

BELLE

Belle ha sempre avuto un debole per i gioielli. Attenzione, potrebbe usare il suo fascino per "pizzicare" i vostri...

CONTENUTO 8 carte Azione (2 Movimento, 1 Pugno, 2 Rapina, 2 Fascino, 1 Borseggio), 7 segnalini Gioiello.

Questa mini-espansione può essere usata solo con il gioco base di Colt Express (non con le altre espansioni). Belle è controllata dal gioco stesso, non da un giocatore. È quindi possibile che Belle vinca la partita.

PREPARAZIONE Si prepara il gioco come al solito e si colloca Belle alla destra del Primo Giocatore. Poi si sostituisce il mazzo di carte Azione di Belle con il mazzo di carte Azione di questa espansione. Belle riceve un segnalino Gioiello al posto di un Sacchetto del valore di \$250. Si colloca un segnalino Gioiello in ogni Vagone, in aggiunta al Bottino usuale. I Gioielli rimasti vengono rimessi nella scatola.

PIANIFICAZIONE Durante il turno di Belle, si pesca la prima carta del suo mazzo di carte Azione e la si gioca nel mazzo comune.

AZIONI Si applicano tutte le regole del gioco base a eccezione di quanto segue.



L'azione **Movimento** di Belle la porta sempre verso il Vagone in cui sono presenti più Gioielli sul pavimento; verso la Locomotiva in caso di parità tra le due direzioni.



L'azione **Pugno** di Belle colpisce tutti i possibili bersagli nella sua posizione e li sposta verso il fondo del treno, se possibile.



L'azione **Borseggio** di Belle le fa prendere un Gioiello da ogni Bandito nella sua posizione.



L'azione **Fascino** di Belle fa spostare tutti i Banditi verso la sua posizione; se sono nel suo stesso Vagone ma su un piano diverso, devono cambiare piano. Se sono in un Vagone diverso da quello dove si trova Belle, devono avvicinarsi a Belle senza cambiare piano.



Durante una **Rapina** o un **Pugno**, Belle prende o fa cadere i segnalini Bottino nell'ordine seguente:



PROIETTILI CONSEGNATI A BELLE Quando Belle riceve una carta Proiettile, questa viene collocata davanti alla sua carta Personaggio; non viene inserita nel suo mazzo di carte Azione. Se ci sono 3 carte Proiettile o più di fronte a Belle quando sta per effettuare un'Azione, si ignora quella carta Azione e si scartano 3 carte Proiettile.

BELLE E LO SCERIFFO Belle può rimanere nel Vagone dove si trova lo Sceriffo. Non riceve alcun Proiettile Neutrale e non fugge sul tetto quando lo incontra. È in grado di usare Pugno sullo Sceriffo.

Belle viene influenzata dagli Eventi allo stesso modo di tutti gli altri Banditi.

FINE DELLA PARTITA Belle non gareggia per il titolo di Pistolero. Belle vince se è il Bandito più ricco.

© 2018 Ludonaute, tutti i diritti riservati.
Un gioco di Christophe Rimbault
Illustrazioni di Jordi Valbuena
Maggiori informazioni su: www.coltexpress.fr

CHEYENNE

Cheyenne ha barattato la sua pistola per un arco. Fate molta attenzione, è una tiratrice incredibile e le sue frecce sono avvelenate...

CONTENUTO 8 carte Azione (4 Movimento Speciale, 1 Cambiare Piano, 2 Rapina, 1 Arco), 6 carte Freccia Avvelenata e 6 segnalini Antidoto numerati.

Questa mini-espansione può essere usata solo con il gioco base di Colt Express (non con le altre espansioni). Cheyenne è controllata dal gioco stesso, non da un giocatore. È quindi possibile che Cheyenne vinca la partita.

PREPARAZIONE Si prepara il gioco come al solito e si colloca Cheyenne alla destra del Primo Giocatore. Poi si sostituisce il mazzo di carte Azione di Cheyenne con il mazzo di carte Azione di questa espansione. Cheyenne riceve un Sacchetto del valore di \$250. Si sostituiscono le sue carte Proiettile con le carte Freccia Avvelenata. Si colloca un segnalino Antidoto nel Vagone numerato corrispondente, considerando il Vagone di coda del treno come numero 1.


