



40'



3-8



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA



Wieder einmal planen die berüchtigsten Banditen einen Überfall auf den Union Pacific Express. Marshal Samuel Ford ist bewaffnet und bereit, doch sieht er sich einer neuen Widersacherin gegenüber: der flinken Mei! Der Marshal muss sich in Acht nehmen, denn sie ist gefährlich wie eine Wüstenviper!

INHALT

★ 1 Gefangenenwaggon



Hinweis: Vor dem ersten Spiel müsst ihr den Gefangenenwaggon gemäß der beigefügten Bauanleitung zusammenbauen.

★ 2 Charakterbögen



★ 1 Spielfigur Marshal mit Stern



★ 1 Spielfigur Pferd (für Partien mit 7 Banditen und der Erweiterung Postkutsche & Pferde)



★ 2 Postsäcke, Wert \$ 200 und \$ 1.200



★ 1 Geldbeutel, Wert \$ 250



★ 7 Gefangenenkarten



★ 7 Aktionskarten „Brillante Idee“



★ 7 Steckbriefe



★ 18 Mei-Karten



★ 23 Marshal-Karten



★ 14 Zielkarten des Marshals



7 Haftbefehle

7 besondere Zielkarten

★ 13 Rundenkarten



- 5 Karten für 2-4 Banditen

- 5 Karten für 5-6 (und 7) Banditen

- 3 Bahnhofskarten

★ 3 Prügelkarten (Goldene Faust, Silberne Faust, Bronzene Faust)



Die gelbe Spielfigur aus dem Basisspiel (bislang die Spielfigur des Marshals) ist jetzt die Spielfigur von Mei. Die Spielfigur mit dem Stern ist die neue Marshal-Figur.



SPIELZIEL

Diese Gesetzlosen sind dir zuwider? Mit dieser Erweiterung kannst du der Marshal sein!

Der Marshal hat 5 Ziele, die er erreichen will. Wenn er mindestens 4 Ziele erfüllt, gewinnt er die Partie! Falls er scheitert (und NUR dann), gewinnt der reichste Bandit.

Hinweis: Die Spieler werden in dieser Spielregel entweder als „Marshal“ (der alleinige Marshal-Spieler) oder als „Bandit“ (die anderen Spieler) bezeichnet.

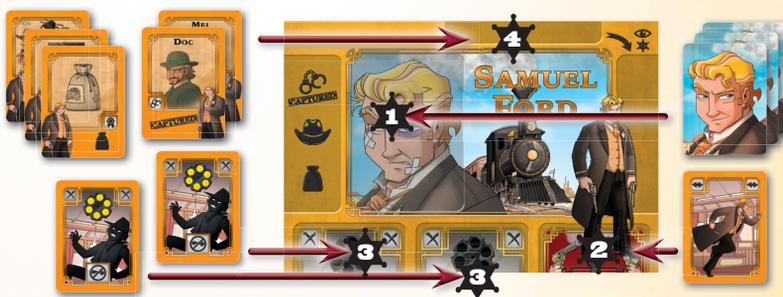
SPIELAUFBAU

Jeder Spieler entfernt die Aktionskarte „Marshal“ aus seinem Kartendeck und legt sie zurück in die Schachtel. Sie wird in dieser Erweiterung nicht benötigt.

Jeder Spieler entfernt die Aktionskarte „Reiten“ aus seinem Kartendeck und legt sie zurück in die Schachtel. Sie wird nicht benötigt, außer ihr spielt mit der Erweiterung Postkutsche & Pferde.

Jeder Bandit nimmt sich die Aktionskarte „Brillante Idee“ seiner Farbe und mischt sie in sein Kartendeck.

Jeder Bandit legt den Steckbrief mit seinem Charakter vor sich aus (\$ 500 nach oben).



1 Bestimmt, wer die Rolle des Marshals übernimmt: Nimm dir den Charakterbogen des Marshals und lege die 3 Prügelkarten als Stapel mit der Faust-Seite nach unten auf das Porträt des Marshals (Goldene Faust ganz oben, Bronzene Faust ganz unten).

