

# COLT EXPRESS

## MARSHAL EN GEVANGENEN



40'



3-8



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA





Opnieuw zijn de beruchte bandieten van plan om de Union Pacific Express te beroven. Marshal Samuel Ford is bewapend en klaar voor ze, maar hij wordt geconfronteerd met een nieuwe tegenstander: de ongreijpbare Mei! De Marshal zal voorzichtig moeten zijn met haar: ze is zo gevaarlijk als een slang!

## INHOUD

★ 1 Gevangeniswagon



★ 7 Wanted posters

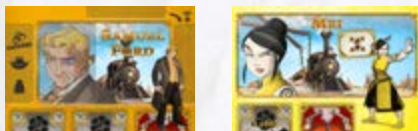


*Opmerking - voor je eerste spel dien je de Gevangeniswagon voorzichtig in elkaar te zetten met behulp van de bijgevoegde instructies.*

★ 18 kaarten van Mei



★ 2 Karakterbladen



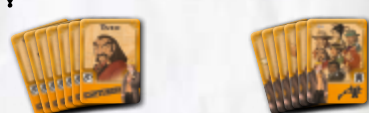
★ 23 Marshalkaarten



★ 1 Marshalpion met ster



★ 14 Doel van de Marshalkaarten



★ 1 Paardpion (voor het spelen met 7 Bandieten in de uitbreiding Paarden en Postkoets)



★ 2 Postzakken van waarde \$200 of \$1200



7 Arrestatiebevelen

7 Speciaal Doelkaarten

★ 1 Geldbuidel van waarde \$250



★ 13 Rondekaarten



★ 7 Gevangene kaarten



- 5 kaarten voor 2, 3, 4 Bandieten

- 5 kaarten voor 5, 6 (en 7) Bandieten

- 3 Treinstationkaarten

★ 7 Briljant Idee kaarten



★ 3 Ruziezoeker kaarten (Gouden slag, Zilveren slag, Bronzen slag)



De gele pion uit het basisspel (oorspronkelijk de pion van de Marshal) is nu de pion van Mei (de nieuwe bandiet van deze uitbreiding). De pion met de ster is de nieuwe pion van de Marshal.



## DOEL VAN HET SPEL

Hekel je misdadigheid? In deze uitbreiding wordt één speler de Marshal!

De Marshal heeft 5 doelen die hij wil bereiken. Als hij er tenminste 4 bereikt wint hij het spel! Als hij faalt (en ALLEEN dan!) wint de rijkste bandiet.

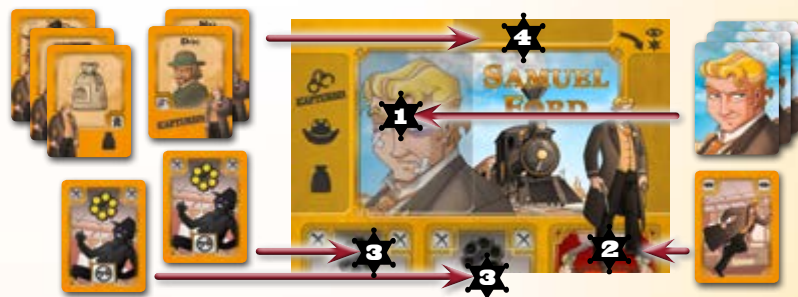
*Opmerking - In deze spelregels wordt naar elke speler verwezen als ofwel de "Marshal" (de enige Marshal speler) of een "Bandiet" (de andere spelers).*

## VOORBEREIDING

Elke speler verwijderd de Marshalkaart uit zijn stapel actiekaarten. Doe deze terug in de doos, want ze worden niet gebruikt in deze uitbreiding.

Elke speler verwijderd de Rijkkaart uit zijn stapel actiekaarten. Doe deze terug in de doos, want ze worden niet gebruikt in deze uitbreiding.

Elke Bandiet voegt de Briljant Idee kaart van zijn kleur toe aan zijn stapel actiekaarten. Elke bandiet plaatst de Wanted poster van zijn karakter voor zich op tafel (\$500 zijde open).



