

KUBIX:

DIE BEDRUCKTEN BEUTEMARKER AUS HOLZ



Ersetzt eure Beuteplättchen aus Pappe durch die Beutemarker 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



- | | | | | |
|------------------------|-------------------------------|-------------------------|---------------------------------|------------------|
| 1 Charakterbogen | 1 Aktionskarte „Hilfsangebot“ | 10 Basis-Aktionskarten | 1 Aktionskarte „Brillante Idee“ | 1 Gefangenkarte |
| 1 Charakterkarte | 1 „Stocher“ | 1 Haftbefehl | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten |
| 10 Basis-Aktionskarten | 1 „Brillante Idee“ | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten | |
| 1 Aktionskarte | 1 „Brillante Idee“ | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten | |
| 1 Aktionskarte | 1 „Brillante Idee“ | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten | |
| 1 Gefangenkarte | | | | |

Zum Spielen wird das Grundspiel Colt Express benötigt.

DIE BEDRUCKTEN BEUTEMARKER AUS HOLZ



Ersetzt eure Beuteplättchen aus Pappe durch die Beutemarker 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



- | | | | | |
|------------------------|-------------------------------|-------------------------|---------------------------------|------------------|
| 1 Charakterbogen | 1 Aktionskarte „Hilfsangebot“ | 10 Basis-Aktionskarten | 1 Aktionskarte „Brillante Idee“ | 1 Gefangenkarte |
| 1 Charakterkarte | 1 „Stocher“ | 1 Haftbefehl | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten |
| 10 Basis-Aktionskarten | 1 „Brillante Idee“ | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten | |
| 1 Aktionskarte | 1 „Brillante Idee“ | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten | |
| 1 Aktionskarte | 1 „Brillante Idee“ | 1 Aktionskarte „Retten“ | 6 Patronenkarten | |
| 1 Gefangenkarte | | | | |

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 Waggon 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



- | | | | | |
|--------------------------|-----------------------------|----------------------|-------------------------|-----------------------|
| 1 fiche Personnage | 1 carte Wanted | 2 cartes Tir | 1 carte Coup de poing | 1 carte Coup de poing |
| 1 carte Personnage | 1 carte Objectif du Marshal | 1 carte Coup de base | 1 carte Coup de Chapeau | 2 cartes Déplacement |
| 10 cartes Action de base | 1 carte Chevauchée | 1 carte Séduction | | |
| 1 carte Action de base | 1 carte Chevauchée | 1 carte Séduction | | |
| 1 carte Action de base | 1 carte Chevauchée | 1 carte Séduction | | |
| 1 carte Prisonnier | 6 cartes Balle | | | |
| 1 carte Coup de poing | | | | |

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



En doos vol verrassingen voor nieuwe en bestaande fans van Colt Express: prachtige componenten en mini-uitbreidingen voor nog meer speelplezier.

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 wil, of staar je tegenstanders naar het dak van de trein.

GEDEFRUKTE HOUTEN BUITFIGURES EN KARAKTERFIGUREN



SPECIALE DREUNKAARTEN

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

Distributie in België: **rebel** 43 kaarten 6x28 mm 77 gedeukte houten fiches en figuren 2 karakterborden 2 actiekaarten 2 geldkassetten 2 geldkassetten 2 geldkassetten 2 geldkassetten

Lednante: 1603 route de la vallée du Bandit 24500 Montbron FRANCE ludonaute.fr

Importeur /Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c 80-569 Gdańsk POLSKA wydawactwo@rebel.pl www.wydawactwo@rebel.pl

Producent: Ludonaute 1603 route de la vallée du Bandit 24500 Montbron FRANCE ludonaute.fr

Zawartosci: 43 karty o wymiarach 63 x 88 mm 77 drewnianych żetonów i pionków 2 Wagony Postaci 2 Wagony Postaci 2 Wagony Postaci 2 Wagony Postaci

3 760269 593035

CE UK CA

Ważność: 30 dni od daty wydania. Nie gwarantujemy zwrotu pieniędzy. Nie gwarantujemy zwrotu pieniędzy. Nie gwarantujemy zwrotu pieniędzy.



