

COULT EXPRESS

TIJDMACHINE

De Tijdmachine kan met of zonder de eerste uitbreiding Paard & Koets worden gebruikt.

VOORBEREIDING

De Tijdmachine wordt voor de locomotief geplaatst. De rest van de voorbereiding gebeurt volgens de regels van het basisspel.

Speel je met de uitbreiding Paard & Koets, dan mag je jouw Bandiet niet in de Tijdmachine plaatsen tijdens de aanval met de Paarden.

SPELVERLOOP

Met de Tijdmachine kun je door de tijd reizen, en ergens belanden waar niemand je verwacht.

Er kunnen zich meerdere Bandieten tegelijkertijd in de Tijdmachine bevinden, maar om hem te kunnen activeren, moet jouw Bandiet er aan het eind van de ronde alleen in zitten (nadat de Gebeurtenis werd toegepast, indien er zich eentje voordoet in de huidige Ronde).

Als er aan deze voorwaarde is voldaan, sluiten alle spelers de ogen. In de tussentijd verberg je jouw Bandietpion onder de Locomotief, onder een van de Wagons, of onder de Koets, indien je met de uitbreiding speelt. Vervolgens wordt de volgende Planfase gespeeld, en weet er niemand waar jouw Bandiet zich bevindt. De locatie van de Bandiet wordt aan het begin van de fase Acties Uitvoeren bekendgemaakt. Hij wordt dan in de Wagon geplaatst waarbij hij zich had verscholen. Daarna worden alle geprogrammeerde acties uitgevoerd.

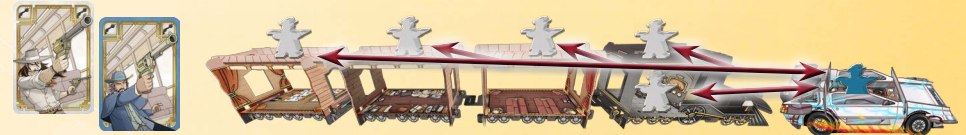
Als een Bandiet aan het eind van het spel, nadat de Gebeurtenis werd toegepast, als enige in de Tijdmachine overblijft, dan krijgt hij \$500 en de eventuele buit die nog op de vloer ligt.

DE ACTIES

De Tijdmachine grenst aan het dak en de binnenzijde van de Locomotief. Je Bandiet kan dus met behulp van een actie Beweging of (indien je met de uitbreiding speelt) een actie Paard de Locomotief betreden.

De actie Van verdieping wisselen heeft geen effect als je Bandiet zich in de Tijdmachine bevindt.

Ook voor de actie Schieten grenst de Tijdmachine aan het dak van de trein en de binnenzijde van de Locomotief. Een Bandiet in de Tijdmachine kan dus schieten op een Bandiet die op het dak van gelijk welke Wagon staat en omgekeerd, op voorwaarde dat de spelers zich in elkaars vuurlinie bevinden.



Speel je met de Koets, dan kan een Bandiet die op het dak van de Koets staat, schieten op een Bandiet in de Tijdmachine en omgekeerd.

Voor de actie Een dreun verkopen kun je iemand vanaf het dak en vanaf de binnenzijde van de Locomotief naar de Tijdmachine verplaatsen, maar omgekeerd kun je iemand van de Tijdmachine enkel naar de binnenzijde van de Locomotief verplaatsen (dus niet naar het dak van de Locomotief).



AANVULLENDE REGELS

De Marshal kan niet in de Tijdmachine.

Schiet Django vanaf een Wagon op een Bandiet die op het dak van de Locomotief staat, dan wordt zijn doelwit verplaatst naar de Tijdmachine.

De gebeurtenis Remmen zorgt ervoor dat de Bandieten op het dak van de Locomotief naar de Tijdmachine worden verplaatst.