

KUBIX:

DIE BEDRUCKTEN BEUTEMARKER AUS HOLZ



Ersetzt eure Beuteplättchen aus Pappe durch die Beutemarkers aus Holz.
Es gibt eine zusätzliche Geldkassette mit dem Wert \$ 0, die ihr als Überraschungselement einbauen könnt.

DIE BEDRUCKTEN SPIELFIGUREN AUS HOLZ



DIE KARTEN „SPEZIAL-HIEB“

Ihr könnt diese Karten euren Kartendecks hinzufügen. Ihr habt dann 2 Hieb-Karten zur Verfügung.

Wer von einem Spezial-Hieb getroffen wird, wird nicht auf einen benachbarten Waggon bewegt, sondern wechselt stattdessen die Ebene.



Scannt diesen QR-Code und erhaltet 30 Tage gratis Zugang zu Colt Express auf Board Game Arena! Das Angebot wird aktiviert, sobald es auf der Board Game Arena Webseite validiert wird.



SPIELMATERIAL



- AL PATRON**
 - 1 Charakterbogen
 - 1 Charakterkarte
 - 10 Basis-Aktionskarten
 - 1 Aktionskarte „Brillante Idee“
 - 1 Aktionskarte „Gefangenkarte“
- MARY PUMPKINS**
 - 1 Aktionskarte „Hilfsangebot“
 - 1 Strohrohr
 - 1 Haftbefehl
 - 1 Aktionskarte „Reiten“
 - 6 Patronenkarten
- Zirkus-WAGGON**
 - 1 Aktionskarte „Verführung“
 - 2 Aktionskarten „Raub“
 - 2 Aktionskarten „Geholstipp“
 - 1 Aktionskarte „Hieb“
 - 1 Aktionskarte „Bewegen“

Zum Spielen wird das Grundspiel *Colt Express* benötigt.

DIE BEDRUCKTEN BEUTEMARKER AUS HOLZ



Ersetzt eure Beuteplättchen aus Pappe durch die Beutemarkers aus Holz.
Es gibt eine zusätzliche Geldkassette mit dem Wert \$ 0, die ihr als Überraschungselement einbauen könnt.

DIE BEDRUCKTEN SPIELFIGUREN AUS HOLZ



DIE KARTEN „SPEZIAL-HIEB“

Ihr könnt diese Karten euren Kartendecks hinzufügen. Ihr habt dann 2 Hieb-Karten zur Verfügung.

Wer von einem Spezial-Hieb getroffen wird, wird nicht auf einen benachbarten Waggon bewegt, sondern wechselt stattdessen die Ebene.



Scannt diesen QR-Code und erhaltet 30 Tage gratis Zugang zu Colt Express auf Board Game Arena! Das Angebot wird aktiviert, sobald es auf der Board Game Arena Webseite validiert wird.



SPIELMATERIAL



- AL PATRON**
 - 1 Charakterbogen
 - 1 Charakterkarte
 - 10 Basis-Aktionskarten
 - 1 Aktionskarte „Brillante Idee“
 - 1 Gefangenkarte
- MARY PUMPKINS**
 - 1 Aktionskarte „Hilfsangebot“
 - 1 Strohrohr
 - 1 Haftbefehl
 - 1 Aktionskarte „Reiten“
 - 6 Patronenkarten
- Zirkus-WAGGON**
 - 1 Aktionskarte „Verführung“
 - 2 Aktionskarten „Raub“
 - 2 Aktionskarten „Geholstipp“
 - 1 Aktionskarte „Hieb“
 - 1 Aktionskarte „Bewegen“

Zum Spielen wird das Grundspiel *Colt Express* benötigt.

LES JETONS BUTIN IMPRIMÉS EN BOIS



Remplacez les jetons en carton par ces jetons en bois plus solides.
Vous disposerez d'une Mallette supplémentaire, valant 0\$, que vous pouvez utiliser pour rajouter un peu de surprise aux Braquages.

LES PIONS PERSONNAGE IMPRIMÉS EN BOIS



LES CARTES COUP DE POING SPÉCIAL

Vous pouvez toujours ajouter ces cartes à votre paquet de cartes Action. Vous aurez ainsi 2 Coups de poing à votre disposition.

Le Bandit ciblé par un Coup de poing spécial n'est pas envoyé dans un Wagon adjacent, mais change d'étage.



Bénéficiez de 30 jours d'accès GRATUIT à Colt Express sur Board Game Arena en scannant le QR code ! L'offre se déclenche dès validation sur le site de Board Game Arena.



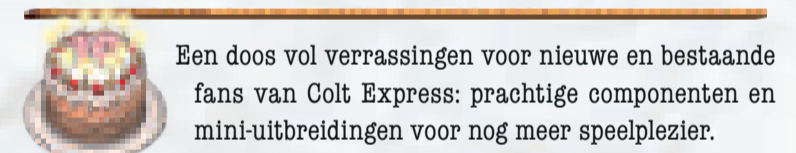
MATÉRIEL



- AL PATRON**
 - 1 fiche Personnage
 - 1 carte Personnage
 - 10 cartes Action de base
 - 1 carte Idée Géniale
 - 1 carte Prisonnier
 - 1 carte Coup de pouce
- MARY PUMPKINS**
 - 1 carte Wanted
 - 1 carte Objectif du Marshal
 - 1 carte Coup de Chapeau
 - 1 carte Chevauchée
 - 6 cartes Balle
- WAGON CIRCUS**
 - 2 cartes Tir
 - 2 cartes Braquage
 - 2 cartes Déplacement
 - 2 cartes Dispositif

Pour jouer cette extension, vous devez posséder le jeu de base *Colt Express*.

