

# BELLE

*Belle heeft altijd een zwak gehad voor juwelen. Let op, ze zal haar charmes gebruiken om die van jou te stelen.*

## INHOUD

8 actiekaarten (2 bewegingen, 1 vuistslag, 2 overvallen, 2 aantrekkings, 1 diefstal), 7 juwelen tokens

*Deze mini uitbreiding kan enkel gebruikt worden met het basisspel van Colt Express (geen andere uitbreidingen). Belle wordt door het spel gespeeld, niet door een speler. Het kan zijn dat Belle het spel wint.*

## VOORBEREIDING

Zet het spel op zoals gebruikelijk en plaats Belle rechts van de eerste speler. Vervang Belle's Actiestapel door de actiestapel die bij deze uitbreiding zit. Geef Belle een Juweel in plaats van de portemonnee ter waarde van \$250. Plaats 1 juweeltoken in elke Wagon, als toevoeging aan de buit. De overgebleven juwelen steek je terug in de doos.

Als het de beurt is aan Belle, neem je de eerste kaart van haar actiestapel en leg je deze op de gemeenschappelijke stapel.

**ACTIES** De regels van het basis spel blijven gelden buiten deze uitzonderingen.



Belle zijn **beweging** wordt altijd in de richting van het deel van de trein waar de meeste juwelen zijn, naar voren bij een gelijkspel



Belle's **vuistslag** raakt elk mogelijke doelwit op haar locatie en ze beweegt ze naar de achterkant van de trein als het mogelijk is.



Belle's **diefstal** zorgt ervoor dat zij 1 juweel van elke bandiet dat zich rond haar positie bevinden kan nemen.



Belle's **aantrekking** maakt het mogelijk om alle dieven in haar positie te verplaatsen; als ze in dezelfde wagon zijn, op een verschillende verdieping, dan moeten ze van verdieping veranderen. Als ze zich in een andere wagon bevinden dan Belle, dan moeten ze dichterbij Belle komen, zonder van verdieping te veranderen.



In een **overval** of een **vuistslag**, neemt of laat Belle de buit vallen in de volgende orde:



## KOGELS GEGEVEN AAN BELLE

Wanneer Belle een Kogelkaart krijgt, wordt dit voor haar Personagekaart gelegd, het wordt niet bij haar actiestapel gezet. Als er 3 Kogelkaarten of meer voor Belle liggen wanneer zij op het punt staat een actie uit te voeren, neger je de Actiekaart en verwijder je 3 van de Kogelkaarten.

## BELLE EN DE MARSHAL

Belle kan in de wagon blijven waar de Marshal staat. Zij krijgt geen neutrale kogel en vlucht niet naar het dak wanneer ze hem ziet. Het is voor haar mogelijk om de Marshal te slagen.

Belle wordt even hard getroffen door de gebeurtenissen als de bandieten.

**EINDE VAN HET SPEL** Belle dingt niet mee voor de titel van Gunslinger. Belle wint wanneer zij de rijkste bandiet is.

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved.  
Een spel van Christophe Raimbault  
Geïllustreerd door Jordi Valbuena  
Meer informatie op [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)

# CHEYENNE

*Cheyenne heeft haar geweer gewisseld voor een boog. Ze is veel preciezer met haar pijlen, zeker als deze vergiftigd zijn.*

## INHOUD

8 actie kaarten (4 speciale bewegingen, 1 grondverplaatsing, 2 diefstallen, 1 boog)  
6 vergiftigde pijlkaarten, 6 antidote genummerde tokens.

*Deze mini uitbreiding kan enkel gebruikt worden met het basisspel van Colt Express (geen andere uitbreidingen). Cheyenne wordt door het spel gespeeld, niet door een speler. Het kan zijn dat Cheyenne het spel wint.*

**VOORBEREIDING** Zet het spel op zoals gewoonlijk en plaats Cheyenne aan de rechterkant van de eerste speler. Verander Cheyenne haar actiestapel door de actiestapel die bij deze uitbreiding zit. Geef haar een portemonnee met de waarde van 250\$. Vervang haar kogelkaarten met de vergiftigde pijlkaarten. Plaats één antidote token in de overeenkomstige wagon, de kombuis is nummer 1.


