

COLT EXPRESS

11. julija 1899 ob 10:00

Union Pacific Express odrine iz mesteca Folsom, New Mexico, s 47 potniki. Že po nekaj minutah potovanja potniki zaslišijo ropot hitrih korakov po strehah vagonov, ki jim sledijo še strelji. Močno oboroženi banditi neusmiljeno ropajo poštene državljane njihovih denarnic in nakita!

Bodo banditi uspeli ohraniti trezne glave in celo kožo?

Jim bo uspelo ukrasti denar za plače Premogovnega podjetja Lepe doline, ki ga v vrednostnih kovčkih z budnim očesom varuje šerif Samuel Ford? Samo enemu banditu bo uspel podvig - postati najbogatejši v tolpi.



40'



2-6



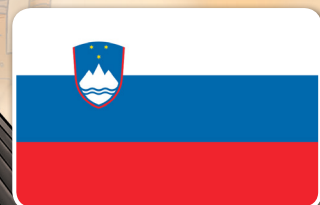
10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



VSEBINA

★ 6 vagonov



★ 1 lokomotiva

Opomba - vagoni in lokomotivo je potrebno najprej sestaviti s pomočjo priloženih navodil.

★ 10 okrasnih elementov terena

★ Plen (dragocenosti) z različnimi vrednostmi:

- 18 mošenj z vrednostmi med \$250 in \$500
- 6 draguljev z vrednostjo po \$500
- 2 varnostna kovčka z vrednostjo po \$1000



★ 17 kart z dogodki:

- 7 kart za igro z 2, 3, in 4 igralci
- 7 kart za igro s 5 in 6 igralci
- 3 karte z železniškimi postajami



★ 1 figurica šerifa ★ 13 šerifovih kart z naboji



Za vsakega igralca (x6):

★ 1 igralna podloga z likom



★ 1 karta lika

★ 10 akcijskih kart



★ 6 kart z naboji

★ 1 figurica bandita

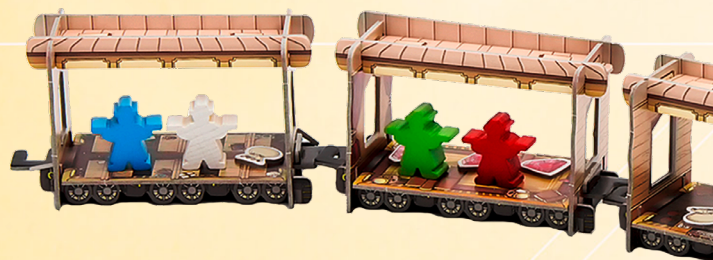


V nadaljevanju predstavljena pravila veljajo za igro s 3 do 6 igralci. Za varianto z 2 igralcema, glejte posebna pravila na strani 10.

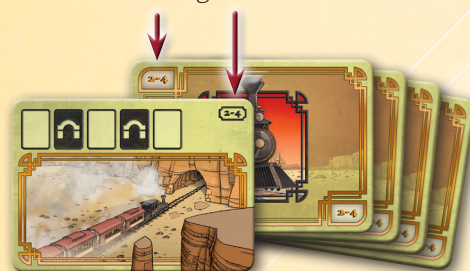
PRIPRAVA



Sestavite vlakovno kompozicijo iz lokomotive in tolikšnega števila vagonov kot je igralcev ter jo postavite na sredino mize. Lokomotiva naj bo na enem ali drugem koncu vlaka in predstavlja začetek vlaka. Zadnji vagon v kompoziciji je strežni vagon (1 mošnja).



Število igralcev



Za prvo igro naključno izžrebajte **5 kart z dogodki** (od skupno 7, ki so na voljo) upoštevajoč oznake za število igralcev (uporabite karte označene s 2-4 ali 5-6). Karte premešajte in kupček z licem navzdol postavite na mizo ob vlaku.

Za vaše naslednje igre se lahko pripravite tudi po zahtevnejših pravilih za igro (glejte stran 9, »Dogodki«)

5 naključnih kart predstavlja niz dogodkov, ki jih odkrivате med igro in sestavljajo zgodbo o ropu vlaka.

