



# COLT EXPRESS



40'  
2-6  
10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>  
CHRISTOPHE RAIMBAULT  
JORDI VALBUENA

## SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

### SPIELAUFBAU



Der Zug besteht aus der Lokomotive und aus 4 Waggons eurer Wahl. Jeder Spieler spielt ein Team, bestehend aus je 2 Charakteren und erhält die entsprechenden Karten und Figuren. Im ersten Spiel empfehlen wir, als Teams Tuco/Cheyenne und Django/Doc zu nehmen. Stellt von jedem Team je 1 Banditen in die beiden hintersten Waggons. Jeder Spieler legt die beiden Charakterkarten seines Teams vor sich aus, zusammen mit den jeweils passenden 2 x 6 Patronenkarten und je Charakter \$ 250. Sortiert aus den Aktionskarten jedes Charakters alle Karten aus, die doppelt vorhanden sind, außerdem von einem Charakter (nach Wahl des Spielers) 1 Marshalkarte. Es sollten folgende Karten übrig bleiben: 2 x Feuer! (1 von jedem Charakter), 2 x Hieb (1 von jedem Charakter), 2 x Beweg (1 von jedem Charakter), 2 x Ebenen-Wechsel (1 von jedem Charakter), 2 x Raub (1 von jedem Charakter) und 1 x Marshal. Diese Karten werden zu einem Deck zusammengemischt. Jeder Spieler spielt mit einem gemischten Set aus Aktionskarten seiner beiden Banditen.

### REGELÄNDERUNGEN

Das Spiel zu zweit wird mit den weiter oben beschriebenen Regeln für fortgeschrittene Spieler gespielt. Es gewinnt der Spieler mit dem reichsten Banditen-Team. Der Titel „Revolverheld“ wird allerdings in einem 2-Personen-Spiel nicht vergeben.

Wird ein Bandit getroffen, so wird die Patronenkarte wie üblich auf das Deck dieses Spielers gelegt. Es kann durchaus passieren, dass ein Bandit versehentlich auf seinen Teamkollegen feuert.

Ludonaute  
20 bd Dethéz  
13800 Istres France  
contact@ludonaute.fr  
www.ludonaute.fr  
© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.  
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:  
Asmodee Germany  
Friedrichstr. 47  
46128 Essen  
www.asmodee.de

## WICHTIGER HINWEIS

Ein Bandit kann den Zug unter keinen Umständen verlassen. Wenn ein Schuss von Django oder ein Ereignis einen Banditen vor oder hinter den Zug bewegen würde, so bewegt er sich nicht.

Sollte der Vorrat an neutralen Patronenkarten erschöpft sein, so werden keine Patronenkarten mehr vergeben. Sollten im Vorrat nicht mehr genügend Patronenkarten vorrätig sein, um allen Betroffenen eine zu geben, wenn durch eine Begegnung mit dem Marshal oder durch ein Ereignis mehrere Spieler eine solche bekommen sollten, so erhält ebenfalls kein Spieler eine Karte und die übrigen neutralen Patronenkarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

## VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

Wenn ihr mehr Kontrolle über das Spiel haben möchtet, so könnt ihr mit einem Ablagestapel rechts von eurer Charakterkarte spielen. Folgende Regeländerungen gelten dann:



Patronenkarten Charakterkarte Kartendeck Ablagestapel

- ★ Am Ende der Planungsphase darf jeder Spieler so viele ungespielte Aktionskarten für die nächste Runde auf der Hand behalten, wie er möchte.
- ★ In der Actionphase werden alle ausgeführten Aktionskarten, die ein Spieler erhält, auf seinen Ablagestapel gelegt. Patronenkarten, die ein Spieler neu erhält, kommen aber oben auf sein persönliches Deck.
- ★ Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler so viele Karten von seinem Deck, um seine Handkarten auf 6 (7 für Doc) aufzufüllen.
- ★ Immer wenn das persönliche Kartendeck eines Spielers aufgebraucht ist und er eine Karte ziehen muss, mischt er seinen Ablagestapel und bildet daraus sein neues Deck. Jeder Spieler kann seinen Ablagestapel jederzeit durchschauen.

Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp  
Redaktion und Lektorat: Robin de Cleir und Sebastian Rapp

## DIE BANDITEN

**GHOST**  
Ghost ist ein verschlagener Kerl.

Im ersten Spielzug jeder Runde kannst du deine Aktionskarte verdeckt auf den gemeinsamen Stapel legen. Wenn du in deinem ersten Spielzug stattdessen 3 Karten ziehst, verfällt Ghosts Fähigkeit in dieser Runde.

**BELLE**  
Belles Schönheit ist ihre beste Waffe.

Du kannst nicht das Ziel einer „Feuer!“- oder „Hieb“-Aktion sein, wenn es einen anderen Banditen gibt, der ebenfalls Ziel dieser Aktion sein könnte.

**CHEYENNE**  
Cheyenne ist eine erstklassige Taschendiebin.

Wenn du einen Banditen mit einer „Hieb“-Aktion schlägst und dieser dabei einen Geldbeutel verliert, darfst du diesen direkt an dich nehmen. Hat er jedoch einen Edelstein oder eine Geldkassette verloren, fällt die Beute wie üblich zu Boden.

**TUCO**  
Das Dach kann Tucos Kugeln nicht aufhalten.

Du kannst auch auf einen Banditen feuern, der sich auf der anderen Ebene deines Waggons aufhält. (Du schießt durch das Dach.)

**DJANGO**  
Djangos Kugeln sind von durchschlagender Wirkung.

Wenn du auf einen Banditen feuert, so wird dieser zusätzlich einen Waggon in Schussrichtung weiterbewegt. Ein Bandit kann aber nicht vom Zug geworfen werden: Befindet sich ein Bandit am Ende des Zuges oder in/auf der Lokomotive und wird von Django beschossen, so bleibt er in/auf diesem Waggon stehen.

**DOC**  
Doc ist der Cleverste von allen.

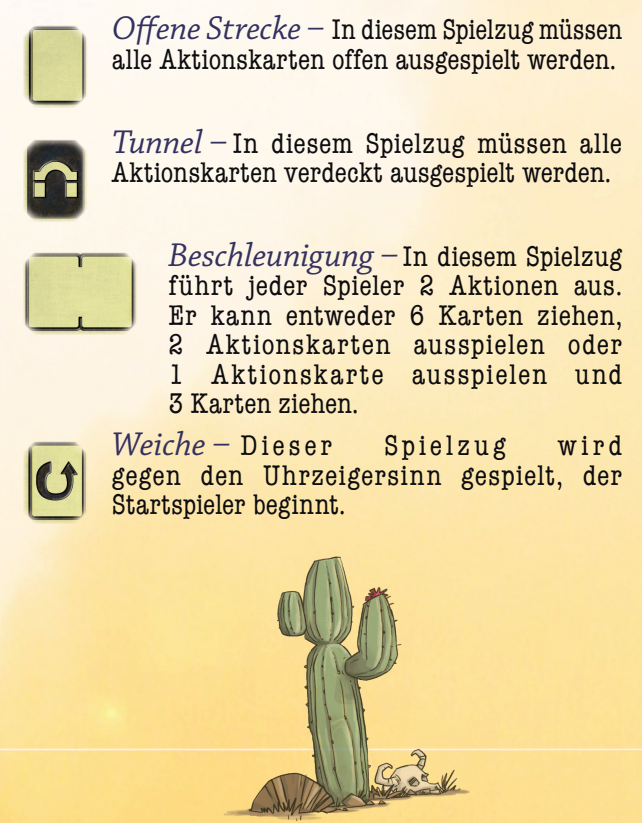
Zu Beginn jeder Runde ziehst du 7 anstatt der üblichen 6 Karten.

## DIE EREIGNISSE

Einige Rundenkarten lassen Ereignisse eintreten. Diese Ereignisse werden durch ein Symbol auf der Rundenkarte dargestellt und grundsätzlich am Rundenende ausgeführt, nach der Actionphase.