INHOUD



- | | | | | |
|----------------------|------------------------|--------------------|----------------------|----------------------|
| 1 karakterbord | 1 karakterbord | 10 actiekaarten | 1 bruiloft-ideekaart | 1 bruiloft-ideekaart |
| 1 karakterkaart | 1 kaart van de Marshal | 1 „Rij“-actiekaart | 1 gevangenekaart | 1 buskaart |
| 10 actiekaarten | 1 kaart van de Marshal | 1 „Rij“-actiekaart | 1 gevangenekaart | 1 buskaart |
| 1 bruiloft-ideekaart | 1 kaart van de Marshal | 1 „Rij“-actiekaart | 1 gevangenekaart | 1 buskaart |
| 1 bruiloft-ideekaart | 1 kaart van de Marshal | 1 „Rij“-actiekaart | 1 gevangenekaart | 1 buskaart |
| 1 gevangenekaart | | | | |

DE SPECIALE DREUNKAARTEN

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

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

Vervang uw kartonnen fiches met de houten fiches.

Er is een extra geldkassette met waarde \$0, die als verrassingselement gebruikt kan worden tijdens een overval.

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



Rocznicowa niespodzianka dla nowych i wiernych fanów gry „Colt Express“! W środku znajdziesz drewniane żetony i minidodatki, które urozmaicą rozgrywkę.

DWÓJKA NOWYCH BANDYTÓW



WAGON CYRKOWY

Zjeżdżaj i wspinaj się po szyi żyrafy lub sprawdź, co kryją Skrzynie Klama.

DREZNA

Ukryj się pod podłogiem, aby zaszkodzić przeciwnikom lub posyć ich na dach Pociągu.

DREWNIANE ŻETONY ŁUPÓW I PIONKI POSTACI



KARTY CIOSÓW SPECJALNYCH

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

Importeur /Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c 80-569 Gdańsk POLSKA wydawactwo@rebel.pl www.wydawactwo@rebel.pl

Producent: Ludonaute 1603 route de la vallée du Bandit 24500 Montbron FRANCE ludonaute.fr

Zawartosci: 43 karty o wymiarach 63 x 88 mm 77 drewnianych żetonów i pionków 2 Wagony Postaci 2 Wagony Postaci 2 Wagony Postaci 2 Wagony Postaci

3 760269 593022

CE UK CA

Ważność: 30 dni od daty wydania. Nie gwarantujemy zwrotu pieniędzy. Nie gwarantujemy zwrotu pieniędzy. Nie gwarantujemy zwrotu pieniędzy.



ZAWARTOŚĆ



- | | | | | | | | |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| 1 karta Wpłynięcia | 1 plansza Postaci | 1 karta Złoty | 1 karta Łatwo Gościć | 1 karta Ciepły Śmiech | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa |
| 1 plansza Postaci | 1 karta Złoty | 1 karta Łatwo Gościć | 1 karta Ciepły Śmiech | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa |
| 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa |
| 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa |
| 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa |
| 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa | 1 karta akcja Długo Karabusa |

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.

Zamień tekturowe żetony na bardziej wytrzymałe żetony z drewna.

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

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



У цієї коробці для 2-7 гравців ви знайдете чимало сюрприсів, які потішать як новачків, так і шанувальників «Кольт-Експрес»: красиві компоненти та мінідоповнення додають гри веселощів.

ДВА НОВИ БАНДИТИ



ЦИРКОВИЙ ВАГОН

Вилізайте на дах вагону або спускайтеся звідти всередину, а також шукайте злобич у скринях клоуна.