PIANIFICAZIONE Durante il turno di Cheyenne, si pesca la prima carta del suo mazzo di carte Azione e la si gioca nel mazzo comune.


AZIONI Si applicano tutte le regole del gioco base a eccezione di quanto segue.


L'azione **Movimento Speciale** si svolge nell'ordine indicato dalle icone, da sinistra a destra.

 Durante una **Rapina** Cheyenne prende i segnalini Bottino nel seguente ordine:



 Cheyenne si muove di **2 Vagoni** se si trova all'interno del treno o di **4 Vagoni** se si trova sul tetto, verso il Vagone in cui sono presenti più Banditi. In caso di parità, si muove verso la Locomotiva. Le è permesso passare attraverso il Vagone in cui si trova lo Sceriffo senza subire effetti (a meno che non si fermi in quello stesso Vagone). Infine, dopo il movimento, prende casualmente un **Sacchetto da ogni Bandito**, inclusa Belle, che si trova nella sua posizione.

 Cheyenne si muove di **un Vagone** se si trova all'interno del treno o di **2 Vagoni** se si trova sul tetto, verso il Vagone in cui sono presenti più Banditi. In caso di parità, si muove verso la Locomotiva. Dopodiché, se si trova sul tetto, scende di sotto. Infine, dopo il movimento, prende casualmente un **Sacchetto da ogni Bandito**, inclusa Belle, che si trova nella sua posizione.

 L'**Arco** di Cheyenne colpisce **tutti i possibili bersagli, inclusa Belle**. Ogni Bandito bersaglio riceve una **Freccia Avvelenata** da collocare sul proprio mazzo delle carte Azione. Una carta Freccia funziona esattamente come una carta Proiettile. Se Cheyenne non ha abbastanza Frecce per colpire tutti i bersagli, non scocca Frecce.

PROIETTILI CONSEGNATI A CHEYENNE Quando Cheyenne riceve una carta Proiettile, questa viene collocata davanti alla sua carta Personaggio; non viene inserita nel suo mazzo di carte Azione. Se ci sono **3 carte Proiettile** o più di fronte a Cheyenne quando sta per effettuare un'azione, si ignora quell'azione e si scartano 3 carte Proiettile.

Cheyenne viene influenzata dagli Eventi allo stesso modo di tutti gli altri Banditi.

ANTIDOTO I giocatori ricevono un **Antidoto** effettuando l'azione **Rapina** in un Vagone dove è presente un segnalino Antidoto. Con un'azione **Pugno** si può far perdere un segnalino Antidoto a un avversario. Alla fine di ogni Round, qualsiasi giocatore può usare uno o più segnalini Antidoto in suo possesso per sbarazzarsi di altrettante Frecce Avvelenate dal suo mazzo di carte Azione. Le Frecce vengono restituite a Cheyenne che può riutilizzarle. I segnalini Antidoto vengono ricollocati nei loro rispettivi Vagoni.

FINE DELLA PARTITA Se un giocatore ha una o più Frecce Avvelenate nel proprio mazzo alla fine del gioco, non può essere il vincitore, anche se è il Bandito più ricco. Cheyenne non gareggia per il titolo di Pistolero. Cheyenne vince se è il Bandito più ricco tra quelli non avvelenati.

© 2018 Ludonaute, tutti i diritti riservati.
Un gioco di Christophe Rimbault
Illustrazioni di Jordi Valbuena
Maggiori informazioni su: www.coltexpress.fr

DJANGO

Django ha una vera passione per la dinamite, quindi non stategli troppo vicino...

CONTENUTO 8 carte Azione (2 Movimento, 1 Cambiare Piano, 2 Fuoco, 2 Pugno, 1 Esplosione), 5 segnalini Dinamite, 12 segnalini Espulsione del valore di \$500.