- Wütender Marshal**  
Der Marshal feuert durch die Decke des Waggons, in dem er sich aufhält. Alle Banditen auf dem Dach dieses Waggons erhalten eine neutrale Patronenkarte. Dann wird der Marshal einen Waggon in Richtung Zugende bewegt. Befindet er sich bereits im letzten Waggon, bewegt er sich nicht.
- Taschendiebstahl**  
Jeder Bandit, der allein in bzw. auf seinem Waggon ist, kann sich einen Geldbeutel nehmen, vorausgesetzt, an seinem Aufenthaltsort liegt einer.
- Die Rache des Marshals**  
Jeder Bandit, der sich auf dem Dach direkt über dem Marshal aufhält, verliert einen seiner Geldbeutel mit dem niedrigsten Wert. Hat der Bandit keinen Geldbeutel, verliert er nichts (auch nicht, wenn er Edelsteine oder Geldkassetten besitzt).
- Geiselnahme des Schaffners**  
Jeder Bandit, der sich in oder auf der Lokomotive aufhält, erhält \$ 250 Lösegeld.
- Offene Strecke** – In diesem Spielzug müssen alle Aktionskarten offen ausgespielt werden.
- Tunnel** – In diesem Spielzug müssen alle Aktionskarten verdeckt ausgespielt werden.
- Beschleunigung** – In diesem Spielzug führt jeder Spieler 2 Aktionen aus. Er kann entweder 6 Karten ziehen, 2 Aktionskarten ausspielen oder 1 Aktionskarte ausspielen und 3 Karten ziehen.
- Weiche** – Dieser Spielzug wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler beginnt.
- Schwenkran**  
Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden auf den letzten Waggon gestellt.
- Bremsen**  
Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden einen Waggon nach vorne (in Richtung der Lokomotive) bewegt.
- Nehmt alles!**  
Stellt die zweite Geldkassette in den Waggon, in dem sich der Marshal gerade aufhält.
- Widerstand der Passagiere**  
Alle Banditen, die sich im Inneren des Zuges aufhalten, bekommen eine neutrale Patronenkarte.



## DIE RUNDENKARTEN



11. Juli 1899, 10 Uhr morgens: Der Union Pacific Express hat gerade mit 47 Passagieren an Bord Folsom in New Mexico verlassen. Wenige Minuten später sind oben Geräusche zu vernehmen, als würden dort Menschen über die Dächer der Waggons rennen. Und dann: Schüsse. Und schon geht es los. Schwerbewaffnete Banditen dringen in die Waggons ein, um den ehrbaren Reisenden Geldbörsen und Schmuck zu rauben. Werden sie einen kühlen Kopf bewahren und sich auf ihrem Raubzug keine Kugeln einfangen? Und werden sie es auch schaffen, die von Marshal Samuel Ford streng bewachte Kassette mit den Lohngehdern der Nice Valley Coal Company abzugreifen? Nur ein Bandit wird es schaffen, der reichste Gesetzlose der Bande zu werden. Vielleicht du?

## INHALT

- 6 Waggons 
- 1 Lokomotive 
- Hinweis: Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Waggons und die Lokomotive gemäß der beigefügten Bauanleitung zusammenbauen.
- 10 Gelände-Teile
- Beuteplättchen verschiedener Werte:
  - 18 Geldbeutel, Wert zwischen \$ 250 und \$ 500 
  - 6 Edelsteine, Wert je \$ 500 
  - 2 Geldkassetten, Wert je \$ 1.000 
- 17 Rundenkarten:
  - 7 Karten für 2 – 4 Spieler; 
  - 7 Karten für 5 – 6 Spieler; 
  - 3 Bahnhofskarten 

- 1 Spielfigur Marshal 
- 13 neutrale Patronenkartens 
- Spielmaterial für jeden Spieler (x 6):**

- 1 Charakterkarte 
- 10 Aktionskarten 
- 6 Patronenkartens 
- 1 Spielfigur Bandit 

Die nachfolgenden Regeln erklären das Spiel für 3 – 6 Spieler. Die Änderungen für das Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 6.

