diferentes: Mover (x2), Mudar de Piso (x2), Atirar (x2), Bater (x1), Roubar (x2) e Xerife (x1).

A partida é formada de 5 rodadas, cada uma contendo 2 fases:

★ **Fase 1: Armação!** Os jogadores baixam suas cartas de ação em uma pilha no centro da mesa.

★ **Fase 2: Execução!** As cartas de ação baixadas na fase 1 são realizadas.

FASE 1: ARMAÇÃO!

O Primeiro Jogador compra a carta no topo do baralho da rodada e a coloca na mesa para que todos possam vê-la.

A carta mostra o **número e o tipo de turnos** nesta rodada, conforme indicado pelos ícones no lado superior esquerdo da carta (veja **"Tipos de Turno"** a seguir).



No início da rodada, cada jogador compra **6 Cartas de Ação**. Essas cartas serão a mão do jogador.

Durante essa fase, os jogadores vão programar as ações de seus personagens baixando cartas de ação em uma pilha. Todas as ações são realizadas na fase seguinte.

Tente antecipar as consequências das ações escolhidas pelos seus oponentes.

Começando pelo Primeiro Jogador, cada jogador realiza seu turno e passa a vez para o jogador seguinte em sentido horário.

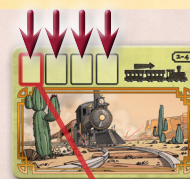
No seu turno, você deve escolher 1 das seguintes opções:

★ **Baixar uma carta de ação da sua mão virada para cima (a não ser que algo o instrua a fazer diferentemente) no topo da pilha.**

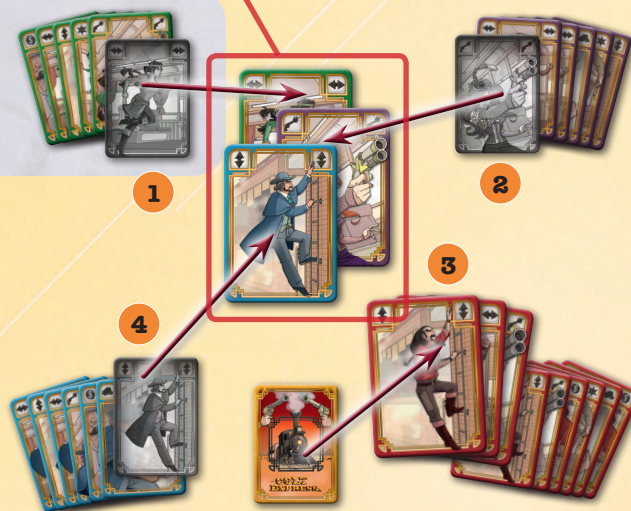
★ **Comprar 3 cartas de ação do seu baralho e adicioná-las à sua mão.**

A fase de Armação! termina quando todos os jogadores tiverem completado o número de turnos indicado pela carta de rodada.

As cartas que sobrem nas mãos dos jogadores devem ser devolvidas ao topo de seus respectivos baralhos.



A carta de rodada mostra que os jogadores terão 4 turnos.



Exemplo do **primeiro turno**:

- 1 **Cheyenne** é a Primeira Jogadora nessa rodada. Ela baixa uma carta de Mover de sua mão.
- 2 **Belle**, à sua esquerda, baixa uma carta de Atirar, colocando-a sobre a carta de **Cheyenne**.
- 3 **Tuco**, à esquerda de **Belle**, decide comprar 3 cartas de ação do seu baralho ao invés de baixar cartas de sua mão.
- 4 Por último, **Doc** baixa uma carta de Mudar de Piso, colocando-a sobre a carta de **Belle**.

Depois disso, começa o segundo turno. As cartas continuam sendo baixadas na mesma pilha.

TIPOS DE TURNO



Nota: Essas cartas também podem conter um efeito especial para a rodada (veja “Regras Avançadas” na pág. 9)



Turno Normal - Os jogadores devem baixar as cartas de ação viradas para cima.