2 Mische die Aktionskarten des Marshals und lege sie verdeckt als Stapel in den Bereich für das Marshal-Deck.

3 Bereite zwei separate Stapel mit jeweils 6 Patronenkarten vor (der Marshal hat 2 Colts!). Die Stapel werden nach der Anzahl der Kugeln in absteigender Reihenfolge sortiert und offen auf die Colt-Plätze des Charakterbogens gelegt.

4 Lege die Haftbefehle aller Banditen, die nicht an der Partie teilnehmen, zurück in die Schachtel. Mische die übrigen Karten und ziehe zufällig 2, ohne sie dir anzusehen.

Falls ihr mit 2 oder 3 Banditen spielt, lege die beiden besonderen Zielkarten „Vollgepumpt mit Blei“ und „Erzfeind“ zurück in die Schachtel. Mische die übrigen besonderen Ziele und ziehe zufällig 3, ohne sie dir anzusehen. Mische nun diese 3 besonderen Ziele mit den 2 Haftbefehlen zusammen.

Lege diese 5 Karten verdeckt in den Bereich des Charakterbogens für zukünftige Ziele. Zu diesem Zeitpunkt darfst du dir deine Ziele NICHT ansehen!



*Vorbereitung des Zugs bei 5 Spielern
(4 Banditen und der Marshal)*

Wenn ihr mit 2, 3 oder 4 Banditen spielt, benutzt die Lokomotive, 4 Waggonen und den Gefangenewaggon.

Wenn ihr mit 5, 6 oder 7 Banditen spielt, benutzt die Lokomotive, 5 Waggonen und den Gefangenewaggon.

Der Gefangenewaggon ist immer der letzte Waggon des Zugs.

Legt statt einer Geldkassette die 2 Postsäcke verdeckt in die Lokomotive.

Zieht zufällig 3 Gefangenenkarten (unabhängig von der Anzahl der Spieler) und legt sie offen hinter den Gefangenewaggon. Legt die übrigen Gefangenenkarten zurück in die Schachtel.

Stellt die Marshal-Figur wie üblich in die Lokomotive. Der Marshal ist mit dieser Erweiterung immer Spieler 1, der Spieler zu seiner Linken Spieler 2 usw. Alle Banditen mit gerader Nummer stellen ihre Figur in den vorletzten Waggon. Alle Banditen mit ungerader Nummer stellen ihre Figur in den nächsten Waggon in Richtung Lokomotive. Der Marshal startet die Partie ohne Geldbeutel.

Der Marshal ist der Startspieler der ersten Runde. Zu Beginn jeder neuen Runde wird der Spieler zur Linken des aktuellen Startspielers der neue Startspieler.

GEFANGENENWAGGON UND BRILLANTE IDEE

DER GEFANGENENWAGGON

Aus dem Handbuch „Der perfekte Prärie-Pirat“, S. 247: „Früher oder später wird sich der Bandit in einer Zelle wiederfinden. Ein wahrer Prärie-Pirat wird diese Zelle niemals als Endpunkt betrachten, sondern eher als Übergangsphase. Er muss eins werden mit der Zelle, ihre Hoffnungen und Träume teilen, ihr Ringen um Bedeutung und Sinn nachempfinden. Er muss zur Zelle WERDEN! ... und den Schwachpunkt in ihrer Konstruktion finden.“



„Freie“ Banditen dürfen sich nur im Gang oder auf dem Dach des Gefangenewaggons aufhalten, nicht in der Zelle. Nur verhaftete Banditen können sich in der Zelle aufhalten.

Es ist nicht erlaubt, einen Banditen im Inneren der Zelle zu schlagen oder zu beschießen (selbst wenn er es verdient hat!).

Es ist nicht erlaubt, einen Banditen mit einem Hieb (oder Djangos Schuss) in die Zelle zu befördern.

