

COLT EXPRESS

SCERIFFO E PRIGIONIERI



40'



3-8



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



Ancora una volta, i famigerati banditi tramano per rapinare lo Union Pacific Express. Lo Sceriffo Samuel Ford è armato e pronto ad accoglierli, ma dovrà affrontare un nuovo avversario: la sfuggente Mei! Lo Sceriffo dovrà fare molta attenzione perché Mei è pericolosa quanto una vipera!

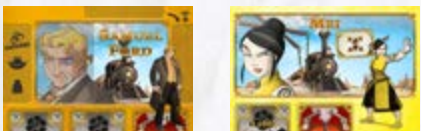
CONTENUTO

★ 1 Vagone Prigione



Nota: Prima di iniziare a giocare montate con attenzione il Vagone Prigione usando le istruzioni incluse.

★ 2 schede Personaggio



★ 1 pedina dello Sceriffo con la stella



★ 1 pedina Cavallo (da usare con 7 Banditi, se giocate con l'espansione Cavalli e Diligenza)



★ 2 Sacchi Postali del valore di \$200 o \$1200



★ 1 Sacchetto del valore di \$250



★ 7 carte Prigioniero



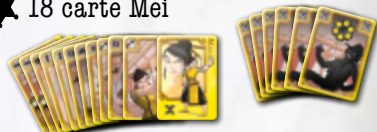
★ 7 carte Idea Geniale



★ 7 Manifesti Ricercato



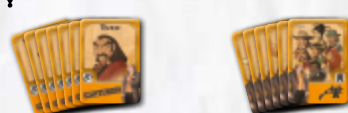
★ 18 carte Mei



★ 23 carte Sceriffo



★ 14 carte Obiettivo dello Sceriffo



7 carte Mandato d'Arresto 7 carte Bersaglio Speciale

★ 13 carte Round



- 5 carte per 2, 3 o 4 Banditi
- 5 carte per 5, 6 (e 7) Banditi
- 3 carte Stazione del Treno

★ 3 carte Lottatore (Pugno d'Oro, Pugno d'Argento, Pugno di Bronzo)



La pedina gialla del gioco base (in origine la pedina dello Sceriffo) è ora la pedina di Mei, il nuovo Bandito di questa espansione. La pedina con la stella è la nuova pedina dello Sceriffo.



OBIETTIVO

Odiare i fuorilegge? In questa espansione un giocatore può scegliere di interpretare lo Sceriffo!

Lo Sceriffo ha 5 Obiettivi da perseguire. Se ne completa almeno 4, ha vinto la partita! Se (e SOLO se) fallisce, vince il Bandito più ricco.

Nota: In questo regolamento ogni giocatore sarà denominato come "Sceriffo" (l'unico giocatore che interpreta lo Sceriffo) oppure come "Bandito" (gli altri giocatori).

2

PREPARAZIONE

Ogni giocatore rimuove la carta Sceriffo dal proprio mazzo e la rimette nella scatola. Non sarà usata in questa espansione.

Rimuove allo stesso modo anche la carta Cavalcare. Non sarà usata, a meno che non giochiate con l'espansione Cavalli e Diligenza.

Ogni Bandito aggiunge la carta Idea Geniale del colore corrispondente al proprio mazzo.

Mette davanti a sé la carta Manifesto Ricercato che rappresenta il proprio personaggio, con il lato da \$500 girato a faccia in su.



★ Scegliete il giocatore che interpreterà lo Sceriffo; costui prende la scheda Personaggio corrispondente. Collocate le 3 carte Lottatore con il lato del pugno a faccia in giù, in una pila da posizionare sulla sua scheda, precisamente sul suo ritratto. La carta Pugno d'Oro deve trovarsi in cima, mentre quella Pugno di Bronzo in fondo.

★ Mescolate le carte Azione dello Sceriffo e collocatele a faccia in giù sulla sua scheda, nella zona del mazzo.

★ Collocate le carte Proiettile in due pile da 6 in ordine crescente di proiettili per formare due mazze tamburo.

★ I Mandati d'Arresto di quei Banditi che non vengono utilizzati vanno rimessi nella scatola. Poi mescolate i Mandati d'Arresto rimanenti e pescatene 2 a caso, ma senza guardarli!