ZAČETNA POSTAVITEV BANDITOV

Izmed vseh figuric banditov v igri, naključno izberite eno.

Tisti igralec, ki je izbral lik izžrebane figurice, je med prvim dogodkom **PRVI IGRALEC**.

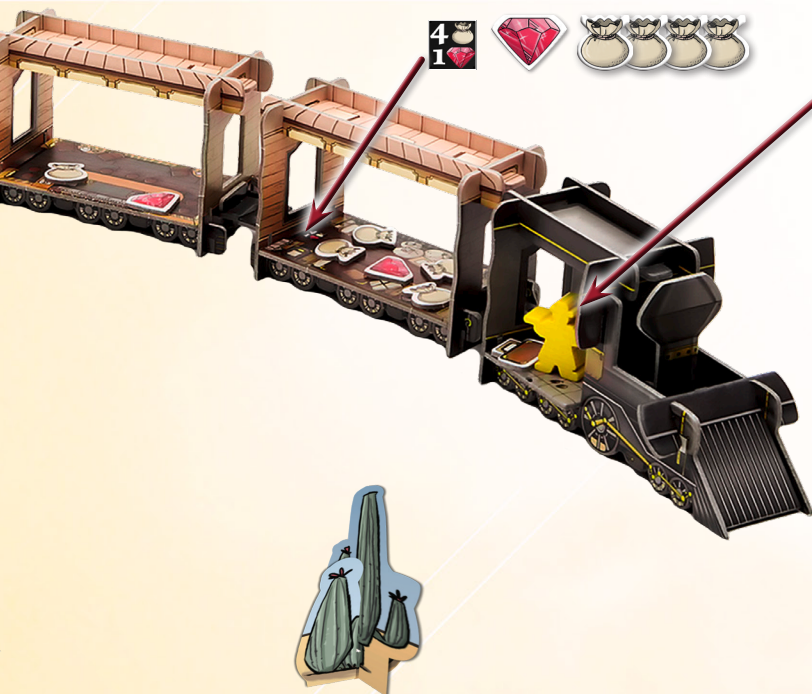
Prvi igralec prvi odloča, kam bo postavil svojo figurico bandita. Postavljanje banditov se nadaljuje v smeri urinega kazalca. Za začetno postavitev igralci lahko izbirajo samo med zadnjim (strežnim) in predzadnjim vagonom.

*Na sliki je **Doc** prvi igralec **Cheyenne** je druga, **Ghost** tretji in **Tuco** četrti.*



Od skupnega plena ločite po 1 mošnjo z vrednostjo 250\$ za vsakega igralca. Zatem položite preostale dragocenosti v vagon, glede na izrisane oznake. Mošnje delite naključno, z licem navzdol, zato da vrednosti ostanejo skrite.

Potniki imajo po vagonih različne dragocenosti, ki čakajo na vas, da jih ukradete!



Postavite **šerifa** in en **varnostni kovček** v lokomotivo.

Med igro bo šerif ovira na poti med banditi in njihovim plenom. Vaša naloga bo, da ga ravno ob pravem trenutku zwabite stran od kovčka.



Postavite kupček **13 kart s šerifovimi naboji** na igralno površino ob lokomotivo.

Šerifovi strelji vas lahko ranijo med igro.



Vsak igralec izbere **svoj lik** ter si predse postavi igralno podlogo z likom (ali samo karto izbranega lika, če na voljo ni dovolj prostora).

Prav tako si vsak igralec na podlogo položi svojo začetno **mošnjo z vrednostjo 250\$,** z licem navzdol.

Med igro boste nakradene dragocenosti hranili na svoji igralni podlogi. Vrednosti vaših mošenj morajo med igro nasprotnikom ostati skrite, sami pa jih lahko kadar koli pogledate.

Igralci premešate **10 akcijskih kart** v svoji barvi in jih položite z licem navzdol na svojo igralno podlogo.

Vsi igralci imate enake complete kart.

6 kart z naboji v svoji barvi položite na svojo igralno podlogo v zaporedju od polnega nabojnika proti praznemu.

