

# COLT EXPRESS



1900. gada 11. jūlijs 10:00.

Miera apvienības Ekspresis izbrauca no Folsom, New Mexico, ar 47 pasažieriem uz klāja. Pēc pāris minūtēm, atskan strauji soļu trokšņi no priekšas un tad arī šāvieni. Smagi bruņoti bandīti nežēlīgi aplaupa godīgos pilsoņus, viņu makus un dārglietas! Vai bandīti spēs saglabāt vēsu prātu un izvairīties no lodēm?

Vai viņiem sanāks apzagt Jaukā ciemata ogļu kompānijas nedēļas algu, kura glabājās seifā un to vēro Šerifs Samuel Ford?

Tikai viens bandīts sasniegs savu mērķi: kļūt par bagātāko cilvēku ārpus likuma savā bandā.

 40'

 2-6

 10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

## SATURS

★ 6 Vilcienu vaģoni



★ 1 Lokomotīve

*Piezīme - Pirms spēles uzsākšanas, kārtīgi saliec vilcienu vaģonus un lokomotīvi, pēc instrukcijas norādījumiem.*

★ 10 teritorijas elementi

★ Vairāku vērtības žetoni

- 18 somas \$250 un \$500 vērtībā
- 6 dārgumi vērtībā \$500 gabalā
- 2 seifi vērti \$1000 gabalā



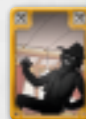
★ 17 raundu kartes:

- 7 kārtis priekš 2-4 spēlētāju spēles;
- 7 kārtis priekš 5-6 spēlētāju spēles
- 3 Vilcienu staciju kārtis