ДРЕЗНА

Ховайтеся під підлогою і з'являйтеся там, де вам захочеться, або відправляйте 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: Flat Five Group 3729 Patterson Ave SE Kentwood MI 49624 USA

Lednante: 1603 route de la vallée du Bandit 24500 Montbron FRANCE ludonaute.fr

Українська назва: Кольт-Експрес. Лоді ефі Бандити м. Влодзіслав, проп. Ювенті, S.A. ludonaute.com.ua

3 760269 593060

Важность: 30 днів від дати видання. Не гарантуємо повернення грошей. Не гарантуємо повернення грошей. Не гарантуємо повернення грошей.

CE UK CA

Важность: 30 днів від дати видання. Не гарантуємо повернення грошей. Не гарантуємо повернення грошей. Не гарантуємо повернення грошей.



ВМІСТ ГРИ



- | | | | | | |
|----------------------|-------------------|---------------|----------------------|--------------------|------------------|
| 1 планшета персонажа | 1 карта персонажа | 10 карт акцій | 1 карта чудової ідеї | 1 карта у в'язницю | 1 карта поштової |
| 1 карта персонажа | 1 карта персонажа | 10 карт акцій | 1 карта чудової ідеї | 1 карта у в'язницю | 1 карта поштової |
| 1 карта персонажа | 1 карта персонажа | 10 карт акцій | 1 карта чудової ідеї | 1 карта у в'язницю | 1 карта поштової |
| 1 карта персонажа | 1 карта персонажа | 10 карт акцій | 1 карта чудової ідеї | 1 карта у в'язницю | 1 карта поштової |
| 1 карта персонажа | 1 карта персонажа | 10 карт акцій | 1 карта чудової ідеї | 1 карта у в'язницю | 1 карта поштової |
| 1 карта персонажа | 1 карта персонажа | 10 карт акцій | 1 карта чудової ідеї | 1 карта у в'язницю | 1 карта поштової |

КАРТИ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ

Ви завжди можете додавати ці карти до свого набору карт дії. 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.

Замініть картонні жетони злобичів з базової гри дерев'яними.

У грі є додатковий кейс вартістю 0\$, який можна використовувати, щоб додати елемент несподіванки до потрабування.

Висканувати цей QR-код, ви отримаєте 30 днів безкоштовного доступу до настільної гри Colt Express на сайті Board Game Arena. Пропозиція набуде чинності після її підтвердження на сайті Board Game Arena.

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 étant 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 criez "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.

MARY PUMPKINS

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

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme habituellement en plaçant Mary à droite du premier joueur. Mélangez son paquet de 9 cartes Action et placez-le sur sa fiche Personnage. Placez un Bijou dans les 3 Wagons de queue en plus des Butins habituels. Donnez un Bijou à Mary en lieu et place de la bourse de 250\$.

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 remonte le Marshal, elle ne fait pas sur le Toit, elle reste sur la même position et ne reçoit pas de balls neutres. 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 remuées 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.

ACTIONS

♥ SÉDUCTION

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 réalisez 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:



👉 DÉPLACEMENT

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.

DER ZIRKUSWAGGON

Spielaufbau

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

Spielaufbau

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

Effekt

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

Wenn du dich auf die Draisine bewegst 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 Draisine, stellst du die Draisine ans andere Ende des Zuges (ist die Draisine vor der Lokomotive, stellst ihr sie hinter den letzten Waggon, und andersherum).

Dann legst du deinen Banditen (der auf der Draisine 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).

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

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, rufst 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.

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.

SPIELAUFBAU

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor und legt Mary rechts neben die Startperson. Misch ihr Kartendeck aus 9 Aktionskarten und legt es auf ihren Charakterbogen. Legt zusätzlich zu den gewohnten Beutemarken 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.

PHASE 1: PLANUNG!

Wenn Mary an der Reihe ist, zieht die oberste Karte ihres Kartendecks und legt sie auf den gemeinsamen Stapel.

PATRONEN

Mischt alle Patronenkarten, die Mary erhält, in ihr Kartendeck. Wenn ihr eine Patronenkarte für Mary zieht, legt sie in die Spieleschachtel und Mary passt. Mischt am Ende ihres Zuges alle Karten von Mary, auch wenn ihr mit den Regeln für Fortgeschrittene spielt.