Na začetku igre je vaš nabojnik poln, med igro pa boste s streljanjem ovirali svoje nasprotnike.



Opomba – Druga stran igralne podloge je namenjena zahtevnejši varianti igre (glejte stran 11).

CILJ IGRE



Za zmago morate postati najbogatejši bandit na Divjem zahodu. To dosežete tako, da si z ropanjem priborite največ plena... vendar, pazite, da ne boste prejeli preveč streliv! Najboljši strelec bo na koncu igre prejel naziv »Revolveraš« in bonus v višini 1000\$.

Vsak igralec ima 10 kart, ki omogočajo 6 različnih akcij: premik (2x), menjava nivoja (2x), strel (2x), udarec (1x), rop (1x), šerif (1x).

Igra bo sestavljena iz 5 dogodkov. Vsak dogodek ima dva dela:

★ **1. del: Naklepanje!** Igralci na kupček sredi mize odlagajo svoje akcijske karte.

★ **2. del: Ropanje!** Razrešitev učinkov odloženih akcijskih kart.

1 DEL: NAKLEPANJE!

Prvi igralec povleče karto s kupčka kart z dogodki in jo položi na mizo, da jo vidijo vsi igralci.

Karta z dogodkom kaže **število in vrsto igralnih krogov**, ki jih razberete iz simbolov v zgornjem levem kotu (glejte »vrste igralnih krogov« na naslednji strani).

Vsak igralec igra s **6 akcijskimi kartami**, ki jih na začetku dogodka povleče s svojega kupčka in vzame v roko.

V tem delu igre igralci z odlaganjem akcijskih kart napovedujejo, kaj bodo storili njihovi banditi. V naslednjem delu se bodo napovedana dejanja tudi izvedla.

Poskusite si predstavljati posledice svojih in nasprotnikovih odločitev.

Igro začne prvi igralec, sledi mu drugi itd., v smeri urinega kazalca.

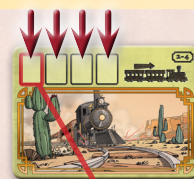
Ko je igralec na vrsti, mora izbrati eno od naslednjih možnosti:

★ **igrati z akcijsko karto - odložiti karto iz roke na odlagalni kupček z licem navzgor (razen če ni določeno drugače).**

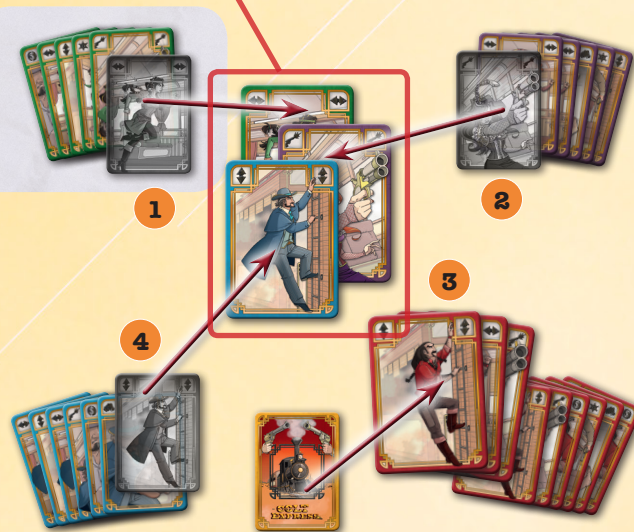
★ **vleči 3 nove akcijske karte s svojega kupčka v roko.**

Naklepanje! se konča, ko je odigrano število krogov, določenih na karti z dogodkom.

Igralci morebitne neuporabljene akcijske karte vrnejo nazaj na svoj kupček.



Karta z dogodkom narekuje, da bodo igralci odlagali karte v štirih krogih.



Primer **prvega kroga** igre

- 1 **Cheyenne** je prvi igralec v tem krogu. Igra s karto »premik«.
- 2 **Belle**, ki je na njeni levi, odigra »strel« (odloži svojo karto na karto od **Cheyenne**).
- 3 **Tuco**, ki je na levi od **Belle**, se odloči, da ne bo igral s karto iz roke, ampak bo povlekel 3 nove karte s kupčka.
- 4 In na koncu, **Doc** odigra »menjava nivoja« na vrh **Belline** karte.