★ 1 šerifa figūra

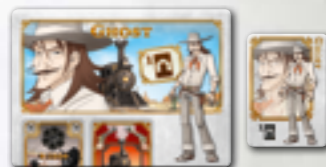
★ 13 neitrālās ložu kārtis



**Spēlētāju daļas katram spēlētājam (x6)**

★ 1 Personāžu lapa

★ 1 Personāža kārts



★ 10 darbības kārtis



★ 6 ložu kārtis

★ 1 bandītu figūra

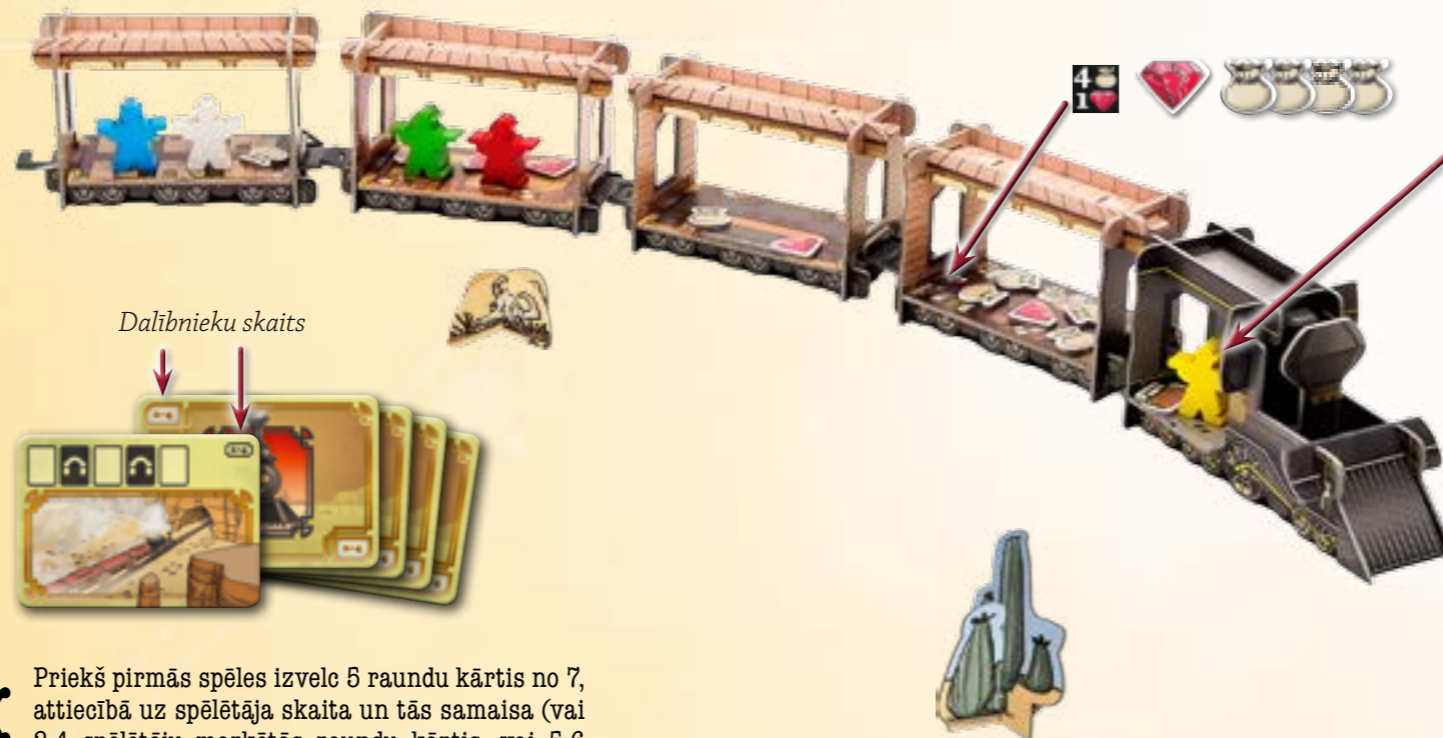


**Par spēli ar 3 - 6 spēlētājiem lasīt zemāk. Divu cilvēku spēlē izlasīt detalizētas pielāgojumus 6 lpp.**

## SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

**1**

Galda vidū ir nolikta Lokomotīve ar tik rindā saliktiem vilcienu vaģoniem, cik spēlētāju piedalās spēlē. Pēc savas izvēles izņem vilcienu vaģonus, kuri ir salikti secībā pēc savas izvēles. Pievieno Lokomotīvi vilcienu priekšā.



Dalībnieku skaits

**6**

Priekš pirmās spēles izvelc 5 raundu kārtis no 7, attiecībā uz spēlētāja skaitu un tās samaisa (vai 2-4 spēlētāju marķētās raundu kārtis, vai 5-6 raundu kārtis). Izveido aizklātu kavu.

*Priekš nākamās spēles vari izmantot avancētos noteikumus (skatīt 9 lpp).*

*Šādā veidā spēlē būs 5 dažādi notikumi, kas pastāstīs vilcienu apzāgšanas stāstu. Tos atklāsi spēles gaitā.*

### BANDĪTU SALIKUMS

Neskatoties izvelc vienu bandīta figūru, kas atbilst tava spēlētāja personāžam.

Spēlētājs, kurš pirmais ir izvilcis šo personāžu ir pirmais spēlētājs šajā raundā.

Pirmais spēlētājs sāk pēdējā vaģonā. Spēlētājs pa kreisi novieto savu bandītu nākamajā vaģonā. Tāpat arī pārējie spēlētāji

*Bildē uzrādīts, **Doc** ir pirmais spēlētājs, **Cheyenne** ir otrais, **Ghost** ir trešais un **Tuko** ir ceturtais.*

**2**

Kad sakrāsī 250\$ vērtas zādzības, cik ir spēlētāji, ievieto katrā vaģonā noteiktu skaitu un tipu laupījuma žetonus, kas ir norādīts tajā vaģonā. Somas ir izvilktas uz aklu veiksmi un novietotas aizklātas ar to vērtību.

*Katram pasažierim ir savādāki laupījumi - gatavi, lai tu tos nozagtu!*

**3**

Noliekat šerifa un seifa figūriņņu iekš Lokomotīves.

*Spēles gaitā, šerifs stāsies ceļā bandītiem. Tas viss ir uz taviem pleciem, lai saprastu kad novērst šerifa uzmanību no seifa pareizajā brīdī.*

**4**

Noliec 13 neitrālās lodes kārtis blakus Lokomotīvei.

*Tās ir kā traumas, kuras bandīti iegūst šerifa vai speciālu notikumu dēļ.*

**5**

Katrs spēlētājs izvēlās personāžu, paņem attiecīgo personāža lapu (vai kārti, ja nepietiek vietas) un novieto to sev priekšā.

Katrs spēlētājs arī paņem \$250 vērtu somu no krājumiem un noliek to ar virspusi pret leju uz savas personāža kārtis, slēpjot tās vērtību.