Túnel - Os jogadores devem baixar as cartas de ação viradas para baixo.



Acelerar - Os jogadores realizam 2 turnos seguidos (em cada turno eles escolhem entre comprar ou baixar cartas, não é preciso fazer a mesma ação duas vezes).



Invertido - Os jogadores realizam seus turnos em sentido anti-horário, começando com o Primeiro Jogador.

FASE 2: EXECUÇÃO!



Agora que as cartas de ação foram baixadas, é hora delas surtirem efeito. Os jogadores começam a realizar suas ações... e sofrer com as ações dos outros!

O Primeiro Jogador pega a pilha de cartas de ação criada durante a fase de Armação! e a vira sem alterar a ordem das cartas.

As ações dos bandidos são realizadas uma a uma em ordem, começando pela primeira carta baixada (isto é, na ordem em que foram jogadas).

Todas as ações baixadas na fase de Armação! são obrigatórias. Na fase de Execução! os jogadores são obrigados a realizá-las, se for possível.

Depois que todas as ações tiverem sido realizadas, as cartas de ação são devolvidas aos jogadores a que pertencem. Cada jogador embaralha todas as cartas em sua posse (suas 10 cartas de ação e quaisquer cartas de bala que tiver recebido) e as coloca sobre sua ficha de personagem.

O jogador à esquerda do Primeiro Jogador coloca o baralho de rodada à sua frente e se torna o novo Primeiro Jogador. A rodada seguinte começa.

- 1 **Cheyenne** se move.
- 2 **Belle** atira em **Doc**.
- 3 **Tuco** não faz ações (ele comprou cartas ao invés de baixar).
- 4 **Doc** muda de piso.

Confira a página seguinte para o detalhamento das ações.

FIM DA PARTIDA

A partida termina ao final da 5ª rodada. Cada jogador **soma os valores das Peças de Bens** que tiverem sobre seu personagem.

O título de **Pistoleiro** é dado ao(s) jogador(es) que tiver(em) gastado mais munição (ou seja, quem tiver o menor número de **Cartas de Bala** em sua munição). O título vale **\$1000**.

O jogador com maior quantidade de dinheiro vence o jogo. Em caso de empate, o jogador que tiver levado menos tiros vence. Caso o empate persista, os jogadores compartilham a vitória!

CARTAS DE AÇÃO

Os bandidos podem estar dentro de um vagão **1** ou em cima de um vagão **2**. No início do jogo, nenhum bandido está em cima de um vagão. A locomotiva conta como um vagão.



MOVER

Movimente-se de um vagão para outro:

- 1** Se você estiver dentro de um vagão, mova-se para dentro de um vagão adjacente.
- 2** Se você estiver em cima de um vagão, mova-se de 1 a 3 espaços sobre os vagões.



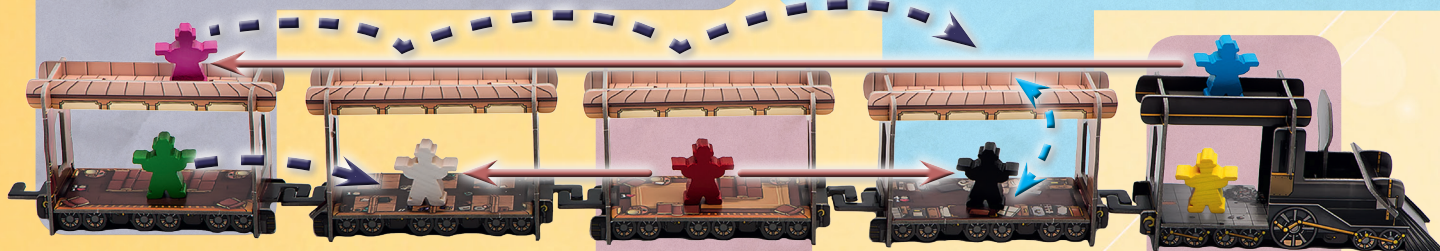
MUDAR DE PISO

Mova-se de um piso a outro:

- 1** Se você estiver dentro de um vagão, passe para cima deste mesmo vagão.
- 2** Se você estiver em cima de um vagão, mova-se para dentro deste mesmo vagão.