In una partita a 2 o 3 Banditi, rimettete nella scatola le 2 carte Bersaglio Speciale "Carico di Piombo" e "Archi Nemico". Poi mescolate le carte Bersaglio Speciale rimanenti e pescatene 3 a caso, sempre senza guardarle. Ora mescolate questi 3 Bersagli Speciali assieme ai 2 Mandati d'Arresto.

Mettete queste 5 carte a faccia in giù sulla scheda dello Sceriffo, nella Zona Obiettivi Imminenti. Lo Sceriffo NON può ancora guardare i suoi Obiettivi!



Formate il Treno per 5 giocatori
(4 Banditi e lo Sceriffo)

In una partita a 2, 3 o 4 Banditi si usano la Locomotiva, 4 Vagoni e il Vagone Prigione.

In una partita a 5, 6 o 7 Banditi si usano la Locomotiva, 5 Vagoni e il Vagone Prigione.

Il Vagone Prigione è sempre il Vagone di coda.

Invece della solita Borsa, collocate nella Locomotiva 2 Sacchi Postali con il valore nascosto.

Pescate casualmente 3 carte Prigioniero, a prescindere dal numero di giocatori, e disponetele a faccia in su, dietro il Vagone Prigione. Le carte Prigioniero rimanenti vanno rimesse nella scatola.

Collocate la pedina dello Sceriffo nella Locomotiva come di consueto: sarà lui il Primo Giocatore in questa espansione; il giocatore alla sua sinistra sarà il giocatore numero 2 e così via. Tutti quelli che occupano un numero di posto pari collocano i loro Banditi nel penultimo Vagone (quello accanto al Vagone di coda), quelli con un numero di posto dispari li collocano nel Vagone immediatamente anteriore. A differenza dei Banditi, lo Sceriffo non parte con un Sacchetto da \$250. Lo Sceriffo inizia la partita come Primo Giocatore. Poi, all'inizio di ogni nuovo Round, il giocatore a sinistra del Primo Giocatore attuale diventa a sua volta il nuovo Primo Giocatore.

3

VAGONE PRIGIONE E CARTA IDEA GENIALE

IL VAGONE PRIGIONE

Estratto dal Manuale dei perfetti Banditi del Far West, p. 247: «Presto o tardi un Bandito si ritroverà in Cella. Un vero Bandito del Far West non penserà mai che quella Cella segni la sua fine, sarà solo un punto di svolta. Bisogna entrare in comunione con la propria Cella, diventare un tutt'uno con i suoi sogni e le sue speranze, capire le sue lotte, i suoi scopi e il suo significato. DIVENTARE la Cella... e scoprire il difetto nascosto nella sua rozza costruzione.»



I Banditi "liberi" situati sul Vagone Prigione possono stare solo nel Corridoio o sul tetto, non possono scegliere di entrare nella Cella. Possono starci soltanto i Banditi catturati.

Non è possibile sparare o sferrare un pugno ad un Bandito nella Cella, anche se se lo meriterebbe! Non è possibile spostare un Bandito nella Cella sferrandogli un pugno o sparandogli.

Le carte Azione di un Bandito nella Cella non hanno effetto durante la fase di Furto, ad eccezione della carta Idea Geniale.

LA CARTA IDEA GENIALE

Estratto dal Manuale dei perfetti Banditi del Far West, p. 165: «Dà un'occhiata alle canaglie che conosci, sia quelle che se la passano bene che quelle dietro le sbarre. Sai cosa fa la differenza tra il trionfo e il fallimento? Un'idea geniale. Al momento giusto l'idea geniale scocca nella mente di un bandito di successo e lo salva dalle situazioni più disperate.»

Nuova Regola di Pesca (Fase 1: Pianificazione)

La regola base di pesca è stata modificata. Ora potete scegliere tra:

- ★ Prendere 3 carte aggiuntive dalla cima del vostro mazzo e aggiungerle alla vostra mano.
- ★ Cercare e prendere la carta Idea Geniale dal vostro mazzo (o dalla pila degli scarti, se giocate con la Variante per Esperti) e aggiungerla alla vostra mano, dopodiché rimescolare il mazzo.

