



# CCTM COULEUR EXPRESS



40'

2-6

10+



Cafe.Fekr.Sari

## چیدمان بازی

۱۰ ساعت صبح، قطار مسافر پری مکریک سیپرا با ۴۷ مسافر ترک کرد، پس از ۲۵ دققه، مسافرها با از سقف و گن ها شنیده می شود، سپس صدای تپانه ازی راهمنان که قصد سرفت گیف بول و جواهرات شهروندان را دادند آیا راهمنان موافق خواهند شد که حقوق و مستمرد منطقی شرکت زغال سنگ را که در گاواصندوق ها است و توسط کلارت نگهبانی محافظت می شود را بدینه؟ تنه یک راهمن دلخود را به دست خواهد آورد؛ تبدیل شدن به ترومندترین راهمن گروه.

## اجزاء بازی



### کارت شخصیت

۶ کارت گلوله  
به ترتیب



یک کیف به ارزش ۲۵۰ دلار

۱۰ کارت عمل

### مثال بازی ظرفه



در طول بازی، کلارت در مسیر راهمن ها قرار خواهد گرفت، این به شما سینکی خواهد دارد که در زمان مناسب او را از لوکوموتیو و ارکان کیف بزرگ خارج کنید.



این ها مسدومیت هایی هستند که ممکن است از طرف ماربال یا دیگر اتفاقات به راهمن ها وارد شوند. این کارت های گلوله (کارت های گلوله بی طرف و یا کارت هایی که توسط دیگر بازیکنان به شما داده می شوند) بالاستفاده هستند، آنها فقط شما را زخمی می کنند و اعمال شما را در هر دور از بازی کاهش می دهد.



## هدف بازی

برای پیروزی در این بازی شما باید تبدیل به پولدارترین راهنوز در غرب و حشیش شوید. برای رسیدن به این هدف باید مسی کنید. غنائم پیشتری نسبت به حریفانتون بدست پیارید... مرادهای تیرهای که به سمت شما شلیک میشوند باشند! راهنوزی که در طول بازی پیشترین آمار شلیک را داشته باشد، عنوان شنکنگار را دریافت می کند و ۱۰۰۰ دلار نیز به عنوان جایزه دریافت می کند.



## ترتیب بازی

بازی در ۵ دور انجام می شود. هر دور ۲ فاز دارد:  
فال ۱: برنامه ریزی! بازیکنان به ترتیب کارت های عمل خود را روی فاز ۲: دزدی! کارت های عملی که در فاز قبل بازی شدند اجرا می شوند.

در شروع هر دور، هر بازیکن کارت های عمل خود را بر می زند و ۶ کارت بر می دارد. این کارت های دست هر بازیکن محسوب می شود. سپس اولین بازیکن بالاترین کارت دور را بر می گرداند و طوری که همه بازیکنان بتوانند پیشین در مقابل خود قرار می کنند.

## شروع یک دور

این کارت دور بازی تعداد دورهای بازی (تعداد آپکون های روی کارت) در این فاز نشان می کند. همچنین نشان می کند که یک دور چگونه ادامه پیدا می کند (کارت دورهای بازی را در صفحه ۵ بینید).

## پایان بازی

بازی بعد از ۵ دور تمام می شود. هر بازیکن امتیاز غنائمی که جمع کرده را می شمارد. و جایزه ی تمنکدار به بازیکنی که پیشتر از همه شلیک کرده است داده می شود (کسی که کمترین کارت گلوله را داشته باشد). به ارزش ۱۰۰ دلار. اگر ۲ بازیکن پیشتر از همه شلیک کرده باشند هر کدام ۱۵۰ دلار می گیرند.

پولدار ترین راهنوز برنده می بازی است. در صورت تساوی، برنده بازیکنی است که کمترین کارت گلوله را از کارت حادث و دیگر بازیکنان دریافت کرده باشد.

## فاز ۱: برنامه ریزی

بازی با اولین بازیکن شروع می شود و به صورت ساعتگرد ادامه پیدا می کند.

هر بازیکن در نوبت خود می تواند:

۱. یک کارت عمل را رو به پالا (مگر در حالت خاص) بازی کند  
۲. سه کارت از دسته کارت هایش برداشت و به دست خود اضافه کند.

برنامه ریزی! این فاز زمانی تمام می شود که تعداد دورهای که در کارت دور بازی نوشته شده اند تمام شوند. تمام کارت هایی که توسط بازیکنان بازی شده به دسته کارت های آن ها برگردانده می شوند. مثال: در این دور آئی بازی را شروع می کند. او یک کارت حرکت بازی می کند. سپس مشکی کارت شلیک بازی می کند و آن را روی کارت آئی میگذارد. بازیکن فرمصمیم می گیرد به جای کارت گذاشتن، کارت برداشت. او از دسته کارت های مقابل خود سه کارت به مdest اضافه می کند. در نهایت بازیکن سیز یک سپس دور دوم شروع می شود.