Mover em cima dos vagões às vezes te poupa tempo e pode te ajudar a fugir do Xerife.



ATIRAR

Pegue a carta de bala no topo da sua pilha de munição e coloque-a no baralho de um outro jogador.

Você não pode atirar em um bandido que ocupa o mesmo vagão que você.

- 1** Se você estiver dentro de um vagão, atire em **um bandido que esteja dentro de um vagão adjacente** (em qualquer direção). Você não pode atirar em bandidos que estejam a mais de 1 vagão de distância.



- 2** Se você estiver em cima de um vagão, você pode atirar em qualquer bandido que esteja em **sua linha de visão**, independente da distância. Bandidos em sua linha de visão são aqueles que estiverem em cima de um vagão que não seja o seu, contanto que não haja outros bandidos entre você e ele (se vários bandidos ocupam o teto de um mesmo vagão, você pode escolher em qual deles atirar).



Se não houver nenhum alvo disponível, a ação não tem nenhum efeito. **Não descarte cartas de bala.**

Se você usar toda sua munição na partida, suas ações de Atirar subsequentes não surtirão efeito.



Doc atira em Belle.

Quando você atira em um bandido, você deve dar a ele uma de suas cartas de bala. Isso lhe ajuda a competir pelo título de Pistoleiro.

Melhor que isso, essa ação vai atrapalhar seu oponente pelo resto da partida, pois as cartas de bala são inúteis para o jogador que as recebe em seu baralho. Elas são um "peso morto" na mão dos jogadores.



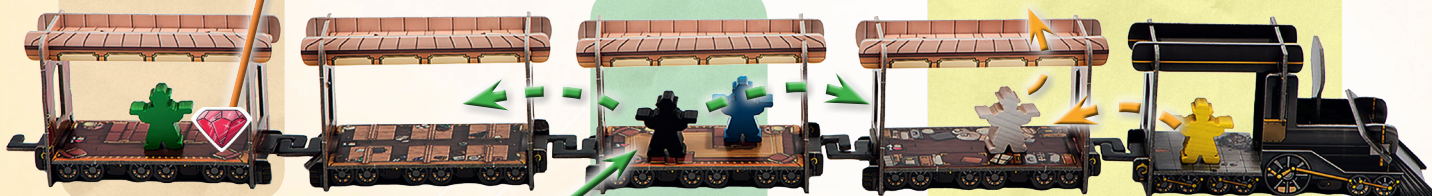


ROUBAR

Pegue 1 peça de bens do lugar onde você estiver **sem olhar o seu valor** e coloque-a sobre sua ficha de personagem.

Se você estiver em cima do vagão, você não pode roubar de dentro dele e vice-versa.

Se não houver bens disponíveis, a ação de Roubar não tem nenhum efeito.



Doc bate em Django.



BATER

Escolha um outro bandido no mesmo espaço que você.

O bandido escolhido perde 1 Peça de Bens, se ele tiver alguma: Pegue uma das peças de bens dele, e sem olhar o seu valor, coloque-a no espaço em que vocês se encontram.

Então, **mov**a o bandido escolhido para o mesmo piso de um vagão adjacente.

Bater em alguém é útil para fazê-lo deixar cair sua carga roubada. Isso também pode atrapalhar as ações programadas por ele!



XERIFE

Mova o Xerife para dentro de um vagão adjacente.

Cuidado! Quando um bandido entra no vagão em que o Xerife se encontra ou quando o Xerife entra em um vagão ocupado por um bandido, o bandido deve passar para cima do vagão (mesmo que tenha acabado de mudar de piso).

Bandidos nunca podem ficar dentro do mesmo vagão que o Xerife.