Nato se prične drugi krog. Igralci odlagajo karte naprej na enak način, na isti kupček.

VRSTE IGRALNIH KROGOV



Opomba – Nekatere karte imajo tudi oznake posebnih dogodkov (glejte stran 9, »Navodila za zahtevnejšo igro«)



Običajen krog - Igralci odlagajo akcijske karte z licem navzgor.



Tunel - Igralci odlagajo akcijske karte z licem navzdol.



Pospesevanje - Igralci so na vrsti po 2-krat zaporedoma (vsakič posebej se odločijo ali bodo odložili karto ali vlekli tri nove karte).



Ovinek - Igralci odigrajo krog v nasprotni smeri urinega kazalca. Začne prvi igralec.

2 DEL: ROPANJE!



- 1 **Cheyenne** se premakne.
- 2 **Belle** strelja na **Doca**.
- 3 **Tuco** obstane na mestu (med načrtovanjem je na tej točki vlekkel karte, zato dejanja ne opravi).
- 4 **Doc** zamenja nivo.

Glejte naslednjo stran za obrazložitev posameznih dejanj.

Sedaj, ko so igralci napovedali dejanja svojih banditov je čas, da se dogodki odvijajo.

Prvi igralec vzame kupček akcijskih kart, ki so ga igralci ustvarili med **Naklepanjem!** in ga obrne okrog, ne da bi spreminjal zaporedje zloženih kart.

Dejanja banditov se razrešijo po vrsti, eno po eno, od prve do zadnje (torej v istem zaporedju, kot so bile odložene med **Naklepanjem!**).

Med Ropanjem! mora vsak igralec obvezno izvesti vsa dejanja, ki jih je napovedal v fazi Naklepanja!, razen če posamezno dejanje zaradi okoliščin igre ni mogoče izvesti.

Ko so razrešena vsa dejanja, karte razvrstite in jih vrnite nazaj igralcem. Igralci nato vsak svoj kupček temeljito premešajo (vseh 10 kart skupaj z morebitnimi strelji, ki so jih prejeli med igro) ter ga z licem navzdol položijo nazaj na svojo igralno podlago.

Igralec na levi od dosedanjega prvega igralca postavi predse kupček s kartami poteka igre in postane novi prvi igralec.

Naslednji dogodek se lahko prične.

KONEC IGRE

Igra se konča po zaključku petega dogodka. Igralci **seštejejo vrednosti svojega plena**, ki so ga kopičili na svojih igralnih podlogah.

Nagrada »**Revolversaš**« gre igralcu, ki je med igro največkrat streljal (to je igralec (ali igralci), ki mu je v nabojniku ostalo najmanj nabojev). Vrednost nagrade je **1.000 \$**.

Najbogatejši igralec zmagaja. V primeru neodločenega rezultata zmagaja igralec, ki je prejel najmanj strelcev. V kolikor je še vedno neodločeno, si zmagajo delijo vsi igralci z najboljšim rezultatom.

AKCIJSKE KARTE

Banditi so lahko v vagonih **1** ali na strehah vagonov **2**. Na začetku igre noben bandit ne sme biti na strehi vagona. Lokomotivo se med igro obravnava enako kot vagon.



PREMIK

Premik med vagoni:

- Če ste v vagonu, se premaknite v sosednji vagon.
- Če ste na strehi vagona, se lahko premaknete na streho vagona, oddaljenega 1 do 3 vagona.



