

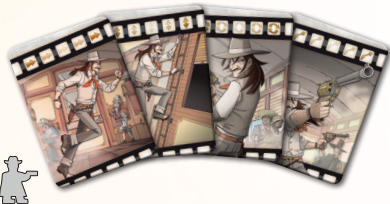
# - GO TO SUPER EXPRESS

Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei und Tuco, die sieben berühmten Banditen, sind noch immer auf der Flucht vor dem Sheriff. Aus allen Richtungen fallen Schüsse an Bord des Union Pacific Expresses, der durch den Wilden Westen fährt! Doch dieses Mal hat der Lokführer den Befehl gegeben, die Waggonen einen nach dem anderen abzukoppeln, um die Reisenden zu beschützen. So werden auch die Banditen nacheinander aus dem Zug geworfen. Wer wird der letzte an Bord sein?

## Spielaufbau

Nehmt die Lokomotivkarte und eine Waggonkarte mehr als Spieler teilnehmen (z. B. 5 Waggonkarten, wenn ihr zu viert spielt).

Legt die Karten in eine Reihe in die Tischmitte und bildet einen Zug. Die Lokomotive kommt ganz nach vorne und die Waggonen dahinter.



Jeder sucht sich einen Banditen aus und nimmt die 4 zugehörigen Aktionskarten.

Mischt alle Banditenfiguren zusammen und zieht eine zufällige davon.

Der Spieler der gezogenen Figur nimmt die Startspielerkarte und stellt seinen Banditen in den vorletzten Waggon. Der Spieler zu seiner Linken stellt seinen Banditen in den nächsten Waggon in Richtung Lokomotive, der nächste Spieler in den nächsten Waggon usw.



Richtet die Hälfte der Banditen (aufgerundet), die in den hinteren Waggonen steht, mit Blick nach vorne auf die Lokomotive und die andere Hälfte (abgerundet) mit Blick nach hinten auf den letzten Waggon aus.

Legt die übrigen Waggonkarten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.



Letzter Waggon



Lokomotive

# Spielziel

Wer am Ende der Partie als letzter Bandit im Zug übrig ist, gewinnt! Jede Partie verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

## Phase 1: Planung!

Zu Beginn der Runde nimmt jeder seine 4 Aktionskarten auf die Hand.

Jeder wählt 3 Karten aus und legt sie verdeckt als Stapel vor sich.

Es ist sehr wichtig, in welcher Reihenfolge ihr die Aktionskarten hinlegt, denn die 3 Karten werden von oben nach unten ausgeführt. Jeder legt seine übrige Karte für diese Runde beiseite.



## Phase 2: Action!

Wer die Startspielerkarte hat, beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Einer nach dem anderen deckt ihr eure oberste Aktionskarte auf und führt sie sofort aus.

Jeder führt immer nur eine Karte aus. Deine nächste Karte führst du erst aus, wenn du wieder an der Reihe bist. Die Phase endet, nachdem alle Karten ausgeführt wurden.

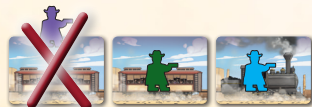
Alle Aktionskarten, die ihr in der Planungsphase ausgewählt habt, müssen auch ausgeführt werden!

## Rundenende

Sobald alle Aktionskarten aufgedeckt wurden, also jeder 3 Aktionen ausgeführt hat, wird der letzte Waggon abgekoppelt. Falls sich ein Bandit in diesem Waggon befindet, scheidet er aus.

Der Bandit, der jetzt am weitesten von der Lokomotive entfernt ist, nimmt sich den Waggon, der gerade abgekoppelt wurde, und legt ihn mit der Beute nach oben vor sich. Diese Karten sind bei einem Gleichstand am Spielende entscheidend. Falls zwei Banditen gleich weit von der Lokomotive entfernt sind, einer auf dem Dach und einer im Waggon, erhält derjenige auf dem Dach die Karte.

Der Spieler links vom aktuellen Startspieler nimmt sich die Startspielerkarte. Dann beginnt die nächste Runde.



# Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn sich nur noch ein einziger Bandit in oder auf dem Zug befindet. Dieser Bandit gewinnt die Partie.

Das Spiel endet auch dann, wenn der letzte verbliebene Waggon abgekoppelt wird und sich mehrere Banditen in der Lokomotive befinden. Wer jetzt die meisten Beutekarten vor sich liegen hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die Beutekarte mit dem höchsten Wert hat.



