

# COLT EXPRESS



1899 metų liepos 11 diena, 10 val. ryto.

„Union Pacific“ ekspresas su 47 keleiviais pajudėjo iš Folsomo, Niu Meksikoje. Po kelių minučių ant stogo pasigirsta padriki žingsniai ir dar padrikesni šūviai. Iki dantų ginkluoti banditai plėšia dorus keleivius, pasisavindami jų pinigines ir brangenybes. Ar plėšikams pavyks išlaikyti šaltus nervus ir išsisukti nuo kulkų?

Ar jiems pavyks pagrobtį „Maloniojo Slėnio“ angliakasybos kompanijos savaitinį pelną, užrakintą lagamine, kurį saugo Maršalas Samuelis Fordas?

Tik vienam iš nusikaltėlių pavyks pasiekti savo tikslą - tapti turtingiausiu gaujos nariu.

 40'

 2-6

 10+

[www.hobbyshop.lt/colt-express](http://www.hobbyshop.lt/colt-express)



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

## ŽAIDIMO SUDĖTIS

★ 6 Vagonai



★ 1 Lokomotyvas

Svarbu: prieš pradėdant pirmąjį žaidimą, atsargiai, pagal instrukcijas, surinkite visus Vagonus ir Lokomotyvą.

★ 10 kraštovaizdžio dalių

★ Įvairių verčių Grobio žetonai

- 18 Kapšelių, vertų nuo 250\$ iki 500\$
- 6 Brangakmeniai, verti po 500\$
- 2 Lagaminai, verti po 1000\$



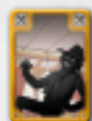
★ 17 Raundo kortų:

- 7 kortos 2-4 žaidėjų žaidimui
- 7 kortos 5-6 žaidėjų žaidimui
- 3 Traukinių Stoties kortos



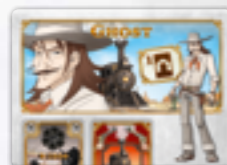
★ 1 Maršalo figūrėlė

★ 13 Neutralių Kulku kortų



**Žaidėjo komponentai (x6):**

★ 1 Personažo lentelė



★ 1 Personažo korta

★ 10 Veiksmo kortų



★ 6 Kulku kortos

★ 1 Plėšiko figūrėlė



**Taisyklės 3-6 žaidėjams aprašytos toliau. Žaisdami 2 žaidėjų žaidimą, perskaitykite pakeitimus 10 puslapyje.**

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI



Paimkite Lokomotyvą ir Vagonų tiek, kiek yra žaidėjų. Stalo viduryje sudeliokite norimus Vagonus bet kokia tvarka. Tuomet, sąstato priekyje prijunkite Lokomotyvą.



Žaidėjų skaičius



Pirmajam žaidimui nežiūrėdami ištraukite 5 iš 7 Raundo kortų, atitinkančias žaidėjų skaičių (pažymėtas 2-4 arba 5-6) ir jas išmaišykite. Suformuokite užverstų kortų krūvelę.

Kitiems žaidimams galite naudoti ypatingas pasiruošimo taisykles (skaitykite 9 psl.)

Tokiu būdu gausite penkių dalių seką, kuri nupasakos Jūsų apiplėšimo istoriją. Kas įvyks joje, atrasite tik žaidimo eigoje.

### PLĖŠIKŲ PASIRENGIMAS

Paimkite visų žaidėjų Plėšikų figūrėles ir nežiūrėdami ištraukite vieną.

Kam priklauso ši figūrėlė, tas ir bus Pirmasis žaidėjas.

Pirmasis žaidėjas padeda savo figūrėlę paskutiniame Vagone. Jo kairėje sėdintis žaidėjas padeda savo figūrėlę gretimame Vagone, kitas žaidėjas vėl paskutiniame Vagone ir t.t.

Paveikslėlyje, **Daktaras** yra Pirmasis žaidėjas, **Šajenė** - antroji, **Vaidmorkis** - trečiasis ir **Tuko** ketvirtasis.



Kiekvienam žaidėjui atidėję po 250\$, kiekviename Vagone padėkite Grobio žetonų tiek ir tokių, kiek pažymėta ant kiekvieno Vagono grindų. Kapšelius dėkite nežiūrėdami į jų vertes, sumomis į apačią.

Kiekviename Vagone keleiviai turi skirtingą turto kiekį, kurį Jūs galite pasisavinti!