COLT EXPRESS GELUKKIGE 10^{DE} VERJAARDAG



TWEE NIEUWE BANDIETEN



DE CIRCUSWAGON

Ga op en neer langs de nek van de giraffe om van verdieping te wisselen, of doorzoek de clownkisten.

DE HANDWAGEN

Verstijf je onder een wagon en duik op waar je wilt, of staar je tegenstanders naar het dak van de trein.

GEZEEFDRUKTE HOUTEN BUITFIGURES EN KARAKTERFIGUREN



SPECIALE DREUKKAARTEN

Het basisspel is vereist om met deze uitbreiding te kunnen spelen.

Distributie in België: Aemcoed Belgium, Theodor Overstreefstrat 3, 3070 Kortenberg.

Inhoud: 43 kaarten 62x88 mm, 77 geasfekte houten fiches en figuren, 2 karakterborden, 2 wagonkaarten, 2 geldkassetten, 2 geldstukken, 2 spelregels.

CE UK CA LUCOEX12ENL - WZ5-2024-1 Made in China

3 760269 593035

Waarborging: Bestel kleine orderdelen. Niet geschikt voor kindveer speelgoed dat 3 jaar. Verplichtingsewaas.



INHOUD



- AL PATRON**
 - 1 karakterbord
 - 1 karakterkaart
 - 10 actiekaarten
 - 1 briljant-idee kaart
 - 1 busje kaart
- MARY PUMPKINS**
 - 1 karakterbord
 - 1 schiedkaart van de Marshall
 - 1 hooftkaart
 - 1 verleidingskaart
 - 6 kogelkaarten
- CIRCUS-WAGGON**
 - 2 bewegingskaarten
 - 2 bewegingskaarten

DE SPECIALE DREUKKAARTEN

Deze kaarten kunnen toegevoegd worden aan de set actiekaarten. Dit betekent dat je 2 dreunkaarten ter beschikking hebt.

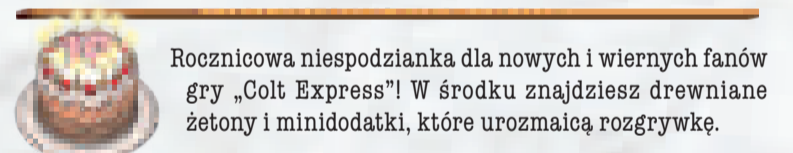
De bandiet die het doewit is van de speciale dreunkaart wordt niet naar een aangrenzende wagon verplaatst, maar verandert van verdiep.

Het basisspel is vereist om met deze uitbreiding te kunnen spelen.

Geniet van 30 dagen GRATIS toegang tot Colt Express op Board Game Arena door deze QR-code te scannen.

rebel 40° 2-7 10+

COLT EXPRESS 10. ROCZNICA



DWÓJKA NOWYCH BANDYTÓW



WAGON CIEKOWY

Zjeżdżają i wspinają się po szyby zrywają lub sprawdzają, co kryją Skrzynie Klauza.

DREZYNA

Ukryj się pod podłogiem, aby zaszkodzić pracownikom lub poślizgnij się na dach Pociągu.

DREWNIANE ŻETONY ŁUPÓW I PIONKI POSTACI



KARTY CIOSÓW SPECJALNYCH

Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry „Colt Express“.

Importer / Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., Budowlanych 64c, 80-569 Gdańsk, POLSKA.

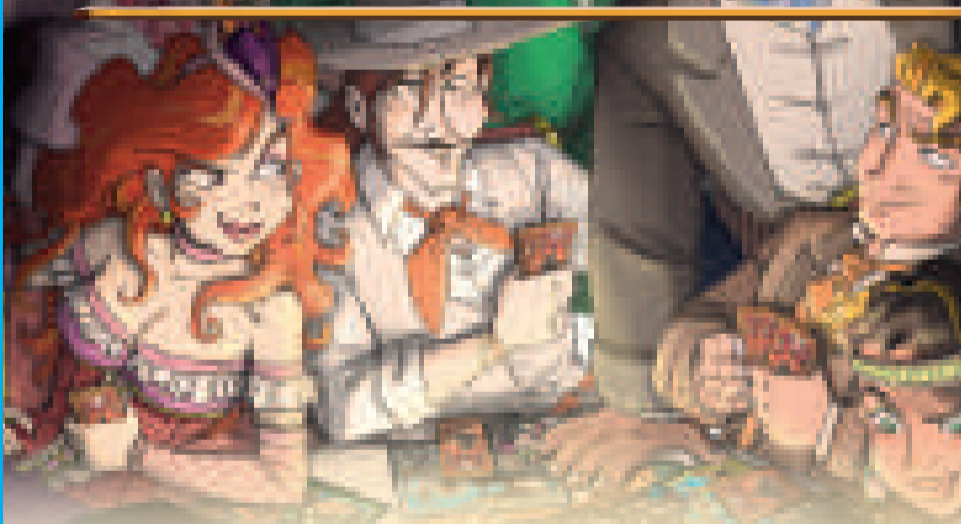
Producent: Lucio Exe, 1803 route de la vallée du Bandist, 24300 Montorn, FRANCE, lucio.exe.fr

3 760269 593022

43 karty o wymiarach 63 x 88 mm, 77 drewnianych żetonów i pionków, 2 Wagony Postaci, 2 Wagony Instrukcja.

Zawartość: 43 karty o wymiarach 63 x 88 mm, 77 drewnianych żetonów i pionków, 2 Wagony Postaci, 2 Wagony Instrukcja.