Als het de beurt is aan Cheyenne, neem je de eerste kaart van haar actiestapel en leg je deze op de gemeenschappelijke stapel.


**ACTIES** De regels van het basis spel blijven gelden buiten deze uitzonderingen.

Deze **speciale bewegingsactie** wordt uitgevoerd in de volgorde van de iconen, van links naar rechts.

 Tijdens een **diefstal**, neemt Cheyenne de buit in volgende order:



 Cheyennes verplaatst zich met **2 wagonnen als ze zich in de trein bevindt, of 4 wagonnen als ze op het dak bevindt**, naar het deel van de trein waar de meeste bandieten zich bevinden, naar voor als er een gelijkstand is. Het is toegestaan dat Cheyenne door de positie van de maarschalk gaat zonder enig effect (behalve als ze daar blijft). Dan na haar verplaatsing, geeft ze blindelings 1 portemonnee aan elke bandiet die op haar locatie is, inclusief Belle.

 Cheyennes verplaatst zich met **2 wagonnen als ze zich in de trein bevindt, of 4 wagonnen als ze op het dak bevindt**, naar het deel van de trein waar de meeste bandieten zich bevinden. In het geval van een gelijkstand, verplaatst Cheyenne zich naar voren. Wanneer ze zich op het dak bevindt, legt ze zich neer. Na deze beweging neemt ze blindelings **één handtas van elke bandiet** die zich op haar locatie bevindt, inclusief Belle.

 Cheyenne's **boog** raakt **elke mogelijke doelwit, inclusief Belle**. Elke bandiet dat geviserd werd krijgt een **vergiftigde pijl** dat hij aan zijn Actiestapel toevoegt. Een pijlkaart werkt op dezelfde manier als een kogelkaart. Als Cheyenne te weinig pijlen heeft om al haar doelwitten te raken, mag ze niet schieten.

## KOGELS GEGEVEN AAN CHEYENNE

Wanneer Cheyenne een Kogelkaart krijgt, wordt deze voor haar Personagekaart geplaatst; het wordt niet tussen haar actiekaarten geplaatst. Als er **3 Kogelkaarten** of meer voor Cheyenne liggen wanneer ze op het punt staat een actie uit te voeren, negeer je de Actiekaart en verwijder je 3 van de Kogelkaarten.

Cheyenne wordt even hard getroffen door de gebeurtenissen als de bandieten.

**ANTIDOTE** De speler krijgt een **Antidote bij het spelen van een diefstal** in een wagon waar een Antidote token is. Met een slag, kan je ervoor zorgen dat je tegenstander zijn Antidote verliest. Op het einde van elke ronde, mag elke speler één of meerdere van zijn Antidote tokens gebruiken om zoveel mogelijk vergiftigde pijlen van zijn Actiestapel verwijderen. De pijlen worden teruggegeven aan Cheyenne. Zij zal deze terug kunnen gebruiken. De Antidotes worden terug in hun startwagon geplaatst.

**EINDE VAN HET SPEL** als een speler op het einde meer dan één vergiftigde pijl in zijn stapel heeft, dan kan deze niet winnen, zelf al is hij de rijkste bandiet. Cheyenne dingt niet mee naar de titel van Gunslinger. Cheyenne wint wanneer ze de rijkste bandiet is van de niet-vergiftigden.