## SPIELAUFBAU

★ Jeder Spieler sucht sich einen Charakter aus, nimmt die zugehörige Charakterkarte und legt sie vor sich ab. Er nimmt die 6 Patronenkartens seiner Farbe und legt sie links neben seiner Charakterkarte ab, sortiert nach deren Nummern. Dann mischt er die 10 Aktionskartens seiner Farbe und legt sie als sein persönliches Kartendeck verdeckt rechts von seiner Charakterkarte ab. Außerdem erhält jeder Spieler einen Geldbeutel im Wert von \$ 250 und legt diesen verdeckt auf seine Charakterkarte.



Bei Spielbeginn ist die Waffe jedes Spielers voll geladen. Mit dieser wirst du versuchen, auf deine Mitspieler zu schießen, um sie in ihren Aktionsmöglichkeiten einzuschränken. Jeder Spieler hat ein identisches Set mit 10 Aktionskartens. Im Spielverlauf wirst du (hoffentlich) jede Menge Beute machen, die du auf deiner Charakterkarte sammelst. Geldbeutel werden dabei immer verdeckt gehalten, du selbst darfst aber die Werte deiner errungenen Geldbeutel jederzeit ansehen.

★ Stellt die Lokomotive und so viele Waggons wie Spieler teilnehmen in einer Reihe in die Mitte des Tisches. Welche Waggons ihr nehmt und in welcher Reihenfolge ihr sie aufstellt, bleibt euch überlassen. Die Lokomotive kommt natürlich nach vorne an den Zug.



★ Legt in jeden Waggon die auf dem Boden des Waggons angegebenen Beuteplättchen. Zieht dabei die Geldbeutel zufällig und legt sie verdeckt in den Waggon.



★ Stellt den Marshal zusammen mit einer Geldkassette in die Lokomotive. Mit Ausnahme der zweiten Geldkassette werden alle jetzt noch übrigen Beuteplättchen in die Schachtel zurückgelegt. Die zweite Geldkassette stellt ihr neben die Lokomotive, da sie ggf. später noch ins Spiel kommen kann.



★ Zieht 4 von den 7 Rundenkartens, die für eure Spielerzahl genutzt werden (diese sind entweder mit 2 – 4 markiert oder mit 5 – 6) und mischt diese. Zieht zufällig eine der 3 Bahnhofskarten, legt diese unter die 4 Rundenkartens und legt die 5 Karten als Stapel neben den Zug. Die übrigen Runden- und Bahnhofskarten werden unbenutzt in die Schachtel zurückgelegt.



★ Legt die 13 neutralen Patronenkartens neben die Lokomotive.



**EINSETZEN DER BANDITEN**  
Der Startspieler ist Spieler 1, der Spieler zu seiner Linken ist Spieler 2 usw. Alle Spieler mit ungerader Nummer stellen ihren Banditen in den letzten Waggon. Alle Spieler mit gerader Nummer stellen ihren Banditen in den Waggon davor.

## SPIELZIEL

Der reichste Bandit des Wilden Westens gewinnt das Spiel. Um das zu erreichen, musst du logischerweise mehr Beute machen als deine Mitspieler – ohne dabei allzu viele Kugeln abzubekommen. Denn der beste Schütze erhält bei Spielende zusätzlich den Titel „Revolverheld“, der \$ 1.000 wert ist.



Zu Beginn jeder Runde mischt jeder Spieler sein persönliches Kartendeck und zieht von diesem 6 Karten. Dies sind seine Handkartens.

Dann deckt der Startspieler die oberste Rundenkarte auf und legt sie auf den Tisch, so dass sie jeder gut sehen kann.

Beginnend mit dem Startspieler hat in Spielreihenfolge jeder Spieler reihum immer genau 1 Spielzug.

In seinem Spielzug kann ein Spieler:

- ★ **entweder eine Aktionskarte offen (außer wenn durch Rundenkarte oder Spezialfertigkeit anders angegeben) aus seiner Hand auf den gemeinsamen Stapel in der Tischmitte legen;**
- ★ **oder 3 zusätzliche Karten von seinem Kartendeck ziehen und auf die Hand nehmen.**

Der Startspieler nimmt das gemeinsame Deck aus der Tischmitte und dreht es um, ohne dabei die Reihenfolge der Karten zu ändern.

Nun werden die Banditen-Aktionen eine nach der anderen ausgeführt, indem die jeweils oberste Karte des gemeinsamen Decks aufgedeckt wird. D. h. die Karten werden in genau der Reihenfolge abgehandelt, in der sie gespielt wurden.