SPIELENDE

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

AKTIONEN

♥ VERFÜHRUNG

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

👊 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:



🕵️ GEBHEIMTIPP

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 Waggon 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.

DER ZIRKUSWAGGON

Spielaufbau

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

Spielaufbau

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

Effekt

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

Wenn du dich auf die Draisine bewegst 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 Draisine, stellst du die Draisine ans andere Ende des Zuges (ist die Draisine vor der Lokomotive, stellst ihr sie hinter den letzten Waggon, und andersherum).

Dann legst du deinen Banditen (der auf der Draisine 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).

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

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, rufst 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.

ЦИРКОВИЙ ВАГОН

Розмістіть цирковий вагон у будь-якому місці в ряді вагонів поїзда, а також покладіть доліпляць у цей вагон 2 жетони скринь клоуна. Один варієтсто 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

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

Ефект

Потрапити на дрезину можна як ісередини сусіднього вагона, так і з його даху. Коли ваш бандит опиняється на дрезині, а там уже є бандит суперника, то його автоматично катапультиують на дах сусіднього вагона.

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

Потім таємно 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 покине своє укриття лише на початку фази 2 «Потрабування» наступного раунду.

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.

МЕРІ ПАМПІНК

«Автоматичен» бандитка, яку можна використовувати лише в базовій грі та, можливо, разом з доповненням «Кінь та диліжанс». Не використовуйте з іншими доповненнями.

ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйтеся до гри як завжди, розмістивши Мері праворуч від першого гравця. Перетасуйте її набір з 9 карт дії і покладіть їх на її планшет персонажа. Покладіть 1 самоцвіт в останні 3 вагони поїзда на додаток до звичайних жетонів відпочив. Дайте Мері самоцвіт замість гаманця вартістю 250 \$.

УМІННЯ МЕРІ: КОХАНА ШЕРФА

Мері ніколи не піднімається на дах поїзда. Вона весь час залишається в поїзді. Якщо вона вітнється із шерифом, то не втече на дах, а залишиться на місці. Вона може навіть завадати удару шерифу.

ФАЗА 1: «ПЛАНУВАННЯ»

У хід Мері візьміть випадкову верхню карту з її набору карт дії і покладіть її в загальний стос на центрі стола.

КУЛІ

Затасуйте всі кулі, які отримав Мері, у її набір карт дії. Якщо вона бере карту кулі, то скидає її в коробку і просто пропускає свій хід. Наприкінці її ходу перетасуйте всі карти Мері, навіть якщо ви граєте за складнішими правилами.

КІНЕЦЬ ГРИ

Мері не претендує на натуроду найбагатішого шерифа. Мері пермаєтє в грі, якщо вона найбагатша з усіх бандитів.

Дії

♥ СПОКУШАННЯ

Завдяки своїй силі спокушання Мері може перемістити шерифа та всіх бандитів у напрямку своєї поточної позиції. Якщо вони вже в її вагоні, то залишаються там. Якщо вони на даху вагона Мері, то їм доведеться спуститися всередину. Якщо вони всередині іншого вагона, то їх переміщують на 1 вагон у напрямку Мері (також усередину вагона). Якщо вони на даху, то їх переміщують на відстань до 3 вагонів (як завжди), намагаючись підібратися якомога ближче до Мері.

👊 УДАР

Завдяючи удару, Мері влучає у всіх персонажів (і шерифа також) у своїй локації і за змоги відправляє їх у напрямку хребта поїзда. Мері втрачає свою здобич у такому порядку:



🎩 КАПЕЛЮШОК

Мері та шериф міняються місцями. Потім застосуйте ефекти шерифа до бандитів, які опиняться в одному вагоні з ним. Якщо Мері з шерифом в одній локації, то нічого не відбувається.

💎 ГРАБІЖ

Під час грабежу Мері забирає здобич у такому порядку:



👉 ПЕРЕМІЩЕННЯ

Мері переміщується в напрямку вагона, де найбільше самоцвітів. Якщо таких вагонів кілька, вона переміщується в напрямку локомотива.