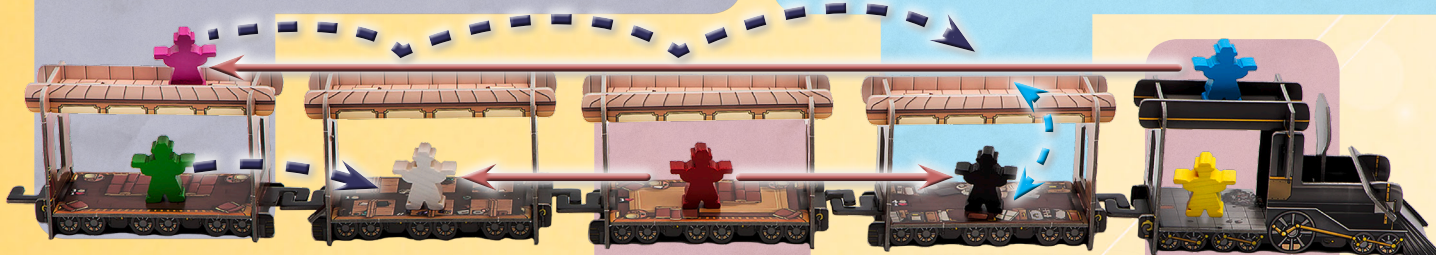
MEJENJAVA NIVOJA

Premaknite se gor ali dol:

- Če ste v vagonu, se premaknite na streho tega vagona.
- Če ste na strehi vagona, se premaknite v ta vagon.



S premikanjem po strehah vagonov hitreje dosežete izbrani cilj, lažje pa se tudi izognete šerifu.



STREL

Vzemite zgornjo karto z vašega kupčka z naboji in jo položite na kupček z akcijskimi kartami izbranega nasprotnika.

Bandita, ki je v istem prostoru kot vi, ne morete ustreliti.

- Če ste v vagonu, lahko ustrelite samo bandita, **ki je v sosednjem levem ali desnem vagonu**. Bandita, ki je oddaljen več kot en vagon, ne morete ustreliti.



- Če ste na strehi vagona, lahko ustrelite bandita, ki je v vašem **vidnem polju**, ne glede na razdaljo. Bandit je v vašem vidnem polju, če je na katerem koli vagonu, razen vašem in če vmes ni drugega bandita. Če je na strehi istega vagona v vašem vidnem polju več banditov, izberete kateri od njih bo zadet.



Če nimate možnosti streljati, obdržite karto z nabojem; akcijska karta nima učinka.

V kolikor vam med igro zmanjka kart z naboji, bodo vaši načrtovani streli brez učinka.



Doc strelja na Belle.

Ko streljate na drugega bandita, položite svojo karto z nabojem na vrh njegovega kupčka akcijskih kart. S tem tekmujete tudi za nagrado najboljšega revolverša.

Še pomembneje, s streljanjem ovirate nasprotnike, saj se bo vaša karta z nabojem v naslednjem krogu lahko znašla v nasprotnikovih rokah in mu s tem zmanjšala možnosti izbire pri **Naklepanju!**





ROP

Izberite kateri koli plen iz vagona v katerem se nahajate in ga položite na svojo igralno podlogo. **Vrednosti mošenj ne smete preverjati, preden jih vzamete.**

Če ste na strehi vagona, ne morete krasti iz njega. Prav tako ne morete krasti s strehe, če ste v vagonu.

Če ni nobene dragocenosti v vagonu kjer se nahajate, se dejanje ne izvede.



Doc udari **Djanga**.



UDAREC

Izberite bandita, ki je v istem vagonu oziroma na isti strehi vagona.

Banditu, ki je prejel udarec, **pade plen iz rok**. Izberite eno izmed njegovih dragocenosti in jo položite na mesto, kjer je prišlo do udarca (v vagon oziroma na streho vagona). Vrednosti mošenj med izbiro ne smete preverjati.

Nato premaknite bandita, ki je prejel vaš udarec na **сосednji levi ali desni vagon na istem nivoju**.

Udarec s pestjo je učinkovit način za odvzem večjih dragocenosti nasprotnikom ter kvarjenje njihovih načrtov.



ŠERIF

Premaknite šerifa v sosednji levi ali desni vagon.

Previdno! V kolikor šerif vstopi v vagon, kjer so banditi ali če banditi vstopijo v vagon, kjer je šerif, banditi pobegnejo čez okno na streho tega vagona (tudi če so ravnokar zamenjali nivo).

Banditi v nobenem primeru ne morejo ostati v istem prostoru kot šerif.

Bežeči bandit poleg tega prejme **karto s šerifovim nabojem**, ki jo položi na svoj kupček akcijskih kart.