Jeder Spieler mischt nun sein persönliches Kartendeck (alle 10 Aktionskartens sowie alle Patronenkartens, die ein Spieler in dieser und den bereits gespielten Runden erhalten hat). Dann legt er sein Deck wieder rechts von seiner Charakterkarte ab.

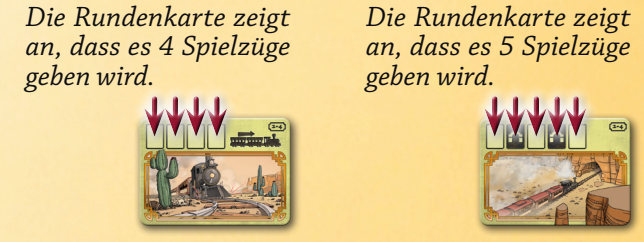
## SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 5 Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- Phase 1: Planung! Die Spieler spielen reihum ihre Aktionskartens auf einen gemeinsamen Stapel in der Tischmitte und bilden so ein neues, gemeinsames Kartendeck.
- Phase 2: Action! Jetzt werden die Aktionskartens, die in Phase 1 ausgespielt wurden, der Reihe nach ausgeführt.

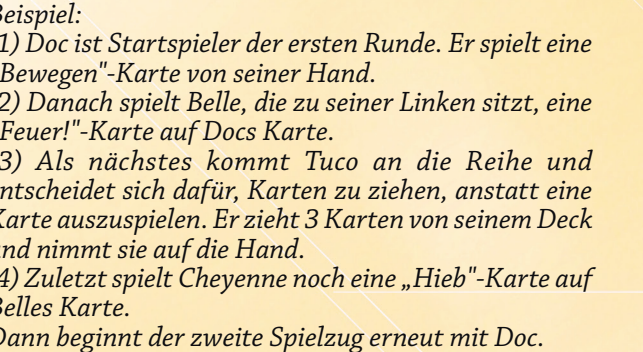
## RUNDENBEGINN

Die Rundenkarte zeigt die Anzahl der Spielzüge (= Anzahl Kartensymbole) in dieser Runde an und wie die Spielzüge im Einzelnen ausgeführt werden (siehe Seite 5).



## PHASE 1: PLANUNG!

Die Planungsphase endet, sobald alle Spieler die auf der Rundenkarte angegebene Anzahl an Spielzügen ausgeführt haben. Alle ungespielten Karten, die ein Spieler jetzt noch auf der Hand hat, legt er auf sein Kartendeck zurück.



## PHASE 2: ACTION!

Sobald eine Aktionskarte ausgeführt worden ist, wird sie an ihren Besitzer zurückgegeben.

Auf Seite 4 findet ihr eine ausführliche Beschreibung der möglichen Aktionen.

## RUNDENENDE

Der Spieler zur Linken des letzten Startspielers wird neuer Startspieler. Er nimmt den Stapel der noch übrigen Rundenkartens an sich und legt ihn vor sich ab. Dann beginnt eine neue Runde.

## SPIELENDE

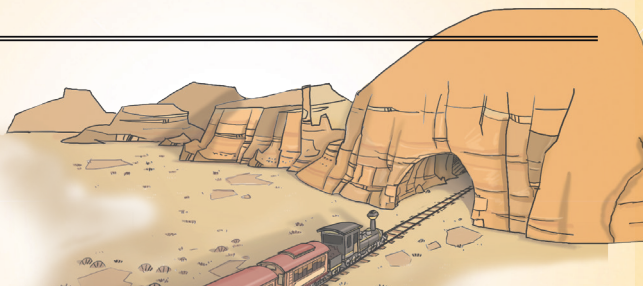
Das Spiel endet nach der 5. Runde. Jeder Spieler addiert die Werte der Beuteplättchen, die er auf seiner Charakterkarte gesammelt hat. Dann wird der „Revolverheld“ bestimmt. Der Spieler, der die meisten Kugeln verschossen hat (also der Spieler, der jetzt die wenigsten Patronenkartens vor sich ausliegen hat), erhält diesen Titel, der \$ 1.000 wert ist. Um diese \$ 1.000 anzuzeigen wird die Charakterkarte umgedreht. Bei Gleichstand erhält jeder dieser Spieler \$ 1.000.