Die Aktionskarten eines Banditen in der Zelle haben in der Actionphase keinen Effekt, mit Ausnahme der Karte „Brillante Idee“.

DIE KARTE „BRILLANTE IDEE“

Aus dem Handbuch „Der perfekte Prärie-Pirat“, S. 165: „Sieh dir die Gauner an, die du kennst, sowohl die erfolgreichen als auch die hinter Gittern. Was ist der Unterschied zwischen Triumph und Scheitern? Die brillante Idee! Im entscheidenden Moment kann sich der erfolgreiche Bandit auf seine brillanten Ideen verlassen, um sich aus verzweifelten Situationen zu retten.“

Neue Regel zum Kartennachziehen (Phase 1: Planung!)

Die normale Nachziehregel ändert sich wie folgt. Ein Spieler kann entweder:

- ★ 3 zusätzliche Karten von seinem Kartendeck ziehen und auf die Hand nehmen (wie üblich); ODER
- ★ nach seiner Karte „Brillante Idee“ in seinem Kartendeck suchen (oder in seinem Ablagestapel, falls ihr mit der Variante für Fortgeschrittene spielt) und sie auf die Hand nehmen. Danach wird das Deck gemischt.

Der Spieler muss sich für eine dieser beiden Möglichkeiten entscheiden, bevor er nachzieht.

Die Aktion „Brillante Idee“

Die Auswirkungen dieser Aktion hängen von deiner Position im Zug ab.



Falls sich dein Bandit weder auf noch im Gefangenewaggon befindet (nicht auf dem Dach, in der Zelle oder im Gang), kopierst du die zuletzt ausgeführte Aktionskarte eines Banditen, welche keine Brillante Idee ist.

Manchmal musst du dafür im Stapel mehrere Karten zurückgehen, falls zuletzt Marshal-Karten oder andere Brillante Ideen ausgeführt wurden. Falls es keine Aktionskarte gibt, die du kopieren kannst, hat die Brillante Idee keinen Effekt.



Tuco spielt seine Karte „Brillante Idee“ direkt nach dem Spielzug des Marshals. Allerdings kann eine Marshal-Karte nicht kopiert werden. Der letzte Bandit, der eine Karte gespielt hat, ist Ghost mit einer „Hieb“-Karte. Tucos Brillante Idee ist daher ein Hieb.

Hinweis: Um das Ausführen der Karten „Brillante Idee“ während der Actionphase zu vereinfachen, solltet ihr die ausgeführten Aktionskarten nicht direkt an ihre Besitzer zurückgeben. Legt sie stattdessen als separaten Stapel in der Reihenfolge der Ausführung beiseite.



Falls sich dein Bandit in der Zelle des Gefangenenwaggons befindet, brichst du aus und stellst deine Figur aufs Dach oder in den Gang – deine Entscheidung.



Falls sich dein Bandit auf dem Dach oder im Gang des Gefangenenwaggons befindet, kannst du mit deiner Brillanten Idee entweder:

- ★ einen Gefangenen befreien. Nimm eine Gefangenenkarte von denen, die noch verfügbar sind, und lege sie vor dir ab (du darfst diese Aktion nicht durchführen, wenn du bereits eine Gefangenenkarte besitzt!); ODER
- ★ den Banditen eines anderen Spielers aus der Zelle befreien und zu deinem Aufenthaltsort bewegen. Falls der befreite Bandit Beute besitzt, muss er dir für deinen Gefallen ein Beuteplättchen seiner Wahl geben. Falls er keine Beute besitzt, befreist du ihn rein aus der Güte deines kriminellen Herzens heraus.

DIE GEFANGENEN

Aus dem Handbuch „Der perfekte Prärie-Pirat“, S. 599: „Wenn du die vielen Ratschläge in diesem Handbuch aufmerksam befolgst, solltest du es schnell zu einem berühmten Banditen bringen. Du weißt, dass du es geschafft hast, wenn dich die kleinen Fische fragen, ob sie deine getreuen Handlanger sein dürfen.“



Ein Bandit darf nur eine Gefangenenkarte gleichzeitig besitzen.