Questa mini-espansione può essere usata solo con il gioco base di Colt Express (non con le altre espansioni). Django è controllato dal gioco stesso, non da un giocatore. È quindi possibile che Django vinca la partita.

PREPARAZIONE Si prepara il gioco come al solito e si colloca Django alla destra del Primo Giocatore. Poi si sostituisce il mazzo di carte Azione di Django con il mazzo di carte Azione di questa espansione. Django non riceve il Sacchetto di partenza del valore di \$250. Si colloca la sua pedina nel terzultimo Vagone. Si distribuiscono a tutti i giocatori 2 segnalini Espulsione. I segnalini rimanenti vengono rimessi nella scatola. Si collocano i segnalini Dinamite a portata di mano di tutti i giocatori.

All'inizio di ogni Round si colloca un segnalino **Dinamite** nel Vagone dove si trova Django, se non ne è già presente uno.

PIANIFICAZIONE Durante il turno di Django, si pesca la prima carta del suo mazzo di carte Azione e la si gioca nel mazzo comune.

AZIONI Si applicano tutte le regole del gioco base a eccezione di quanto segue.



Le azioni **Fuoco** e **Pugno** di Django colpiscono **tutti i possibili bersagli, inclusa Belle**. Django può consegnare più carte Proiettile in una singola azione Fuoco e spingere all'indietro tutti i bersagli facendoli spostare di un Vagone. Inoltre i Banditi bersaglio possono essere espulsi dal treno se si trovano nel Vagone di coda o nella Locomotiva. Se il mazzo dei Proiettili di Django si esaurisce, passa a utilizzare i Proiettili Neutrali quando spara.



L'azione **Movimento** di Django è di **1 Vagone se si trova all'interno del treno o di 2 Vagoni se si trova sul tetto, verso il Vagone in cui sono presenti più Banditi**; verso la Locomotiva in caso di parità tra le due direzioni.

L'azione **Pugno** di Django sposta i suoi bersagli verso il fondo del treno e fa cadere i loro segnalini Bottino nel seguente ordine:



L'azione **Esplosione** innesca tutti i segnalini Dinamite presenti sul treno. **Tutti i Banditi (eccetto Django)** che si trovano all'interno e sul tetto dei Vagoni dove esplosione la Dinamite, vengono **espulsi dal treno**. Lo Sceriffo non subisce gli effetti della Dinamite. I segnalini Bottino all'interno dei Vagoni dove è esplosa la Dinamite vengono spostati sul tetto del rispettivo Vagone e viceversa.

ESPULSIONE Ogni Bandito espulso a causa di un'esplosione o di un'azione di Django consegna un segnalino Espulsione a Django, se ne ha a disposizione. Dopodiché si collocano le pedine dei Banditi espulsi accanto al Vagone da cui sono caduti. I Banditi dovranno utilizzare la loro prossima azione per poter risalire sul treno, **dentro al Vagone**. Questa azione sostituisce l'azione programmata che viene invece ignorata.

I segnalini Espulsione non possono essere persi dai Banditi se non in conseguenza all'espulsione dal treno.

PROIETTILI CONSEGNATI A DJANGO Quando Django riceve una carta Proiettile, questa viene collocata davanti alla sua carta Personaggio; non viene inserita nel suo mazzo di carte Azione. Se ci sono **3 carte Proiettile** o più di fronte a Django quando sta per effettuare un'azione, si ignora quell'azione e si scartano 3 carte Proiettile.

Django viene influenzato dagli Eventi allo stesso modo di tutti gli altri Banditi.

FINE DELLA PARTITA Se Django riceve **tutti i segnalini Espulsione**, vince immediatamente la partita. Altrimenti, Django può vincere se è il Bandito più ricco. Django non gareggia per il titolo di Pistolero. I segnalini Espulsione rimasti ai Banditi vanno conteggiati nei rispettivi Bottini.

© 2018 Ludonaute, tutti i diritti riservati.
Un gioco di Christophe Raimbault
Illustrazioni di Jordi Valbuena
Maggiori informazioni su: www.coltexpress.fr

DOC

Ottenere il rispetto di Doc non è facile, ma potrebbe valerne la pena. Ha più di un asso nella sua manica...