Der reichste Spieler ist der Sieger. Haben mehrere Spieler gleich viel Beute gemacht, so gewinnt der Spieler, der insgesamt die wenigsten Kugeln (von anderen Spielern plus neutrale) einstecken musste. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg bzw. Platz.

Die Rundenkarte zeigt an, dass es 4 Spielzüge geben wird.



**Jede Aktionskarte, die während der Planungsphase gespielt wurde, muss auch ausgeführt werden. Wenn möglich, muss ein Spieler in der Actionphase eine solche Aktion ausführen.**

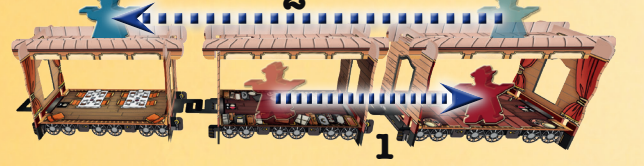


## DIE AKTIONSKARTEN

Die Banditen können sich im Zug aufhalten (1) oder auf dem Dach des Zuges (2). Es gibt also immer zwei mögliche Aufenthaltsorte für einen Banditen: Entweder im Zug oder auf dem Zug. Auch die Lokomotive gilt als „Waggon“ und ein Bandit kann sich sowohl in als auch auf ihr aufhalten. Bei Spielbeginn kann sich allerdings noch kein Bandit auf dem Dach aufhalten.

## BEWEGEN

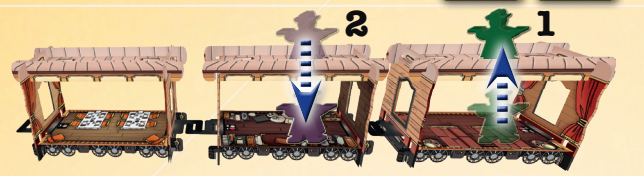
Es gibt folgende Bewegungsmöglichkeiten:  
1 Befindet sich der Bandit im Zug, so kann er sich in den nächsten Waggon nach vorne oder nach hinten bewegen.  
2 Befindet er sich auf dem Dach des Zuges, kann er sich 1 – 3 Waggons weit nach vorne oder nach hinten bewegen.  
Auch die Lokomotive gilt als „Waggon“ und ein Bandit kann sich sowohl in als auch auf sie bewegen. Hat ein Spieler in der Planungsphase eine „Bewegen“-Karte gespielt, so muss er diese ausführen und seinen Banditen bewegen. Dieser kann nicht dort stehen bleiben, wo er ist.



Über das Dach zu laufen, spart dir Zeit, da dir weder Türen noch Reisende im Weg sind.

## EBENENWECHSEL

Der Bandit wechselt die Ebene.  
1 Hält er sich im Zug auf, so klettert er auf das Dach des Waggons, in dem er sich befindet.  
2 Befindet er sich auf dem Dach, so klettert er mit dieser Aktion ins Innere des Waggons, auf dem er steht.



Auf dem Dach zu laufen spart Zeit und hilft dir, dem Marshal auszuweichen.

## MARSHAL

Der Spieler bewegt den Marshal einen Waggon weit in beliebiger Richtung. (Im Kasten „Der Marshal“ wird beschrieben, was passiert, wenn der Marshal einem Banditen begegnet.)



Der Marshal beschützt die Passagiere: Daher klettert er niemals aufs Dach.

## FEUER!

Der Spieler wählt den Banditen eines Mitspielers als Ziel aus und gibt ihm eine seiner Patronenkartens. Dieser legt die Patronenkarte auf sein persönliches Deck. Man kann nicht auf einen Banditen feuern, der sich im selben Feld mit dem eigenen Banditen befindet.

1 Hält sich der eigene Bandit im Inneren des Zuges auf, so kann der Spieler in einen benachbarten Waggon feuern, sowohl nach hinten wie nach vorne. Auf Banditen, die sich weiter als einen Waggon entfernt befinden, kann im Inneren des Zuges nicht gefeuert werden.