★ Kies de speler die de Marshal zal zijn. Neem de Marshal sheet. Plaats de 3 Ruziezoeker kaarten (Slag zijde naar beneden) in een stapel op het gezicht van de Marshal op zijn blad. De Gouden slagkaart moet de bovenste kaart zijn, en de Bronzen slagkaart moet de onderste kaart zijn.

★ Schud de actiekaarten van de Marshal en plaats ze gesloten op de stapelzone van het Marshalblad.

★ Maak twee stapels van elk zes Kogelkaarten in aflopende volgorde (de Marshal heeft twee Colts!). De stapels liggen open, met de kogels gerangschikt in aflopende volgorde van zes kogels naar één.

★ Leg Arrestatiebevelen van bandieten waar niet mee wordt gespeeld terug in de doos. Schud de overgebleven Arrestatiebevelen en trek er 2 willekeurig. Bekijk ze niet!

Plaats de twee Speciaal doelkaarten "Vol Lood" en "Aartsvijand" terug in de doos, wanneer je met 2 of 3 bandieten speelt. Schud de overgebleven Speciaal Doelkaarten en trek er willekeurig 3, zonder ernaar te kijken. Schud nu deze 3 Speciaal doelkaarten samen met de 2 Arrestatiebevelen.

Leg deze 5 kaarten gesloten op de Toekomstige Doelzone van het Marshalblad. Op dit moment mag de Marshal nog NIET kijken naar zijn doelen!



Wanneer je met 2, 3 of 4 bandieten speelt gebruik je de Locomotief, 4 Wagons en de Gevangeniswagon.

Wanneer je met 5, 6 of 7 bandieten speelt gebruik je de Locomotief, 5 Wagons en de Gevangeniswagon.

De Gevangeniswagon is altijd de achterste wagon.

Plaats de 2 Postzakken met hun waarde naar beneden in de locomotief, in plaats van de geldkoffer uit het basisspel.

Trek willekeurig 3 Gevangenekaarten, onafhankelijk van het aantal spelers. Plaats ze open achter de Gevangeniswagon. Leg de overgebleven Gevangenekaarten terug in de doos.

Plaats de Marshalpion in de locomotief zoals gewoonlijk. Hij is speler 1 (de eerste speler) voor deze uitbreiding, de speler links van hem is speler 2, enz. Alle bandieten met even nummers plaatsen hun bandiet in de wagon naast de Gevangeniswagon, en alle bandieten met oneven nummers plaatsen hun bandiet in de volgende wagon dicht bij de Marshal. De bandieten starten allemaal met een geldbuidel van waarde \$250, de Marshal niet. De Marshal begint het spel als startspeler. Daarna, aan het begin van elke nieuwe ronde, wordt de speler links van de startspeler de nieuwe startspeler.



# GEVANGENISWAGON EN BRILJANT IDEE

## DE GEVANGENISWAGON

Uittreksel uit het handboek voor de Perfecte Piraten van het Wilde Westen, p. 247: "Vroeg of laat belandt een bandiet in de cel. Een echte Piraat van het Wilde Westen ziet dat niet als een eindpunt, maar meer als een overgangspunt. Men moet spreken met de cel; één worden met zijn hopen en dromen; zijn zoektocht naar zingeving begrijpen. wordt één met de cel!... en vindt het gebrek in zijn goedkope constructie."



"Vrije" bandieten in de Gevangeniswagon kunnen alleen in de hal of op het dak zijn. Je kunt niet kiezen om de cel in te gaan. Alleen gevangen bandieten kunnen in de cel komen.

De schietactie en slagactie zijn niet toegestaan in de cel (zelfs niet als ze het verdienen!). Je kunt een bandiet niet naar de cel verplaatsen door middel van de slagactie of schietactie.

De actiekaarten van een bandiet in de cel worden niet geactiveerd tijdens de actiefase, behalve de Brilljant Idee kaart.