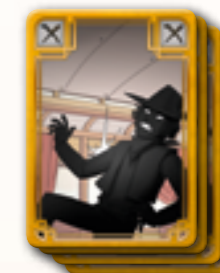
Padėkite Maršalo figūrėlę ir Lagaminą į Lokomotyvą.

Žaidimo metu Maršalas stovės skersai kelio Plėšikams. Nuo Jūsų priklauso, ar būsite užtekinai gudrūs jį nuvilioti nuo Lagamino pačią tinkamiausią akimirką.



Padėkite 13 Neutralių Kulku šalia Lokomotyvo.

Tai yra sužeidimai, kuriuos galės gauti Plėšikai iš Maršalo ar kitų specialių įvykių.



Kiekvienas žaidėjas išsirenka po Personažą ir paima jo Personažui priklausančią lentelę (arba kortą, jei neturite daug vietos) bei pasideda priešais save.

Kiekvienas žaidėjas pasiima po 250\$ vertės Kapšelių iš banko ir pasideda jį užverstą ant savo Personažo kortos.

Žaidimo metu visą gautą Grobį dėsite ant savo Personažo kortos. Žaidimo metu visų žaidėjų Grobio vertė išlieka paslapyje, tačiau savininkas bet kuriuo metu gali patikrinti turimą Grobį.

Žaidėjas išmaišo jam priklausančias 10 Veiksmo kortų ir pasideda jas užverstas ant savo personažo lentelės - tai jo asmeninė kaladė.

Visi žaidėjai turi vienodas Veiksmo kortas.

Žaidėjas pasideda 6 savo spalvos Kulku kortas ant Personažo lentelės į krūvelę, didėjančia kulku skaičiaus seka. Tai jo ginklo apkaba.

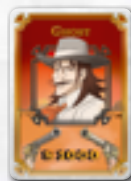
Žaidimo pradžioje Jūsų ginklas pilnas kulku. Jas mėginsite išnaudoti į priešininkus, siekiant juos sulėtinti.



Pastaba: kita Personažo lentelės pusė skirta žaisti ekspertų versiją (skaitykite 11 psl.).



## ŽAIDIMO TIKSLAS



Kad laimėtumėte, turite tapti turtingiausiu Plėšiku Laukiniuose Vakaruose. Kad pasiektumėte savo tikslą, Jūs mėginsite pagriebti patį vertingiausią Grobį ir išsisukti nuo kiek įmanoma daugiau kulku! Beje, taikliausias žaidėjas dar gaus Šaulio titulą, kuris vertas 1000\$.

Kiekvienas žaidėjas turi 10 kortų 6 skirtingiems veiksams: Judėjimo (x2), Aukšto pakeitimo (x2), Šūvio (x2), Smūgio (x1), Plėšimo (x2), Maršalo (x1).

Žaidime yra penki Raundai. Kiekvienas Raundas turi dvi fazes:

★ **Fazė 1: Planavimas!** Žaidėjai sužaidžia savo Veiksmo kortas ant stalo viduryje esančios bendros kortų kaladės.

★ **Fazė 2: Plėšimas!** Visos pirmoje fazėje sužaistos kortos suveikia.

## RAUNDO EFEKTAI



Pastaba - šios kortos taip pat gali nurodyti Raundo efektą (skaitykite papildomas taisykles 9 psl.).



**Standartinis ėjimas** - Veiksmo kortos šiame raunde dedamos atverstos.



**Tunelis** - Veiksmo kortos šiame raunde dedamos užverstos.



**Pagreitėjimas** - Šiame raunde žaidėjai sužaidžia du kartus (arba sužaidžia dvi kortas, arba traukia 6 kortas, arba traukia 3 ir sužaidžia vieną kortą).



**Apkeitimas** - Šis raundas žaidžiamas prieš laikrodžio rodyklę, pradedant Pirmuoju žaidėju.

## FAZĖ 1: PLANAVIMAS!

Pirmasis žaidėjas atverčia viršutinę Raundo kortą ir padeda stalo viduryje, kad visi matytų.

Raundo korta nurodo, kiek ėjimų bus šiame Raunde (tai žymi kortų simboliai) ir kaip tie ėjimai vyks (daugiau skaitykite buvusiam puslapyje).



Raundo pradžioje kiekvienas žaidėjas išmaišo savo 10 Veiksmo kortų kaladę ir išsitraukia šešias kortas. Tai jo kortų ranka.