این کارت دور بازی نشان دهنده ۴ دور است.

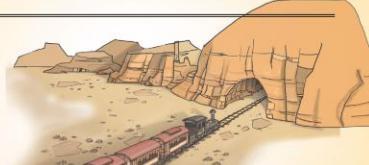


## فاز ۲: غارت

اولین بازیکن دسته کارت های عمل که در فاز قبل روی هم چیده شده بودند را بدون آنکه ترتیب آن را به هم بزدیر بر می گرداند. کارت های عمل راهنوز ها یکی یکی اجرای می شود، از بالاترین کارت شروع می شود (با توجه به ترتیبی که بازی شده اند).

برای توضیح جزئیات کارت های عمل صفحه ۴ را بینید.

هر عملی که در فاز برنامه ریزی قرار داده شده است، باید انجام شود. در طول فاز غارت، هر بازیکن باید از عمل خود استفاده کند. اگر هنوز امکان دارد.



## پایان دور

هر بازیکن کارت های دست خودش را بر می زند (۱۰ کارت عمل بعلاوه کارت های گلوله ای که در دست های قبلی دریافت کرد). سپس دسته کارت های خود را در مقابل خود قرار می دهد و حالا دور جدید بازی شروع می شود.

## کارت های عمل

راهن ها می توانند داخل و اگن (۱) و یا روی و اگن (۲) باشند.  
لوكوموتیو هم مانند و اگن عمل می کنند و راهزن ها می توانند درون و  
پاره ای آن باشند.  
از این رو دو مكان ممکن برای راهزن ها وجود دارد: درون و اگن با  
روی و اگن. در سفرع بازی هیچ راهزنی نمی تواند بازی را در روی  
و اگن شروع کند.



## حرکت

راهزن خود را حرکت دهد:

۱. اگر و اگن به و اگن کناری می توانند حرکت دهد، یک و اگن به عقب یا جلو (زمانی که داخل و اگن هستند):  
به اشاره پک تا ۳ و اگن می توانند به جلو یا عقب حرکت کنند.  
(زمانی که روی و اگن هستند).
۲. شما می توانید درون با روی لوكوموتیو نیز باشید.

اگر این کارت عمل را بازی کردید، نمی توانید در یکی از گامات های هستید بمانید: پاک راهزن خود را حرکت دهد.



حرکت در روی سقف و اگن ها باعث صرفه چویی در زمان برای شما می شود.



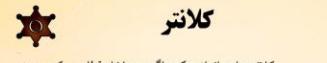
## تغییر مکان

مکان راهزن خود را تغییر دهد:

- ۱ از داخل و اگن به داخل آن
- ۲ از روی و اگن به داخل آن



حرکت کردن روی سقف باعث می شود با کلاتر روبرو نشود.



## کلاتر

کلاتر را به انداده یک و اگن به داخل قطار حرکت دهد.  
(برای دیدن اینکه زمانی که کلاتر با یک راهزن روبرو می شود چه اتفاقی می افتد به بخش "کلاتر" مراجعه کنید).



کلاتر از مسافران محافظت می کند: او هیچوقت روی و اگن ها نمی رود.

## شلیک

یک از حریفان خود را انتخاب کنید و یکی از کارت های گلوله خود را او بدیهی. بازیکنی که کارت گلوله را دریافت می کند، کارت گلوله را باید دسته کارت های خود فراموش کند. شما نمی توانید به یک راهزنی که در یک و اگن با شما فرار دارد شلیک کنید.

## غارت

یکی از توکن های غارت را به انتخاب در واگنی که در آن هستید بردازید و به سوی روی و اگن کارت های غایب خود فرار دهد.  
اگر یک راهزن روی و اگن باشد نمی توانند از داخل آن غارت کند و بر عکس.

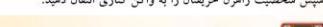
اگر هیچ غایبی در جای که راهزن شما هست وجود نداشته باشد کارت عمل شما بدون تأثیر خواهد بود.



## مشت

یکی از حریفان که با شما در یک طبقه و یک و اگن است را انتخاب کنید.

رقیبی که یک مشت خورد، یکی از توکن های غایب خود را از دست می دهد: یکی از توکن های رقیبان را بردازید و آن را در واگنی که شخصیت راهزن شما در آن است فرار دهد. اگر یکی از توکن های کیف را برداشته اجراه مباردید و آن گذاشت، میس شخصیت راهزن حریفان را به واگن کناری انتقال دهد.