Além disso, bandidos expulsos do vagão pelo Xerife recebem uma **Carta de Bala Neutra** e a colocam em seu baralho.

Se não houver cartas de bala neutras disponíveis para todos os bandidos expulsos, nenhum deles recebe cartas de bala.

O Xerife sempre fica dentro dos vagões, nunca no topo, pois está protegendo os passageiros.

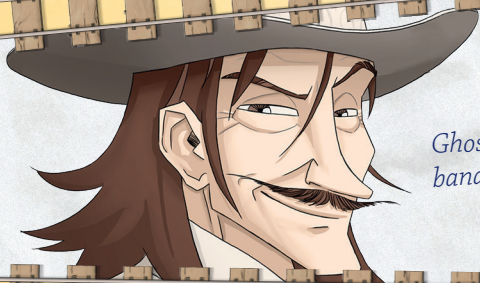


Django move o Xerife, que entra no vagão do Ghost. Ghost recebe uma carta de bala neutra e é movido para o topo do vagão.

Agora você sabe todas as regras necessárias para jogar sua primeira partida.

As páginas a seguir contêm regras avançadas para serem utilizadas após os jogadores estarem familiarizados com as regras básicas.

PODERES DOS PERSONAGENS



Ghost é um bandido furtivo.

GHOST

No seu primeiro turno em cada rodada, você pode baixar sua carta de ação virada para baixo.

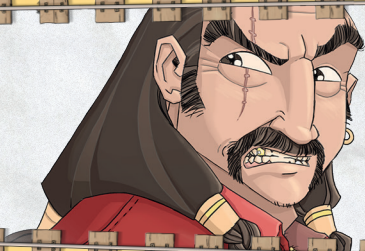
Se ao invés disso você escolher comprar 3 cartas de ação, você não pode usar seu poder nessa rodada em turnos seguintes.

Doc

No início de cada rodada, compre 7 cartas de ação ao invés de 6.



Doc é o bandido mais esperto do bando.



Tuco atira pelo teto.

TUCO

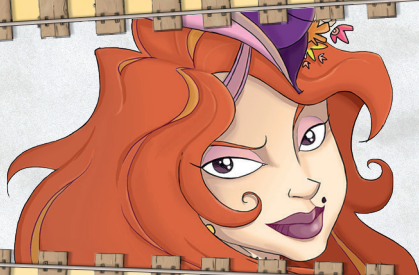
Você pode atirar em um bandido no seu vagão em um piso diferente.

CHEYENNE

Ao bater em um bandido, você pode pegar o saco de dinheiro que ele acabou de perder.

Se ele deixar cair uma joia ou uma maleta, coloque-as em seu espaço normalmente.

Cheyenne é uma excelente batedora de carteiras.



A beleza de Belle é sua melhor arma.

BELLE

Ninguém pode bater ou atirar em você se um outro bandido puder ser o alvo da ação.

DJANGO

Quando você atirar em um bandido, mova-o (sem mudar de piso) para o vagão adjacente seguindo a direção do tiro (a não ser que o bandido já se encontre em uma extremidade do trem).

Os tiros de Django são tão poderosos que derrubam seus adversários.



EVENTOS

As regras avançadas acrescentam cartas de rodada especiais chamadas **Cartas de Estação Ferroviária**. 

No passo **G** da Preparação do Jogo, compre 1 carta de rodada a menos, comprando em seu lugar 1 carta de estação ferroviária. Coloque-a sobre a mesa virada para baixo, embaralhe as 4 cartas de rodada compradas e coloque-as sobre ela formando o baralho de rodadas.

Nota: Se não houver cartas de bala neutras o suficiente para todos os bandidos alvejados, nenhum deles recebe cartas de bala.



Xerife bravo

O Xerife atira nos bandidos que estiverem em cima do vagão em que ele se encontra. Cada bandido que for alvejado recebe 1 carta de bala neutra e a coloca em seu baralho.



Em seguida, o Xerife move-se para um vagão adjacente em direção ao último vagão do trem. Se o Xerife já estiver no último vagão do trem, ele não se movimenta.