Šioje fazėje Jūs planuojate savo veiksmus, žaisdami Veiksmo kortas. Kol kas veiksmai neįsigalioja - niekas nejuda traukinio viduje.

Pasistenkite įsivaizduoti, kas įvyks ir kokie galimi Jūsų priešininkų veiksmų padariniai.

Pradedant nuo Pirmojo žaidėjo, visi žaidėjai atlieka savo ėjimus laikrodžio rodyklės kryptimi.

**Savo ėjimo metu žaidėjas privalo:**

★ **iš rankos sužaisti Veiksmo kortą, piešiniu į viršų (nebent taisyklės sako kitaip), į bendrą kaladę**

★ **arba paimti 3 papildomas kortas nuo savo kaladės viršaus į savo ranką.**

Planavimo fazė baigiasi, kai visi žaidėjai atlieka tiek ėjimų, kiek nurodo Raundo korta.

Visos nesužaistos kortos, likusios žaidėjų rankose, padedamos atgal ant jų kaladžių.



Raundo korta nurodo, kad bus 4 ėjimai.

Pirmojo ėjimo pavyzdys

- 1 Pirmasis žaidėjas šiame Raunde yra **Šajenė**. Ji sužaidžia Judėjimo kortą.
- 2 **Bela**, esanti iš kairės, sužaidžia Šūvio kortą, padėdama ją ant **Šajenės** kortos.
- 3 **Tuko**, sėdintis **Belai** iš kairės, nusprendžia traukti kortas, o ne žaisti kortą. Jis paima tris kortas nuo savo kaladės viršaus į savo ranką.
- 4 Galiausiai **Daktaras** sužaidžia Aukšto pakeitimo kortą ant **Belos** kortos.

Tuomet prasideda antroji fazė. Kortos žaidžiamos į tą pačią bendrą kaladę.

## FAZĖ 2: PLĖŠIMAS!



- 1 **Šajenė** pajuda.
- 2 **Bela** šauna į **Daktarą**.
- 3 **Tuko** neatlieka jokie veiksmo - jis praleidžia ėjimą, kad galėtų traukti kortas.
- 4 **Daktaras** pakeičia aukštą.

Detalūs Veiksmų aprašymai kitame puslapyje.

Dabar, kai visi veiksmai suplanuoti, metas juos įvykdyti. Visi žaidėjai įsijaučia į Plėšiko rolę ir atlieka savo veiksmus.

Pirmasis žaidėjas paima į rankas visą pirmoje fazėje bendrai sudėtą Veiksmo kortų kaladę, apverčia ją aukštyn kojomis, nepakeisdamas kortų sekos joje.

Plėšikų Veiksmai vykdomi vienas po kito, pradedant nuo viršutinės kaladės kortos (t. y. jie vyksta tokia pat seka kaip buvo sudėti).

Visi planavimo fazėje parengti Veiksmai yra privalomi. Plėšimo fazėje visi žaidėjai, jei tik gali, privalo vykdyti savo Veiksmų kortas.

Įvykdžius Veiksma, Veiksmo korta yra gražinama atgal jos savininkui. Žaidėjas kortą padeda ant savo asmeninės kaladės viršaus. Visi žaidėjai išmaišo savo kalades (10 Veiksmo kortų ir tiek Kulku kortų, kiek gavo ankstesnių Raundų metu) ir pasideda kaladę dešinėje savo Personažo kortos pusėje.

Pirmojo žaidėjo kairėje esantis žaidėjas tampa nauju Pirmuoju žaidėju ir pasideda likusias Raundo kortas priešais save. Naujas raundas prasideda.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai sužaidžiamos visos 5 Raundo kortos. Visi žaidėjai susumuoja savo Grobio, esančio ant personažo lentelės, vertes.

Įteikiamas Šaulio prizas žaidėjui (-ams), kuriam (-iems) liko mažiausiai neiššautų Kulku kortų. Šis žaidėjas atverčia savo personažo kortą, kuri reikš 1000\$ prizą. Jei keli žaidėjai laimi Šaulio titulą, jie gauna po 1000\$.

Turtingiausias žaidėjas laimi žaidimą. Lygiųjų atveju laimi tas žaidėjas, kuris surinko mažiau sužeidimų kortų.