مشت زدن بهترین روش برای گرفتن غایبی از حریفان است. در ضمن با این کار برنامه های غارت حریفان به هم می ریزد.

## کلاتر

اگر کلاتر وارد و اگن شد که راهزن ها در آن فرار دارند و یا راهزنی وارد و اگن شد که کلاتر در آن فرار دارد، راهزن باید بلاصله به بالای و اگن برود حتی اگر همان لحظه به پایین منتقل شده باشد.

یک راهزن هیچگاه نمی تواند در واگنی که کلاتر در آن است بماند.

هر یکی از راهزن ها که با کلاتر روبرو شوند بلاصله کارت گلوله

بین طرف دریافت می کنند و به دست آنها اضافه می شود.



4

## راهزن ها



### روج (سفید) **GHOST**

روج راهزن زیرکن هست.

در اولین نوبت خود از هر دور، شما می توانید کارت عمل خود را به صورت رو به پایین بازی کنید. اگر تصمیم پیگیرد در دور اول به جای پاری کردن کارت عمل سه کارت پیکشید، نمیتوانید بعد در این دور از توانایی ورزه روح (سفید) استفاده کنید.



### شایان پک (سیز) **CHEYENNE**

شایان پک کیف قاب حرفه ای است.

وقتی به یکی از حریقنان می توانید، می توانید انتخاب خود پکی از کیف های او را برداشید. اگر او یک الماس با کیف بزرگ از دست داد، غبیمت در واگن پاپی می ماند.



### شلیک های جانکو (مشکی) **DJANGO**

شلیک های دیگر را به واگن بعدی پرتاب کند.

وقتی به یک راهزن شلیک می کنید، او به واگن بعدی در چهت شلیک شما پرتاپ می شود، به خاطر داشته باشد که راهزن نمی تواند از قطار بیرون بیوقد.



### بلی (بنفش) **BELLE**

زیبایی بلی مهمترین سلاحه او است.

زمانی که بلی با یک راهزن دیگر در داخل و با روی واگن باشند، او تمی تواند هدف می شلیک راهزن ها باشد.



### تاكو (قرمز) **TUCO**

تاكو می تواند روی سقف نیز شلیک کند.

شما می توانید به راهزن که با شما در پک و واگن اس اما در بالا با پایین واگن هست شلیک کنید.



### دک (آبی) **DOC**

دک پاوش ترین راهزن گروه است.

در ابتدا هر دور بازی، دک به جای ۶ کارت، ۷ کارت می کشد.

## کارت های دور بازی



در این دور کارت های عمل باید رو به بالا بازی شوند.

تولن - در این دور کارت های عمل باید رو به پایین بازی شوند.

سرعت - در این دور پارکن دوبار بازی می کنند.  
(میتوانند ۶ کارت بردارند، با ۲ کارت عمل بازی کنند و یا ۳ کارت بردارند و یک کارت عمل بازی کنند.)

نمایش - این دور با شروع بازیکن اول به صورت پادشاهی ادامه پیدا می کند.



## کلانتر عصانی

کلانتر به راهزنی که در بالای واگن او قرار بارد شلیک می کند. راهزن هایی که به آن ها شلیک شدند کارت گلوکه بی طرف دریافت می کنند. بیس کلانتر یک واگن به سمت انتهای قطار حرکت می کند. اگر کلانتر در واگن آخر حضور داشت دیگر حرکت نمی کند.

## انتقال به واگن آخر

تمام راهزن هایی که روی سقف واگن هاستند به واگن آخر منتقل می شوند.

**توزم**  
تمام راهزن هایی که روی سقف واگن هاستند به اندازه یک واگن به سمت لوکوموتیو منتقل می شوند.

**دومن کیف بول بزرگ**  
دومن کیف بزرگ را در هر واگنی که کلانتر در آن حضور دارد دریافت می کند.

**شورش مسافران**  
تمام راهزن هایی که درون واگن های قطار هستند، هر کدام یک کارت گلوکه بی طرف دریافت می کنند.

5

## کارت های حادث

در انتهای بعضی از کارت های حادث وجود دارند که بعد از انعام فاز ۲ (غارت) اجرا می شوند.

### جب بربی + ۵

هر راهزنی که تنها در هر نقطه ای از قطار است می توانند یک توکن کیف بول از آنجا بردارند، البته اگر توکن کیف بولی در آنجا باشد.

### انتقام کلانتر - ۳

هر راهزنی که در بالای سقف واگن باشد که کلانتر در آن است، کم از پیش ترین کیف بول موجود روی کارت شخصیت را از دست می دهد. اگر راهزنی هیچ کیف بولی نداشته باشد چیزی از دست نمی دهد (ست اگر الماس با جمهی بزرگ داشته باشد چیزی از دست نمی دهد).