## DE BRILJANT IDEE KAART

Uittreksel uit het handboek voor de Perfecte Piraten van het Wilde Westen, p. 165: "Bekijk de boeven die je kent, zowel de succesvollen als degenen achter tralies. Wat is het verschil tussen triomfen en falen? Het briljante idee. Op het nippertje verschijnt het briljante idee in het hoofd van de bandiet, en redt hem uit wanhopige situaties."

### Nieuwe trekregel (Fase 1: Planning)

De basis trekregel is aangepast. Je kunt nu ofwel:

- ★ 3 extra kaarten trekken van je stapel en toevoegen aan je hand (zoals gewoonlijk); OF
- ★ Zoek in je stapel (of je aflegstapel wanneer je speelt met de expert variant) naar je Brilljant Idee kaart en voeg deze toe aan je hand; schud daarna je stapel.

Je moet eerst aangeven welke optie je kiest.

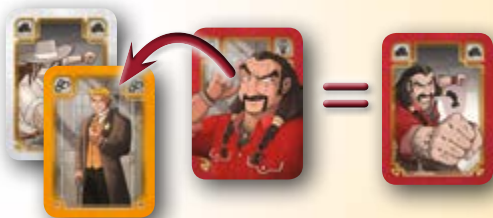
### Briljant idee actie

Hoe deze actie werkt is afhankelijk van waar je bandiet zich bevindt in de trein.



Kopieer de meest recent door een bandiet gespeelde actiekaart welke geen Brilljant idee is, wanneer je bandiet nergens in de Gevangeniswagon is (niet op het dak, niet in de hal, en niet in de cel).

Het kan gebeuren dat je een aantal kaarten terug moet zoeken in de stapel wanneer kaarten van de Marshal of andere Brilljant Idee kaarten de laatst gespeelde kaarten waren. Wanneer er geen bandiet actie is om te kopiëren heeft de Brilljant Idee kaart geen effect.



Tuco speelt zijn Brilljant Idee kaart meteen na de beurt van de Marshal. Maar een actie van de Marshal kan niet worden gekopieerd. De laatste bandiet die een kaart heeft gespeeld is Ghost, en hij koos de slag actie. Daarom moet Tuco de slag actie kopiëren met zijn briljant idee.

Tip - Geef actiekaarten niet terug aan de spelers op het moment dat een kaart is afgehandeld, om het gebruik van Brilljant Idee kaarten te vergemakkelijken. Plaats ze in een stapel in de volgorde van afhandeling. Op deze manier kun je makkelijk bepalen welke actiekaart je moet kopiëren met jouw Brilljant Idee.



Ontsnap naar de hal of naar het dak, wanneer je bandiet in de Cel van de gevangeniswagon is. Jouw keuze.



Wanneer je bandiet op het dak of in de hal van de gevangeniswagon is zal je Brilljant Idee actie ofwel:

★ Een gevangene bevrijden. Neem een beschikbare gevangenekaart en plaats deze naast je karakterkaart (of blad). Je kunt deze actie niet uitvoeren als je al een gevangenekaart in je bezit hebt; OF

★ Bevrijdt de bandiet van een andere speler uit de cel en verplaats deze naar jouw locatie. Als de vrijgelaten bandiet buit bezit, moet hij één buitfiche kiezen om aan jou te geven als beloning. Wanneer hij geen buit heeft bevrijdt je hem uit de goedheid van je criminele hart.

## DE GEVANGENEN

Uittreksel uit het handboek voor de Perfecte Piraten van het Wilde Westen, p. 599: "Wanneer je precies al het wijze advies uit dit handboek opvolgt zal je snel een beruchte bandiet worden. Je zult weten dat je er bent wanneer mindere schurken vragen of ze jouw trouwe hulpje mogen zijn."



Een bandiet kan slechts één gevangene tegelijk bezitten.

Elke gevangene is het trouwe hulpje van één van de bandieten in Colt Express (zoals aangegeven op de kaart van elke gevangene), onafhankelijk van het feit of deze bandiet ook daadwerkelijk meedoet aan dit spel.

