COLT SUPER EXPRESS

Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei e Tuco, os sete bandidos infames, ainda estão conseguindo escapar das mãos do Xerife. Os tiros estão vindo de todas as direções no Expresso da Union Pacific, longe no Velho Oeste! Mas, desta vez, o condutor do trem deu a ordem de soltar os vagões um após o outro para proteger os passageiros. Alguns bandidos são expulsos do trem. Quem será o último a permanecer a bordo?

Componentes

9 cartas de Vagão (1 Locomotiva + 8 Vagões/Tesouro)
1 carta de Primeiro Jogador
28 cartas de Ação do jogo base
7 bandidos
7 cartas de Ação da Expansão Reflexo
7 cartas de Ação da Expansão Cavalo
1 carta de Carro de Viagem no tempo

Preparação

Pegue a carta Locomotiva e uma carta aleatória de Vagão por jogador, mais um. Exemplo: 5 vagões para 4 jogadores mais a Locomotiva.

Coloque as cartas em uma fileira no centro da mesa para formar um trem. A carta de Locomotiva deve estar numa ponta, seguida pelas cartas de Vagão. Veja o exemplo na parte inferior desta página.

Escolha um bandido de uma cor e pegue as suas 4 cartas correspondentes.

Pegue todos os bandidos que estão nesta partida e aleatoriamente selecione um.

O jogador cujo bandido foi selecionado deve colocá-lo no penúltimo vagão e pegar a carta de Primeiro Jogador. O jogador à sua esquerda deve colocar seu bandido dentro do próximo vagão na direção da Locomotiva, o terceiro no seguinte, e assim por diante.

A metade dos bandidos (arredondando para cima) que está nos últimos vagões do trem deve estar olhando para frente, na direção da Locomotiva. A outra metade (arredondando para baixo) deve estar olhando para trás, na direção do último vagão.

As demais cartas podem ser guardadas na caixa e não serão usadas na partida.

Último Vagão

Locomotiva

*Exemplo de preparação para 3 jogadores.**

Objetivo do Jogo

O último bandido a bordo do trem no final da partida vence.
Uma partida é dividida em uma série de rodadas. Cada rodada tem 2 fases:

Fase 1: Armação!

No início de uma rodada, todos os jogadores pegam suas 4 cartas de Ação.

Cada jogador deve escolher 3 cartas e colocá-las viradas para baixo na sua frente, uma em cima da outra.

As cartas de Ação serão resolvidas começando pela carta do topo da pilha e terminando com a última da pilha. A ordem é, portanto, muito importante. Deixe a carta que sobrou de lado; ela não será usada.

Fase 2: Execução!

O jogador com a carta de Primeiro Jogador começa a rodada, e a ação continua em sentido horário. Um por um, cada jogador revela a carta de Ação do topo do seu baralho programado e aplica seu efeito.

Cada jogador joga somente uma carta por vez, e jogará a segunda na sua próxima vez. A fase termina quando todas as cartas dos jogadores tiverem sido resolvidas.

Todas as cartas de Ação que foram programadas durante a fase de **Armação!** devem ser resolvidas.

Final de uma Rodada

Quando todas as cartas de Ação tiverem sido resolvidas, ou seja, as 3 Ações de cada jogador, o Último Vagão é solto. Se um bandido estiver nesta carta de Vagão, ele será eliminado do jogo.

O bandido mais distante da Locomotiva pega a carta de Vagão descartada e a coloca em uma pilha de Tesouros à sua frente. Esta carta será útil no final da partida, caso haja empate. Se dois bandidos estiverem na mesma distância do Último Vagão, um em cima e outro dentro do Vagão, o bandido que está em cima ganha a carta.

Entre os jogadores não eliminados, aquele que estiver à esquerda do primeiro jogador pega a carta de Primeiro Jogador. Uma nova rodada se inicia.

Fim do Jogo

A partida acaba imediatamente quando restar só um bandido, dentro ou em cima do trem. Esse bandido é o vencedor. Caso os últimos jogadores sejam todos eliminados no Vagão solto, ninguém vence a partida.

A partida também acaba quando o último Vagão é solto e vários jogadores permanecem dentro ou em cima da Locomotiva. O jogador com o maior número de cartas de Tesouro na sua frente ganha a partida. Em caso de empate, o jogador com a carta de Tesouro de maior valor vence.

Carta de Ação

A posição e a orientação de seu Bandido são importantes. Possivelmente será necessário mexer nos outros Bandidos no mesmo andar de uma carta para abrir espaço para você, mas mantenha sempre fixa a posição relativa dos outros bandidos no andar dessa carta, ou seja você sempre entrará à direita ou à esquerda de todos os outros bandidos que estejam naquele andar daquela carta.

Virar

Mude a orientação de seu bandido sem mudar de posição. Se sua arma estiver apontada na direção da Locomotiva, vire-a para que ela aponte na direção do Último Vagão, ou vice-versa.

Mudar de Piso

Se você estiver dentro do Vagão (ou Locomotiva), suba sem mudar de orientação. Se estiver em cima, desça sem mudar de orientação.