*Spēles gaitā, savus laupījumus liksi uz personāža kārtis. Somu vērtībām ir jābūt paslēptām no taviem pretiniekiem, bet vari apskatīt savas somas jebkurā laikā.*

Viņš sajauc kavu ar savas krāsas 10 darbības kārtīm un noliek tās aizgrieztas uz savas personāža lapas : tās kārtis ir viņa personīgā kava. *Visiem spēlētājiem ir vienādas darbības kārtis.*

Viņš novieto tās krāsas 6 ložu kārtis uz sava personāža lapas secībā pēc ložu skaita. Šī kava attēlo cilindru.

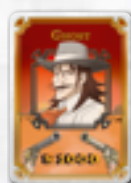
*Spēles sākumā, tava ieroča cilindrs ir pilns. Tu mēģināsi šaut pa saviem pretiniekiem, lai viņus palēninātu.*



*Piezīme - Personāža lapas otrajā puse ir domāta, lai spēlētu ar prasmīgiem spēlētājiem (skatīt 11 lpp.).*



## SPĒLES MĒRĶIS



Lai vinnētu, tev vajag kļūt par bagātāko bandītu vecajos rietumos. Lai sasniegtu šo mērķi, tu mēģināsi nozagt vairāk nekā tavi pretinieki...izvairoties no pretinieka lodēm. Labākais šāvējs saņems «Veiklākā šāvēja» titulu, kas ir \$1000 vērts.

Katram spēlētājam ir 10 kārtis ar dažādām darbībām : Kustēšanās (x2), stāvu maiņa (x2), Uguns (x2), Sitiens (x1), zagšana (x2), Šerifs (x1).

Spēlē ir 5 raundi. Katram raundam ir divas fāzes :

★ **1. fāze : Plānošana !** Spēlētāji noliek savas darbības kārtis galda centra standarta kavā.

★ **2. fāze : Zagšana !** Darbības kārtis, kuras tika noliktas 1. fāzē, izpildās.

## GALDA PAGRIEŠANA



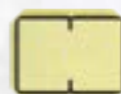
Piezīme - Šis kārtis parāda arī raunda efektu ( skatīt advanced noteikumus 9 lpp ).



**Standarta gājieni** - Darbības kārtis ir jāizspēlē atklātas šajā gājienā.



**Tunelis** - Darbības kārtis ir jāizspēlē aizklātas šajā gājienā.



**Pasteigties** - Šī gājiena laikā, katrs spēlētājs izspēlē divus gājienu ( ņemt 6 kārtis vai izspēlēt divas kārtis pēc kārtā, vai ņemt 3 kārtis un izspēlēt 1 kārti ).



**Mainīt** - Pirmais gājieni ir izspēlēti pretēju pulksteņa rādītāja virzienā, sākot ar pirmo spēlētāju.

## 1. FĀZE : PLĀNOŠANA !

Pirmais spēlētājs izvelk augšējo raunda kārti un novieto to uz spēles galda, tā, lai visi to varētu redzēt.

Šī raunda kārts parāda gājienu skaitu ( cipars uz kārts ikonās ) un kā gājieni ies šīs fāzes laikā ( skatīt speciālo gājienu detaļas iepriekšējā lpp )



Raunda sākumā katrs spēlētājs sajauc savu kavu un izvelk 6 kārtis. Tās kārtis no tā spēlētāja rokas.

Šajā fāzē, nekā nemainās, tik darbības kāršu likšana. Kārts efekti neizpildās: neviens nekustās iekš vilciena.

Mēģini vizualizēt, kas pašlaik notiek un savu darbību sekas uz citiem spēlētājiem.

Sākot ar pirmo spēlētāju, katrs spēlētājs izspēlē viņa gājienu, sekojoši nākamais spēlētājs iet pulksteņrādītāj virzienā.

**Viņa gājienā, spēlētājam vajag :**

★ **Vai izspēlēt darbības kārti, tā lai visi redz ( ja nav minēts pretēji ), noliekot to uz standarta kavas;**

★ **Vai pacelt 3 jaunas kārtis no viņa kavas un pievienot savai rokai.**

Plānošanas fāze beidzās, kad gājienu skaits, kas ir uzrādīts uz raunda kārtis tika pabeigta.