Poste giratório

Todos os bandidos que estiverem em cima dos vagões são movidos para o último vagão, sem mudar de piso.



CARTAS DE ESTAÇÃO FERROVIÁRIA



A vingança do Xerife

Bandidos que estiverem em cima do vagão em que o Xerife se encontra perdem o saco de dinheiro de menor valor em sua posse.



Se algum bandido não tiver sacos de dinheiro, ele não perde nada (mesmo que tenha joias ou maletas).

REGRAS AVANÇADAS

Depois de algumas partidas, você poderá jogar com os poderes dos personagens e com os eventos descritos a seguir.

Algumas cartas de rodada, inclusive as cartas de estação ferroviária, têm ícones no canto superior direito. Esses eventos sempre são resolvidos no final da rodada, **depois da fase 2: Execução!**

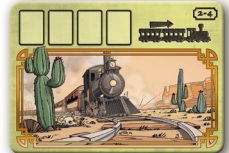


Os ícones de eventos são esclarecidos abaixo.



Freando

Bandidos que estiverem em cima dos vagões são movidos 1 espaço em direção à locomotiva. Bandidos em cima da locomotiva não se movem.



Pega tudo!

Coloque a segunda maleta no espaço ocupado pelo Xerife.



Revolta dos passageiros

Bandidos que estiverem dentro dos vagões pegam 1 carta de bala neutra e a colocam em seu baralho.



+ Batendo carteiras

Bandidos que estiverem sozinhos em seu espaço podem pegar 1 saco de dinheiro do lugar em que estiverem e colocá-lo virado para baixo sobre sua ficha de personagem.



\$250 Condutor refém

Cada bandido que estiver em cima ou dentro da locomotiva recebe 1 saco de dinheiro no valor de \$250 que estiver de fora da partida e o coloca virado para baixo sobre sua ficha de personagem.



REGRAS ESPECIAIS: 2 BANDIDOS POR JOGADOR

Estas regras permitem 2 ou 3 jogadores jogarem usando 2 bandidos cada. A partida segue normalmente, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO DO JOGO

Utilize **Cartas de Rodada para 2-4 Jogadores**. 

Para 2 Jogadores, coloque 3 vagões.

Para 3 Jogadores, coloque 4 vagões.

Separe as cartas de personagem: Ghost, Doc e Belle. Embaralhe os demais e coloque um sobre cada personagem separado, criando 3 pares de personagens. Cada jogador escolhe 1 dupla.

Cada Jogador pega 1 cópia de cada ação dentre as **Cartas de Ação** de cada bandido de sua dupla e remove 1 carta de Xerife.

Eles terão **11 Cartas de Ação ao todo** (veja a ilustração ao lado).

Os jogadores embaralham suas 11 cartas de ação para formar seu baralho, que contém cartas de 2 personagens diferentes.

Para colocar os bandidos no trem, os jogadores escondem secretamente 1 bandido em cada mão e, em seguida, revelam suas escolhas simultaneamente. Os bandidos da mão esquerda são colocados no último vagão (Cabine) e os da mão direita no penúltimo.

INÍCIO DA RODADA

No começo de cada rodada, antes de embaralhar seu baralho, cada jogador escolhe 1 carta de ação e a separa. Embaralham-se as demais e 6 são compradas e acrescentadas à carta escolhida anteriormente (para um total de 7 cartas na mão).

REGRA DE COBERTURA

Em um turno comum, se um jogador baixar uma carta de Atirar, ele pode imediatamente baixar outra carta de ação do seu outro bandido.

Esta segunda carta não pode ser a carta Xerife. Mesmo que a segunda carta seja de Atirar nenhuma carta adicional é baixada depois dela.

Nota: Durante a partida, as peças de bens coletadas por cada personagem devem ser mantidas sobre a ficha do personagem que as coletou. Os bens de cada bandido devem manter-se separados.