2 Befindet sich der Bandit aber auf dem Dach des Zuges, so kann er beliebig weit nach vorne und hinten auf andere Banditen auf dem Dach feuern, zu denen er Sichtkontakt hat. Banditen haben Sichtkontakt zueinander, wenn sich kein anderer Bandit zwischen ihnen aufhält. Befinden sich zwei (oder mehr) gegnerische Banditen auf demselben Waggon, so gelten sie als nebeneinanderstehend: Der feuernde Spieler darf sich dann aussuchen, auf welchen er feuert.



Ghost (Weiß) kann sowohl auf Tuco (Rot) als auch auf Cheyenne (Grün) feuern, aber nicht auf Doc (Blau). Tuco (Rot) wiederum kann auf Ghost (Weiß) oder auf Doc (Blau) feuern, aber nicht auf Cheyenne (Grün), da sie auf demselben Waggon wie Tuco steht.

Gibt es kein Ziel, so wird auch nicht geschossen und der Spieler mit der „Feuer!“-Aktion behält seine Patronenkarte. Sollte ein Spieler im Spielverlauf irgendwann keine Patronenkartens mehr haben, so hat er seine Waffe leer geschossen, weitere ausgespielte „Feuer!“-Karten haben dann keine Auswirkung. Wenn du auf einen Banditen feuerst, gibst du ihm eine deiner Patronenkartens. Damit bist du im Rennen um den Titel „Revolverheld“. Wichtiger ist aber, dass du so einen deiner Mitspieler für den Rest des Spiels behinderst. Denn wenn er eine solche Karte zieht, kann er damit nichts anfangen und er hat weniger Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl.

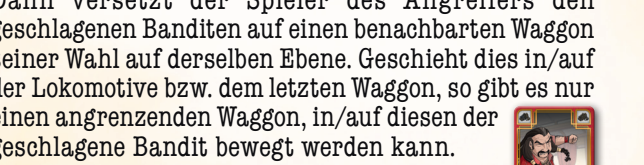
## RAUB

Der Spieler nimmt ein Beuteplättchen seiner Wahl von dem Ort, an dem sich sein Bandit aufhält und legt es verdeckt auf seine Charakterkarte. Befindet sich der Bandit auf dem Dach, so kann er keinen Raub im Inneren des Waggons durchführen, und umgekehrt natürlich auch nicht. Liegt kein Beuteplättchen am Aufenthaltsort des Banditen, so geht der Spieler leer aus.



## HIEB

Der Spieler wählt einen Banditen, der sich im selben Waggon auf derselben Ebene befindet wie sein Bandit. Jener verliert ein Beuteplättchen, vorausgesetzt, er besitzt eines: Der Spieler des zuschlagenden Banditen nimmt ein Beuteplättchen von der Charakterkarte des geschlagenen Banditen und legt es in bzw. auf diesen Waggon. Wählt der Spieler einen Geldbeutel, darf er sich den Wert nicht anschauen.



Dann versetzt der Spieler des Angreifers den geschlagenen Banditen auf einen benachbarten Waggon seiner Wahl auf derselben Ebene. Geschieht dies in/ auf der Lokomotive bzw. dem letzten Waggon, so gibt es nur einen angrenzenden Waggon, in/auf diesen der geschlagene Bandit bewegt werden kann.



Hat ein Mitspieler große Beutestücke, ist ein kleiner Hieb ein gutes Mittel, ihm eines davon abzunehmen. Außerdem kann ein gezielter Hieb seine weitere Planung durcheinander bringen.

## DER MARSHAL

Achtung! Wenn ein Bandit einen Waggon betritt, in dem sich der Marshal aufhält oder wenn der Marshal einen Waggon betritt, in dem sich ein oder mehrere Banditen aufhalten, so fliehen alle diese Banditen sofort aufs Dach (auch wenn ein Bandit gerade von dort gekommen ist). Ein Bandit kann sich niemals im selben Waggon mit dem Marshal aufhalten.

Außerdem erhält jeder dieser Banditen eine neutrale Patronenkarte, die er auf sein persönliches Deck legen muss.