CONTENUTO 8 carte Azione (2 Fuoco, 2 Movimento, 1 Cambiare Piano, 1 Rapina, 1 Pugno, 1 Partita di Poker), 1 carta Rispetto di Doc, 6 carte Proiettile Speciale, 6 segnalini Scommessa, 1 segnalino Sacchetto.

Questa mini-espansione può essere usata solo con il gioco base di Colt Express (non con le altre espansioni). Doc è controllato dal gioco stesso, non da un giocatore. È quindi possibile che Doc vinca la partita.

PREPARAZIONE Si prepara il gioco come al solito e si colloca Doc alla destra del Primo Giocatore. Poi si sostituisce il mazzo di carte Azione di Doc con il mazzo di carte Azione di questa espansione e le sue carte Proiettile con le carte Proiettile Speciale qua incluse. Doc riceve **2 Sacchetti del valore di \$250** invece che uno solo. Il giocatore alla destra di Doc prende **la carta Rispetto di Doc** e la colloca di fronte a sé. I 6 segnalini Scommessa vengono sparpagliati a faccia in giù e poi collocati vicino al treno in una pila.

PIANIFICAZIONE Durante il turno di Doc, si pesca la prima carta del suo mazzo di carte Azione e la si gioca nel mazzo comune.

AZIONI Si applicano tutte le regole del gioco base a eccezione di quanto segue.

RISPETTO DI DOC Quando un Bandito effettua un'azione Fuoco o Pugno nei confronti di Doc, prende la carta Rispetto di Doc e la colloca di fronte a sé. Il Bandito che ha questa carta prende tutte le decisioni al posto di Doc. Doc segue le stesse regole degli altri Banditi.

PROIETTILE SPECIALE Il Bandito che viene colpito da un Proiettile Speciale da Doc tiene questa carta a faccia in su davanti a sé **subendo gli effetti corrispondenti fino alla fine del Round in corso.**



Le azioni Fuoco, Cambiare Piano, Pugno e Movimento del Bandito colpito sono annullate.



Il Bandito colpito deve far cadere il suo segnalino Bottino di maggior valore (scegliere un segnalino casuale per i Sacchetti).



PARTITA DI POKER Giocare a Poker sospende la fase di Furto. Tutti i Banditi che possiedono almeno un segnalino Bottino **devono giocare.** Il giocatore con la carta Rispetto di Doc prende a caso un segnalino Scommessa dalla riserva. Poi ogni partecipante aggiunge un Bottino di sua scelta, a faccia in giù. Il giocatore con la carta Rispetto di Doc guarda il segnalino Scommessa e i segnalini Bottino ricevuti. Consegna **due segnalini a Doc** e poi un segnalino a ciascun partecipante tranne uno. Uno dei partecipanti finisce la partita di Poker perdendo un segnalino Bottino. Una volta che si possiede un segnalino Scommessa, esso non può essere perso o restituito successivamente in un'altra Partita di Poker.

PROIETTILI CONSEGNATI A DOC Quando Doc riceve una carta Proiettile, questa viene collocata davanti alla sua carta Personaggio; non viene inserita nel suo mazzo di carte Azione. Se ci sono **3 carte Proiettile** o più di fronte a Doc quando sta per effettuare un'Azione, si ignora quell'Azione e si scartano 3 carte Proiettile.

Doc viene influenzato dagli Eventi allo stesso modo di tutti gli altri Banditi.

FINE DELLA PARTITA I segnalini Scommessa ottenuti dai Banditi vanno conteggiati nei rispettivi Bottini. Il Bandito più ricco vince la partita.