### گروگان گیری لوکوموتیو \$ 250

هر راهزنی که در لوکوموتیو و با روی سقف آن قرار دارد \$ 250 دریافت می کند.

## نکات مهم

راههنرها در هیچ صورتی از ظفار خارج نمی‌شوند. اگر زمانی که در واگن آخر هستید و جانگو به شما شلیک کرد و یک کارت حاده پاخت شد که از ظفار بیرون می‌آمد، اصلاً حرکت نکند.

اگر دسته کارت‌های گلوله‌ی طرف تمام شد، زمانی که راهنرها کلتر و روپر می‌شوند و یک کارت حاده پاخت شلیک می‌شود، کارت روزانه را دریافت می‌کنند. در اینصورت دسته کارت‌های گلوله‌ی طرف از بازی خارج می‌شود.

## نوع دیگر بازی

اگر می‌خواهید کنترل پیشتری در بازی داشته باشید، هر بازیکن می‌تواند یک دسته کارت‌های ساخته در سمت راست دسته کارت‌های شخصی خود داشته باشد. تغییرات زیر نیز لازم است:



دسته کارت‌های ساخته کارت‌های گلوله

سوخنه

\* در ابتدای فاز برنامه بیزی کارت‌های گلوله‌ای که کشیده شده‌اند را دور بریزید. به این ترتیب، دست شما سیک تر می‌شود.

\* در انتهای فاز برنامه بیزی، شما اجازه دارید کارت‌هایی دلخواه شما هستند را برای دست بعد نگاه دارید. تمام کارت‌های گلوله و کارت‌های عملی که آن ها نیاز ندارید را دور بریزید و کارت‌های جدید بردازید.

\* در طول فاز غارت، کارت‌های عملی که اجرا شدند را به صورت رو به بالا در دسته کارت‌های خروج شده خود قرار دهید. کارت‌های گلوله‌ای که از حریفانان دریافت می‌کنید به صورت رو به پایین در بالای دسته کارت‌های شما قرار داده می‌شوند.

\* در ابتدای هر دور از دسته کارت‌های شخصی خود کارت بردازید و تعداد کارت‌های داده خود را به ۶ برسانید.

\* زمانی که دسته کارت‌های شخصی شما به بیان رسید و باید کارت بکشید، دسته کارت‌های خروج شده را بریزید تا دسته کارت‌های جدید برای شما ایجاد شود. شما هر زمانی که دوست داشتید میتوانید به دست کارت‌های خروج شده خود نگاه کنید.

## قوانین بازی ۲ نفره

### چیدمان بازی

قطار را با استفاده از لوکوموتیو و چهار واگن سازید.

هر بازیکن یک تم مشکل از دو شخصیت را انتخاب می‌کند، او کارت‌های مربوطه را در مقابل خود قرار دهد و کارت‌های توصیه می‌کند از هم‌های زیر استفاده کنید. توکو و شان در مقابل جانگو و دکتر.

یک ادمک را از هر نیم داخل دو واگن در عقب قطار قرار دهید.

دو کارت شخصیت تم خود را در مقابل خود قرار دهید و کارت‌های شش گلوله در سمت چپ هر یک از آنها و یک پول ۲۰ دلار در هر یک از آنها قرار دهید.

از میان کارت‌های عمل هر شخصیت، تمام کارتها را به صورت جفت و همچنین یکی کارت‌های کلترها از بازی خارج کنید. شما ۱۱ کارت در دست خود دارید: ۲ آتش (برای هر شخصیت)، ۱۱ هم‌های هر شخصیت (۲ حرکت (برای هر شخصیت)، ۲ تغییر طبله (برای هر شخصیت)، ۲ غارت (برای هر شخصیت) و ۱ کلتر)، همه این کارت‌ها را برای هر چهار دسته کارت‌های شخصی خود برپزند. سپس هر بازیکن با کارت‌های عمل مخلوط شده هر دو راههنر بازی می‌کند.



### انطباط قوانین

بازی با دو بازیکن با قوانینی که در نوع دیگر بازی توضیح داده شده است انجام می‌شود. هدف بازی این است که در پایان بازی

تروندسترن بنماید. با این حال، هیچ یک از نیوان فنگدار را دریافت نخواهد کرد. هنگامی که یک هم‌های راهنر شلیک می‌شود، کارت گلوله در بالای دسته کارت‌های شخصی بازیکن قرار می‌گیرد. در طول بازی ممکن است یک راهنر به هم نیم خود شلیک کند!