Visas neizspēlētās kārtis spēlētāju rokās atgriežas savas kavas augšpusē.



Raunda kārts uzrāda ka būs 4 gājieni.

Pirmā gājiena piemērs

- 1 Cheyenne** ir pirmais spēlētājs šajā raundā. Viņa izspēlēs oves kārti no savas rokas.
- 2 Belle**, pa kreisi no viņas, izspēlēs uguns kārti virs **Cheyenne** kārtis.
- 3 Tuco**, pa kreisi no **Belles**, izdomāja izvilkt kārtis, nevis izspēlēt tās, Viņš paņēma 3 kārtis no personīgās kavas un pievieno tās savai rokai.
- 4** Beidzot, **Doc** izspēlēs stāvu maiņu virs **Belles** kārtis.

Tad sākas otrais gājieni. Kārtis tiks izspēlētas uz tās pašas standarta kavas.

## 2. FĀZE : ZAGŠANA !



Kad visas darbības tiek izspēlētas, laiks izpildīt to efektus. Visi spēlētāji sāk rīkoties... un izturēt citu spēlētāju rīcību.

Pirmais spēlētājs paņem darbības kāršu kavu, kas tika izveidota plānošanas fāzes laikā, un apgriez to otrādi, nemainot kāršu secību.

Bandītu darbības tiek izpildītas, viena pēc otras, sākot ar augšējo kārti ( tajā secībā kā tās tika izspēlētas ).

Visas izspēlētās kārtis plānošanas fāzē tagad ir obligātas. Zagšanas fāzes laikā, katram spēlētājam ir obligāti jāizspēlē viņa darbība, ja tas ir iespējams.

Kad visas darbības tiek izspēlētas, kārtis tiek atgrieztas spēlētājam, kuram tās pieder. Katrs spēlētājs sajauc savu kavu ( 10 darbības kārtis un jebkuru ložu kārti viņš saņēma iepriekšējā raundā ). Tad viņš novieto savu kavu pa labi no viņa personāža kārts.

Spēlētājs pa kreisi no pirmā spēlētāja tagad paliek par pirmo spēlētāju. Viņš noliek atlikušās raunda kārtis sev priekšā.

- 1 Cheyenne** kustās.
- 2 Belle** šauj pa **Doc**.
- 3 Tuco** nerīkojas: viņš izlaida gājienu, lai izvilktu kārti.
- 4 Doc** maina stāvus.

Skatīt nākamo lapu darbību detalizētā aprakstam.

## SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzās, kad tiek izpildītas 5 raunda kārtis. Katrs spēlētājs saskaita savus laupījuma žetonus, kas atrodas uz personāža lapas.

«Veiklākā šāvēja» balva ir piešķirta spēlētājam(-iem), kurš izšāva visvairāk lodes ( kuram ir vismazāk ložu kārtis no savas krāsas ). Spēlētājs(-i) atdot savu personāža kārti, lai iegūtu balvu. Tā ir \$1000 vērts.

Bagātākais spēlētājs uzvar spēli. Ja gadījumā ir neizšķirts, vinnē tas spēlētājs, kurš saņēma vismazāk ložu kārtis no citiem spēlētājiem un notikumiem.

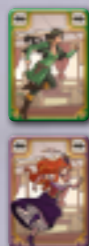
## DARBĪBAS KĀRTIS

Bandīti iekš vilciena **1** vai arī uz vagona jumta **2**. Lokomotīves arī uzskata par vagonu. Vari atrasties arī uz tā. Tāpēc, bandītiem ir divas iespējamās lokācijas: iekš vagona, vai arī tā jumta. Spēles sākumā, neviens bandīts nedrīkst atrasties uz jumta. Lokomotīve seko tiem pašiem noteikumiem, kas ir vagoniem.

### KUSTĪBA

Kustīni savu bandītu:

- no viena vagona uz blakus vagonu, uz priekšu vai atpakaļ, ja tas atrodas iekš vilciena;
- vai arī distancē no viena līdz trijiem vagoniem, uz priekšu vai atpakaļ, ja tas atrodas uz jumta.