Je bevrijde gevangene geeft je één van zijn twee vaardigheden, afhankelijk van het feit of hij jouw trouwe hulpje is of die van een andere bandiet:

★ Wanneer je bevrijde gevangene niet je trouwe hulpje is, geeft hij je de vaardigheid van zijn favoriete bandiet. Deze speciale vaardigheid gaat in effect vanaf het moment dat je de gevangene bevrijdt, en blijft tot je beschikking zolang de gevangene in je bezit is.

★ Wanneer je bevrijde gevangene jouw trouwe hulpje is, geeft hij je de mogelijkheid om 2 buitfiches in plaats van 1 te nemen wanneer je berooft. Deze vaardigheid werkt alleen wanneer er ook 2 buitfiches zijn om op te pakken!

Aan het einde van het spel krijg je \$200 als je nog altijd een gevangene kaart in je bezit hebt.

Opmerking bij Belle's trouwe hulpje - Wanneer zowel Belle en een bandiet in het bezit van het trouwe hulpje van Belle tegelijkertijd het doelwit kunnen zijn van een schiet- of slag-actie, dan heeft Belle's eigen vaardigheid voorrang over die van de gevangene.



# DE MARSHAL

## WIJZIGINGEN IN DE BASISREGELS

In deze uitbreiding geldt: wanneer de Marshal een bandiet tegenkomt, neemt de bandiet geen neutrale kogelkaart en ontsnapt niet naar het dak. Houd de neutrale kogelkaarten toch bij de hand: ze kunnen nodig zijn bij sommige gebeurtenissen.

Een bandiet kan nu ook op de Marshal schieten, verplaatsen naar zijn locatie en hem zelfs slaan! Speciale vaardigheden van bandieten die effect hebben op andere bandieten hebben ook effect op de Marshal.

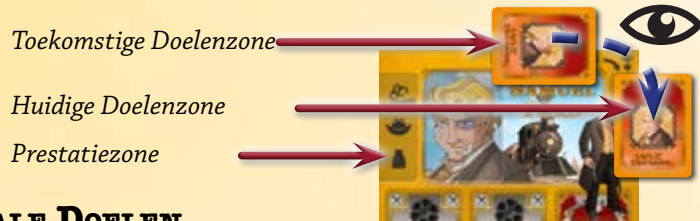


Wanneer je de Marshal slaat, neem je de bovenste ruziezoeker kaart van zijn blad en draai deze open. Je bezit nu een ruziezoeker kaart die je extra geld geeft aan het einde van het spel. Verplaats de Marshal daarna naar een aangrenzende wagon naar keuze.



## DE DOELKAARTEN VAN DE MARSHAL

Om het spel te winnen moet de Marshal tenminste 4 van zijn 5 doelen volbracht hebben aan het einde van het spel. Aan het begin van elke ronde verplaatst de Marshal de bovenste kaart van de toekomstige doelenzone naar de huidige doelenzone. De Marshal mag - te allen tijde - in het geheim kijken naar de kaarten in zijn huidige doelenzone, maar nooit naar de kaarten in zijn toekomstige doelenzone.



## SPECIALE DOELEN



### Slechts een vleeswond!

Dit doel is bereikt wanneer de Marshal tenminste één ruziezoeker kaart over heeft op zijn karakterblad aan het einde van het spel.



### Ontwijk de kogels!

Dit doel is bereikt wanneer de Marshal aan het einde van het spel niet meer dan 2 kogelkaarten van een bepaalde bandiet in zijn stapel actiekaarten heeft.



### Gouden kogel onderscheiding

Dit doel is bereikt wanneer de Marshal geen kogels meer heeft in tenminste één van zijn Colts.



### De post moet door!

Dit doel is bereikt wanneer de Marshal tenminste één postzak in zijn prestatiezone heeft. Opmerking - de Marshal laat nooit een postzak vallen wanneer hij een slag krijgt.