Prima di pescare dovete dichiarare quale delle due opzioni intendete usare.

Azione Idea Geniale

Il funzionamento di questa azione dipende dalla posizione del vostro Bandito sul Treno.



Se non vi trovate nel Vagone Prigione (né sul tetto, né nel Corridoio, né nella Cella), copiate l'ultima carta Azione giocata da un Bandito che non sia una carta Idea Geniale.

Se le carte dello Sceriffo o altre carte Idea Geniale sono state le ultime ad essere giocate, potrebbe essere necessario cercare nella pila. Se non c'è nessuna carta Azione di un Bandito da copiare, la carta Idea Geniale non ha alcun effetto.



Tuco gioca la sua carta Idea Geniale subito dopo il turno dello Sceriffo. Tuttavia non è possibile copiare una carta Azione dello Sceriffo. L'ultimo Bandito che ha giocato una carta è Ghost, che aveva scelto l'azione Pugno. Quindi Tuco, grazie alla sua carta Idea Geniale, deve copiare l'azione Pugno.

Consiglio - Per facilitare l'uso delle carte Idea Geniale durante la fase di Furto, non restituite le carte Azione ai loro proprietari nel momento in cui la carta viene risolta, ma collocatele in una pila secondo l'ordine di risoluzione. In questo modo sarà più facile determinare quale carta Azione è possibile copiare tramite la propria carta Idea Geniale.



Se vi trovate nella Cella del Vagone Prigione, potete evadere nel Corridoio o sul tetto, a vostra scelta.



Se vi trovate sul tetto o nel Corridoio del Vagone Prigione, la carta Idea Geniale vi consente di:

★ Liberare un prigioniero; prendete una carta Prigioniero tra quelle situate dietro il Vagone Prigione. Non potete effettuare questa azione se possedete già una carta Prigioniero.

★ Liberare un altro Bandito; fate evadere 1 Bandito dalla Cella alla vostra posizione. Il Bandito liberato deve cedervi un Bottino a sua scelta, se ne possiede.

PRIGIONIERI

Estratto dal Manuale dei perfetti Banditi del Far West, p. 165: «Se seguite attentamente tutti i saggi consigli di questo Manuale, dovrete diventare molto presto dei famigerati Banditi. Saprete di avercela fatta quando qualche piccolo criminale vi chiederà di poter diventare il vostro fidato braccio destro.»



Un Bandito può possedere solo un prigioniero alla volta.

Ogni prigioniero è il fidato braccio destro di uno dei Banditi del gioco, come indicato sulla carta Prigioniero, a prescindere dal fatto che quel Bandito partecipi o meno alla partita.

Il prigioniero che avete liberato vi fornisce una delle sue due capacità, in base al fatto che sia il vostro fidato braccio destro oppure che sia quello di un altro Bandito:

★ Se non è il vostro fidato braccio destro, vi darà la capacità speciale del Bandito corrispondente. Questa ha effetto dal momento in cui lo liberate e permane fintanto che resta nelle vostre mani.

Se è il vostro fidato braccio destro, quando effettuate una rapina avete la possibilità di prendere 2 segnalini Bottino. Questa capacità è valida solo se ce ne sono effettivamente 2 a disposizione!

★ Alla fine della partita, se possedete ancora una carta Prigioniero, ottenete \$200.


Nota: Se Belle e un Bandito che possiede il fidato braccio destro di Belle possono entrambi essere bersagliati da un'azione Fuoco o Pugno, la capacità di Belle ha la precedenza su quella del prigioniero.

SCERIFFO

MODIFICHE ALLE REGOLE BASE

In questa espansione se lo Sceriffo incontra un Bandito, quest'ultimo non prende la carta Proiettile Neutrale e non fugge sul tetto. Tuttavia i Proiettili Neutrali vanno comunque tenuti a portata di mano: potrebbero risultare necessari per alcuni Eventi.

Ora un Bandito può (e dovrebbe!) sparare allo Sceriffo, muoversi nella sua posizione e addirittura sferrargli un pugno! La capacità speciale del personaggio che colpisce i Banditi, colpisce anche lo Sceriffo.