OSTRZEŻENIE: Niebezpieczna zabawka dla dzieci. Produkt zawiera drobne elementy niebezpieczne dla dzieci poniżej 3 roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.



ZAWARTOŚĆ



- Al Patron**
 - 1 karta Wpłynięcia
 - 1 plansza Postaci
 - 1 karta Postaci
 - 10 kart Akcji
 - 1 karta Głównego Pomysłu
- Mary Pumpkins**
 - 1 karta Zachęty
 - 1 karta Listu Gościowego
 - 1 karta Ciała Śmierci
 - 1 karta akcji Jazda Kapebusa
 - 6 kart Pociągów
- Wagon Ciekowy**
 - 1 karta akcji Wprowadzenie
 - 1 karta akcji Cios
 - 2 karty akcji Strzał
 - 2 karty akcji Rabunek
 - 2 karty akcji Ruch

KARTY CIOSÓW SPECJALNYCH

Gracze mogą dołożyć karty Ciosów Specjalnych do swoich talii Akcji, dzięki czemu każdy z nich będzie miał do dyspozycji 2 karty Ciosów.

Bandyta, który jest celem Ciosu Specjalnego, zmienia poziom w tym samym Wagonie, zamiast przesuwać się na ten sam poziom sąsiedniego Wagonu.

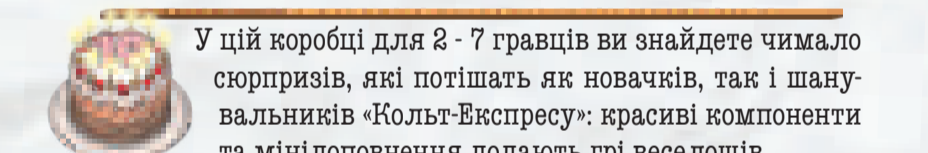
Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry „Colt Express“.

W pudełku znajduje się również dodatkowa Walizka o wartości 0 \$, którą można wykorzystać do urozmaicenia akcji Rabunku.

Zeskanyj kod QR, by skorzystał z 30-dniowego DARMOWEGO dostępu do gry „Colt Express“ na platformie Board Game Arena. Dostęp będzie aktywowany po zalogowaniu się.

rebel 40° 2-7 10+

КОЛТ ЕКСПРЕС 3 10-Ю РІЧНИЦЕЮ!



ДВА НОВИ БАНДИТИ



ЦИРКОВИ ВАГОН

Вилізайте на дах вагону або спускайтесь звідти всередину з допомогою жирафи, а також шукайте злобич у скринях клоуна.

ДРЕЗИНА

Ховайтесь під підлогою і з'являйтесь там, де вам захочеться, або відпрацьуйте своїх суперників на дах поїзда.

ЖЕТОНИ ЗЛОБИЧІ ТА ФІГУРКИ ПЕРСОНАЖІВ ІЗ СОБРАННЯМИ



КАРТИ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ

Щоб грати з цим доповненням, вам потрібна базова гра «Кольт-Експрес».

Imported in USA by: Fall Five Group, 3729 Patterson Ave, SE, Kentwood, MI 48612, USA.

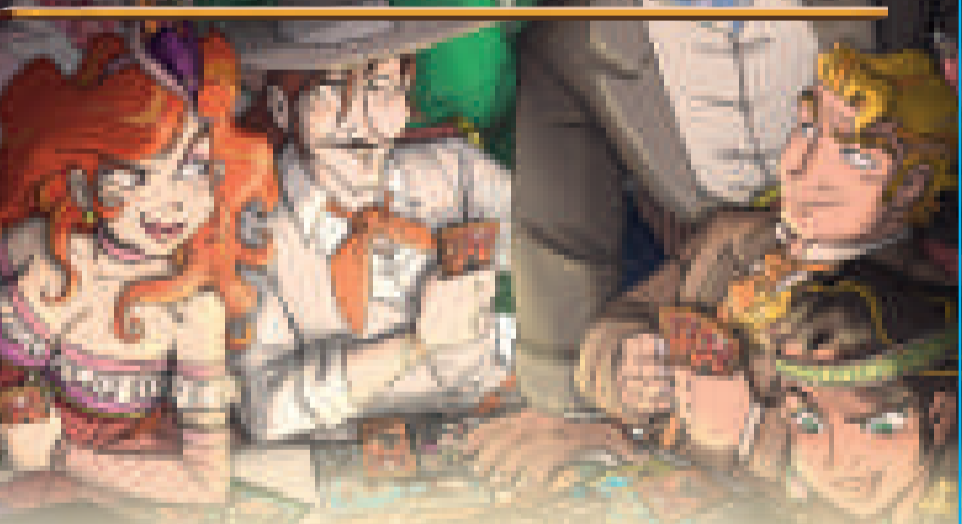
Importado en España por: Lucio Exe, 1803 route de la vallée du Bandist, 24300 Montorn, FRANCE, lucio.exe.fr.