© 2018 Ludonaute, tutti i diritti riservati.
Un gioco di Christophe Raimbault
Illustrazioni di Jordi Valbuena
Maggiori informazioni su: www.coltexpress.fr

GHOST

*Ghost ha sempre sognato di prendere questa famosa valigetta!
Ghost è furbo come una volpe, potrebbe anche riuscirci...*

CONTENUTO 8 carte Azione (2 Colpo Grosso o Movimento, 1 Colpo Grosso o Cambiare Piano, 1 Pugno o Movimento, 1 Fuoco, 1 Pugno, 1 Cambiare Piano e Fuoco, 1 Sceriffo), 1 segnalino Valigetta Speciale del valore di \$1.500.

Questa mini-espansione può essere usata solo con il gioco base di Colt Express (non con le altre espansioni). Ghost è controllato dal gioco stesso, non da un giocatore. È quindi possibile che Ghost vinca la partita.

PREPARAZIONE Si prepara il gioco come al solito e si colloca Ghost alla destra del Primo Giocatore. Poi si sostituisce il mazzo di carte Azione di Ghost con il mazzo di carte Azione di questa espansione. Si rimpiazza la Borsa del gioco base con la Valigetta Speciale e la si colloca nella Locomotiva. Ghost non riceve il Sacchetto di partenza del valore di \$250.

PIANIFICAZIONE Durante il turno di Ghost, si pesca la prima carta del suo mazzo di carte Azione e la si gioca nel mazzo comune. La prima carta di ogni Round viene giocata a faccia in giù.

AZIONI Si applicano tutte le regole del gioco base a eccezione di quanto segue.



L'azione **Movimento** di Ghost lo avvicina sempre alla Valigetta Speciale o al Bandito che la possiede.

Sul tetto, Ghost si muove di **due Vagoni** se possibile. Altrimenti si muove di un solo Vagone, in particolare se la Valigetta è a solo un Vagone di distanza.



L'azione **Colpo Grosso** di Ghost gli fa prendere la Valigetta Speciale dal pavimento della sua posizione. Se Ghost possiede già la Valigetta Speciale, l'azione non ha effetto.



L'azione **Sceriffo** di Ghost fa allontanare lo Sceriffo dalla Valigetta Speciale, se possibile.



L'azione **Cambiare Piano e Fuoco** viene risolta in quell'ordine.



Le azioni **Fuoco** e **Pugno** di Ghost colpiscono **tutti i possibili bersagli, inclusa Belle**. Ghost può consegnare più carte Proiettile in una singola azione Fuoco. Se il mazzo dei Proiettili di Ghost è esaurito, passa a utilizzare i Proiettili Neutrali quando spara.



L'azione **Fuoco** di Ghost fa cadere la Valigetta Speciale al Bandito bersaglio che la possiede. La Valigetta Speciale viene collocata nella stessa posizione del Bandito colpito.

L'azione **Pugno** di Ghost sposta i suoi bersagli verso il fondo del treno, se possibile, e gli fa cadere i segnalini Bottino nell'ordine seguente:



LE AZIONI "O" Se Ghost possiede la Valigetta Speciale o se Ghost si trova nella stessa posizione della Valigetta Speciale (sia essa sul pavimento o in possesso di un altro Bandito), Ghost effettua l'Azione in alto nella carta: Colpo Grosso o Pugno.

Se Ghost non si trova nella stessa posizione della Valigetta Speciale, Ghost effettua l'Azione in basso nella carta: Movimento o Cambiare Piano.

PROIETTILI CONSEGNATI A GHOST

Quando Ghost riceve una carta Proiettile, questa viene collocata davanti alla sua carta Personaggio; non viene inserita nel suo mazzo di carte Azione. Se ci sono **3 carte Proiettile** o più di fronte a Ghost quando sta per effettuare un'azione, si ignora quella carta Azione e si scartano 3 carte Proiettile.

Ghost viene influenzato dagli Eventi allo stesso modo di tutti gli altri Banditi.

FINE DELLA PARTITA Se Ghost possiede la Valigetta Speciale alla fine della partita, vince immediatamente. Altrimenti, il Bandito più ricco vince la partita. Ghost non gareggia per il titolo di Pistolero.

© 2018 Ludonaute, tutti i diritti riservati.
Un gioco di Christophe Rimbault
Illustrazioni di Jordi Valbuena
Maggiori informazioni su: www.coltexpress.fr

TUCO

Tuco non ama incontrare lo Sceriffo. Un tempo erano amici, ma ora per lui prova solo rancore.