 Quando sferrate un pugno allo Sceriffo, prendete la prima carta Lottatore della pila posizionata sul ritratto della sua scheda Personaggio e scopritela. Ora possedete una carta Lottatore che vi fornirà denaro extra alla fine della partita. Poi muovete lo Sceriffo in un Vagone adiacente a vostra scelta.



CARTE OBIETTIVO DELLO SCERIFFO

Alla fine della partita lo Sceriffo, per vincere, deve aver completato almeno 4 dei suoi 5 Obiettivi. All'inizio di ogni Round, sposta la prima carta della Zona Obiettivi Imminenti sulla Zona Obiettivi Attuali. Può guardare segretamente le carte sulla Zona Obiettivi Attuali in qualsiasi momento, ma non può mai guardare quelle rimaste nella Zona Obiettivi Imminenti.



BERSAGLI SPECIALI



È Soltanto un Graffio!

Questo Obiettivo è completato se alla fine della partita lo Sceriffo ha ancora almeno una carta Lottatore sul ritratto della sua scheda Personaggio.



Zigzagare tra i Proiettili!

Questo Obiettivo è completato se alla fine della partita lo Sceriffo non ha più di 2 carte Proiettile di un determinato Bandito nel suo mazzo.



Premio Proiettile d'Oro

Questo Obiettivo è completato se lo Sceriffo esaurisce le carte Proiettile di almeno 1 dei suoi mazzi tamburo.



La Posta Deve Arrivare!

Questo Obiettivo è completato se lo Sceriffo possiede almeno un Sacco Postale nella sua Zona Successi. Nota: Lo Sceriffo non lascia cadere un Sacco Postale quando riceve un pugno.



Butta Via la Chiave!

Questo Obiettivo è completato se lo Sceriffo ha almeno 2 carte Prigioniero nella sua Zona Successi.



Carico di Piombo

Questo Obiettivo è completato se il mazzo di ogni Bandito contiene almeno 1 carta Proiettile dello Sceriffo.



Arci Nemico

Questo Obiettivo è completato se il mazzo di almeno un Bandito contiene almeno 4 carte Proiettile dello Sceriffo.



Nota: Usate queste 2 ultime carte Obiettivo solo se giocate almeno in 4 Banditi (5 giocatori).

MANDATI D'ARRESTO



Ogni Mandato d'Arresto corrisponde a uno specifico Bandito in gioco.

CAPTURED

Questo Obiettivo è completato se alla fine della partita la carta Manifesto Ricercato del Bandito indicato sul Mandato d'Arresto si trova nella Zona Successi dello Sceriffo, vale a dire se lo Sceriffo lo ha arrestato almeno una volta (vedi l'azione Cattura).

Non è necessario che il Bandito sul Mandato d'Arresto si trovi ancora nella Cella alla fine della partita; una volta è più che sufficiente!

CARTE AZIONE DELLO SCERIFFO

Le carte Azione dello Sceriffo sono: 2 x Movimento, 1 x Cambiare Piano, 3 x Fuoco, 1 x Movimento +, 1 x Cambiare Piano +, 2 x Cattura e 1 x Cavalcare per l'espansione Cavalli e Diligenza.



MOVIMENTO + / CAMBIARE PIANO +

Se lo Sceriffo, durante la fase di Pianificazione, gioca una di queste carte in un turno normale (vale a dire un turno senza Tunnel, Accelerazione, Inversione, Rissa, Scossone, ecc.), può immediatamente giocare una seconda carta dalla sua mano. Questa sarà risolta in ordine durante la fase di Furto, come di consueto.

Lo Sceriffo non ha la possibilità di pescare anziché giocare una seconda carta.

Può però giocare 2 carte "+" di fila, cosa che gli permetterà di giocare 3 carte Azione in un solo turno!

Se gioca una carta Azione "+" durante un turno speciale (Tunnel, Accelerazione, Inversione, Rissa, Scossone), non può giocare una seconda carta. In ogni caso, l'Azione Movimento o Cambiare Piano va risolta come di consueto durante la fase di Furto.