### Gooi de sleutel weg!

Dit doel is bereikt wanneer de Marshal tenminste 2 gevangene kaarten in zijn prestatiezone heeft.



### Vol lood

Dit doel is bereikt wanneer de stapel actiekaarten van elke bandiet tenminste één kogelkaart van de Marshal bevat.



### Aartsvijand

Dit doel is bereikt wanneer de stapel actiekaarten van tenminste één bandiet tenminste 4 kogelkaarten van de Marshal bevat.

Opmerking - gebruik deze laatste 2 doelkaarten alleen wanneer je met tenminste 4 bandieten speelt (5 spelers).

## ARRESTATIEBEVELEN



Elk arrestatiebevel richt zich op één specifieke bandiet in het spel.

**CAPTURED**

Dit doel is bereikt wanneer de Wanted poster, van de bandiet die wordt genoemd op het arrestatiebevel, op de prestatiezone van de Marshal ligt aan het einde van het spel (de Marshal heeft hem tenminste één keer gearresteerd - zie de arrestatie actie).

De bandiet op het arrestatiebevel hoeft niet in de cel te zijn aan het einde van het spel: één keer is genoeg!

## DE ACTIEKAARTEN VAN DE MARSHAL

De actiekaarten van de Marshal: 2 Verplaatsing, 1 Van niveau wisselen, 3 Schiet, 1 Verplaatsing +, 1 Van niveau wisselen +, 2 Arrestatie (en 1 Rijkaart voor de uitbreiding Paarden en Postkoets). De actiekaarten van de Marshal: 2 Verplaatsing, 1 Van niveau wisselen, 3 Schiet, 1 Verplaatsing +, 1 Van niveau wisselen +, 2 Arrestatie (en 1 Rijkaart voor de uitbreiding Paarden en Postkoets).



### VERPLAATSING + / VAN NIVEAU WISSELEN +

Wanneer de Marshal één van deze kaarten speelt tijdens een normale beurt in de planfase (geen beurten met tunnels, versnellen, wisselen, verwarring, ruzie, etc.), mag hij meteen een tweede kaart spelen. De tweede kaart wordt zoals gewoonlijk uitgevoerd in de actiefase.

Hij heeft niet de optie om extra kaarten te pakken in plaats van een kaart te spelen

Je kan twee "+" kaarten achter elkaar spelen, waardoor het voor de Marshal mogelijk is om drie acties in één beurt uit te voeren!

Wanneer de Marshal een "+" actie speelt tijdens een speciale beurt (tunnel, versnellen, wisselen, verwarring, ruzie, etc.) mag hij geen tweede kaart spelen. In alle gevallen worden de acties Verplaatsing of Van niveau wisselen uitgevoerd zoals gewoonlijk tijdens de actiefase.



### ARRESTATIE

De Marshal kiest één van de bandieten die zich op de huidige locatie van de Marshal bevinden. Deze bandiet wordt in de cel geplaatst van de gevangeniswagon. De Marshal neemt de Wanted poster van de gearresteerde bandiet, draait deze om naar de "gearresteerd" kant, en plaatst hem in zijn prestatiezone.

Een bandiet kan meerdere keren gearresteerd worden, maar na de eerste keer blijft de Wanted poster voor de rest van het spel bij de Marshal.



### SCHIET

Wanneer de Marshal tenminste twee verschillende mogelijke doelwitten heeft, kan hij tijdens één actie op twee bandieten schieten! Geef 1 kogelkaart aan elke bandiet waarop hij schiet, één kogelkaart uit elk van zijn Colts. Wanneer de Marshal slechts op één bandiet kan schieten, kiest hij met welke Colt hij schiet, een bandiet kan niet door 2 kogels worden geraakt tijdens dezelfde actie. Belle kan alleen een schot van de Marshal ontwijken wanneer ze op dezelfde locatie staat als twee andere bandieten, of wanneer de Marshal slechts één keer schiet op twee bandieten, waarvan één Belle is.