V primeru, ko več banditov naenkrat zbeži pred šerifom, kart z naboji pa ni dovolj za vse, nobeden od teh banditov ne prejme naboja.

Šerif ščiti potnike, zato nikoli ne gre na strehe vagonov.

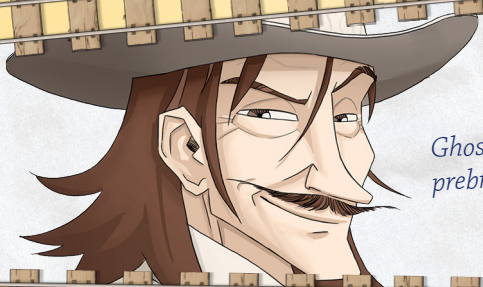


Django premakne **šerifa** v vagon, kjer je že **Ghost**. **Ghost** prejme karto s šerifovim nabojem in pobezne na streho.

Sedaj že poznate vsa pravila, ki jih potrebujete za vašo prvo igro.

Na naslednjih straneh so pravila za zahtevnejšo igro, za takrat ko boste že dobro osvojili osnove.

POSEBNE SPOSOBNOSTI BANDITOV



Ghost je zares prebrisan bandit.

GHOST

V vsakem prvem krogu dogodka, lahko odigrate akcijsko karto z licem navzdol.

V kolikor se v prvem krogu dogodka odločite povleči tri karte s kupčka namesto da bi igrali akcijsko karto, svoje posebne sposobnosti ne morete uporabiti v naslednjih krogih.

DOC

Na začetku vsakega dogodka, povlecite 7 kart namesto 6.

Doc je najpametnejši v tolpi.



Tuco te ustrelji kar čez streho vagona.

TUCO

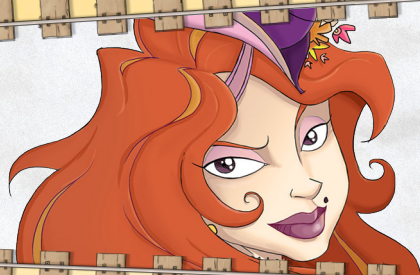
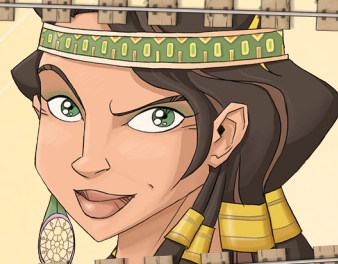
Streljate lahko med nivoji, torej s strehe vagona navzdol v prostor ali iz prostora navzgor na streho.

CHEYENNE

Ko z udarcem izbijete drugemu banditu plen iz rok, ga takoj poberete v kolikor gre za mošnjo.

Če banditu padeta dragulj ali varnostni kovček, ju ne morete pobrati.

Cheyenne je najboljša zmikavtka.



Bellina lepota je njeno največje orožje...

BELLE

Nasprotniki vas ne smejo udariti ali na vas streljati, če imajo možnost izbrati za cilj napada katerega od drugih banditov.


DJANGO


Ko ustrelite bandita, ga premaknite v sosednji vagon v smeri stran od vas, če je mogoče (banditi ne morejo pasti z vlaka).

Djangovi strelji so tako močni, da bandite kar odpihnijo stran.



DOGODKI

Zahtevnejša navodila za igro vključujejo posebne karte z dogodki - železniške postaje. 

Na zaporedni točki  priprave na igro, vzemite eno karto z dogodkom manj in dodajte eno karto z železniško postajo. Ko pripravljate kupček z dogodki, na mizo najprej z licem navzdol položite železniško postajo, nato pa premešajte in položite na vrh še 4 karte z dogodki.

Opomba - Če ni dovolj kart z naboji za vse bandite, ki hkrati bežijo pred šerifom, nihče od banditov ni ustreljen (ne prejme naboja).



Jezni šerif

Šerif strelja na bandite, ki so na strehi njegovega vagona. Vsak od ustrelenih banditov prejme karto s šerifovim nabojem in jo položi z licem navzdol na svoj kupček akcijskih kart.