CATTURA

Lo Sceriffo sceglie uno dei Banditi situati nella sua posizione attuale. Questo Bandito viene collocato nella Cella del Vagone Prigione. Lo Sceriffo prende il Manifesto Ricercato di quel Bandito, lo gira sul lato "catturato" e lo mette nella sua Zona Successi.

Un Bandito può essere arrestato più volte; ad ogni modo il relativo Manifesto Ricercato, una volta ottenuto, resta dello Sceriffo fino alla fine della partita.



FUOCO

Se lo Sceriffo ha due o più bersagli entro la propria Linea Visiva, può sparare a 2 Banditi con la stessa azione Fuoco. Consegna 1 carta Proiettile dalla cima di ogni mazzo tamburo da mettere nel mazzo di ogni bersaglio. Se ha un solo Bandito a cui sparare, può scegliere da quale mazzo tamburo prendere la carta Proiettile (un Bandito non può essere colpito da 2 proiettili nella stessa azione). Belle può evitare di essere colpita dallo Sceriffo solo se sono presenti 3 o più Banditi oppure se ci sono 2 Banditi e lo Sceriffo spara solo 1 proiettile.

CARTE PROIETTILE DELLO SCERIFFO

Proprio come i proiettili sparati dai Banditi, le carte Proiettile dello Sceriffo vengono aggiunte al mazzo del giocatore colpito. Ciascuna di queste carte presenta un'ulteriore penalità.

PENALITÀ ESTESE (FINO ALLA FINE DEL ROUND)

Quando lo Sceriffo colpisce un Bandito, se il proiettile presenta una penalità estesa, posizionate la carta Proiettile di fronte al Bandito come promemoria. Alla fine del Round, la carta Proiettile va mescolata insieme alle altre carte del mazzo del Bandito.



Disarmato

Le carte Fuoco giocate da questo Bandito non hanno effetto per il resto del Round.



Ferita al Ginocchio

Le carte Cambiare Piano giocate da questo Bandito non hanno effetto per il resto del Round.



Ferita alla Spalla

La carta Pugno giocata da questo Bandito non ha effetto per il resto del Round.



Nota: Se un Bandito gioca la sua carta Idea Geniale dopo essere stato colpito da un proiettile e da una penalità, può usarla per copiare una carta Azione Fuoco, Pugno o Cambiare Piano giocata da un altro Bandito.

PENALITÀ Istantanee



Preso!

Se il Bandito a cui lo Sceriffo ha sparato possiede una carta Prigioniero, lo Sceriffo la prende, la gira e la colloca nella sua Zona Successi.



Lascia quel Sacco!

Se il Bandito a cui lo Sceriffo ha sparato possiede un Sacco Postale, lo Sceriffo lo prende e lo colloca nella sua Zona Successi.



Premio Proiettile d'Oro

Nessun effetto.

Promemoria: Sbarazzarsi di questa carta Proiettile potrebbe essere uno degli Obiettivi dello Sceriffo.



FINE DELLA PARTITA

Alla fine del quinto Round, le carte Prigioniero ancora dietro la Carta Vagone vengono scoperte e collocate nella Zona Successi dello Sceriffo. I Sacchi Postali rimasti sul Treno, quindi quelli che non sono posseduti da nessun Bandito, vengono a loro volta collocati sulla Zona Successi dello Sceriffo.

★ Lo Sceriffo rivela le sue 5 carte Obiettivo ai Banditi. Se almeno 4 dei 5 Obiettivi sono stati completati, vince la partita, a prescindere dalla ricchezza degli avversari.

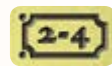
★ Se lo Sceriffo non completa almeno 4 dei suoi Obiettivi, il Bandito più ricco vince la partita, come previsto nella modalità base di Colt Express.

Un Bandito ora ha 7 modi di ottenere degli introiti illeciti:

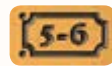
- Bottino (Sacchetti, Gioielli, Borse, Sacchi Postali);
- Premio del Pistolero: \$1000 per chi ha sparato più carte Proiettile;
- Manifesto Ricercato: \$500 se lo Sceriffo non ha mai catturato il Bandito nel corso della partita;
- Prigioniero: \$200 se il Bandito possiede ancora una carta Prigioniero;
- Riscatto dell'Ostaggio (se si gioca usando l'espansione Cavalli e Diligenza);
- Premi del Lottatore: 3 premi da \$800, \$500 e \$300 per chi ha dato un pugno allo Sceriffo;
- Gli effetti di alcune carte Stazione del Treno (Prendere in ostaggio il conducente, Condividere il bottino, ecc.).