## Aktionskarten

Achtung! Die Blickrichtung deines Banditen zu den anderen Banditen ist wichtig. Achte besonders darauf, die Blickrichtung nicht zu ändern, wenn ihr die Banditen in den Waggon leicht verschiebt, um Platz für andere Banditen zu schaffen.



### Drehen

Wechsle deine Blickrichtung, ohne die Position zu verändern. Falls deine Pistole auf die Lokomotive zeigt, drehe die Figur um, sodass sie auf den letzten Waggon ausgerichtet ist, oder andersherum.



### Ebenenwechsel

Falls du dich im Inneren eines Waggon befindest, klettere auf das Dach, ohne deine Blickrichtung zu ändern. Falls du auf dem Dach bist, klettere runter.

Falls sich dort bereits Banditen befinden, positioniere deinen Banditen so, dass er mit dem Rücken am Rand der Karte steht.





## Bewegen

Bewege dich entsprechend deiner Blickrichtung genau einen Waggon weiter, ohne die Ebene oder die Blickrichtung zu wechseln.

Falls sich dort bereits Banditen befinden, positioniere dich am Rand der Karte, über den du sie betreten hast.

Falls du den Zug verlässt, scheidest du aus.



## Feuer!

Schieße auf den ersten Banditen in deiner Sichtlinie.

Ein Bandit ist in deiner Sichtlinie, wenn er sich in Blickrichtung vor dir auf derselben Ebene befindet und deine Pistole auf ihn ausgerichtet ist. Es ist egal, ob er im gleichen oder in einem anderen Waggon steht, solange kein anderer Bandit zwischen euch steht.

Wenn du auf einen Banditen schießt, bewege ihn in den nächsten Waggon auf dieselbe Ebene und lege ihn auf den Rücken, ohne ihn zu drehen. Er ist nun bewusstlos. Du kannst nicht auf bewusstlose Banditen schießen, der Schuss fliegt über sie hinweg.

Falls du einen Banditen vom Zug herunter wirfst, scheidet er aus.



## Aufwachen

Solange du bewusstlos bist, haben alle Aktionskarten denselben Effekt: Du wachst auf und stellst deinen Banditen wieder mit derselben Blickrichtung auf.



# - COLT SUPER EXPRESS

In der Schachtel befinden sich noch diese Erweiterungen, die dem Spiel mehr Tiefe verleihen. Wir empfehlen euch, sie erst zu integrieren, wenn ihr mit den Grundregeln vertraut seid.

## Erweiterung: Gute Reflexe



Die Erweiterung „Gute Reflexe“ kann mit der Erweiterung „Pferde“ kombiniert oder einzeln gespielt werden.

Nehmt bei der Spielvorbereitung die Aktionskarten „Gute Reflexe“ mit ins Spiel.

Jeder hat nun eine Aktionskarte mehr zur Auswahl, kann aber in der Planungsphase auch weiterhin nicht mehr als 3 Karten pro Runde auswählen.



### Gute Reflexe

Falls du bewusstlos bist, stelle dich wieder mit derselben Blickrichtung auf UND schieße auf den ersten Banditen in deiner Sichtlinie.

Falls du nicht bewusstlos bist, lege deinen Banditen auf den Rücken.

*Zu früh geschossen ... Autsch, eine Kugel im Fuß tut weh!*



# - COLT SUPER EXPRESS

In der Schachtel befinden sich noch diese Erweiterungen, die dem Spiel mehr Tiefe verleihen. Wir empfehlen euch, sie erst zu integrieren, wenn ihr mit den Grundregeln vertraut seid.

## Erweiterung: Pferde



Die Erweiterung „Pferde“ kann mit der Erweiterung „Gute Reflexe“ kombiniert oder einzeln gespielt werden.

Nehmt bei der Spielvorbereitung die Aktionskarten „Reiten“ mit ins Spiel.

Jeder hat nun eine Aktionskarte mehr zur Auswahl, kann aber in der Planungsphase auch weiterhin nicht mehr als 3 Karten pro Runde auswählen.



### Reiten

Bewege dich bis in die Lokomotive, mit Blick nach vorne. Falls sich in der Lokomotive bereits Banditen befinden, positioniere dich am weitesten nach vorne.

Die Aktion dieser Karte wird auch ausgeführt, wenn sie die nächste Karte ist, die du aufdeckst, nachdem du aus dem Zug geworfen wurdest. Du wurdest in letzter Sekunde gerettet und stellst dich wie oben beschrieben zurück in den Zug. Beachte, dass diese Karte dich nur in DIESER Runde retten kann.