Українська назва: Лайф Файв Груп, проп. Юнаїті, Б.А. борбінська.com.ua

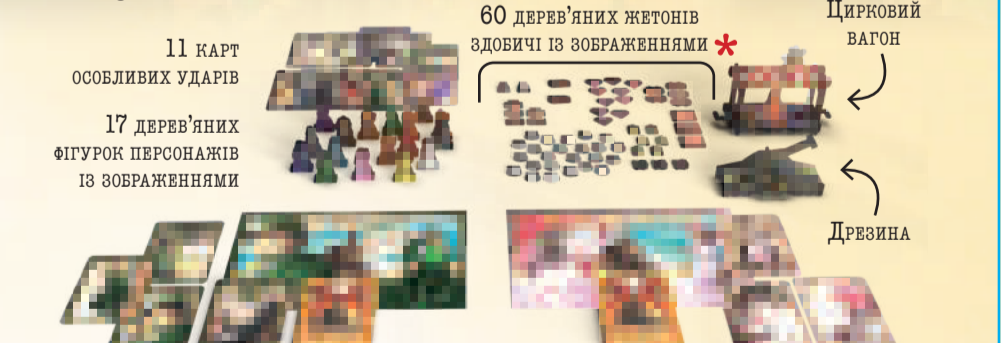
3 760269 593060

Вміст коробки: 43 картки 62x88 мм, 77 дерев'яних жетонів і фігурок персонажів, 2 пакетики персонажів, 2 вагончики, 2 правила гри.

Warranty: Bestel kleine orderdelen. Niet geschikt voor kindveer speelgoed dat 3 jaar. Verplichtingsewaas.



ВМІСТ ГРИ



- Аль Патрон**
 - 1 планшет персонажа
 - 1 карта персонажа
 - 10 карт дій
 - 1 карта чудової ідеї
 - 1 карта у вигляді автобусу
 - 1 карта поїзту
- Мері Пампкінс**
 - 1 карта розшуку
 - 1 карта записки маршала
 - 1 карта квитка
 - 1 карта куль
 - 1 карта розшуку
- Цирковий Вагон**
 - 2 карти удару
 - 2 карти грабунку
 - 2 карти переміщення
 - 2 карти переміщення

КАРТИ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ

Ві завжди можете додавати ці карти до свого набору карт дій. Це означає, що ви матимете у своєму розпорядженні 2 карти ударів.

Бандит, який завдав особливого удару, переміщується не в сусідній вагон, а на дах вагона або всередину вагона з даху.

Щоб грати з цим доповненням, вам потрібна базова гра «Кольт-Експрес».

У грі 3 додатковий нейл варієтєт 0 \$, який можна використовувати, щоб додати елемент несподіванки до потрабування. Відскануйте цей QR-код, ви отримаєте 30 днів безкоштовного доступу до настільної гри Colt Express на сайті Board Game Arena. Пропозиція набуває чинності після її підтвердження на сайті Board Game Arena.

rebel 40° 2-7 10+

LE WAGON CIRCUS

Mise en place
Placez le Wagon Circus où vous le souhaitez dans le Train du Jeu de base et placez-y les 2 Mallets du clown faces cachées, l'une vaut 1000\$ et l'autre 0\$.



Effet
Si votre Bandit termine un placement dans le Wagon Circus (à l'intérieur ou sur le Toit), vous pouvez, grâce au cou de la girafe, le faire changer d'étage si vous le souhaitez.

LE WAGON POMPE

Mise en place
Placez le Wagon Pompe à l'avant du Train du jeu de base, devant la Locomotive.



Effet
Vous pouvez accéder au Wagon Pompe indifféremment depuis le Toit ou depuis l'intérieur du Wagon adjacent.

Quand votre Bandit entre dans le Wagon Pompe, si un Bandit adverse y est présent, ce dernier est automatiquement envoyé sur le Toit du Wagon adjacent.

Si à la fin d'une Manche, avant l'application de l'événement, votre Bandit est présent dans le Wagon Pompe, déplacez le Wagon Pompe à l'autre extrémité du Train (si le Wagon Pompe est devant la Locomotive, placez-la derrière le Wagon de queue et réciproquement).

Puis placez secrètement votre Bandit, qui se trouvait sur le Wagon Pompe, sous le Wagon de votre choix. Vos adversaires doivent fermer les yeux lors de cette opération. Votre Bandit ne sortira de sa cachette qu'au début de la phase d'Action de la prochaine Manche et sera placé à l'intérieur du wagon.

Note : un Bandit dans le Wagon Pompe est considéré comme face à l'étage inférieur.

AL PATRON

Commence avec 2 Bourses de 250 \$ au lieu d'une.

Durant la phase 2 : L'Action, vous pouvez, une fois par Manche, acheter une carte Action adverse. Au moment où la carte qui vous intéresse est rendue visible, mais avant sa résolution, vous créez "J'achète" et donnez l'un de vos Butins au propriétaire de la carte. Vous réalisez l'Action de la carte achetée, comme si vous l'aviez programmée pour vous PUIS votre adversaire réalise la même Action.

Note : Vous pouvez jouer Al Patron avec toutes les extensions en remplacement d'un autre Bandit.

Цирковий вагон

Приготуйте цирковий вагон у будь-якому місці в ряді вагонів поїзда, а також покладіть доліпліть у цей вагон 2 жетони скринь клоуна. Один варієтто 1000 \$, а інший – 0 \$.



Ефект
Якщо ваш бандит завершить своє переміщення у цирковому вагоні або на його даху, можете відразу перемістити його на дах або всередину відповідно.

Дрезина

Приготування
Розмістіть дрезину на початку поїзда з базової гри, тобто перед локомотивом.



Ефект
Потрапити на дрезину можна як ісередини суцільного вагона, так і з його даху.

Коли ваш бандит опиняється на дрезині, а там уже є бандит суперника, то його автоматично катапультиують на дах суцільного вагона.

Якщо ваш бандит перебуває на дрезині наприкінці раунду й перед розігруванням події, перемістіть дрезину на протилежний кінець поїзда (якщо дрезина перед локомотивом, поставте її позаду останнього вагона, і навпаки).

Потім таясно покладіть свого бандита (який був на дрезині) під будь-який вагон поїзда. Під час цього ваш суперник повинні зашлющити очі, щоб не бачити, куди ви кладете бандита. Ваш бандит покне своє укриття лише на початку фази 2 «Потрабування» наступного раунду.