Jeder Gefangene ist der Treue Handlanger eines bestimmten Banditen in Colt Express (wie auf der Gefangenenkarte jeweils angegeben), unabhängig davon, ob dieser Bandit überhaupt im Spiel ist.

Der befreite Gefangene gewährt dir 1 von 2 Fähigkeiten, abhängig davon, ob er dein Treuer Handlanger ist oder der eines anderen Banditen:

- ★ Falls er nicht dein Treuer Handlanger ist, gewährt er dir die Fähigkeit seines bevorzugten Banditen. Diese Fähigkeit ist aktiv, sobald du den Gefangenen befreit hast, und du hast sie so lange, wie du seine Karte besitzt.
- ★ Falls er dein Treuer Handlanger ist, darfst du beim Raub ab sofort 2 Beuteplättchen nehmen anstatt 1 (sofern vorhanden).

Am Ende der Partie erhältst du \$ 200, falls du eine Gefangenenkarte besitzt.

Hinweis zu Belles Treuem Handlanger: Falls sowohl Belle als auch ein Bandit mit ihrem Treuen Handlanger das Ziel einer „Feuer!“- oder „Hieb“-Aktion sein können, hat Belles Fähigkeit den Vorzug vor der des Handlangers.

DER MARSHAL

ÄNDERUNGEN GEGENÜBER DEM BASISSPIEL

Falls der Marshal in einer Partie mit dieser Erweiterung auf einen Banditen trifft, flieht der Bandit nicht aufs Dach und muss auch keine neutrale Patronenkarte nehmen. Ihr benötigt die neutralen Patronenkarten aber eventuell noch für einige Ereignisse. Banditen können (und sollten!) nun auf den Marshal feuern, zu seinem Aufenthaltsort ziehen und ihm sogar einen Hieb verpassen! Sie können auch ihre Fähigkeiten gegen den Marshal einsetzen.



Hast du dem Marshal einen Hieb verpasst, nimm dir die oberste Prügelkarte vom Porträt auf seinem Charakterbogen und drehe sie um. Diese Karte ist am Ende der Partie zusätzliches Geld wert. Bewege den Marshal anschließend in einen angrenzenden Waggon deiner Wahl.



ZIELKARTEN DES MARSHALS

Um die Partie zu gewinnen, muss der Marshal am Ende der Partie mindestens 4 seiner 5 Zielkarten erfüllt haben. Zu Beginn jeder Runde bewegt der Marshal die oberste Karte aus dem Bereich für zukünftige Ziele in den Bereich für aktuelle Ziele. Der Marshal darf sich jederzeit geheim die aktuellen Ziele ansehen, aber nicht die zukünftigen.

Bereich für zukünftige Ziele

Bereich für aktuelle Ziele

Bereich für erfüllte Ziele



DIE 7 BESONDEREN ZIELKARTEN



Nur eine Fleischwunde!

Dieses Ziel gilt als erfüllt, wenn der Marshal am Ende der Partie noch mindestens 1 Prügelkarte auf seinem Charakterbogen hat.



Durch den Kugelhagel!

Dieses Ziel gilt als erfüllt, wenn der Marshal am Ende der Partie nicht mehr als 2 Patronenkarten desselben Banditen in seinem Kartendeck hat.



Goldene Kugel

Dieses Ziel gilt als erfüllt, wenn mindestens 1 Colt des Marshals keine Kugeln mehr enthält.



Die Post muss durchkommen!

Dieses Ziel gilt als erfüllt, wenn der Marshal mindestens 1 Postsack in seinem Bereich für erfüllte Ziele hat. Hinweis: Der Marshal lässt einen Postsack nicht fallen, wenn er geschlagen wird.



Wirf den Schlüssel weg!

Dieses Ziel gilt als erfüllt, wenn der Marshal mindestens 2 Gefangenenkarten in seinem Bereich für erfüllte Ziele hat.