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved.  
Een spel van Christophe Raimbault  
Geïllustreerd door Jordi Valbuena  
Meer informatie op [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)



# DJANGO

*Django heeft iets met dynamiet. Kom dus niet te dicht bij hem in de buurt...*

## INHOUD

8 actie kaarten (2 bewegingen, 1 grondverplaatsing, 2 vuren, 2 vuistslagen, 1 explosie) 5 dynamiet tokens, 12 verdrijving tokens met een waarde van 500\$. Deze mini uitbreiding kan enkel gebruikt worden met het basisspel van Colt Express (geen andere uitbreidingen). Django wordt door het spel gespeeld, niet door een speler. Het kan zijn dat Django het spel wint.

## VOORBEREIDING

Zet het spel op zoals gebruikelijk en plaats Django rechts van de eerste speler. Vervang Django's Actiestapel door de actiestapel die bij deze uitbreiding zit. Geef Django de startende portemonnee niet. Plaats zijn pion in de derde laatste wagon. Geef elke speler 2 verdrijvingstokens. De overgebleven tokens worden terug in de doos gelegd. Plaats de dynamiet tokens binnen handbereik.

**Aan het begin van elke ronde**, plaats je één dynamiet in de wagon waar Django staat, als er zich daar nog geen bevindt.

Als het de beurt is aan Django, neem je de eerste kaart van zijn actiestapel en leg je deze op de gemeenschappelijke stapel.

**ACTIES** De regels van het basis spel blijven gelden buiten deze uitzonderingen.



Django **vuurt** en **slaagt de elk mogelijk doelwit, inclusief Belle**. Django mag verschillende Kogelkaarten in een vuuractie geven waardoor alle doelwitten naar achter moeten gaan. Het kan zijn dat de geviseerde bandieten uit de trein verdreven worden als ze zich in de laatste wagon of locomotief bevonden. Als Django er in slaagt om zijn Colt leeg te maken, dan schiet hij met neutrale kogels.



Django **verplaatst** zich met **1 wagon als hij zich in de trein bevindt, of 2 wagons als hij zich op het dak bevindt**, naar het deel van de trein waar de meeste bandieten zich bevinden, naar voor als er een gelijkstand is.

Django's **slag** zorgt ervoor dat zijn doelwitten naar achter worden gedreven waardoor ze hun buit verliezen in de volgende order:



De **Explosie** actie triggert alle dynamiet in de trein. **Alle bandieten (behalve Django)** wie zich in en op het dak van de ontplofte wagon bevinden worden **van de trein verdreven**. De Marshal wordt niet geraakt door de dynamiet. De buit die zich in de ontplofte wagon bevonden worden op het dak gelegd, en omgekeerd.

## VERDRIJVING

Elke verdreven bandiet geeft een verdrijvingstoken aan Django, als ze er één hebben. Nadien worden de pionnen van de verdreven bandieten op de ontplofte wagon gezet. Ze zullen hun volgende actie gebruiken om op de trein te geraken, **in de wagon**. Deze actie zal verloren zijn.

De verdrijvingstokens kunnen door een bandiet niet verloren gaan, tenzij wanneer hij is verdreven.

## KOGELS GEGEVEN AAN DJANGO

Wanneer Django een Kogelkaart krijgt, wordt dit voor zijn Personagekaart gelegd, het wordt niet bij zijn actiestapel gezet. Als er **3 Kogelkaarten** of meer voor Django liggen wanneer hij op het punt staat een actie uit te voeren, negeer je de Actiekaart en verwijder je 3 van de Kogelkaarten.

Django wordt even hard getroffen door de gebeurtenissen als de bandieten.

**EINDE VAN HET SPEL** Als Django alle **Verdrijvingstokens** heeft, dan wint hij het spel onmiddellijk. Zo niet, kan Django winnen als hij de rijkste bandiet is. Django dingt niet mee naar de titel van Gunslinger. De verdrijvingstokens zijn een deel van de buit.