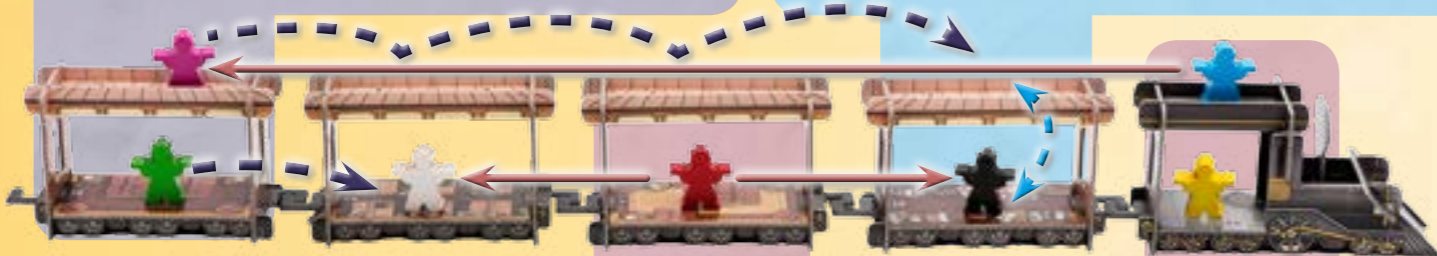
### STĀVU MAINA

Maini savu bandītu pozīcijas

- no vagona iekšpuses uz tā paša vagona jumta;
- vai kustīni to no jumta uz tā paša vagona iekšpusi.



Skriešana pa jumtiem ietaupa laiku un dod iespēju izvairīties no šerifa.



### UGUNS

Izvēlies vienu pretinieku par savu mērķi un iedot viņam vienu no savām ložu kārtīm. Tas spēlētājs pieliek šo ložu kārti uz viņa kavas augšas.

**Nedrīkst izvēlēties pretinieku, kurš atrodas vienā vietā, kur atrodies tu.**

- Kamēr atrodies iekš vilciena, tu vari šaut bandītus, kuri atrodas blakus vagona kabīnēs, vai sava vagona priekšā un tālāk. Bandīti, kuri ir vairāk kā viena vagona attālumā nevar būt sašauti
- Kad atrodies uz jumta, tu vari šaut bandītus tavā redzamības lokā un var šaut pa visiem citiem vagoniem, izņemot savējā, neskatoties uz distanci. Bandīts var šaut pa citu spēlētāju tikai tad ja redzamības lokā neviens starp tevi un mērķi nestāv. Divi bandīti uz viena jumta skaitās kā pārinieki un cīnās kopā un neatrodas viens aiz otra: paši izvēlās kuram iešaus.

Ja nav mērķu pa ko šaut, saglabā savu ložu kārti: šāviņam nebūs iedarbības.

Ja spēles gaitā tev beidzas ložu kārtis, tavas uguns darbības vairs nevarēs izdarīt.



Doc šauj pa Belle.

Kad šauj pa bandītu, tu viņam iedot vienu no savām ložu kārtīm. Tas dod tev iespēju nopelnīt «Veiklākā šāvēja» titulu.

Vēl svarīgāk, tavas darbības ierobežos tavus pretiniekus līdz spēles beigām, jo ložu kārtis neko nedod ievainotiem spēlētājiem. Tās ir «mirušas kārtis» un tikai ierobežos vietu rokā.



### ZAGŠANA

Paņem laupījuma žetonu pēc savas izvēles no tā vagona, kurā pašlaik atrodies un novieto to uz savas personāža kārts, tā lai neviens neredz.

Ja tavš bandīts ir uz vagona jumta, viņš nevar zagt vagona kabīni, un pretēji.

Ja nav nekādu laupījumu vagonā, kur atrodas bandīts, tad zagšanai nav nekāda efekta.



Doc iesit Django.



### SITIENS

Izvēlies vienu pretinieku par savu mērķi, kurš atrodas uz viena un tā paša stāva un vienā vagonā ar tevi.

Tas bandīts zaudē vienu laupījuma žetonu, ja viņam tāds ir: izvēlies laupījuma žetonu no pretinieka personāža kārts un novieto to blakus sava bandīta figūriņai.

Ja izvēlies somas žetonu, tu nedrīksti skatīties tās vērtību. Tad kustīni mērķēto bandītu uz, tā paša stāva citu vagonu (uz priekšu vai atpakaļ, izvēle gandrīz katrā vagonā; atpakaļ, ja atrodies dzinēja istabā un uz priekšu ja atrodies pēdējā vagonā).