Vollgepumpt mit Blei

Dieses Ziel gilt als erfüllt, wenn sich im Kartendeck jedes Banditen mindestens 1 Patronenkarte des Marshals befindet.



Erzfeind

Dieses Ziel gilt als erfüllt, wenn sich im Kartendeck eines (oder mehrerer) Banditen mindestens 4 Patronenkarten des Marshals befinden.



Hinweis: Nutzt die letzten 2 Zielkarten nur, wenn mindestens 4 Banditen im Spiel sind (5+ Spieler).

DIE 7 HAFTBEFEHLE



Jeder Haftbefehl zeigt einen bestimmten Banditen im Spiel und das Wort CAPTURED (= „verhaftet“).

CAPTURED

Ein Haftbefehl gilt als erfüllt, wenn der Marshal den Steckbrief des genannten Banditen am Ende der Partie in seinem Bereich für erfüllte Ziele hat (der Marshal hat ihn mindestens einmal verhaftet, siehe Aktion „Verhaften“).

Der gesuchte Bandit muss am Ende der Partie nicht in der Zelle sitzen, solange er mindestens einmal gefasst wurde!

AKTIONSKARTEN DES MARSHALS

Der Marshal hat folgende Aktionskarten: 2x Bewegen, 1x Ebenen-Wechsel, 3x Feuer!, 1x Bewegen +, 1x Ebenen-Wechsel +, 2x Verhaften (und 1x Reiten mit der Erweiterung Postkutsche & Pferde).



BEWEGEN + / EBENEN-WECHSEL +

Spielt der Marshal eine dieser Karten während eines normalen Spielzugs auf offener Strecke (also ohne Tunnel, Beschleunigung, Weiche, Getümmel, holprige Strecke usw.) in der Planungsphase, darf er sofort eine zweite Karte von seiner Hand spielen. Die zweite Karte wird in der Actionphase ganz normal ausgeführt.

Er hat nicht die Option, Karten nachzuziehen, statt die zweite Karte zu spielen. Es ist erlaubt, zwei „+“-Karten in Folge zu spielen, wodurch der Marshal 3 Aktionskarten in einem Spielzug spielen dürfte!

Spielt der Marshal eine „+“-Karte während eines besonderen Spielzugs (Tunnel, Beschleunigung, Weiche, Getümmel, holprige Strecke usw.), darf er keine zweite Karte spielen. Die Aktionen „Bewegen“ und „Ebenen-Wechsel“ werden in jedem Fall wie üblich ausgeführt.



VERHAFTEN

Der Marshal wählt einen Banditen am selben Aufenthaltsort aus. Dieser Bandit wird in die Zelle des Gefangenenwaggons gestellt. Der Marshal nimmt den Steckbrief des verhafteten Banditen, dreht ihn auf die „VERHAFTET“-Seite um und legt ihn in seinen Bereich für erfüllte Ziele.

Ein Bandit kann auch mehrfach verhaftet werden. Sobald er aber einmal verhaftet wurde, behält der Marshal den Steckbrief bis zum Ende der Partie.



FEUER!

Hat der Marshal mehrere Ziele zur Auswahl, darf er auf zwei von ihnen mit derselben Aktion schießen! Er gibt jeweils 1 Patronenkarte an die beschossenen Banditen (1 Karte von jedem Colt). Falls der Marshal nur auf einen Banditen feuern kann, wählt er, welchen Colt er nutzen möchte (ein einzelner Bandit darf nicht 2 Kugeln auf einmal abbekommen).

Belles Fähigkeit hilft ihr nur, wenn es mindestens drei mögliche Ziele für den Marshal gibt (dann darf er Belle nicht wählen), oder er nur auf einen Banditen feuern möchte und Belle nicht das einzige mögliche Ziel ist.