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved.  
Een spel van Christophe Raimbault  
Geïllustreerd door Jordi Valbuena  
Meer informatie op [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)

# DOC

*Het respect van Doc verkrijgen is niet gemakkelijk, maar het is de moeite waard. Doc schudt enkele trucs uit zijn mouw. Deze mini uitbreiding kan enkel gebruikt worden met het basisspel van Colt Express (geen andere uitbreidingen). Doc wordt door het spel gespeeld, niet door een speler. Het kan zijn dat Doc het spel wint.*

**INHOUD** 8 actiekaarten (2 vuren, 2 bewegingen, 1 verandering van verdieping, 1 diefstal, 1 vuistslag, 1 pokerspel), 1 doc's respectkaart, 6 speciale kogelkaarten, 6 inzet tokens, 1 portemonnee token

**VOORBEREIDING** Zet het spel op zoals gebruikelijk en plaats Doc rechts van de eerste speler. Vervang Doc's Actiestapel door de actiestapel die bij deze uitbreiding zit en de kogelkaarten met de speciale kogelkaarten. Geef Doc **2 portemonnees ten waarde van \$250** in plaats van 1. De speler die zich rechts van Doc bevindt neemt **Doc's respect kaart** en plaatst deze voor hem. De 6 inzet tokens worden gemengd en omgekeerd naast de trein geplaatst.

Als het de beurt is aan Doc, neem je de eerste kaart van zijn actiestapel en leg je deze op de gemeenschappelijke stapel.

**ACTIES** De regels van het basis spel blijven gelden buiten deze uitzonderingen.

**DOC'S RESPECT** Wanneer een bandiet op Doc schiet of hem slaagt,



neemt hij de Doc's Respect kaart voor hem. De bandiet wie deze kaart bezit maakt alle beslissingen voor Doc. Doc volgt dezelfde regels als de andere bandieten.

**SPECIALE KOGEL** de bandiet die geschoten werd met een speciale kogel door Doc houdt deze kaart voor zich en ondergaat het effect dat op deze kaart staat tot het einde van deze ronde.



De vuur, verdieping verandering, vuistslag, beweging acties van de bandiet zijn geannuleerd.



De gekwetste bandiet moet zijn **waardevolste buit** (blindelings voor de portemonnee).



**POKER SPEL** Het spelen van

Poker heft de actie fase op. Al de bandieten die minstens 1 buit hebben **moeten spelen**. De speler met de respectkaart van Doc mag 1 inzet token naar keuzen nemen uit de stock. Dan mag elke deelnemer 1 buit naar keuze toevoegen, met de kant naar beneden. De speler met de respectkaart van Doc kijkt naar de inzet token en de gegeven buiten. Hij geeft **Twee tokens aan Doc**, en dan telkens 1 token aan de deelnemers buiten 1 iemand. Een van de deelnemers eindigt het poker spel door 1 buit te hebben verloren. Eens je een inzet token hebt, kan je deze niet meer verliezen nog teruggeven in een ander poker spel.

**KOGELS AAN DOC GEGEVEN** Wanneer Doc een kogelkaart krijgt, Wordt deze voor zijn personagekaart gelegd; het wordt niet bij zijn actiestapel gezet. Als er **3 Kogelkaarten** of meer voor Doc liggen wanneer hij op het punt staat een actie uit te voeren, negeer je de Actiekaart en verwijder je 3 van de Kogelkaarten.

Doc wordt even hard getroffen door de gebeurtenissen als de bandieten.