Nato se šerif pomakne za en vagon proti strežnemu vagonu. Če je šerif že v strežnem vagonu, se ne premakne.



Kljuka za pošne vreče

Vsi banditi, ki so na strehah vagonov, se premaknejo na streho strežnega vagona.



KARTE Z ŽELEZNIŠKIMI POSTAJAMI



Šerifovo maščevanje

Vsak bandit, ki je na strehi šerifovega vagona, odloži svojo najmanj vredno možnjo na streho tega vagona.

Če bandit nima nobene možnje, ne odloži ničesar, tudi če ima še dragulje ali varnostni kovček.



NAVODILA ZA ZAHTEVNEJŠO IGRO

Po prvih nekaj osnovnih igrah boste lahko začeli vključevati posebne sposobnosti banditov in dogodke, opisane na naslednjih straneh.

Nekatere karte z dogodki, vključno s kartami železniških postaj, imajo oznake posebnih dogodkov v zgornjem desnem kotu. Posebni dogodki se zgodijo vedno na koncu zadnjega kroga v dogodku, **po Ropanju!**



Simboli dogodkov so opisani spodaj.



Zaviranje

Vsi banditi, ki so na strehah vagonov, se pomaknejo za en vagon bližje lokomotivi. Banditi, ki so že na lokomotivi, se ne premaknejo.



Izropaj vse!

Dodajte še drugi varnostni kovček v vagon, kjer se trenutno nahaja šerif.



Upor potnikov

Vsi banditi, ki so v vagonih, prejmejo po eno šerifovo karto z nabojem, ki jo položijo z licem navzdol na svoj kupček akcijskih kart.



Žeparstvo

Vsak bandit, ki se nahaja sam v enem od potniških vagonov, lahko iz tega vagona vzame eno možnjo in jo položi na svojo igralno podlogo.



\$ 250

Talec sprevodnik

Vsak bandit, ki je v lokomotivi ali na strehi lokomotive, vzame eno možnjo vredno 250 \$ - iz škatle, ne iz vlaka in jo položi na svojo igralno podlogo.



POSEBNA PRAVILA: 2 BANDITA NA VSAKEGA IGRALCA

Ta pravila omogočajo 2 ali 3 igralcem igro s po dvema banditoma. Igra poteka kot običajno z določenimi izjemami:

PRIPRAVA

Uporabite **karte z dogodki za 2 do 4 igralce.** 2-4

Za igro z dvema igralcema, uporabite 3 vagona.

Za igro s tremi igralci, uporabite 4 vagona.

Pare določite tako, da h kartam Ghosta, Doca in Belle naključno dodelite karte preostalih likov. Vsak igralec nato izbere svojo ekipo banditov.

Vsak igralec vzame po en izvod vsake akcijske karte za vsakega bandita. Izjema je karta »šerif«, ki je samo ena za oba bandita.

Igralcu torej za igro **ostane 11 kart** (glejte prikaz na desni).

Igralca premešata svojih 11 kart in kupčke pripravita za igro. V kupčki so karte v barvah obeh banditov.

Bandite na začetku igre postavite v vagona tako, da vsak igralec najprej vzame svoja bandita in ju skrivaj stisne v pesti obeh rok. Nato oba igralca hkrati nad mizo razpjeta dlani. Bandita, ki ju imata igralca v levih rokah, postavite v strežni vagon, bandita v desnih rokah igralcev pa v predzadnji vagon.

ZAČETEK DOGODKA

Na začetku dogodka vsak igralec izbere poljubno akcijsko karto iz svojega kupčka. Nato preostale karte premeša in z vrha kupčka vleče še 6 kart (skupaj ima torej v roki 7 kart).

PRAVILO PAJDAŠEV

Med igro lahko igralec, ko uporabi karto »strel«, takoj zatem uporabi še eno dodatno akcijsko karto, vendar za svojega drugega bandita (v drugi barvi).

Druga karta pri tem ne sme biti »šerif«. V primeru, ko je druga karta ponovno »strel«, ne more igrati še ene karte in na vrsti je drugi igralec.