Se já houver bandidos no local, posicione-se para que seu bandido fique de costas para a extremidade da carta (sem mudar sua orientação).

Mover

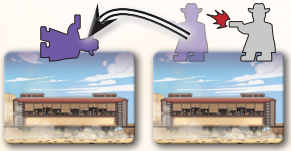
Mova seu bandido para o próximo Vagão (ou Locomotiva) na direção para a qual sua arma está apontada. Você não muda de andar ao se mover. Se um bandido já estiver presente, posicione-se no lado da carta pelo qual você entrou.

Se um movimento fizer você sair do trem, você é eliminado.

Atirar

Atire no primeiro bandido na sua linha de visão.

Um bandido está na sua linha de visão quando ele está na sua frente, sua arma está apontada para ele, vocês dois devem estar no mesmo andar, no mesmo Vagão ou não, desde que não haja outros bandidos entre você e ele.



Ao atirar em um bandido, mova-o deitado de costas para o próximo Vagão, sem mudar sua orientação. Esse bandido está atordoado e não é possível atirar nele. Uma bala passa por cima de um bandido atordoado.

Se um bandido é empurrado para fora do trem, ele é eliminado.

Acordar

Enquanto atordoado, toda carta de Ação tem o mesmo efeito: você deve levantar seu bandido, sem mudar a sua orientação.

Duas expansões e o carro de viagem no tempo estão inclusos no jogo para aumentar a dinâmica das suas partidas. Você só deve acrescentar estes conteúdos depois de entender bem as regras básicas.

Expansão: Reflexo

A expansão **Reflexo** pode ser usada com ou sem a expansão **Cavalo**.

Durante a preparação, adicione a carta de Ação "**Reflexo**" ao jogo.

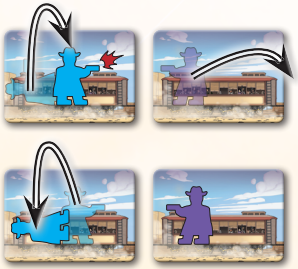
Assim, os jogadores jogarão com uma carta de Ação a mais na mão, mas ainda devem escolher só três por rodada.

Reflexo

Se você está atordoado, levante-se sem mudar de orientação e, depois, atire no primeiro bandido na sua linha de visão.

Porém, se você não está atordoado, deite seu bandido de costas, sem mudar de orientação.

Ai! Uma bala no pé dói!



Expansão: Cavalo

A expansão **Cavalo** pode ser usada com ou sem a expansão **Reflexo**.

Durante a preparação, adicione a carta de Ação " **Cavalo** " ao jogo.

Assim, os jogadores jogarão com uma carta de Ação a mais na mão, mas ainda devem escolher só três por rodada.

Cavalo

Coloque seu bandido dentro da Locomotiva, olhando para frente. Se já houver bandidos ali, coloque o seu bandido na parte mais à frente da Locomotiva.

O efeito desta carta também é aplicado se ela for revelada imediatamente após seu bandido ser empurrado ou sair do trem. Você é salvo no último minuto e volta para o trem, como indicado acima. Detalhe: esta carta pode salvar você somente DURANTE a rodada atual.

O CARRO DE VIAGEM NO TEMPO

O Carro de Viagem no Tempo permite a você viajar no tempo e aparecer onde os outros jogadores menos esperam.

Preparação

Coloque o Carro de Viagem no Tempo à frente da Locomotiva. O restante da preparação deve ser igual às regras do jogo base.

*Exemplo de preparação para 3 jogadores.**

Regras

É possível chegar ao Carro de Viagem no Tempo por dentro da Locomotiva ou por cima dela usando uma carta Mover, ou após ser baleado por outro bandido e ser empurrado para lá.

Quando você chegar no Carro de Viagem no Tempo, mova-se para o fundo do trem, para dentro do último vagão, em pé e em direção à Locomotiva.

Então, coloque as cartas já jogadas durante esta rodada de volta na sua pilha de 3 cartas. Elas devem ser colocadas viradas para baixo e exatamente na mesma ordem como foram programadas nesta rodada.

Depois, o jogo prosseguirá normalmente e você vai jogar sua primeira ação de novo, e possivelmente a segunda e a terceira. Em algum momento, pode ser que você seja o único jogador realizando ações.

Paradoxo Temporal

Tome cuidado, pois se você entrar no Carro de Viagem no Tempo pela segunda vez durante uma única rodada, você sofrerá as devastações do tempo e será eliminado do jogo.

© 2021 Ludonaute, Todos os Direitos Reservados.
Jogo criado por Christophe Raimbault e Cédric Lefebvre.
Arte por Jordi Valbuena

Dados da Edição Brasileira
Edição: Thiago Leite
Tradução: Bradley Smith
Revisão: Bianca Melina e Thiago Leite
Diagramação: Kaique Messias
Mais informações: www.meeplebr.com

Um grande obrigado para o Bruno, o Lucky Luke da indústria de jogos de tabuleiro, o editor de jogos mais rápido do oeste.