Exemplo de duplas



2 Mover

2 Mudar de Piso



2 Bater

2 Atirar



2 Roubar

1 Xerife

Suas Cartas de Ação



Regra de Cobertura

FIM DA PARTIDA

Os jogadores somam os valores das peças de bens de ambos os seus bandidos.

O título de pistoleiro é dado ao jogador cujos bandidos tiverem, em conjunto, dado mais tiros.

Esse total não inclui tiros que a dupla tiver dado entre si (caso um bandido da dupla tenha alvejado o próprio parceiro).

ESCLARECIMENTO SOBRE OS PERSONAGENS

Se Ghost fizer parte da sua dupla, você pode baixar sua primeira carta de ação (seguindo as regras do personagem) virada para baixo mesmo que ela não seja uma ação do Ghost. Você pode, no entanto, escolher não baixá-la virada para baixo se, por exemplo, você quiser baixar uma carta de ação adicional seguindo a regra de cobertura.

Se Doc fizer parte da sua dupla, compre 7 cartas de ação no início da rodada ao invés de 6. Somadas à que você separou anteriormente, você terá 8 cartas na mão.

VARIANTE EXPERT

Para deixar o jogo mais estratégico, você pode adotar as seguintes mudanças:

★ No final da fase de Armação!, Os jogadores podem manter quaisquer cartas que tiverem na mão para a próxima rodada. Cartas indesejadas devem ser descartadas na pilha de descarte à direita do baralho pessoal. Os jogadores não embaralham as cartas da pilha de descarte de volta em seu baralho pessoal durante a fase de Execução!.

★ Durante a fase de Execução!, depois de realizar a ação de uma carta, o jogador deve colocá-la em sua pilha de descarte. Se um jogador recebe uma carta de bala, ele deve colocá-la virada para baixo no topo de seu baralho.

★ No início de cada rodada, os jogadores comprem cartas do seu baralho pessoal até terem ao todo 6 cartas na mão (exceto Doc, que terá 7 cartas na mão).

★ Se um jogador for comprar cartas e seu baralho estiver vazio, ele embaralha sua pilha de descarte e a coloca sobre a ficha de personagem formando, assim, seu baralho. Ele compra, então, o número de cartas que precisa. Os jogadores podem a qualquer momento examinar suas pilhas de descarte.





Use o verso de sua ficha de personagem para colocar suas cartas descartadas.

CRÉDITOS

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



 Christophe Rimbault

 Jordi Valbuena

Meeple BR Jogos Ltda - EPP
R Das Andorinhas, 197, Itararé,
Embu-Guaçu, SP, CEP 06900-000,
Brasil
atendimento@meeplebrjogos.com.br
www.meeplebrjogos.com.br

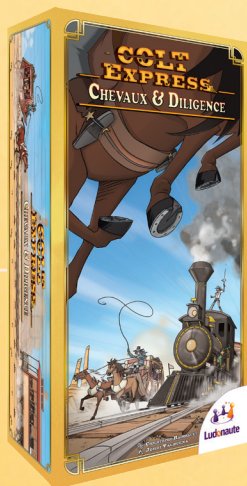


VERSÃO BRASILEIRA:

Supervisão: Fábio Ribeiro
Tradução: Guilherme Duque
Revisão: Emílio Baraçal
Diagramação: Fábio Ribeiro

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2018 COLT Express, All Rights Reserved.

ENOS PRÓXIMOS EPISÓDIOS DAS SUAS AVENTURAS NO VELHO OESTE...



Expansão

HORSES & STAGECOACH

Suba no seu fiel cavalo e ataque a carruagem!

Mais dinheiro, mais movimento, mais diversão!

2 a 6 jogadores



Expansão

MARSHAL & PRISONNERS

De qual lado você vai ficar?

Você vai jogar como Xerife? Ou vai jogar como um dos Bandidos, agora junto da ardilosa Mei?

3 a 8 jogadores



COLT EXPRESS

O aplicativo!



Disponível
App Store

Disponível
Google play

Disponível
STEAM