## VEIKSMO KORTOS

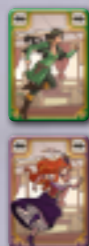
Plėšikai gali stovėti Traukinyje **1** arba ant Vagono stogo **2**. Lokomotyvas irgi vertinamas kaip Vagonas, todėl galima būti jame arba ant jo, tačiau, žaidimo pradžioje Plėšikai negali stovėti ant stogo.

Lokomotyvas laikomas Vagonu, todėl galima judėti jo viduje arba ant jo.

### JUDĖJIMAS

Pajudėkite su Plėšiku:

- 1 iš vieno Vagono į kitą, pirmyn arba atgal, jeigu judate Vagonų viduje,
- 2 arba nuo vieno iki trijų Vagonų, jei Plėšikas yra ant stogo.



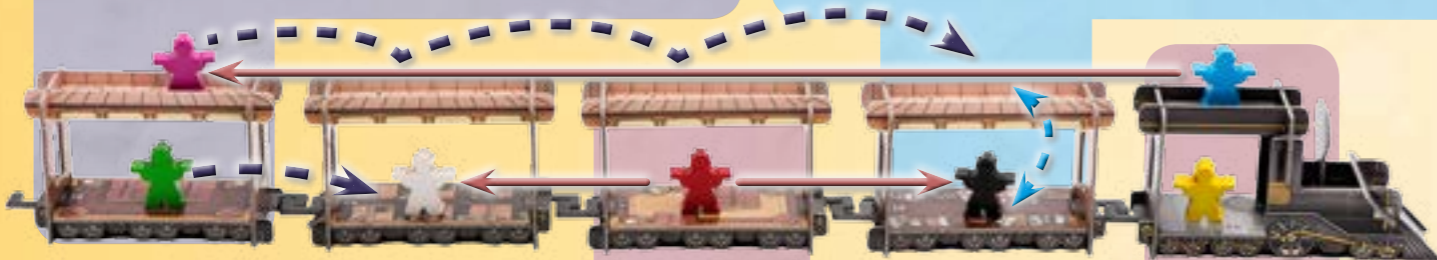
### AUKŠTO PAKELTĖMAS

Pakeisk savo Plėšiko buvimo vietą:

- 1 iš vidaus ant to paties Vagono stogo,
- 2 arba nuo stogo į to paties Vagono vidų.



Bėgimas stogais taupo Jūsų laiką ir padeda išsisukti nuo Maršalo.



### ŠUSIŠAUDYMAS

Pasirinkite savo taikiniu vieną iš priešininkų ir duokite jam vieną iš savo spalvos Kulku kortų. Taikinyis pasideda kortą ant savo kaladės viršaus.

**Negalima šauti į žaidėją, esantį tame pačiame laukelyje kaip ir Jūs.**

- 1 Jei Plėšikas yra Vagono viduje, jis gali šauti į priešininkus, esančius gretimuose Vagonuose. Plėšikai, esantys daugiau nei vieno Vagono atstumu, negali būti taikiniais.



- 2 Jei Plėšikas yra ant Vagono stogo, tuomet jo taikiniais gali tapti bet kas, ką jis mato, nekreipiant dėmesio į atstumą. Matomi Plėšikai yra tie, tarp kurių ir šaudančio Plėšiko nėra kitų Plėšikų. Du Plėšikai ant to paties stogo yra vertinami lyg stovėtų petis į petį. Todėl, kuris gauna Kulką, pasirenka šaudantis žaidėjas.



Jei nėra nei vieno galimo taikinio, tuomet Šūvio korta nesuveikia.

Jei iššaudote visas savo spalvos Kulkas, Šūvio korta taip pat nesuveikia.



Daktaras šauna į Belę.

Kai pašunate priešininką, jam duodate savo spalvos Kulkos kortą. Tai yra vienintelis būdas gauti Šaulio apdovanojimą. Svarbiausia, Kulkos kenks priešininkui visą likusį žaidimą.

Sužeistajam Kulku kortos yra bevertės ir lieka jo rankoje kaip neveiksnios kortos.



### PLĖŠIMAS

Paimk pasirinktą Grobio žetoną nuo Vagono, kuriame dabar esi, grindų.

Jei Jūsų Plėšikas yra ant stogo, tuomet negalite plėšti daiktų, esančių viduje ir atvirkščiai.

Jei toje vietoje, kurioje Plėšikas plėšia nėra jokio Grobio, tuomet nieko neįvyksta.



Daktaras smogia Džango.