♥ ПОСТРІЛ

Коли Мері стріляє, то влучає в усі можливі цілі, крімкря Краюло (Белле). Це означає, що Мері може розбити кілька карт кулі за одну дію пострілу. Вона не має власних карт кулі, тому замість них використовує карти нейтральних кулі. Кожен бандит, у якого вона влучила, скидає 1 самоцвіт, якщо його має.

WAGON CYRKOWY

Przygotowanie

Wagon Cyrkowy należy ustawić między 2 dowolnymi wagonami, a następnie umieścić w nim zakryte 2 Skrzynie Klaua. Jedna 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 szczyt 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.

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 przesiągnąć na drugi koniec Pojazdu (jeśli Drezyna stoi przed Lokomotywą, należy przesiągnąć ją za Brankardem i na odwrót).

Następnie gracz bierze pionek swojego Bandyty z Drezyny i w tajemnicy umieszcza pod wybranym Wagonem. Pozostałi gracze muszą 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 Workami pieniędzy o wartości 250 \$ każdy.

Podczas fazy Napad! (raz na rundę) Al Patron w ramach swojej akcji może kupić kartę Akcji przetrwania. Aby to zrobić, musi krzyknąć „Kupuję!” gdy przeciwnik odkryje kartę, ale zanim zostanie ona rozstrzygnięta. 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 samą Akcję.

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

MARY PUMPKINS

To automa, która można wprowadzić do podstawowej wersji gry „Colt Express” i do rozgrywkę z dodatkami „Konie i dyllanzy”. Nie sprawdzi się w rozgrywkach z innymi dodatkami.

PRZYGOTOWANIE

Gry należy przygotować według standardowych zasad i umieścić Mary Pumpkins po prawej stronie planszowego gracza. Następnie należy przygotować jej 9 kart Akcji i umieścić w stole na jej planszy Pojazdu. W 3 ostatnich Wagonach poza standardowymi żetonami żupów należy umieścić również po 1 Klejnot. Mary zaczyna rozgrywkę z Klejnotem zamiast Worka pieniędzy o wartości 250 \$.

ZDOLNOŚĆ: DZIEWCZYNA SZERYFA

Mary nigdy nie wychodzi na dach – porusza się wyłącznie wewnątrz Wagonów. Podczas spotkania z Szeryfem zostaje na swoim miejscu i nie ucieka na dach Wagonu. Może nawet zadać Cios Szeryfowi.

FAZA 1: PLANOWANIE!

W swojej turze Mary dobiera kartę z wierzchu swojej talii kart Akcji i zgrywa ją na wspólnej sto.

KARTY POCSIKÓW

Wszystkie karty Pościków, które otrzymana Mary należy wyciągnąć do jej talii kart Akcji. Jeśli Mary dobiera kartę Pościka, odkłada ją do pudełka, a jej tura się kończy.

NA KONIEC TURY MARY NALEŻY POTSOWAĆ WSZYSTKIE JEJ KARTY, NAWET JEŚLI ROZGRYWKĘ TOURZ STĘ W WARLANIE EKSPEROKIM.

KONIEC GRY

Mary nie gwarantuje ci tytuł Najlepszego Rewolucjonera. Wygrzwa, jeśli jest najbogatszym z Bandytów.

DE CIRCUSWAGON

Opstelling

Plaats de circuswagon 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 Circuswagon (binnen of op het dak), mag je van verdieping wisselen met behulp van de nek van de giraffe.

DE HANDWAGEN

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 vanaf het dak. 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 verliezen aan het begin van de volgende actiefase en zal in de wagon geplaatst worden.

👊 CIOS

Gdy Mary wykonuje Cios, jego celem są wszystkie Postacie (w tym Szeryf), które znajdują się z nią w Wagonie. Jeśli to możliwe, należy je przesunąć w kierunku tyłu Pojazdu. Mary traci żetony żupów w następującej kolejności:

