



10+



JORDI VALBUENA

11 de julio 1899, 10 A.M. El Union Pacific Express ha dejado Folsom, Nuevo México, con 47 pasajeros a bordo. Después de unos minutos, se escucha el sonido de pasos rápidos, que vienen del techo y después, disparos. ¡Despiadados bandidos, fuertemente armados, están robando a los honestos ciudadanos sus bolsas y joyas! ¿Serán capaces de mantener la cabeza fría y esquivar las balas? ¿Podrán hacerse con las nóminas de la Niza Valley Coal Company, guardadas en maletines y custodiadas por el Marshal Samuel Ford? Sólo un bandido logrará su objetivo: convertirse en el forajido más rico de la banda.

CONTENIDO

6 Vagones de tren



1 Locomotora

Nota - Antes de tu primera partida, monta cuidadosamente los Vagones y la Locomotora utilizando las instrucciones adjuntas.

10 Elementos de terreno

Fichas de Botín de diferente valor

- 18 Bolsas con un valor de entre 250\$ y 500\$
- 6 Joyas por valor de 500\$ cada una
- 2 Maletines que contienen 1.000\$ cada uno



17 cartas de Ronda:

- 7 cartas para 2-4 jugadores;
- 7 cartas para 5-6 jugadores;
- 3 cartas de Estación de tren



1 peón de Marshal



13 cartas de Bala Neutral



material por cada jugador (x6):

1 carta de Personaje



10 cartas de Acción



6 cartas de Bala



1 ficha de Bandido



A continuación se describen las reglas del juego para 3-6 jugadores. Para una partida a 2 jugadores, puedes leer los ajustes detallados en la página 6.

PREPARACIÓN

★ Elige un Personaje. Coge la carta de Personaje correspondiente y colócala frente a ti. Coloca las 6 cartas de Bala de tu color a la izquierda de tu carta de Personaje, ordenadas.

Después baraja las 10 cartas de Acción de tu color y colócalas, boca abajo, a tu derecha: estas cartas son tu mazo personal.

Coge una Bolsa de 250\$ del Banco y colócala, boca abajo, sobre tu carta de Personaje, manteniendo su valor oculto.

Al inicio de la partida, el tambor de tu pistola está lleno. Podrás disparar a tus oponentes con el fin de frenarlos. Cada jugador tiene un set idéntico de 10 cartas de Acción. Durante la partida, podrás almacenar su botín sobre tu carta de Personaje. El valor de tus Bolsas debe permanecer oculto a tus oponentes, pero tú puedes comprobarlas siempre que lo desees.

★ Coloca en el centro de la mesa la Locomotora y en línea tantos Vagones como jugadores. Coge los Vagones de tu elección y colócalos en el orden que quieras. Añade la Locomotora en la parte delantera del tren.

★ Coloca en cada Vagón el número y el tipo de fichas de Botín indicados en su piso. Las Bolsas se eligen de forma aleatoria y se colocan boca abajo con su valor oculto.

★ Coloca la ficha de Marshal y un Maletín dentro de la Locomotora. Las fichas de Botín restantes se vuelven a colocar en la caja, excepto el segundo Maletín, que se coloca fuera del tren, cerca de la Locomotora, ya que entrará en juego más tarde.

★ Roba 4 cartas de Ronda al azar de las 7 que correspondan al número de jugadores (las cartas de Ronda marcadas con 2-4 o las marcadas con 5-6) y mézclalas. Selecciona al azar una de las 3 cartas de Estación de tren. Forma un mazo, boca abajo, con estas 5 cartas, asegurándote de que la carta de Estación de tren se encuentra en la parte inferior. Coloca las cartas de Ronda restantes de nuevo en la caja.

★ Coloca las 13 cartas de Bala Neutral junto a la Locomotora.

JUGADOR INICIAL

Coge las fichas de Bandido correspondientes a los personajes interpretados y saca una de ellas al azar. El jugador que haya elegido este Personaje será el Jugador Inicial de la primera Ronda, el cual cogerá el mazo de 5 cartas de Ronda y lo colocará frente a él.

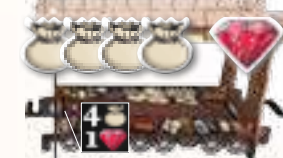
COLOCACIÓN DE LOS BANDIDOS

El Jugador Inicial es el Jugador 1, el Jugador de su izquierda será el Jugador 2, y así sucesivamente. Los jugadores con un número impar colocan su Bandido en el Vagón de cola (último Vagón).

Los jugadores con un número par colocan su Bandido en el Vagón adyacente.



Ejemplo de una partida de 4 jugadores:



Los pasajeros de cada Vagón poseen diferentes fichas de Botín, ¡listas para ser robadas!



Durante la partida, el Marshal se interpondrá en el camino de los Bandidos. Depende de ti actuar con astucia y alejarlo de su Maletín en el momento justo.

Número de Jugadores

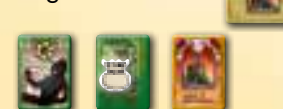


De esta manera, se obtiene una secuencia de 5 episodios que cuentan la historia del robo del tren, que se irá descubriendo según el juego progresa.



Estas son las heridas que tanto el Marshal como algunos eventos especiales pueden provocar a los Bandidos. Las cartas de Bala (tanto las Neutras como las que recibas de tus rivales) no sirven para nada cuando se roban. Simplemente disminuyen tus Acciones disponibles, al igual que lo haría una herida.

Jugador Inicial



Segundo Jugador



Cuarto Jugador



Tercer Jugador



OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar, debes convertirte en el Bandido más rico del Salvaje Oeste. Para ello, tendrás que intentar obtener un botín mayor que el de tus oponentes... ¡sin recibir demasiados balazos! El mejor tirador recibirá el título de Pistolero, con un valor de 1.000\$.



Al comienzo de una Ronda, cada jugador baraja su mazo y saca seis cartas. Estas cartas constituyen la mano de dicho jugador.

Después, el Jugador Inicial cogerá la carta superior del mazo de Ronda y la colocará sobre la mesa para que todos puedan verla.

Comenzando por el Jugador Inicial, cada jugador juega su turno, en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, un jugador puede:

- ★ **Jugar una carta de Acción boca arriba (a menos que se especifique lo contrario) de su mano, que colocará en el mazo común;**
- ★ **O robar 3 cartas adicionales de su mazo y añadirlas a su mano.**

El Jugador Inicial da la vuelta al mazo de cartas de Acción que se ha ido creando durante la fase de Planificación, sin cambiar el orden de las cartas.

Las acciones de los Bandidos se llevan a cabo, una por una, comenzando por la carta superior del mazo (es decir, en el orden en el que se han jugado).

Cada jugador baraja todas sus cartas (10 cartas de Acción y las cartas de Bala que haya recibido en Rondas anteriores). Después, coloca su mazo a la derecha de su carta de Personaje.

SECUENCIA DE JUEGO

Hay cinco Rondas por partida. Cada Ronda consta de dos fases:

- Fase 1: ¡Planificación! Los jugadores juegan sus cartas de Acción en un mazo común en el centro de la mesa.
- Fase 2: ¡Asalto! Se resuelven las cartas de Acción colocadas en la fase 1.

INICIO DE UNA RONDA

Esta carta de Ronda mostrará el número de turnos (el número de iconos de carta) que habrá durante esta fase. También muestra cómo los serán los turnos (ver recuadro de la página 5).

FASE 1: ¡PLANIFICACIÓN!

La fase de Preparación termina cuando se ha completado el número de turnos indicados en la carta de Ronda. Las cartas no jugadas que quedan en la mano de cada jugador se vuelven a colocar en la parte superior del mazo de cada jugador.

Ejemplo:

- (1) Doc es el Jugador Inicial en la Ronda actual. Él juega una carta Mover de su mano;
- (2) después, Belle, a su izquierda, juega una carta de Disparo sobre la carta de Doc.
- (3) Tuco, a la izquierda de Belle, decide robar cartas en vez de jugar. Coge 3 cartas de su mazo y las agrega a su mano.
- (4) Por último, Cheyenne juega una carta Puñetazo sobre la carta de Belle.

Después, comienza la segunda vuelta.

FASE 2: ¡ASALTO!

Una vez resuelta, la carta de Acción se devuelve al jugador a quien le pertenece. Ese jugador la coloca de nuevo en su mazo personal.

Consulta la página 4 para una descripción detallada de las acciones.

FIN DE UNA RONDA

El jugador a la izquierda del Jugador Inicial se convierte en el nuevo Jugador Inicial, el cual coloca las cartas de Ronda restantes frente a él. Comienza una nueva Ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina tras cinco Rondas.

Después, cada jugador suma el valor de las fichas de Botín que tenga sobre su carta de Personaje.

El premio Pistolero se otorgará al jugador (o jugadores) que haya disparado la mayor cantidad de balas (es decir, al jugador que tenga menos cartas de Bala de su color). Este jugador dará la vuelta a su carta para obtener su premio, por valor de 1.000\$. Si más de un jugador gana este título, cada jugador empatado recibe 1.000\$.

El jugador más rico ganará la partida. En caso de empate, el ganador será el jugador empatado que haya recibido el menor número de cartas de Bala de otros jugadores y Eventos durante la partida.

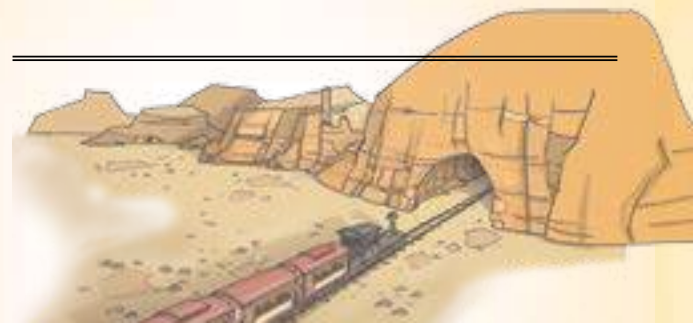
La carta de Ronda indicada muestra que habrá 4 turnos.



La carta de Ronda indicada muestra que habrá 5 turnos.



Cualquier acción programada durante la fase de Programación es ahora obligatoria. Durante la fase de Asalto, cada jugador debe realizar su acción, si es posible.



LA CARTAS DE ACCIÓN

Los Bandidos pueden estar dentro del tren (1) o en el techo de un Vagón o de la Locomotora (2). Por lo tanto siempre hay dos posibles ubicaciones para un Bandido: en o sobre un Vagón. Al inicio de la partida, sin embargo, ningún Bandido puede estar sobre el techo.



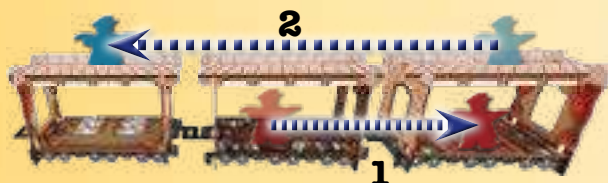
MOVER

Mueve a tu Bandido:

1 De un Vagón a otro adyacente, hacia delante o hacia atrás, si está en el interior del tren; o

2 Una distancia de hasta tres Vagones (a tu elección), hacia adelante o hacia atrás, si está en el techo. La Locomotora se considera un Vagón. Puedes estar en o sobre ella.

Si has planificado esta acción, tu Bandido no puede quedarse donde está: hay que moverlo.



Correr por el techo ahorra tiempo. Las puertas y los pasajeros no interfieren en tu camino.



CAMBIAR DE PISO

Cambia la posición de tu Bandido:

1 Del interior del Vagón en el que está al techo; o

2 Del techo de un Vagón al interior del mismo.



Subir al techo te ahorra tiempo y te permite evitar al Marshal.



MARSHAL

Mueve al Marshal dentro del tren un Vagón en la dirección de tu elección. (Ver el apartado "El Marshal", para averiguar lo que sucede si el Marshal se encuentra con un Bandido).



El Marshal está protegiendo a los pasajeros: nunca sube al techo.

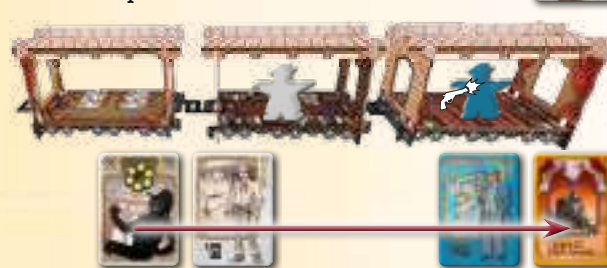


DISPARAR

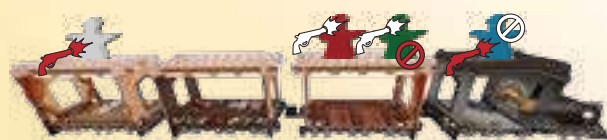
Elige a uno de tus oponentes para que sea tu objetivo y entrégale una de tus cartas de Bala, el cual la añadirá a su mazo personal.

No se puede apuntar a un Bandido que esté en el mismo vagón.

1 Cuando estés dentro del tren, podrás disparar a un Bandido que esté en el interior de un Vagón adyacente, ya sea el anterior o el posterior. Los Bandidos que estén a más de un Vagón de distancia quedan fuera de tu alcance.



2 Cuando estés en el techo de un Vagón, sin embargo, podrás disparar a un Bandido que esté en tu línea de visión, es decir, en el techo de cualquier Vagón que no sea el tuyo, independientemente de la distancia. Un Bandido estará en tu línea de visión si no hay otro Bandido entre él y tú. Dos Bandidos en el techo del mismo Vagón serán considerados objetivos válidos, por lo que podrás elegir a cuál disparar.



Ghost (blanco) puede disparar a Tuco (rojo) o a Cheyenne (verde), pero no a Doc (azul). Por otra parte, Tuco (rojo) puede disparar a Ghost (blanco) o a Doc (azul), pero no a Cheyenne (verde), ya que está en el mismo que Tuco.

Si no hay un objetivo a tiro, la acción no tendrá efecto, por lo que no gastarás carta de Bala.

Si te quedas sin cartas de Bala durante la partida, tus acciones de Disparar tampoco tendrán efecto.

Cuando disparas a un Bandido, le das una de tus cartas de Bala. Esto te permite competir por el título de Pistolero. Más importante aún, esta acción perjudicará a tu oponente el resto de la partida. De hecho, las cartas de Bala no tienen utilidad para el jugador que las recibe. Son "cartas muertas" que obstruyen su mano.

EL MARSHAL

¡Atención! Cuando un Bandido (o varios) coincide en un Vagón con el Marshal, debe(n) escapar subiendo al techo del Vagón (incluso si acaba de bajar de allí). Un Bandido nunca se puede quedar en el interior de un Vagón donde se encuentre el Marshal. Además, cada Bandido en esta situación recibe de inmediato una carta de Bala Neutral que debe ser colocada en el mazo personal del jugador.

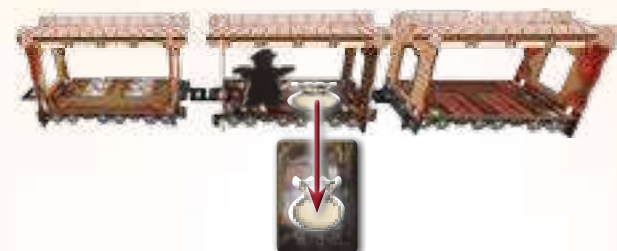


ROBAR

Coge la ficha de Botín de tu elección del Vagón donde te encuentres ubicado en el momento de resolver la acción y colócala sobre tu carta de Personaje..

Si tu Bandido está en el techo de un Vagón, no puede robar en su interior, y viceversa.

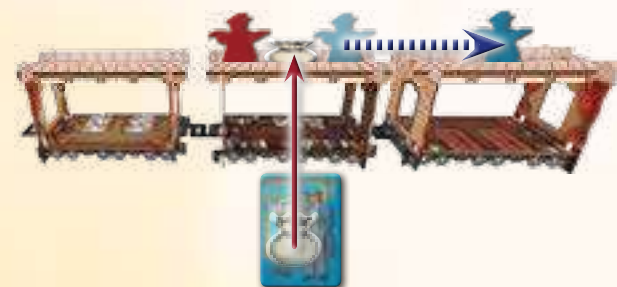
Si no hay ninguna ficha de Botín en la ubicación de tu Bandido, la acción no tiene efecto.



PUÑETAZO

Elige un objetivo entre los Bandidos que estén en el mismo Vagón y el mismo piso que tú.

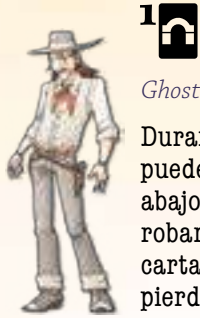
El Bandido elegido pierde una ficha de Botín si tiene: elige una ficha de Botín de las que tiene sobre su carta de personaje y colócala en el piso donde se encuentre su Bandido. Si eliges una Bolsa, no puedes mirar su valor. Después, mueve al Bandido elegido a un vagón adyacente, en la misma planta (hacia delante o hacia atrás, a tu elección en la mayoría de los Vagones; hacia atrás si estás en el la Locomotora y hacia delante si estás en el Vagón de cola).



Los puñetazos son una buena forma de hacer que tu oponente pierda su mejor ficha de Botín. Además, con la confusión puedes hacer que su plan de Asalto se vea arruinado.



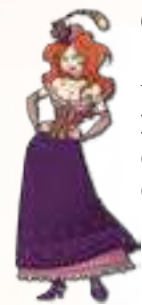
Los BANDIDOS



GHOST

Ghost es un tipo sigiloso.

Durante tu primer turno en cada Ronda, puedes jugar tu carta de Acción boca abajo sobre el mazo común. Si decides robar tres cartas en vez de jugar una carta de Acción durante el primer turno, pierdes la habilidad especial de Ghost esta Ronda.



BELLE

La belleza de la Belle es su mejor arma.

No puedes ser el objetivo de una acción de disparo o puñetazo si hay otro Bandido que sea un objetivo válido.



CHEYENNE

Cheyenne es un carterista excepcional.

Cuando pegues un puñetazo a otro Bandido, podrás coger la Bolsa que acaba de perder. Si ha perdido una Joya o un Maletín (a tu elección), el Botín cae en el suelo (como siempre).



TUCO

Los disparos de Tuco no los detiene ni el techo.

Puedes disparar a un Bandido que esté en tu mismo Vagón, pero en otro piso, a través del techo del Vagón.



DJANGO

Los disparos de Django son tan potentes que te hacen retroceder.

Cuando dispires a un Bandido, haz que se mueva un Vagón en la dirección del disparo, teniendo en cuenta que los Bandidos nunca pueden abandonar el tren.



DOC

Doc es el Bandido más listo de la fiesta.

Al principio de cada Ronda, robas siete cartas en lugar de seis.

LAS CARTAS DE RONDA



Las cartas de Acción se deben jugar boca arriba durante este turno.



Túnel - Las cartas de Acción se deben jugar boca abajo durante este turno.



Acelerar - Durante este turno, cada jugador juega dos veces (robando 6 cartas, jugando dos cartas seguidas o robando 3 cartas y jugando una carta).



Cambio de vía - El turno actual se desarrolla en el sentido contrario a las agujas del reloj, comenzando por el Jugador Inicial.



EVENTOS

Algunas cartas desencadenan Eventos. Estos eventos siempre tienen lugar al final de la Ronda, después de la Fase 2: ¡Asalto!



Marshal furioso

El Marshal dispara a los Bandidos que están en el techo de su Vagón. Esos Bandidos reciben una carta de Bala Neutral cada uno.

A continuación, el Marshal se moverá un espacio hacia el Vagón de cola. Si el Marshal ya está en el último Vagón, no se mueve.



Gancho de correo

Todos los Bandidos que estén en el techo de un Vagón se mueven al techo del Furgón de cola.



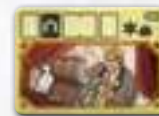
Freno

Todos los Bandidos que estén en el techo de un Vagón se mueven hacia adelante (hacia la Locomotora).



¡A por todas!

Coloca el segundo Maletín dentro del Vagón en el que el Marshal se encuentre actualmente.



Rebelión de los pasajeros

Los Bandidos que estén en el interior de los Vagones reciben una bala Neutral cada uno.



Carterista

Cada Bandido que esté solo en su ubicación puede coger ficha de Bolsa de ese lugar, si hubiera alguna.



La venganza del Marshal

Cada Bandido que esté en el techo del vagón donde se encuentra el Marshal pierde la ficha de Bolsa de menor valor sobre su carta de Personaje. Si un Bandido no tiene Bolsas, no pierde nada (incluso si tuviera Joyas o Cajas fuertes).



\$ 250 Secuestro del Conductor

Cada Bandido que esté en la Locomotora o sobre su techo recibe 250\$ por el rescate.



NOTA IMPORTANTE

Nunca se puede abandonar el tren. Si un disparo de Django o un evento te hacen ir más allá del Vagón de cola, no te mueves.

Si el mazo de cartas de Bala Neutrales se agota o si no hay suficientes cartas para todos, los Bandidos no reciben Balas cuando coincidan con el Marshal, o cuando un evento al final de una carta de Ronda provoque disparos. El mazo de Balas Neutrales se retira de la partida.

MODO EXPERTO

Si deseas tener más control sobre la partida, cada jugador puede tener un mazo de descarte a la derecha de su mazo personal. También se requerirán los siguientes cambios:



Cartas de Bala Carta de Personaje Mazo de robo Mazo de descartes

- ★ Al principio de la fase de Preparación, retira cualquier carta de Bala que hayas robado. De esta manera, su mano se aligera.
- ★ Al final de la fase de Preparación podrás mantener en tu mano las cartas que quieras utilizar en la siguiente Ronda. Retira sólo las cartas de Bala y de Acción que no quieras conservar.
- ★ Durante la fase de Asalto, coloca las cartas de Acción que se hayan utilizado (las que te devuelve el Jugador Inicial), boca arriba, en tu mazo de descartes. Las cartas de Bala que recibas durante el turno en curso irán, sin embargo, a la parte superior de tu mazo, boca abajo.
- ★ Al comienzo de cada Ronda, roba cartas de tu mazo personal hasta llenar tu mano con seis cartas.
- ★ Cada vez que tu mazo esté agotado, baraja todos los descartes para hacer un nuevo mazo. Puedes consultar tus descartes en cualquier momento.

Traducción: Haritz Solana

REGLAS ESPECIALES PARA DOS JUGADORES

PREPARACIÓN

Forma un tren utilizando la Locomotora y cuatro Vagones a tu elección.

Cada jugador elige un equipo de dos Personajes. Coge las cartas y fichas correspondientes. Para tu primera partida, te recomendamos que utilices los siguientes equipos: Tuco y Cheyenne vs Django y Doc.

Coloca una ficha de Bandido de cada equipo dentro de cada uno de los dos vagones de la parte trasera del tren. Coloca las dos cartas de Personaje de tu equipo frente a ti, las seis cartas de Bala a la izquierda de cada una de ellas y una Bolsa de 250\$ encima.

De entre las cartas de Acción de cada Personaje, deshazte de todas las cartas duplicadas, así como de una carta de Marshal de un Personaje de su elección. Así, te quedarán 11 cartas en la mano: 2 Disparar (1 de cada Personaje), 2 Puñetazos (1 de cada Personaje), 2 Mover (1 de cada Personaje), 2 Cambiar de piso (1 de cada Personaje), 2 Robar (1 de cada Personaje) y 1 Marshal. Baraja todas ellas para hacer tu mazo. Cada jugador juega con las cartas de Acción mixtas de los dos Bandidos.

ADAPTACIÓN DE LAS REGLAS

La partida a dos jugadores se juega en el Modo Experto, descrito anteriormente. El objetivo del juego es tener el equipo más rico al final de la partida. Sin embargo, nadie gana el título de Pistolero en la variante para 2 jugadores.

Cuando un Bandido recibe un disparo, la carta de Bala se coloca sobre el mazo del jugador. ¡Puede ocurrir que un Bandido dispare sin querer a su compañero de equipo!



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



© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.



Asmodee editions ibérica S.L.U.
PI San José de Valderas C/ Petróleo 24
28918 Leganés - Madrid
Spain
www.asmodee.es