### SMŪGIS

Išsirinkite taikinį iš priešišku Plėšikų, esančių tame pačiame aukšte Jūsų Vagone. Taikinyis praranda vieną savo Grobio žetoną - išsirinkite bet kurį jo turimą Grobį ir padėkite ant žemės tame Vagone ir aukšte, kuriame esate.

Jei renkatės Kapselį, tuomet negalite pasižiūrėti į jo vertę.

Dabar perkeltite taikinį vieno Vagono atstumu bet kuria kryptimi, išliekant tame pačiame aukšte. Jei esate traukinio pradžioje ar pabaigoje, tuomet priešininką galite perkelti tik ten, kur yra Vagonas.

Smūgis yra geras būdas priversti priešininką prarasti vertingą Grobį arba supainioti jo gerai apgalvotą Plėšimo planą.



### MARŠALAS

Perkelkite Maršalą traukinio viduje, vieno Vagono atstumu į priekį ar atgal.

Atsargiai! Kai Plėšikai patenka į Vagoną, kuriame yra Maršalas arba Maršalas patenka į Vagoną, kuriame yra Plėšikai, tuomet visi Plėšikai sprunka ant to Vagono stogo (net jei jie kažką iš ten nusileido).

**Plėšikai niekada nelieka viename Vagone kartu su Maršalu.**

Taip pat, kiekvienas Plėšikas gauna po vieną Neutralią Kulkos kortą. Šią kortą pasideda ant savo kaladės viršaus.

Jei baigiasi Neutralių Kulku kaladė arba neužtenka kortų ėjimui užbaigti, tuomet Plėšikai negauna sužeidimų, kai susiduria su Maršalu.

Kadangi Maršalas saugo keleivius, jis niekada neliepa ant stogo.



Džango pastumia Maršalą į Vagoną, kuriame jau yra Vaiduoklis. Vaiduoklis gauna vieną Neutralios Kulkos kortą ir sprunka ant stogo.

Dabar jau žinote visas taisykles, kurių reikia pirmajam žaidimui.

Tolimesniuose puslapiuose aprašytos taisyklės pažengusiems žaidėjams.

## PLĒŠIKAI



Vaiduoklis moka puikiai slėptis.



## GHOST

Kiekviename Raunde pirmą kartą galite dėti užverstą.

Jei pirmą ėjimą pasirenkate traukti 3 kortas, tuomet vėliau tame raunde negalite naudoti Vaiduoklio galios.



## Doc

Raundo pradžioje traukite septynias kortas, vietoj šešių.

Daktaras yra protin-  
giausias gaujos narys.



## TUCO

Tuko šūvių nesustabdo net stogo lentos.

Galite šauti į Plėšikus, esančius tame pačiame Vagone, virš Jūsų arba po Jumis.

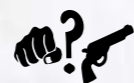


## CHEYENNE

Naudojant Smūgį, Plėšiko pamestą Kapšėlį galite pasiimti sau.

Jei priešininkas pameta Brangakmenį ar Lagaminą, jie dedami ant Vagono grindų.

Šajenė yra įstabi kišenvagė.



## BELLE

Jūs negalite būti Smūgio ar Šūvio veiksmo taikiniu, jei yra kitas Plėšikas į kurį galima taikytis.

Belos grožis yra jos ginklas.



## DJANGO

Pašovus Plėšiką, pastumkite jį vieno Vagono atstumu šūvio (kulkos skriejimo) kryptimi. Nustumti nuo traukinio krašto negalima.

Džango šūviai tokie galingi, kad nuo jų tenka atsukti atgal.



## ĮVYKIAI

Papildomoms taisyklėms reikalingos ypatingos Raundo kortos: Traukinių Stoties kortos.

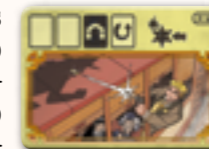
Šeštasis pasirošimo etapas keičiamas tokia tvarka: paaimkite 4 įprastas Raundo kortas ir jas išmaišykite. Nežiūrėdami išsitraukite Traukinių Stoties kortą ir ją laikykite paslapyje. Suformuokite 5 užverstų kortų kaladę iš 4 Raundo kortų ir Traukinių Stoties kortos ant viršaus.

Pastaba: jei baigiasi Neutralių Kulų kaladė arba neužtenka kortų ėjimui užbaigti, tuomet Plėšikai nebegauna sužeidimų nei iš Maršalo, nei iš kitų įvykių Raundo pabaigoje.