CARTE ROUND

I giocatori possono liberamente aggiungere e mescolare le carte Round di questa espansione con quelle del gioco base e della prima espansione! Se la carta Round ha un effetto che influenza specificamente i Banditi, allora quell'effetto non ha alcun impatto sullo Sceriffo. Tuttavia l'effetto delle carte Round che menzionano lo Sceriffo potrebbe essere modificato (vedi pagina 10).



Le carte Round con questa icona si usano nelle partite a 2, 3 o 4 Banditi.



Le carte Round con questa icona si usano nelle partite a 5, 6 o 7 Banditi.

Turno Speciale: Scossone

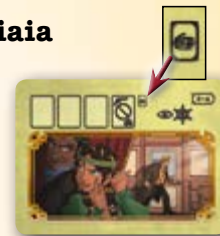


Gli scossoni del Treno rendono più difficile ai giocatori prendere la mira. Quindi, in questo turno, non potete giocare carte Fuoco o Pugno.

Nota: La carta Idea Geniale può comunque essere usata per copiare l'azione Fuoco o Pugno della carta di un altro Bandito.

Bonus di Fine Round: Risparmi per la Vecchiaia

Alcune carte Round contenute in questa espansione sono contrassegnate da una nuova icona (indicata a destra). Alla fine della fase di Pianificazione ogni giocatore può scegliere di tenere da parte 1 delle carte che attualmente fanno parte della propria mano per il Round successivo. Questo bonus non va tenuto in considerazione se giocate usando la Variante per Esperti.



La carta che è stata messa da parte non viene mescolata con il resto del mazzo e conta per il limite di mano del giocatore nel Round successivo. Per esempio, se Mei ne ha messa una da parte nell'ultimo Round, ora pescherà 5 carte e aggiungerà quella alla sua mano, per un totale di 6.

GLI EVENTI



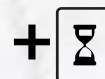
Messa in sicurezza

Tutti i segnalini Bottino sul pavimento del Vagone dello Sceriffo vengono spostati sul tetto, a prescindere dal fatto che lo Sceriffo si trovi sul tetto o nel Vagone.



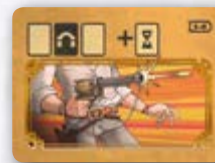
Dicerie

Lo Sceriffo deve rivelare casualmente ai Banditi 1 delle carte Obiettivo nella sua Zona Obiettivi Attuali.



Azione di riflesso

Alla fine della fase di Pianificazione i giocatori non devono collocare le carte non utilizzate nel loro mazzo. Alla fine della fase di Furto, partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno può giocare e risolvere una carta Azione dalla propria mano. Poi colloca le carte non giocate, rimaste nella sua mano, in cima al proprio mazzo.





Coscienza sporca

Se lo Sceriffo vince la partita, vince anche il Bandito più povero. In caso di parità tra Banditi più poveri, è soltanto lo Sceriffo a vincere.



Caduta letale

Se il giocatore si trova sul tetto e sferra un pugno a qualcuno, può scegliere di buttare l'avversario giù dal Treno anziché spostarlo su un Vagone adiacente; la relativa pedina viene rimossa e non viene risolta nessuna delle carte Azione rimanenti di quel giocatore. Se lo Sceriffo o qualsiasi altro Bandito viene buttato giù dal Treno, non può vincere la partita.



Se Django spara ad un avversario sul tetto della Locomotiva o nel Vagone di coda, può scegliere di buttarlo giù dal Treno invece di spostarlo su un Vagone adiacente.



Il crimine non paga!

Alla fine della partita tutti i Banditi che si trovano nella Cella non possono vincere la partita, a prescindere dal fatto che siano o meno i più ricchi.