**EINDE VAN HET SPEL** De inzet tokens tellen mee als buit van elke bandiet. De rijkste bandiet wint het spel.

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved.  
Een spel van Christophe Raimbault  
Geïllustreerd door Jordi Valbuena  
Meer informatie op [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)



# GHOST

*Ghost heeft er altijd van gedroomd om deze waardevolle koffer te bezitten! Ghost is zo sluw als een vos, hij zou er in kunnen slagen...*

## INHOUD

8 actiekaarten (2 Hold-up of beweging, 1 hold-up of verandering van verdieping, 1 vuistslag of beweging, 1 vuur, 1 vuistslag, 1 verandering van verdieping en vuur, 1 Marshal), 1 speciale koffer token ter waarde van \$1,500


*Deze mini uitbreiding kan enkel gebruikt worden met het basisspel van Colt Express (geen andere uitbreidingen). Ghost wordt door het spel gespeeld, niet door een speler. Het kan zijn dat de Ghost het spel wint.*

## VOORBEREIDING


Zet het spel op zoals gebruikelijk en plaats **Ghost rechts van de eerste speler**. Vervang Ghost's Actiestapel door de actiestapel die bij deze uitbreiding zit. Vervang de 'buit' van het basisspel door de speciale koffer en plaats deze in de locomotief. Geef Ghost de start portemonnee niet.


Als het de beurt is aan Ghost, neem je de eerste kaart van zijn actiestapel en leg je deze op de gemeenschappelijke stapel. De eerste kaart van elke ronde wordt met de beeldzijde naar beneden gespeeld.

**ACTIES** De regels van het basis spel blijven gelden buiten deze uitzonderingen.

 Ghost zijn **beweging** zorgt er altijd voor dat hij dichterbij de speciale koffer of de bandiet die hem bezit, komt.

**op het dak** verplaatst Ghost zich met **2 wagons**, als het mogelijk is. Zo niet, dan verplaatst hij zich met 1 wagon, zeker als de speciale koffer zich 1 wagon verder bevindt.

 De Ghost's **hold-up** actie zorgt dat hij de speciale koffer op zijn verdieping kan nemen.

 Ghost's **Marshal** zorgt ervoor dat de Marshal zich verijdert van de speciale koffer, als dit mogelijk is.

 De **verandering van verdieping en vuur** actie wordt uitgevoerd in deze order.



Ghost's zijn **vuur** en **vuistslag** raakt **alle mogelijke doelwitten, inclusief Belle**. Ghost mag verschillende kogels afvuren in een vuuractie. Als Ghost zijn Kogelstapel op is, dan gebruikt hij neutrale kogels wanneer hij schiet.



Ghost zijn **vuur** zorgt ervoor dat hij zijn speciale koffer verliest aan de bandiet die hem heeft, als hij het doelwit is. De Speciale koffer wordt afgezet op de locatie van de bandiet die het doelwit is. Ghost zijn **vuistslag** zorgt ervoor dat zijn doelwitten naar achter bewegen, als dit mogelijk is. Dit zorgt er ook voor dat zijn hun buit verliezen in de volgende volgorde:



**DE 'OF' ACTIE** Als de Ghost de speciale koffer heeft of hij is op de locatie waar deze zich bevindt ( op de grond of in het bezit van een andere bandiet), Ghost vervult de top Actie: Hold-up of Vuistslag

**Als Ghost zich niet op de locatie bevindt waar de speciale koffer zich bevindt**, voert Ghost de volgende actie uit: verplaatsing of verandering van verdieping.

## KOGELS AAN GHOST GEGEVEN

Wanneer Ghost een kogelkaart krijgt, wordt deze voor zijn personagekaart gelegd; het wordt niet bij zijn actiestapel gezet. Als er **3 Kogelkaarten** of meer voor Ghost liggen wanneer hij op het punt staat een actie uit te voeren, neger je de Actiekaart en verwijder je 3 van de Kogelkaarten.

Ghost wordt even hard getroffen door de gebeurtenissen als de bandieten.

**EINDE VAN HET SPEL** Als Ghost de speciale koffer heeft op het einde van het spel, dan wint hij het spel. Ongeacht wat de buit is van de andere bandieten. Al de 'menselijke spelers' hebben dan verloren. Zo niet, wint de rijkste persoon.