Примітка. Бандит на дрезині вважають розміщеним усередині.

Аль Патрон

Починає гру з 2 гаманцями по 250 \$, а не 1.

Аль Патрон – король корупції. Ніхто не встоїть перед його щедрими пропозиціями.

Примітка. Ви можете використовувати Аль Патрона з усіма доповненнями. Просто замініть одного з інших бандитів.

MARY PUMPKINS

Bandit automata, se joue seulement avec le jeu de base, et éventuellement l'extension Chevaux et Diligence. Ne fonctionne pas avec les autres extensions.

ACTIONS

SEDUCTION
La Séduction permet à Mary de déplacer tous les Bandits ainsi que le Marshal vers sa position. S'ils sont déjà à l'intérieur de son wagon, ils y restent. S'ils sont dans le même Wagon mais sur le Toit, ils doivent changer d'étage. S'ils sont dans un autre Wagon que celui où se trouve Mary, à l'intérieur, ils doivent se rapprocher de Mary d'un wagon, sans changer d'étage. S'ils sont sur le Toit, ils se déplacent jusqu'à 3 positions comme d'habitude pour se rapprocher le plus possible de Mary.

COUP DE POING

Le Coup de poing de Mary cible tous les Personnages (y compris le Marshal) présents sur sa position et les envoie si possible vers l'arrière du Train. Mary fait tomber un Butin dans l'ordre suivant :



COUP DE CHAPEAU

Intervient-elle la position du Marshal avec celle de Mary puis réalise les effets du Marshal sur les Bandits présents avec lui. Si Mary et le Marshal sont sur la même position, rien ne se passe.

BRAQUAGE

Lors d'un Braquage, Mary prend les Butins dans l'ordre suivant :



DEPLACEMENT

Le déplacement de Mary se fait en direction de la partie du Train (avant ou arrière) où se trouvent le plus de Bijoux sur le sol et vers la Locomotive en cas d'égalité.

TIR

Le tir de Mary touche toutes les cibles potentielles y compris Belle. Mary peut donc distribuer plusieurs Balles durant le même tir. Elle n'a pas de cartes Balle personnelles et utilise des Balles neutres à la place. Les Bandits touchés par son tir font tomber un Bijou s'ils en possèdent au moins un.

POUVOIR DE MARY : LA PRÉFÉRÉE DU MARSHAL

Mary ne monte jamais sur le Toit. Elle reste tout le temps à l'intérieur du Train. Si elle reconvoit le Marshal, elle ne fait pas sur le Toit, elle reste sur la même position et ne reçoit pas de balle neutre. Elle peut même donner un Coup de poing au Marshal.

PHASE DE PLAN

Aux tours de Mary, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune.

BALLES REQUES

Les Balles reçues par Mary sont mélangées dans son paquet de cartes Action. Si elle pioche une carte Balle, elle défausse cette carte dans la boîte de jeu et passe simplement son tour.

À la fin de son tour, les cartes de Mary sont toutes remélangées et ce même si vous jouez avec les règles avancées.

FIN DE PARTIE

Mary ne participe pas au titre d'As de la Gâchette. Mary gagne la partie si elle est plus riche que chacun des autres Bandits.



DER ZIRKUSWAGGON

Spieleaufbau
Stellt den Zirkuswaggon an eine beliebige Position in der Reihe eurer Waggon und legt die 2 Clown-Koffer verdeckt hinein. Einer ist \$ 1.000 wert und der andere \$ 0.



Effekt
Beendet dein Bandit seine Bewegung auf dem Zirkuswaggon (im Zug oder auf dem Dach), darfst du über den Gratfenhals die Ebene wechseln, wenn du willst.

DIE DRAISINE

Spieleaufbau
Stellt die Drainsine ganz nach vorne an den Zug, vor die Lokomotive.



Effekt
Du kannst die Drainsine vom Inneren oder dem Dach des benachbarten Waggon/Lokomotive erreichen.

Hinweis: Ein Bandit auf der Drainsine gilt als auf der unteren Ebene.

Wenn du dich auf die Drainsine bewogst und sich dort bereits ein gegnerischer Bandit befindet, wird dieser automatisch auf das Dach des benachbarten Waggon gestoßen.

Befindet sich dein Bandit am Ende der Runde, bevor ein Ereignis ausgeführt wird, auf der Drainsine, stellst du die Drainsine ans andere Ende des Zuges (ist die Drainsine vor der Lokomotive, stellst ihr sie hinter den letzten Waggon, und andersherum).

Dann legst du deinen Banditen (der auf der Drainsine war) unter einen Waggon deiner Wahl. Die anderen halten währenddessen ihre Augen geschlossen. Dein Bandit verlässt sein Versteck erst in der nächsten Runde zu Beginn der Actionphase (stelle ihn dann in den Waggon, unter dem er lag).

AL PATRON

Beginnt mit 2 \$ 250-Geldbeuteln statt 1.

In der Actionphase: Einmal pro Runde darfst du als Aktion die Aktionskarte eines Gegners kaufen. Sobald die Karte, die du haben willst, aufgedeckt wird, aber bevor sie ausgeführt wird, ruft du „Die kaufe ich!“ und gibst dem Besitzer der Karte 1 deiner Beutemarken. Führe die Aktion der Karte, die du gekauft hast, aus, als hättest du sie selbst gespielt. DANACH führt dein Gegner dieselbe Aktion ebenfalls aus.

Hinweis: Du kannst als Al Patron mit allen Erweiterungen spielen. Ersetze einfach einen der anderen Banditen.