Sišana ir labs veids kā likt pretiniekam zaudēt lielāku laupījumu. Pretinieks var apmulsť, ka viņa zagšanas plāns var izgāzties.



### ŠERIFS

Ievietojiet šerifu iekš vilciena viena vagona attālumā jebkurā virzienā.

Brīdinājums! Kad bandīti iekāpj vagonā, kur atrodas šerifs, vai, kad šerifs iekāpj vagonā, kur atrodas bandīti, viņiem vajag bēgt uz vagona jumtu (Pat, ja viņi tikko no turienes nokāpa).

**Bandīti nekad nevar palikt vagona kabīnē, ja tanī atrodas šerifs.**

Papildus, katrs no tiem bandītiem saņem neitrālās lodes kārti, kura ir jānoliek katra spēlētāja personīgajā kavā.

Ja neitrālā ložu kava ir tukša vai nepietiek izspēlei, bandīti nesaņem lodes, kad satiek šerifu.

Šerifs sargā pasažierus: viņš nekad nekāpj uz jumta.



Django kustina šerifu, kurš ienāk tanī pašā vagonā, kur atrodas Ghosts. Ghosts saņem neitrālo lodi, par to, ka aizbēga uz jumta.

Šajā posmā tu zini visus noteikumus priekš pirmās spēles.

Pārējās lapas iemācīs papildus noteikumus pēc tam kad iemācīsies pamata noteikumu.

## BANDĪTI



*Ghost ir viens slepens bandīts.*

## 1 Ghost

Katra raunda pirmajā gājienā, tu drīkstī izspēlēt savu darbības kārti aizklātā veidā uz standarta kavas.

Ja tu izvēlies izvilkēt trīs kārtis, tā vietā, lai izspēlētu darbības kārti pirmajā gājienā, tu nedrīkstī lietot Ghosta speciālo spēju vēlāk šajā raundā.

## 7 Doc

Katra raunda sākumā velc 7 kārtis, 6 kāršu vietā.

*Doc ir grupas gudrākais bandīts.*



*Tuco šāvieni ir neapstādināmi uz jumta.*

## Tuco

Tu drīkstī šaut pa bandītu, kurš atrodas tajā pašā vagonā kurā tu, tanī pašā stāvā, caur sava vagona jumtu.

## CHEYENNE

Kad sit bandītu, tu drīkstī savākt somu, ko viņš tikko pazaudēja.

Ja viņš pazaudēja dārgumus vai seifu (tava izvēle), laupījums vienkārši paliek uz grīdas (kā parasti).

*Cheyenne ir nepārspējama kabatzagle.*



*Belles skaistums ir viņas labākais ierocis.*

## BELLE

Tu nevari būt uguns un sitiena darbības mērķis, ja ir iespējams tēmēt pa citu bandītu.

## DJANGO

Kad šauj pa bandītu, liec tam kustēties vienu vagonu tālāk, šāviena virzienā, atceroties, ka bandīti nedrīkst pamest vilcienu.

*Django šāvieni ir tik stipri, ka atgrūž pārējos bandītus.*



## NOTIKUMI

Advancētie noteikumi. Pievieno speciālo raunda kārti : Vilciena stacijas kārtis.

★ daļas iestatīšana ir labota : izvēlies 4 klasiskās raunda kārtis un samaisi tās. Nejausi izvēlies stacijas kārti - saglabā to slēptu. Izveido kavu no 4 aizklātām kārtīm, kuras ir uzliktas uz vilciena stacijas kārts.

*Piezīme - Ja neitrālo ložu skaits ir izsīcis vai nepietiek kārtis, bandīti lodes nesaņem.*



### Dusmīgais šerifs

Šerifs šauj pa sava vagona augšu. Tie bandīti saņem neitrālās lodes kārti.

Tad šerifs pakustās par vienu vagonu tuvāk pēdējam vagonam. Ja šerifs jau tur atrodas, viņš nekustas.



### Šarnīrsavienota roka

Visi bandīti pārvietojās uz pēdējā vagona jumtu.



### STACIJAS KĀRTS



### Šerifa atriebība

Katrs bandīts, kurš atrodas virs šerifa zaudē nevērtīgāko somas žetonu, kas atrodas uz viņa personāža kārts.

