

- COLT EXPRESS

EL COCHE QUE VIAJABA EN EL TIEMPO

La Máquina del tiempo se puede utilizar con o sin la expansión Caballos y Diligencias.

PREPARACIÓN

La Máquina del tiempo se coloca delante de la Locomotora. El resto de la preparación se realiza tal y como se indica en las reglas del juego básico. Si juegas con la expansión Caballos y Diligencias, no puedes colocar tu bandido en la Máquina del tiempo durante el Asalto a caballo.

INICIO

La Máquina del tiempo permite viajar en el tiempo y terminar donde nadie lo espera.

Varios Bandidos pueden ir en la Máquina del tiempo a la vez, pero para poder activarla, tu Bandido tiene que estar solo en ella al final de una ronda (después de aplicar el evento, si la ronda actual tiene uno).

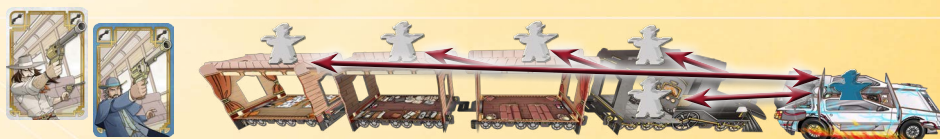
Si se cumple esta condición, todos los jugadores cierran los ojos. Mientras tanto, coges tu Bandido y lo escondes debajo de la Locomotora, debajo de uno de los Vagones o debajo de la Diligencia si estáis jugando con la expansión. Después, se juega la siguiente fase de planificación sin que nadie sepa dónde está tu Bandido. El Bandido se revela en la fase de asalto y se coloca en el interior del Vagón donde estuviera escondido. A continuación se desarrollan todas las acciones programadas.

Al final de la partida, después de la resolución del último evento, si un Bandido está solo dentro de la Máquina del tiempo, recibe \$ 500 y todos los botines que puedan estar en el suelo de la Máquina del tiempo.

LAS ACCIONES

La Máquina del tiempo se considera adyacente al techo y al interior de la Locomotora. Así que tu Bandido puede entrar en ella gracias a una acción de mover o una acción de cabalgar si juegas con la expansión. La acción de cambiar de piso es inútil cuando el Bandido está en la Máquina del tiempo.

Para la acción de disparar, la Máquina del tiempo se encuentra adyacente al techo y al interior de la Locomotora. Eso significa que un Bandido que esté en la Máquina del tiempo puede disparar un Bandido en el techo de cualquier Vagón, siempre y cuando se encuentre a tiro (y viceversa).



Si juegas con la Diligencia, un Bandido en el techo de la Diligencia puede disparar a un Bandido en la Máquina del tiempo y viceversa.

Para la acción puñetazo: puedes desplazar a alguien del techo o el interior de la Locomotora a la Máquina del tiempo pero desde la Máquina del tiempo solamente puedes desplazar a un bandido al interior de la Locomotora (es decir, no se puede expulsar a un Bandido de la Máquina del tiempo al techo de la Locomotora).



DETALLES ADICIONALES

El Marshall nunca puede entrar en la Máquina del tiempo.

Cuando Django dispara desde el techo del tren a un Bandido situado en el techo de la Locomotora, este es empujado a la Máquina del tiempo.

El evento Freno hace que los Bandidos que estén en el techo de la Locomotora se muevan hacia la Máquina del tiempo.