WAGON CYRKOWY

Przygotowanie
Wagon Cyrkowy należy ustawić między 2 dowolnymi wagonami, a następnie umieścić w nim zakryte 2 Skrzynie Klauza. Jedną z nich jest warta 1000 \$, a druga – 0 \$.



Effekt
Jeśli Bandyta skończy swój ruch w Wagonie Cyrkowym (w jego wnętrzu albo na dachu), może zmienić poziom, wspinając się po sztyt żyrafy albo po niej zjeżdżając.

DREZYNA

Przygotowanie
Drezynę należy ustawić na początku Pojazdu z gry podstawowej, przed Lokomotywą.



Effekt
Bandyta może dostać się do Drezyny z dachu albo wnętrza sąsiedniego Wagonu.

Uwaga! Bandyta na Drezynie jest traktowany tak, jakby znajdował się wewnątrz Wagonu.

Gdy Bandyta wchodzi na Drezynę, na której znajduje się inny Bandyta, ten, który był na niej pierwszy, zostaje przemieszczony na dach sąsiedniego Wagonu.

Jeśli na koniec rundy na Drezynie znajduje się Bandyta, przed rozpoczęciem Wydarzenia należy przesiąść na drugi koniec Pojazdu (jeśli Drezyna stoi przed Lokomotywą, należy przesiąść ją za Brankardem i na odwrót).

Następnie gracz bierze pionek swojego Bandyty z Drezyny i w tajemnicy umieszcza pod wybranym Wagonem. Pozostał gracz może mieć w tym czasie zamknięte oczy. Ten Bandyta wyjdzie z ukrycia dopiero na początku fazy Napad! w kolejnej rundzie.

AL PATRON

Al Patron rozpoczyna rozgrywkę z 2 Wąteczkami pieniędzy o wartości 250 \$ każdy.

Podczas fazy Napad! (raz na rundę) Al Patron w ramach swojej akcji może kupić kartę Akcji „Kupiec!“, gdy przeciwnik odkryje kartę, ale zanim zostanie ona rozegrana. Następnie przekazuje mu 1 ze swoich żetonów Żupów i wykonuje kupioną Akcję, jakby sam ją zaplanował. Gdy to zrobi, przeciwnik, od którego karty Akcji, wykonuje tę sama Akcję.

Uwaga! Al Patrona można wprowadzić do rozgrywki z dowolnymi dodatkami. Wystarczy zastąpić nim 1 z Bandytów.

MARY PUMPKINS

Eine automatisierte Banditin, die nur mit dem Grundspiel und der Erweiterung Postkutsche und Pferde* gespielt werden kann. Funktioniert nicht mit den anderen Erweiterungen.

AKTIONEN

VERFÜHRUNG
Danke ihrer Verführungskünste kann Mary den Marshal und alle Banditen auf ihren aktuellen Standort zubewegen. Wer sich bereits im Inneren ihres Wagons befindet, bleibt dort. Wer sich auf dem Dach von Marys Waggon befindet, wechselt die Ebene. Wer sich im Inneren eines anderen Wagons befindet, bewegt sich 1 Wagon auf Mary zu, ohne die Ebene zu wechseln. Wer sich auf dem Dach eines anderen Wagons befindet, bewegt sich wie gewohnt bis zu 3 Waggon weit auf Mary zu.



SPIELAUFBAU

Bereit das Spiel wie gewohnt vor und legt Mary rechts neben die Startperson. Mischt ihr Kartendeck aus 9 Aktionskarten und legt es auf ihren Charakterbogen. Legt zusätzlich zu den gewohnten Beutemarkern einen Edelstein in die letzten 3 Waggon. Gebt Mary einen Edelstein anstelle eines \$ 250-Geldbeutels.

MARYS FÄHIGKEIT: LIEBLING DES MARSHALS

Mary steigt nie auf das Dach des Zuges. Sie bleibt immer im Inneren des Zuges. Begegnet sie dem Marshal, flieht sie nicht auf das Dach, sondern bleibt, wo sie ist. Sie kann dem Marshal sogar einen Hieb versetzen.

HIEB

Mit Marys Hiebkarte werden alle möglichen Ziele getroffen (auch der Marshal) und in Richtung Zugende versetzt (wenn möglich). Mary verliert ihre Beute in der folgenden Reihenfolge:



GEHEIMTIPP

Mary und der Marshal tauschen die Plätze. Wendet dann die Effekte des Marshals auf alle Banditen an, die sich mit ihm am selben Ort befinden. Befindet sich Mary und der Marshal am selben Ort, passiert nichts.

RAUB

Bei einem Raub nimmt Mary ihre Beute in der folgenden Reihenfolge:



BEWEGEN

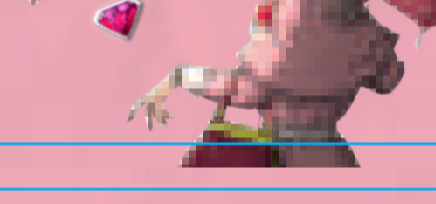
Mary bewegt sich in Richtung des Wagons mit den meisten Edelsteinen. Bei einem Gleichstand bewegt sie sich in Richtung Lokomotive.

FEUER!

Mary feuert auf alle potenziellen Ziele, auch Belle. Das heißt, dass Mary mit einer einzigen Feuer-Aktion mehrere Patronenkarten verteilen kann. Sie hat keine eigenen Patronenkarten und verwendet stattdessen neutrale Patronenkarten. Banditen, die getroffen werden, lassen wenn möglich jeweils einen Edelstein fallen.