Ja bandītam nav somu, tas nezaudē neko ( pat ja tam ir dārgumi vai seifi ).



## ADVANCĒTIE NOTEIKUMI

*Pēc pāris spēlēm tev būs iespēja spēlēt personāža spējas un notikumus, kuri ir aprakstīti uz šīs dubultlapas.*

Pāris raunda kārtis, tai skaitā stacijas kārtis, veido notikumus. Tās kārtis, vienmēr, tiks izpildītas raunda beigās, pēc 2.fāzes: zagšana!



Simboli paskaidroti apakšā.



### Bremzēšana

Visi bandīti, kuri atrodas uz jumta, kustās uz priekšu ( lokomotīves virzienā ). Bandīti uz lokomotīves nekustās.



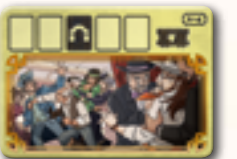
### Nem visu!

Novieto otru seifu tajā vagonā, kur pašreiz atrodas šerifs.



### Pasažieri - dumpinieki

Katrs spēlētājs, kas atrodas vagonā uz lokomotīvē, dabūs neitrālo lodi.



### Kabatzagšana

Katrs bandīts, kurš atrodas virs šerifa zaudē nevērtīgāko somas žetonu, kas atrodas uz viņa personāža kārts.



### \$250 Kontroliera sagrābšana par ķilnieku

Katrs bandīts, kurš ir lokomotīvē vai uz tās jumta, saņem \$250 izpirkšanas maksu.



## SPECIĀLIE NOTEIKUMI, DIVI BANDĪTI SPĒLĒTĀJAM

Šie specifiskie noteikumi ir domāti pieredzējušiem spēlētājiem, lai spēlētu 2 - 3 spēlētāju lokā. Katrs spēlētājs paņem divus bandītus viena vietā.

### TESTATĪŠANA

Izmanto raunda kārti priekš 2 - 4 spēlētājiem.

2-4

Priekš 2 spēlētājiem izmanto 3 vagonus.

Priekš 3 spēlētājiem izmanto 4 vagonus.

Atdali Ghostu, Doku un Belli. Sadali tos 3 dažādiem bandītiem. Tad katrs spēlētājs izvēlās komandu.

No visām darbības kārtīm, kas pieder bandītiem, izvelkat arī dublikātus kā arī vienu šerifa kārti no cita bandīta, pēc savas izvēles.

Būs pieejamas 11 kārtis rokā (skatīt pretējo kolonu).

Sajaucat kārtis, lai izveidotu jūsu personīgo kavu. Tātad, katrs spēlētājs spēlē darbības kārti ar diviem bandītiem.

Lai novietotu bandītu uz vilciena spēlētājam vajag slēptot paņemt vienu bandīta figūru katrā rokā. Rokas tiek atklātas vienlaicīgi. Bandīts kreisajā rokā nonāk pēdējā vagonā, bandīts labajā rokā nonāk vagonā pirms tā.

### RAUNDA UZSĀKŠANA

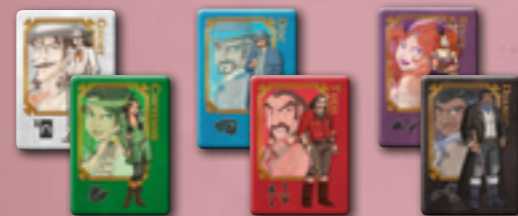
Raunda sākumā, pirms personīgās kavas sajaukšanas, spēlētājs var izvēlēties vienu kārti pēc savas izvēles. Pēc pārējo kāršu sajaukšanas tie izvel 6 papildus kārtis ( lai sākuma rokā būtu 7 nevis 6 kārtis ).

### AIZKLĀTĀS KĀRTS NOTEIKUMS

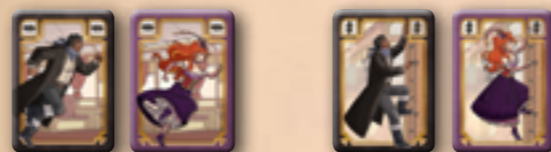
Klasiskā gājiena sākumā (nevis tunelī, mainīšanās gājienā, paātrinājumā...), ja spēlētājs izspēlē uguns kārti no bandīta standarta kavas, viņš nekavējoties, tanī pašā darbības laikā, izspēlē otra bandīta darbības kārti.