EVENTI DEL GIOCO BASE MODIFICATI



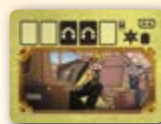
Sceriffo infuriato

Quando si gioca con questa espansione, le regole seguenti sostituiscono quelle dell'evento Sceriffo Infuriato. Alla fine del Round lo Sceriffo può effettuare un'azione Fuoco seguita da un'azione Movimento, senza giocare le relative carte.



Vendetta dello Sceriffo

I Banditi subiscono l'effetto di questo evento se si trovano nel Vagone dello Sceriffo o sul suo tetto.



Un goccio di Whisky per lo Sceriffo

Da usare con il Whisky dell'espansione Cavalli e Diligenza. Se nella posizione dello Sceriffo è presente una Fiaschetta di Whisky, lo Sceriffo la prende e la colloca sulla sua scheda Personaggio. Potrà usarla successivamente, come se fosse un Bandito.

Se lo Sceriffo beve da una Fiaschetta di Whisky Invecchiato, può giocare al massimo 2 carte Azione in questo turno, anche se gioca le azioni Movimento + o Cambiare Piano +. Se lo Sceriffo riceve un pugno, non lascia cadere la sua Fiaschetta.

REGOLE FACOLTATIVE PER SCEGLIERE LE CARTE EVENTO

All'inizio della partita i giocatori scelgono, tra tutte le carte disponibili, 7 carte Round e 3 carte Stazione del Treno, a seconda del numero di giocatori. Pescate 4 carte Round e 1 carta Stazione del Treno tra quelle selezionate per formare il mazzo delle carte Round.

MEI: UN NUOVO BANDITO



Mei è un'acrobata provetta e sa arrampicarsi in modo molto efficace.



Quando Mei gioca la carta Azione Cambiare Piano, ha l'opzione di muoversi "diagonalmente" verso l'alto o verso il basso, raggiungendo in questo modo l'interno o il tetto di un Vagone adiacente.

Quando fugge dalla Cella, non può muoversi sul tetto di un Vagone adiacente.

Può essere aggiunta al gioco base senza usare altri elementi dell'espansione Sceriffo e Prigionieri, così da poter giocare una partita con 7 Banditi. Le regole base del gioco restano invariate.

Se usate Mei senza l'espansione Sceriffo e Prigionieri, la sua capacità speciale non si applica quando deve fuggire dallo Sceriffo.

Se si gioca con l'espansione Cavalli e Diligenza, Mei non può muoversi "diagonalmente" da o verso la Diligenza.

MESCOLARE LE ESPANSIONI

Anche se Sceriffo e Prigionieri è pienamente compatibile con Cavalli e Diligenza, si consiglia di unire entrambe le espansioni solo se i giocatori conoscono bene Colt Express.

Lo Sceriffo e la carta Cavalcare

A differenza dei Banditi, lo Sceriffo deve sempre iniziare la partita nella Locomotiva. Tuttavia, proprio come loro, può muoversi usando i Cavalli quando gioca la carta Cavalcare.

Lo Sceriffo e la Diligenza

Lo Sceriffo può entrare nella Diligenza o salire sul suo tetto. Tuttavia, quando vi entra, non prende alcun Ostaggio.

Lo Sceriffo e il Cecchino

Lo Sceriffo non può essere colpito dal Cecchino, ma il Cecchino blocca comunque la Linea Visiva dello Sceriffo. Lo Sceriffo può stare nella posizione del Cecchino, ma non è autorizzato a catturarlo.

RICONOSCIMENTI



Christophe Rimbault



Jordi Valbuena

Design: Cédric Lefebvre
Impaginazione: Marinella Degiorgi
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Sara Conato



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



Distribuito da Asterion Press Srl
Via Martiri di Cervarolo, 1/B
42015 Correggio (RE)
www.asterionpress.com
info@asterionpress.com

© 2016 Ludonaute, Tutti i Diritti Riservati.
© 2016 COLT Express, Tutti i Diritti Riservati.

- COLT EXPRESS

SCERIFFO E PRIGIONIERI



Ok, Tuco: sei libero, ma ora mi devi un favore.

Quando vorrò riscuoterlo, obbedirai senza fiatare!

Ma ora abbiamo altri problemi.



Ehi!

Niente paura, Belle!

È sempre un piacere fare affari con te!