DIE PATRONENKARTEN DES MARSHALS

Die Patronenkarten des Marshals werden wie üblich den Kartendecks der Banditen hinzugefügt. Zusätzlich erleidet der Bandit eine Strafe, abhängig davon, welche Patrone ihn erwischt hat.

ANHALTENDE STRAFEN (BIS ZUM ENDE DER RUNDE)

Legt die Patronenkarte des Marshals vor den Spieler, auf dessen Banditen gefeuert wurde. Sie soll bis zum Ende der Runde als Erinnerung dienen. Danach wird die Patronenkarte in das Kartendeck des Banditen gemischt.



Entwaffnet

Die „Feuer!“-Karten dieses Banditen haben bis zum Ende der Runde keinen Effekt.



Knieverletzung

Die „Ebenen-Wechsel“-Karten dieses Banditen haben bis zum Ende der Runde keinen Effekt.



Schulterverletzung

Die „Hieb“-Karte dieses Banditen hat bis zum Ende der Runde keinen Effekt.



Hinweis: Die Aktionen „Feuer!“, „Hieb“ und „Ebenen-Wechsel“ sind weiterhin potenziell möglich, nachdem man eine der oben genannten Strafen erlitten hat. Falls ein Spieler seine Karte „Brillante Idee“ in der Planungsphase nach dem Spielzug gespielt hat, in dem er getroffen wurde, könnte er eine dieser Aktionen kopieren, wenn sie von einem anderen Banditen bereits gespielt worden ist (siehe „Die Karte ‚Brillante Idee‘“).

SOFORTIGE STRAFEN



Hab ihn!

Falls der getroffene Bandit eine Gefangenenkarte besitzt, nimmt der Marshal diese Karte, dreht sie um und legt sie in seinen Bereich für erfüllte Ziele.



Lass den Sack fallen!

Falls der getroffene Bandit einen Postsack besitzt, nimmt der Marshal das Plättchen und legt es in seinen Bereich für erfüllte Ziele.



Goldene Kugel

Kein Effekt.

Erinnerung: Diese Karte loszuwerden, kann eines der Ziele des Marshals sein.



SPIELENDE

Am Ende der fünften Runde dreht der Marshal alle noch vorhandenen Gefangenenkarten hinter dem Gefangenenwaggon um und legt sie in seinen Bereich für erfüllte Ziele. Ebenso erhält er die noch im Zug befindlichen Postsäcke (die nicht im Besitz eines Banditen sind).

★ Der Marshal deckt anschließend seine 5 Zielkarten auf. Falls er mindestens 4 seiner 5 Ziele erfüllt hat, gewinnt der Marshal die Partie, unabhängig davon, wie viel Geld die Banditen ergaunert haben.

★ Hat der Marshal weniger als 4 Ziele erfüllt, gewinnt der reichste Bandit die Partie (wie im Basisspiel).

Bist du ein Bandit, gibt es nun 7 Wege der illegalen Bereicherung:

- Beute (Geldbeutel, Edelsteine, Geldkassetten, Postsäcke);
- Titel „Revolverheld“: \$ 1.000, falls du die meisten Patronen verschossen hast;
- Steckbrief: \$ 500, falls dich der Marshal kein einziges Mal verhaftet hat;
- Gefangener: \$ 200, falls du eine Gefangenenkarte besitzt;
- Lösegeld (falls ihr mit der Erweiterung Postkutsche & Pferde spielt);
- Prügeldpreise: 3 Preise im Wert von \$ 800, \$ 500 und \$ 300 für das Verdreschen des Marshals;
- Einige Ereigniskarten (Geiselnahme des Schaffners, Die Beute aufteilen ...).

RUNDENKARTEN

Ihr könnt die Rundenkarten dieser Erweiterung mit denen des Basisspiels und der ersten Erweiterung beliebig mixen! Wenn eine Rundenkarte speziell die Banditen betrifft, hat sie keinen Effekt auf den Marshal. Rundenkarten, die den Marshal erwähnen, haben aber möglicherweise modifizierte Effekte (siehe S. 10).