Otra kārts nedrīkst būt bandīta kārts.

Piezīme - Pat, ka laupījumi tiek skaitīti spēles beigās, spēles gaitā visi laupījumi tiek novietoti uz galda ( vai kārts ) no šīs pašas.



Komandu piemērs



2 Kustības

2 Stāvu maiņas



2 Sitieni

2 Uguns



2 Zādzības

1 Šerifs

Tavas darbības kārtis



2

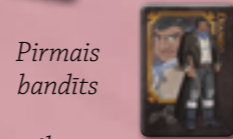
1

Standarta kava

Roka



Otrais bandīts



Pirmais bandīts

Aizklātās kārts noteikums

## SPĒLES BEIGAS

Katrs bandīts pievieno savu laupījumu žetonu vērtību, kurus nozaga viņa divi bandīti.

Veiklākā šāvēja balva ir piešķirta spēlētājam, kura bandītiem ir izšautas visvairāk lodes.

Bet uzmanīgi, katrs spēlētājs dabūs 1 malus punktu par katru savas krāsas lodi savā personīgajā kavā ( Tas nozīmē, ka viņa bandīts iešāva otrajam ).

## EKSPERTA NOTEIKUMI

Ja vēlies lielāku spēles kontroli, tad katram spēlētājam ir iespēja izveidot atmesto kāršu kavu, novietojot to pa labi no savas personīgās kavas. Jāņem vērā sekojoši noteikumi :

★ Plānošanas fāzes beigās, tev ir iespēja saglabāt kārtis, kurās tu esi ieinteresēts nākamajā raundā.

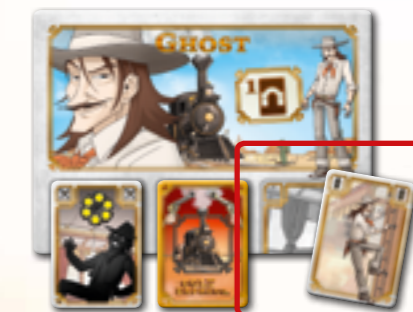
★ Zagšanas fāzes laikā, novieto izspēlēto darbības kārti, kuru tu atguvi no pirmā spēlētāja, uz savas atmesto kāršu kavas, tā, lai visi to redz. Savukārt, ložu kārtis, kuras tu saņēmi no sava pretinieka šajā gājienā, nonāk aizklātas uz tavas kavas.

★ Katra raunda sākumā, velc kārtis no savas kavas, līdz tev ir sešas kārtis rokā.

## PERSONAŽU PRECIZITĀTE

Ghosts atļauj viņa spēlētāja izspēlēt pirmo kārti aizklātu, neskatoties, ka tā ir Ghosta vai citu bandītu kārts. Viņam nav obligāti jāizspēlē kārts aizklāta, ja, piemēram, viņš vēlas izmantot aizklāto kārtis noteikumu minētu augstāk.

Doks atļauj savam spēlētājam vilkt 7 kārtis : viņš tad spēlēs ar 8 kārtīm rokās.



Izmanto savu personāža lapas otro pusi, lai veidotu atmesto kavu.

## KREDĪTI

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



Christophe Rimbault

Jordi Valbuena

Izplatītājs Lietuvā, Latvijā un Igaunijā:  
UAB «KADABRA»  
+370 37 20 84 48, Savanorių pr. 192-306, LT-44151,  
Kaunas, Lietuva.  
www.kadabra.eu



© 2016 Ludonaute, Visas tiesības paturētas  
© 2016 COLT Express, Visas tiesības paturētas



**Jau pieejams !**

Ekspansija

## HORSES & STAGECOACH

Uzlec uz sava uzticīgā zirga un uzbrūc pasta ratiem.

Vairāk naudas, vairāk kustības, vairāk jautrības !

2 - 6 spēlētāji



Ekspansija

## MARSHAL & PRISONERS



Kuru pusi tu izvēlēšies?

Spēlēsi kā šerifs? Vai arī pievienosies bandītiem, kam tiek pavadīta izvairīgā Meja?

3 - 8 spēlētāji



**Atklāšana 2016. gada oktobrī**

# COLT EXPRESS

**Aplikācija !**

Pieejama 2016 gada beigās.