## DE KOGELKAARTEN VAN DE MARSHAL

De kogelkaarten van de Marshal worden aan het deck van de bandiet toegevoegd, net zoals kogelkaarten van bandieten. De bandiet krijgt een extra nadeel, afhankelijk van welke kogel van de Marshal hem raakt.

### AANHOUDENDE NADELEN (TOT HET EINDE VAN DE RONDE)

Plaats de kogelkaart van de Marshal voor de speler die is geraakt. Dit dient als een herinnering tot het einde van de ronde, op dat moment wordt de kogelkaart door de stapel van de bandiet geschud.



#### Ontwapening

Schietkaarten gespeeld door deze bandiet hebben geen effect voor de rest van deze ronde.



#### Knieblessure

De actiekaart Van niveau wisselen heeft geen effect voor deze bandiet voor de rest van deze ronde.



#### Schouderblessure

Slagkaarten gespeeld door deze bandiet hebben geen effect voor de rest van deze ronde.



*Opmerking: de acties Schiet, Slag en Van niveau wisselen zijn in principe nog mogelijk wanneer je last hebt van één van bovenstaande nadelen. Wanneer je de Briljant Idee kaart hebt gespeeld tijdens de planfase na de beurt waarin je bent geraakt, zou je één van deze acties kunnen kopiëren als deze net is gespeeld door een andere bandiet. Zie de Briljant Idee regels.*

### DIRECTE NADELEN



#### Hebbes!

Als de geraakte bandiet een gevangene kaart bezit, pakt de Marshal deze af, draait hem om, en plaatst deze in zijn prestatiezone.



#### Laat die tas vallen!

Als de geraakte bandiet een postzak bezit, pakt de Marshal deze af en plaatst hem in zijn prestatiezone.



#### Gouden kogel onderscheiding

Geen effect.

*Opmerking: van deze kogelkaart afkomen zou één van de doelen van de Marshal kunnen zijn.*



## EINDE VAN HET SPEL

**Aan het einde van de vijfde ronde worden gevangene kaarten die nog steeds achter de gevangeniswagon liggen omgedraaid en in de prestatiezone van de Marshal geplaatst. Postzakken die nog steeds in de trein liggen (niet in het bezit van de bandieten) worden ook op de prestatiezone van de Marshal geplaatst.**

★ De Marshal laat nu zijn 5 doelkaarten zien aan de bandieten. Als tenminste 4 van de 5 doelen zijn bereikt, dan wint de Marshal, onafhankelijk van de rijkdom van de bandieten.

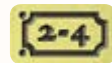
★ Als de Marshal er niet in geslaagd is om tenminste 4 van zijn doelen te bereiken, dan wint de rijkste bandiet, net zoals in het basisspel.

Een bandiet heeft nu 7 manieren om onrechtmatig rijk te worden:

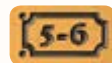
- Buit (Geldbuidels, Juwelen, Geldkoffers, Postzakken);
- Scherpschutterprijs: \$1000 wanneer je de meeste kogelkaarten kwijt bent;
- Wanted poster: \$500 wanneer de Marshal je niet heeft gearresteerd tijdens het spel;
- Gevangene: \$200 als je een gevangene kaart in je bezit hebt aan het einde van het spel;
- Losgeld van gijzelaars (wanneer je speelt met de uitbreiding Paarden en Postkoets);
- Ruziezoekerprijzen: 3 prijzen van \$800, \$500 en \$300 voor het slaan van de Marshal;
- Het effect van sommige treinstationkaarten (De conducteur gijzelen, Verdeling van de buit, etc.).

## RONDEKAARTEN

**Voel je vrij om de rondekaarten van deze uitbreiding te mixen met die uit het basisspel en de eerste uitbreiding! Wanneer een rondekaart een effect heeft dat specifiek gericht is op bandieten dan heeft het geen effect op de Marshal. Maar rondekaarten waar de Marshal in voorkomt kunnen een aangepast effect hebben (zie pag. 10).**



Rondekaarten met dit symbool worden gebruikt in een spel met 2, 3 of 4 bandieten.



Rondekaarten met dit symbool worden gebruikt in een spel met 5, 6 of 7 bandieten.

### Speciale beurt: Ruzie



Het geruzie in de trein maakt het moeilijk voor de spelers om gericht te schieten. Daarom kunnen spelers tijdens deze beurt geen schiet- of slagkaart spelen.

*Opmerking: De Briljant Idee kaart kan nog steeds worden gebruikt om een schiet- of slag-actie van een andere bandiet te kopiëren.*

### Eind van de ronde bonus: Krachten sparen

Sommige van de rondekaarten in deze expansie hebben een nieuw icoon (hier te zien). Dit icoon laat je één van de huidige kaarten in je hand behouden voor de volgende ronde. Reserveer deze kaart zodra de planfase over is, maar voordat de actiefase begint. Negeer deze bonus wanneer je de expert variant speelt.



Aan het begin van de volgende ronde wordt de kaart die je hebt gereserveerd niet samengeschud met de rest van je stapel. Je krijgt nog steeds 6 handkaarten (of 7 voor Doc), inclusief de kaart die je hebt gereserveerd. Bijvoorbeeld: als Mei in de vorige ronde een kaart heeft gereserveerd, trekt ze nu 5 kaarten, en voegt de gereserveerde kaart toe aan haar hand.

## DE GEBEURTENISSEN



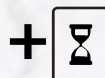
### Bewaring

Alle buitfiches op de vloer van de wagon van de Marshal worden verplaatst naar het dak, waarbij het niet uit maakt of de Marshal op het dak is of in de wagon.



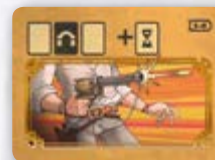
### Geruchten

De Marshal moet een willekeurige doelkaart openleggen in zijn huidige Doelzone.



### Reflex-actie

De spelers plaatsen hun kaarten niet terug op hun trekstapel aan het einde van de planningsfase. Aan het einde van de actiefase mag elke speler een kaart uit zijn hand spelen en direct uitvoeren, beginnend bij de eerste speler. Daarna plaatsen alle spelers eventueel overgebleven kaarten terug op hun trekstapel.







### Schuldig geweten

Wanneer de Marshal wint aan het einde van het spel, dan wint ook de armste bandiet. In geval van een gelijke stand voor de armste bandiet, dan wint de Marshal alleen.



### Dodelijke val

Als je tijdens deze laatste ronde op het dak staat en je iemand slaat, kun je kiezen om hem van de trein te gooien in plaats van hem te verplaatsen naar een aangrenzende wagon. Verdere acties van de geslagen speler worden niet meer uitgevoerd. Een speler (bandiet of Marshal) die van de trein is gegooid kan het spel niet winnen.



Django's speciale kracht is krachtiger dan gebruikelijk voor deze gebeurtenis. Django kan niet alleen een speler van de trein gooien via een slag-actie, maar kan datzelfde effect bereiken - indien hij dat wenst - door op een tegenstander op het dak van de achterste wagon of locomotief te schieten!



### Misdaad loont niet!

Aan het einde van het spel geldt: alle bandieten die in de cel zitten kunnen het spel niet winnen, onafhankelijk van hun score!



## AANGEPASTE GEBEURTENISSEN UIT HET BASISPEL



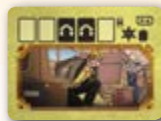
### De Boze Marshal

(voor deze uitbreiding worden de oorspronkelijke regels voor De Boze Marshal gebeurtenis vervangen door de volgende regels) De Marshal mag één schiet-actie uitvoeren, gevolgd door één verplaatsingsactie aan het einde van de ronde, zonder daarvoor de gebruikelijke kaarten te spelen.



### Wraak van de Marshal

Deze gebeurtenis heeft effect op alle bandieten in de wagon van de Marshal en op het dak van die wagon.



### Een glas Whisky voor de Marshal

(voor gebruik met de Whiskey uit Paarden en Postkoets) Als er een fles whisky op de locatie van de Marshal is, plaatst hij deze op zijn karakterblad. Hij kan deze later gebruiken, net zoals bandieten dat doen.

Wanneer de Marshal een oude whiskyfles drinkt kan hij slechts twee actiekaarten spelen deze beurt, zelfs als hij deze beurt de verplaatsen + of Van niveau wisselen + actie speelt. Wanneer de Marshal geslagen wordt laat hij zijn fles niet vallen.

## OPTIONELE REGELS VOOR HET KIEZEN VAN GEBEURTENISKAARTEN

Aan het begin van het spel kiezen de spelers (van alle beschikbare kaarten) welke 7 rondekaarten en welke 3 treinstationkaarten gebruikt zouden kunnen worden tijdens dit spel. Nadat dit bepaald is trek je willekeurig 4 rondekaarten en 1 treinstationkaart van de geselecteerde kaarten. Houd deze geheim. Dit zullen de kaarten zijn die je gebruikt tijdens het spel.

## MEI: EEN NIEUWE BANDIET



Mei is een talentvolle acrobaat en heeft een zeer behendige manier van klimmen.



Wanneer Mei de actie Van niveau wisselen uitvoert, heeft ze de mogelijkheid om zich "diagonaal" naar boven of beneden te verplaatsen, waardoor ze zich naar de aangrenzende wagon of het dak ervan kan verplaatsen.

Tijdens de beurt waarin Mei ontsnapt uit de cel kan ze zich niet naar het dak van een aangrenzende wagon verplaatsen.

Mei kan worden toegevoegd aan het basisspel zonder te spelen met de uitbreiding Marshal en Gevangenen, waardoor het spel dus gespeeld kan worden met 7 spelers. Er worden geen aanpassingen gedaan aan de basisregels door de toevoeging van Mei.

Wanneer je met Mei speelt zonder de uitbreiding Marshal en Gevangenen, dan telt haar speciale kracht niet wanneer ze moet vluchten voor de Marshal.

Wanneer je speelt met Paarden en Postkoets is het niet toegestaan om "diagonaal" te verplaatsen van of naar de Postkoets.

## UITBREIDINGEN COMBINEREN

Hoewel Marshal en Gevangenen volledig compatibel is met Paarden en Postkoets, bevelen we aan om deze uitbreiding alleen te combineren wanneer alle spelers bekend zijn met het basisspel.

### Marshal en Rij-kaart

Anders dan de bandieten, moet de Marshal altijd in de locomotief beginnen. Maar de Marshal mag zich (net zoals de bandieten) verplaatsen per paard door zijn rij-kaart te spelen.

### Marshal en Postkoets

De Marshal mag in of op de postkoets komen. Maar hij neemt nooit een gijzelaar wanneer hij in de postkoets komt.

### Marshal en de Schutter

De Marshal is geen bandiet en kan dus niet worden beschoten door de schutter, maar de schutter blokkeert wel het zicht van de Marshal. De Marshal kan op de locatie van de schutter staan maar kan hem niet arresteren.

## CREDITS



Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

Ontwerp: Cédric Lefebvre  
Layout: Marinella Degiorgi  
Vertaald door: Michel Baudoin  
& Stefan Meeuwssen

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



Distributie: Enigma  
Distribution Benelux B.V.  
Wethouder den Oudenstraat 8  
5706 ST Helmond - Nederland  
www.enigmadistribution.nl



Distributie: Asmodee BENELUX  
Guldendelle Park - Jan-Baptist Vinkstraat, 4  
3070 Kortenberg  
www.asmodee.com



© 2016 COLT Express, Alle Rechten Voorbehouden.  
© 2016 Ludonaute, Alle Rechten Voorbehouden.



# - COLT EXPRESS

## MARSHAL EN GEVANGENEN



Oké, Tuco: je bent vrij, maar je staat bij me in het krijt.

Wanneer ik je roep, kom je zo snel mogelijk!

Maar nu hebben we andere problemen.



Hey!

Geen zorgen Belle!

Altijd een genoeg om zaken te doen!