## Piktas Maršalas

Maršalas šauna į Plėšikus, esančius ant stogo virš jo. Tie Plėšikai gauna po Neutralią Kulkos kortą. Tuomet Maršalas pajuda vienu Vagonu link traukinio galo. Jei jis jau yra gale, lieka savo vietoje.



## Pašto stulpas

Visi Plėšikai, esantys ant stogo, perkeliama ant paskutinio Vagono stogo.



## TRAUKINIŲ STOTIES KORTOS



## Maršalo kerštas

Kiekvienas Plėšikas, esantis virš Maršalo, praranda po mažiausios vertės Kapšėlį nuo savo Personažo lentelės.

Jei Plėšikas neturi Kapšelio, tuomet jis nieko nepraranda (net jei turi Brangakmenį ar Lagaminą).



## PAPILDOMOS TAISYKLĖS

Po keletos žaidimų Jūs išmoksite žaidėjų galias ir veiksmus, aprašytus šiame dvigubame puslapyje.

Kai kurios kortos sąlygoja įvykius. Šie įvykiai vyksta Raundo pabaigoje po Plėšimo fazės!

Simboliai aprašyti žemiau.



## Stabdžiai

Visi Plėšikai, esantys ant stogo, pajuda vienu Vagonu link Lokomotyvo. Plėšikai, esantys ant Lokomotyvo stogo, nejuda.



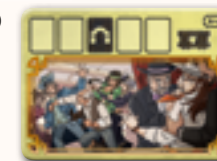
## Pagriebk viską!

Padėkite antrą Lagaminėlį ten, kur dabar yra Maršalas.



## Keleivių maištas

Visi Plėšikai, esantys viduje, gauna po Neutralią Kulką.



## Kišenvagystė

Visi Plėšikai, esantys vieninteliai savo laukelyje, gali pasiimti po vieną ant žemės gulintį Kapšėlį, jei toks yra.



## \$250 Įkaitas - konduktoriaus pagrobimas

Kiekvienas Plėšikas, kuris yra ant Lokomotyvo arba jame, žaidimo pabaigoje gauna po 250\$ išpirką. Šiai išpirkai pažymėti galite naudoti laisvus Grobio žetonus.



## YPATINGOS TAISYKLĖS DVIEMS VIENO ŽAIDĖJO PLĖŠIKAMS

Ypatingos taisyklės (skirtos pažengusiems žaidėjams) leidžia žaisti 2 arba 3 žaidėjams. Kiekvienas žaidėjas pasiima po 2 Plėšikus, vietoj vieno.

### PASIRUOŠIMAS

Naudokite 2-4 žaidėjų Raundo kortas.

2-4

2 žaidėjams naudokite 3 Vagonus.

3 žaidėjams naudokite 4 Vagonus.

Atskirai padėkite Vaiduoklį, Doktorą ir Belą ir parinkite jiems partnerius atsitiktine tvarka. Tuomet kiekvienas žaidėjas pasirenka komandą.

Peržiūrėkite turimas Veiksmo kortas ir pašalinkite pasikartojančias. Taip pat, pasirinktinai pašalinkite vieno veikėjo Maršalo kortą.

Jūsų rankoje liks 11 kortų (žiūrėkite gretimame paveikslėlyje).

Išmaišykite visas kortas, kad galėtumėte suformuoti asmenines kalades. Kiekvienas žaidėjas žaidžia sumaišytomis dviejų Plėšikų Veiksmo kortomis.

Kiekvienas komandos žaidėjas paima į abi rankas po vieną Plėšiko figūrėlę ir paslepia kumštyje. Visi žaidėjai parodo savo figūrėles vienu metu. Plėšikas, kurio figūrėlė kairėje rankoje, pastatomas į paskutinį vagoną, kitas Plėšikas - į gretimą.

### RAUNDO PRADŽIA

Žaidimo pradžioje, prieš išmaišant asmenines kalades, žaidėjai gali pasirinkti po vieną kortą. Išmaišę likusias kortas, visi išsitraukia po 6 papildomas kortas (žaidimą pradeda turėdami 7 kortas, vietoje 6).

### KORTOS ATVERTIMO TAISYKLĖ

Jei žaidėjas įprastinio ėjimo metu (ne Tunelio, Apkeitymo ar Pagreitėjimo) sužaidžia bendroje kaladėje esančio Plėšiko Šūvio kortą, jis gali nedelsiant tuo pačiu ėjimu sužaidėti antrojo Plėšiko kortą.