Rundenkarten für Partien mit 2–4 Banditen.



Rundenkarten für Partien mit 5–7 Banditen.

Besonderer Spielzug: Holprige Strecke



Die holprige Strecke macht es für die Spieler schwierig, akkurat zu zielen. Während dieses Spielzugs ist es nicht erlaubt, „Feuer!“- oder „Hieb“-Karten zu spielen.

Hinweis: Die Karte „Brillante Idee“ kann weiterhin genutzt werden, um diese Aktionen zu kopieren (falls sie in einem vorigen Spielzug gespielt wurden).

Bonus am Rundenende: Ausgeklügelte Strategie

Einige der Rundenkarten in dieser Erweiterung haben ein neues Symbol (siehe Abbildung rechts). Diese Karten erlauben euch, 1 eurer Handkarten für die nächste Runde aufzusparen. Legt diese Karte beiseite, sobald die Planungsphase endet und bevor die Actionphase beginnt. Ignoriert diesen Bonus in der Variante für Fortgeschrittene.



Zu Beginn der nächsten Runde wird die beiseitegelegte Karte nicht ins Kartendeck gemischt. Die Spieler ziehen dann auf 6 Handkarten nach (Doc auf 7). Hat Mei z. B. in der letzten Runde eine Karte aufgespart, muss sie nun 5 Karten nachziehen und hat dann wie üblich 6 Handkarten.

DIE EREIGNISSE



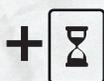
Sichere Aufbewahrung

Alle Beuteplättchen im Waggon des Marshals werden auf das Dach gelegt, unabhängig davon, ob sich der Marshal in oder auf dem Waggon befindet.



Gerüchte

Der Marshal muss den Banditen 1 zufällige seiner Zielkarten im Bereich für aktuelle Ziele zeigen.

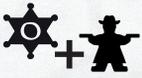


Gute Reflexe

Alle Spieler behalten am Ende der Planungsphase die ungespielten Karten auf der Hand. Nachdem die Actionphase abgeschlossen ist, findet unmittelbar die Reflexaktion statt. Beim Startspieler beginnend und dann im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler 1 Aktionskarte von der Hand spielen und sofort ausführen.

Erst danach werden die ungespielten Karten zurück aufs Kartendeck gelegt.





Schlechtes Gewissen

Falls der Marshal Sieger der Partie ist, gewinnt der ärmste Bandit ebenfalls. Im Falle eines Gleichstands bei den Banditen gewinnt der Marshal alleine.



Tödlicher Sturz

Wer im Laufe dieser letzten Runde auf dem Dach steht und die „Hieb“-Aktion ausführt, darf das Ziel vom Zug stoßen, anstatt es zu einem Nachbarwaggon zu bewegen. Alle weiteren Aktionen des gestürzten Spielers werden nicht ausgeführt. Ein Spieler (egal ob Bandit oder Marshal), der vom Zug gestoßen wurde, kann die Partie nicht gewinnen.



Djangos Fähigkeit ist bei diesem Ereignis stärker als sonst. Er darf sein Ziel auch mit einer „Feuer!“-Aktion vom Zug befördern, wenn es sich auf dem letzten Waggon oder der Lokomotive aufhält!



Verbrechen lohnt sich nicht!

Banditen, die sich am Ende der Partie in der Zelle aufhalten, können das Spiel nicht gewinnen!



ANGEPASSTE EREIGNISSE AUS DEM BASISSPIEL



Wütender Marshal

Mit dieser Erweiterung ändern sich die Regeln für das Ereignis „Wütender Marshal“ wie folgt: Der Marshal darf am Ende der Runde eine Aktion „Feuer!“ ausführen und danach eine Aktion „Bewegen“, ohne Karten spielen zu müssen.



Die Rache des Marshals

Die Banditen werden von diesem Ereignis betroffen, wenn sie sich in oder auf dem gleichen Waggon aufhalten wie der Marshal.