SPIELEND

Mary wird bei der Bestimmung des Revolverhelden nicht berücksichtigt. Sie gewinnt die Partie, wenn sie von allen Banditen die reichste ist.



DER ZIRKUSWAGGON

Spieleaufbau
Stellt den Zirkuswaggon an eine beliebige Position in der Reihe eurer Waggon und legt die 2 Clown-Koffer verdeckt hinein. Einer ist \$ 1.000 wert und der andere \$ 0.



Effekt
Beendet dein Bandit seine Bewegung auf dem Zirkuswaggon (im Zug oder auf dem Dach), darfst du über den Gratfenhals die Ebene wechseln, wenn du willst.

DIE DRAISINE

Spieleaufbau
Stellt die Drainsine ganz nach vorne an den Zug, vor die Lokomotive.



Effekt
Du kannst die Drainsine vom Inneren oder dem Dach des benachbarten Waggon/Lokomotive erreichen.

Hinweis: Ein Bandit auf der Drainsine gilt als auf der unteren Ebene.

Wenn du dich auf die Drainsine bewogst und sich dort bereits ein gegnerischer Bandit befindet, wird dieser automatisch auf das Dach des benachbarten Waggon gestoßen.

Befindet sich dein Bandit am Ende der Runde, bevor ein Ereignis ausgeführt wird, auf der Drainsine, stellst du die Drainsine ans andere Ende des Zuges (ist die Drainsine vor der Lokomotive, stellst ihr sie hinter den letzten Waggon, und andersherum).

Dann legst du deinen Banditen (der auf der Drainsine war) unter einen Waggon deiner Wahl. Die anderen halten währenddessen ihre Augen geschlossen. Dein Bandit verlässt sein Versteck erst in der nächsten Runde zu Beginn der Actionphase (stelle ihn dann in den Waggon, unter dem er lag).

AL PATRON

Beginnt mit 2 \$ 250-Geldbeuteln statt 1.

In der Actionphase: Einmal pro Runde darfst du als Aktion die Aktionskarte eines Gegners kaufen. Sobald die Karte, die du haben willst, aufgedeckt wird, aber bevor sie ausgeführt wird, ruft du „Die kaufe ich!“ und gibst dem Besitzer der Karte 1 deiner Beutemarken. Führe die Aktion der Karte, die du gekauft hast, aus, als hättest du sie selbst gespielt. DANACH führt dein Gegner dieselbe Aktion ebenfalls aus.

Hinweis: Du kannst als Al Patron mit allen Erweiterungen spielen. Ersetze einfach einen der anderen Banditen.

DE CIRCUSWAGON

Opstelling
Plaats de circuswaggon waar je wil in de rij treinwagons, leg de 2 clownkisten gedekt in de wagon. De ene is \$1,000 waard en de andere \$0.



Effect
Als de beweging van jouw bandiet eindigt op de Circuswaggon (binnen of op het dak), mag je van verdinging wisselen met behulp van de nek van de giraffe.

DE HANDWAGEN

Opstelling
Plaats de handwagen voor de trein, voor de loocomotief van het basisspel.



Effect
De handwagen kan bereikt worden via de aangrenzende wagon, zowel van binnen als vanop het dak.

Opmerking: een bandiet op de handwagen wordt niet op de beeldenverdinging.

Wanneer jouw bandiet op de handwagen landt en er zich reeds een bandiet bevindt, wordt hij automatisch naar het dak van de aangrenzende wagon gestuurd.

Indien jouw bandiet zich aan het einde van de ronde op de handwagen bevindt, voordat de gebeurtenis is afgehandeld, verplaats je de handwagen naar de andere kant van de trein. (Indien de handwagen voor de loocomotief staat wordt deze achteraan de trein geplaatst, of omgekeerd)

Vervolgens plaats je je bandiet (die op de handwagen stond) in het geheim onder een treinwagon naar keuze. Jouw tegenstanders moeten tijdens deze actie de ogen sluiten. Jouw bandiet zal zijn schuilplaats pas verlaten aan het begin van de volgende actiefase en zal in de wagon geplaatst worden.

AL PATRON

Beginnt het spel met 2 geldbuidels van \$250 in plaats van 1.

Tijdens fase 2: één keer per ronde mag je als actie een actiekaart van een tegenstander kopen. Zodra de kaart omgedraaid wordt, maar voordat ze opgelost is, roep je: «Ik koop die!» en geef je één van je buitfiches aan de eigenaar van de kaart. Voor de actie van de gekochte kaart uit. DAARNA mag jouw tegenstander de actie zelf ook uitvoeren.

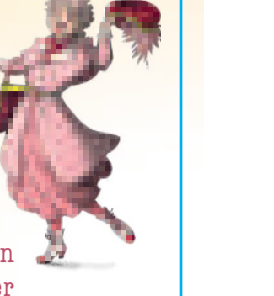
Opmerking: Al Patron kan met elke uitbreiding gespeeld worden. Vervang gewoon één van de andere bandieten.

MARY PUMPKINS

Eine automatisierte Banditin, die nur mit dem Grundspiel und der Erweiterung Postkutsche und Pferde* gespielt werden kann. Funktioniert nicht mit den anderen Erweiterungen.

AKTIONEN

VERFÜHRUNG
Danke ihrer Verführungskünste kann Mary den Marshal und alle Banditen auf ihren aktuellen Standort zubewegen. Wer sich bereits im Inneren ihres Wagons befindet, bleibt dort. Wer sich auf dem Dach von Marys Waggon befindet, wechselt die Ebene. Wer sich im Inneren eines anderen Wagons befindet, bewegt sich 1 Wagon auf Mary zu, ohne die Ebene zu wechseln. Wer sich auf dem Dach eines anderen Wagons befindet, bewegt sich wie gewohnt bis zu 3 Waggon weit auf Mary zu.