Kita korta negali būti Maršalo.

Pastaba: nors Grobis žaidimo pabaigoje yra skaičiuojamas bendrai, tačiau, žaidimo eigoje kiekvieno Plėšiko Grobis dedamas atskirai ant jo lentelės.



Komandinio žaidimo pavyzdys



2 Judėjimo



2 Aukšto pakeitimo



2 Smūgio



2 Šūvio



2 Apiplėšimo



1 Maršalo figūrėlė

Jūsų Veiksmų kortos



## ŽAIDIMO PABAIGA

Kiekviena komanda suskaičiuoja bendrą abiejų Plėšikų grobį.

Šaulio titulas įteikiamas daugiausiai Kulku iššovusiai komandai (skaičiuojamos abiejų Plėšikų Kulkos).

Būkite atsargūs, kiekviena komanda gauna po 1 baudos tašką už kiekvieną savo spalvos Kulką ant asmeninės kaladės (tai reiškia, kad vienas Plėšikas pašovė kitą). Tokiu būdu galite prarasti Šaulio titulą.

## EKSPERTŲ VESIJA

Jei norite labiau kontroliuoti žaidimą, tuomet kiekvienas žaidėjas, savo Personažo kortos dešinėje, gali formuoti išmestų kortų kaladę. Taip pat pradeda veikti aprašyti pakeitimai:

★ Planavimo fazės pabaigoje galite pasilikti tiek kortų, kiek tik norite. Išmeskite visas Veiksmo kortas, kurios nebereikalingos.

★ Kiekvienoje Plėšimo fazėje iš pirmojo žaidėjo atgautas sužaidžias Veiksmo kortas padėkite atverstas ant savo sužaidžias kortų kaladės. Iš priešininkų gautas Kulku kortas padėkite užverstas ant savo traukiamų kortų kaladės viršaus.

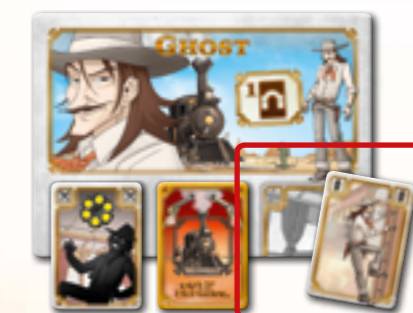
★ Kiekvieno Raundo pradžioje papildykite savo ranką kortomis iš savo kaladės, kad turėtumėte šešias kortas.

## PERSONAŽŲ YPATYBĖS

Vaiduoklio galia leidžia padėti pirmąją kortą užverstą nepriklausomai nuo to, ar tai jo, ar kito komandos nario korta. Žaidėjas neprivalo dėti kortos užverstos, jei nori pasinaudoti anksčiau aprašyta kortos atvertimo taisykle.

Daktaras gali traukti 7 kortas - dabar jo rankoje bus 8 kortos.

★ Kiekvieną kartą, kai reikia traukti kortas, o kaladėje jų nebėra, išmaišykite sužaidžias kortų kaladę ir iš jų suformuokite naują traukiamų kortų kaladę. Bet kuriuo metu galite peržiūrėti savo išmestas kortas.



Išmestas kortas galite dėti ant kitos Personažo lentelės pusės.

## KREDITAI

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



Christophe Rimbault

Jordi Valbuena

Platintojas Lietuvoje, Latvijoje ir Estijoje:  
UAB «KADABRA»  
Tel. +370 37 20 84 48, Savanorių pr. 192-306,  
LT-44151, Kaunas, Lietuva.  
www.kadabra.eu



© 2016 Ludonaute, Visos teisės saugomos.  
© 2016 COLT Express, Visos teisės saugomos.



**Jau prekyboje!**

Papildymas

## HORSES & STAGECOACH

Šokite ant savo ištikimo arklio ir planuokite Pašto karietos apiplėšimą.

Daugiau pinigų, daugiau veiksmo ir dar daugiau smagaus žaidimo!

2 - 6 žaidėjams



Papildymas

## MARSHAL & PRISONERS



Kurią pusę pasirinksite?

Ar žaisite kaip Maršalas? Ar prisijungsite prie Plėšikų kartu su nepagaunamąja Mei?

3 - 8 žaidėjams



**Išleidžiamas 2016 metų spalį.**

# COLT EXPRESS

**Mobili programėlė!**

Galima parsisiųsti nuo 2016 metų pabaigos.