CONTENUTO


8 carte Azione (2 Movimento, 1 Pugno, 3 Fuoco, 1 Sceriffo, 1 Scambio), 6 carte Proiettile e 6 segnalini Ricercato del valore di \$500.


Questa mini-espansione può essere usata solo con il gioco base di Colt Express (non con le altre espansioni). Tuco è controllato dal gioco stesso, non da un giocatore. È quindi possibile che Tuco vinca la partita.


PREPARAZIONE Si prepara il gioco come al solito e si colloca Tuco alla destra del Primo Giocatore. Poi si sostituisce il mazzo di carte Azione di Tuco con il mazzo di carte Azione di questa espansione. Si uniscono le 6 carte Proiettile aggiuntive alle 6 carte Proiettile del gioco base. Tuco riceve tanti segnalini Ricercato quanti sono i giocatori ma non riceve alcun Sacchetto di partenza del valore di \$250.


PIANIFICAZIONE Durante il turno di Tuco, si pesca la prima carta del suo mazzo di carte Azione e la si gioca nel mazzo comune.

AZIONI Si applicano tutte le regole del gioco base a eccezione di quanto segue.


 L'azione **Movimento** di Tuco lo porta sempre verso il Vagone in cui sono presenti più Banditi; verso la Locomotiva in caso di parità tra le due direzioni.

 Le azioni **Fuoco** e **Pugno** di Tuco colpiscono **tutti i possibili bersagli, inclusa Belle**. Tuco può consegnare più carte Proiettile in una singola azione Fuoco. Tuco può usare la sua abilità speciale di sparo attraverso il tetto del Vagone. Se il mazzo dei Proiettili di Tuco (12 Proiettili) si esaurisce, passa a utilizzare i Proiettili Neutrali quando spara.

 L'azione **Scambio** di Tuco scambia la posizione di Tuco con quella dello Sceriffo.

 L'azione **Pugno** di Tuco sposta i suoi bersagli verso il fondo del treno e gli fa cadere i segnalini Bottino nel seguente ordine:



 L'azione **Sceriffo** di Tuco allontana lo Sceriffo da Tuco, se possibile.

INCONTRO Se un Bandito effettua un'azione (Sceriffo, Pugno o Fuoco di Django) che porta lo Sceriffo e Tuco nella stessa posizione, Tuco non riceve un Proiettile Neutrale ma **consegna un segnalino Ricercato** al giocatore responsabile di questo incontro, **se questo giocatore non ne possiede già uno**. Se Tuco incontra lo Sceriffo in conseguenza a un proprio Movimento, non perde alcun segnalino Ricercato.

Ogni volta che Tuco e lo Sceriffo si incontrano, **Tuco viene spostato** nella Locomotiva. Se si incontrano nella Locomotiva, Tuco viene spostato nel Vagone di coda del treno.

PROIETTILI CONSEGNATI A TUCO

Quando Tuco riceve una carta Proiettile, questa viene collocata davanti alla sua carta Personaggio; non viene inserita nel suo mazzo di carte Azione. Se ci sono **3 carte Proiettile** o più di fronte a Tuco quando sta per effettuare un'azione, si ignora quell'azione e si scartano 3 carte Proiettile.

Tuco viene influenzato dagli Eventi allo stesso modo di tutti gli altri Banditi.

FINE DELLA PARTITA Tuco non gareggia per il titolo di Pistolero. Il valore del Bottino di Tuco è di \$250 per ogni Proiettile sparato (massimo \$3000), più il valore dei segnalini Ricercato che ancora possiede. I segnalini Ricercato vinti dagli altri giocatori vanno conteggiati nei rispettivi Bottini. Tuco vince se è il Bandito più ricco.

Un gioco di Christophe Raimbault
Illustrazioni di Jordi Valbuena
Maggiori informazioni su: www.coltexpress.fr
© 2018 Ludonaute, tutti i diritti riservati.