Opomba – med igro se plen vsakič odloži na igralno podlago bandita, ki si ga je prislužil. Plen obeh banditov istega igralca mora biti med igro vedno ločen, na igralnih podlogah izbranih likov.



Primeri ekip



2 premika



2 spremembi nivoja



2 udarca



2 strela



2 ropa



1 šerif

Vaše akcijske karte



Pravilo pajdašev

KONEC IGRE

Vsak igralec sešteje skupaj vrednost plena obeh svojih banditov.

Nagrada za najboljšega revolveraša gre banditoma, ki sta v seštevku največkrat streljala.

Pri seštevku se ne upoštevajo naboji banditov iz iste ekipe (če je bandit ustrelil drugega bandita istega igralca, da bi si izpraznil nabojnik).

POJASNILA GLEDE LIKOV

Igralec, ki ima v ekipi Ghosta, lahko svojo prvo karto položi z licem navzdol tudi če ni prav Ghostova akcijska karta. Lahko pa se tudi odloči, da ne bo igral prve karte z licem navzdol, ker želi na primer izkoristiti dodatno potezo po pravilu pajdašev.

Igralec, ki ima v ekipi Doca, na začetku runde povleče 7 dodatnih kart (skupno jih ima v roki 8).

PRAVILA ZA IZKUŠENE IGRALCE

Za bolj strateško varianto igre, lahko igralci upoštevajo še dodatne spremembe pravil:

★ Na koncu **Naklepanja!** lahko igralci izberejo katere karte bodo zadržali v roki za naslednji dogodek. Preostale karte z licem navzgor odložijo na dodatni odlagalni kupček na svoji igralni podlogi. Med **Ropanjem!** kart z obeh kupčkov ne zmešajo skupaj.

★ Med **Ropanjem!**, ko se izvede posamezno dejanje akcijske karte, igralec to karto položi z licem navzgor na svoj odlagalni kupček. Ko prejme karto z nabojem, jo položi z licem navzdol na svoj kupček s katerega vleče akcijske karte.

★ Na začetku dogodka, vsak igralec vleče akcijske karte s svojega kupčka, dokler jih nima v roki 6.

★ Če igralcu za vlečenje zmanjka akcijskih kart, premeša svoj odlagalni kupček, ga obrne z licem navzdol in prestavi na mesto kupčka za vlečenje kart ter vleče naprej. Igralci lahko med igro pregledujejo samo svoje odlagalne kupčke.




Uporabite drugo stran podloge za igranje, ki ima predviden prostor za odlagalni kupček akcijskih kart.

ZASLUGE

Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres - Francija
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

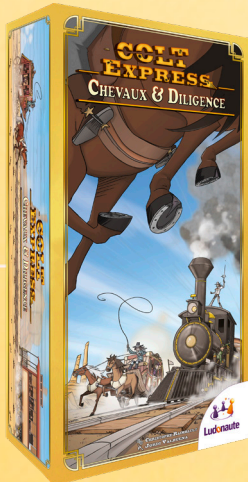


 Christophe Raimbault
Jordi Valbuena

Distribucija:
Ponva d.o.o., Usnjarska cesta 25, 1241 Kamnik,
Slovenija
Slovenska izdaja:
Črna luknja
Poljanska cesta 19, 1000 Ljubljana, Slovenija
www.crnaluknja.si
Prevod v slovenščino: Primož Podgorelec

© 2016 Ludonaute, vse pravice pridržane.
© 2016 COLT Express, vse pravice pridržane.

NOVE DOGODIVŠČINE NA DIVJEM ZAHODU



Razširitev

HORSES & STAGECOACH

Zajahajte svojega zvestega konjička in oropajte kočijo.

Več denarja, več akcije, več zabave!

2 do 6 igralcev



Razširitev

MARSHAL & PRISONERS



Katero stran boš izbral?

Vlogo šerifa? Ali pa se boš pridružil banditom in njihovi novi članci, izmuzljivi Mei?

3 do 8 igralcev



COLT EXPRESS

Aplikacija!



Disponible en
 App Store

DISPONIBLE EN
 Google play

AVAILABLE ON
 STEAM