SPIELAUFBAU

Bereit das Spiel wie gewohnt vor und legt Mary rechts neben die Startperson. Mischt ihr Kartendeck aus 9 Aktionskarten und legt es auf ihren Charakterbogen. Legt zusätzlich zu den gewohnten Beutemarkern einen Edelstein in die letzten 3 Waggon. Gebt Mary einen Edelstein anstelle eines \$ 250-Geldbeutels.

MARYS FÄHIGKEIT: LIEBLING DES MARSHALS

Mary steigt nie auf das Dach des Zuges. Sie bleibt immer im Inneren des Zuges. Begegnet sie dem Marshal, flieht sie nicht auf das Dach, sondern bleibt, wo sie ist. Sie kann dem Marshal sogar einen Hieb versetzen.

HIEB

Mit Marys Hiebkarte werden alle möglichen Ziele getroffen (auch der Marshal) und in Richtung Zugende versetzt (wenn möglich). Mary verliert ihre Beute in der folgenden Reihenfolge:



GEHEIMTIPP

Mary und der Marshal tauschen die Plätze. Wendet dann die Effekte des Marshals auf alle Banditen an, die sich mit ihm am selben Ort befinden. Befindet sich Mary und der Marshal am selben Ort, passiert nichts.

RAUB

Bei einem Raub nimmt Mary ihre Beute in der folgenden Reihenfolge:



BEWEGEN

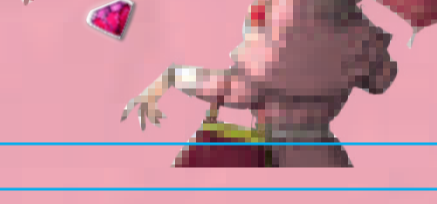
Mary bewegt sich in Richtung des Wagons mit den meisten Edelsteinen. Bei einem Gleichstand bewegt sie sich in Richtung Lokomotive.

FEUER!

Mary feuert auf alle potenziellen Ziele, auch Belle. Das heißt, dass Mary mit einer einzigen Feuer-Aktion mehrere Patronenkarten verteilen kann. Sie hat keine eigenen Patronenkarten und verwendet stattdessen neutrale Patronenkarten. Banditen, die getroffen werden, lassen wenn möglich jeweils einen Edelstein fallen.

SPIELEND

Mary wird bei der Bestimmung des Revolverhelden nicht berücksichtigt. Sie gewinnt die Partie, wenn sie von allen Banditen die reichste ist.

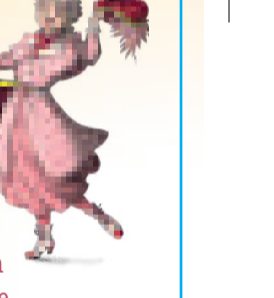


MARY PUMPKINS

Een gesautomatiseerde bandiet die enkel met het basisspel en de uitbreiding «Paarden en Postkoets» gebruikt kan worden.

ACTIES

VERLEIDING
Dankzij haar verleidingsvermogen kan Mary de Marshal en alle bandieten naar haar eigen locatie verplaatsen. Als ze reeds in haar wagon staan, blijven ze daar. Als ze op het dak van haar wagon staan, verplaatsen ze zich in de wagon. Als ze in een andere wagon staan, verplaatsen ze zich 1 wagon dichterbij in de richting van Mary zonder van verdinging te veranderen. Als ze op het dak staan, verplaatsen ze zich tot 3 wagons dichterbij Mary.



Opstelling
Bereid het spel zoals normaal voor en plaats Mary rechts van de startpersoon. Schud haar 9 actiekaarten en leg ze op haar karakterblad. Plaats een juweel in de 3 laatste treinwagons, naast de gebruikelijke buitfiches. Geef Mary een juweel in plaats van de geldbuidel van \$250.

MARY IS MARSHAL'S LIEFJE

Mary gaat het dak nooit op. Ze blijft dus altijd in de trein. Als ze de Marshal ontmoet, vlucht ze niet naar het dak, ze blijft waar ze zich bevindt en ontvangt geen neutrale kogels. Ze kan de Marshal een dreun verkopen.

DREUN

Mary's dreunkart richt zich op alle karakters (inclusief de Marshal) die zich in haar wagon bevinden en stuurt ze indien mogelijk naar de achterkant van de trein. Mary verliest haar buit in de volgende volgorde:



HODD

Mary en de Marshal spelen onder een hoedje, ze wisselen van locatie. Pas daarna pas de effecten van de Marshal toe op de bandieten die zich op zijn nieuwe locatie bevinden. Indien Mary en de Marshal zich op dezelfde locatie bevinden, gebeurt er niets.

BEROVEN

Mary neemt een buit in de volgende volgorde:



BEWEGE

Mary verplaatst zich in de richting van de wagon met de meeste juwelen. Indien gelijk, gaat ze richting loocomotief.

SCHIED

Mary's schietspurt heeft gevolgen voor alle potentiële doelvrijen, inclusief Belle. Dit betekent dat Mary meerdere kogelkaarten kan verdeilen in één schietactie. Heeft ze zelf geen kogelkaarten meer, gebruik dan neutrale kogelkaarten. Bandieten die getroffen worden laten elk een juweel vallen als ze er één hebben.

OPSTELLING

Bereid het spel zoals normaal voor en plaats Mary rechts van de startpersoon. Schud haar 9 actiekaarten en leg ze op haar karakterblad. Plaats een juweel in de