Ein Gläschen Whiskey für den Marshal

Mit den Whiskeyflaschen aus Postkutsche & Pferde: Falls sich am Aufenthaltsort des Marshals 1 Whiskeyflasche befindet, nimmt er sie auf und legt sie auf seinen Charakterbogen. Er kann sie später nutzen, als wäre er ein Bandit.

Trinkt der Marshal einen Alten Whiskey, darf er höchstens 2 Aktionskarten in diesem Spielzug spielen, auch wenn er eine „+“-Karte ausspielt. Wird der Marshal geschlagen, verliert er seine Flasche nicht.

OPTIONALE REGELN FÜR DIE AUSWAHL DER EREIGNISSE

Zu Beginn der Partie wählt ihr aus allen verfügbaren Karten, welche 7 Rundenkarten und welche 3 Bahnhofskarten im Spiel sein könnten. Danach werden von diesen Karten zufällig 4 Rundenkarten und 1 Bahnhofskarte gezogen. Dies sind die 5 Karten für diese Partie. Die übrigen Karten werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

MEI: EINE NEUE BANDITIN



Mei ist eine perfekte Akrobatin und besonders geschickt im Klettern.



Wenn Mei eine Aktion „Ebenen-Wechsel“ ausführt, darf sie sich alternativ auch „diagonal“ nach oben oder unten bewegen, also in bzw. auf einen benachbarten Waggon.

Wenn Mei während eines Spielzugs aus der Zelle entkommt, darf sie sich nicht auf das Dach des angrenzenden Waggons bewegen.

Ihr könnt Mei dem Basisspiel ohne Erweiterung hinzufügen und Colt Express nun mit bis zu 7 Banditen spielen. Die Regeln des Basisspiels bleiben unverändert.

Spielt ihr ohne die Erweiterung Marshal & Gefangene, kann Mei ihre Fähigkeit nicht einsetzen, wenn sie vor dem Marshal flieht.

Spielt ihr mit Postkutsche & Pferde, darf sich Mei nicht „diagonal“ zur Postkutsche hin- oder von ihr wegbewegen.

ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN

Marshal & Gefangene ist vollständig mit Postkutsche & Pferde kombinierbar. Bevor ihr die Erweiterungen kombiniert, sollten jedoch alle Spieler bereits gut mit Colt Express vertraut sein.

Marshal und die Karte „Reiten“

Im Gegensatz zu den Banditen startet der Marshal die Partie immer in der Lokomotive. Ansonsten darf der Marshal (genau wie die Banditen) Pferde zur Bewegung nutzen, wenn er die Karte „Reiten“ ausführt.

Marshal und Postkutsche

Der Marshal darf sich in oder auf der Postkutsche aufhalten. Als Mann des Gesetzes nimmt er niemals Geiseln.

Marshal und Begleitschütze

Der Marshal ist kein Bandit. Daher wird er vom Begleitschützen nicht beschossen und muss auch nicht fliehen. Allerdings blockiert der Begleitschütze die Sichtlinie des Marshals. Der Marshal darf ihn nicht gefangen nehmen.

CREDITS



Christophe Raimbault



Jordi Valbuena



Herausgeber: Ludonaute
20 boulevard Dethéz
13800 Istres France
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Grafik: Cédric Lefebvre

Layout: Marinella Degiorgi

Deutsche Übersetzung: Simon Blome

Redaktion & Lektorat: Simon Blome,
Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff



Vertrieb der deutschsprachigen
Ausgabe: Asmodee
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

© 2016 COLT Express. Alle Rechte vorbehalten.

© 2016 Ludonaute. Alle Rechte vorbehalten.

- COIT M EXPRESS

MARSHAL & GEFANGENE



Ok, Tucco, du bist frei.
Aber dafür schuldest
du mir was.



Wenn ich dich
rufe, bist du
schneller als das
Echo bei mir, klar?



Aber jetzt haben wir
andere Probleme.



He!

Keine Sorge, Belle!

Immer eine Freude, mit
dir zu arbeiten!