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved.  
Een spel van Christophe Raimbault  
Geïllustreerd door Jordi Valbuena  
Meer informatie op [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)

# TUCO

*Tuco heeft helemaal geen zin om de Marshal, zijn vorige vriend waartegen hij nog steeds een wrok heeft, te ontmoeten*

## INHOUD

8 actie kaarten (2 bewegingen, 1 vuistslag, 3 vuren, 1 Marshal, 1 wissel) 6 kogelkaarten en 6 Wanted jetonnen met een waarde van 500\$

*Deze mini uitbreiding kan enkel gebruikt worden met het basisspel van Colt Express (geen andere uitbreidingen). Tuco wordt door het spel gespeeld, niet door een speler. Het kan zijn dat Tuco het spel wint.*

## VOORBEREIDING

Zet het spel op zoals gewoonlijk en plaats **Tuco aan de rechterkant van de eerste speler**. Vervang Tuco zijn actiestapel door de actiestapel die bij deze uitbreiding zit. Voeg de 6 extra kogelkaarten toe aan de 6 kogelkaarten die er normaal bijzitten. Geef Tuco zoveel Wanted jetonnen als er spelers zijn, maar geef hem de gewoonlijke start handtas niet.

Als het de beurt is aan Tuco, neem je de eerste kaart van zijn actiestapel en leg je deze op de gemeenschappelijke stapel.

**ACTIES** De regels van het basis spel blijven gelden buiten deze uitzonderingen.



Tuco zijn **beweging** wordt altijd in de richting van het deel van de trein waar de meeste bandieten zich bevinden, naar voren bij een gelijkspel



Tuco **vuur** en **vuistslag** raken **alle mogelijke doelen, inclusief Belle**. Tuco kan meerdere kogels in één vuur actie afschieten. Tuco gebruikt zijn speciale vaardigheid om door het dak te schieten. Als Tuco zijn beide colts (12 kogels) emuleert, gebruikt hij de neutrale kogels wanneer hij schiet.



De **wissel** actie wisselt Tuco en Marshal van plaats.



De **vuistslag** van Tuco verplaatst zijn doelwitten naar vanachter in de trein en zorgt ervoor dat ze hun buit verliezen



>



>



Tuco's **Marshal** actie zorgt ervoor dat de Marshal verder weg zal zijn van Tuco, als dat mogelijk is

**ONTMOETING** als een bandiet een actie speelt (Marshal of vuistslag of Django's vuur), die de Marshal en Tuco op dezelfde locatie brent, krijgt Tuco geen neutrale kogel maar hij **geeft een wanted jeton** aan de speler die verantwoordelijk is voor deze ontmoeting, **als deze er nog geen heeft**. Als Tuco de Marshal na zijn eigen actie ontmoet, dan verliest hij geen Wanted jeton.

Elke keer Tuco en de Marshal elkaar zien, **Wordt Tuco verplaatst** naar de locomotief. Als ze in de locomotief afspreken, wordt Tuco in de kombuis geplaatst.

## KOGELS AAN TUCO GEGEVEN

Wanneer Tuco een kogelkaart krijgt, wordt deze voor zijn Personagekaart gelegd; het wordt niet bij zijn Actiestapel gelegd. Als er **3 kogelkaarten** of meer voor Tuco liggen wanneer hij een actie gaat uitvoeren, negeer je de actiekaart en verwijder je 3 van de kogelkaarten.

Tuco wordt even hard getroffen door de gebeurtenissen dan de bandieten.

## EINDE VAN HET SPEL

Tuco dingt niet mee naar de titel van Gunslinger. De buit van Tuco is \$250 per kogel die hij heeft geschoten (maximum 3000\$) plus de wanted jetonnen die hij nog heeft. De door de spelers gewonnen Wanted jetonnen tellen mee voor hun buit. Tuco wint als hij de rijkste bandiet is.

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved.  
Een spel van Christophe Raimbault  
Geïllustreerd door Jordi Valbuena  
Meer informatie op [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)