

Kübaix:

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 Wagon 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.

Ein Spiel von Christophe Raimbault Illustriert von Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

Jubiläumserweiterung



SPIELMATERIAL

11 AKTIONSKARTEN „SPEZIAL-HIEB“
17 BEDRUCKTE SPIELFIGUREN AUS HOLZ

60 BEDRUCKTE BEUTEMARKER AUS HOLZ

ZIRKUS-WAGON
DRAINSIE

AL PATRON
1 Charakterbogen
1 Charakterkarte
10 Basis Aktionskarten
1 Aktionskarte „Brillante Idee“
1 Gefangenekarte

MARY PUMPKINS
1 Aktionskarte „Hilfsangebot“
1 Notruf
1 Haftbefehl
1 Aktionskarte „Reiten“
6 Patronenkarton

MARY PUMPKINS
1 Aktionskarte „Verführung“
2 Aktionskarten „Pauze“
1 Aktionskarte „Raub“
2 Aktionskarten „Geheimtipp“
1 Aktionskarte „Hieb“
„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 Wagon 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.

Ein Spiel von Christophe Raimbault Illustriert von Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

Jubiläumserweiterung



SPIELMATERIAL

11 AKTIONSKARTEN „SPEZIAL-HIEB“
17 BEDRUCKTE SPIELFIGUREN AUS HOLZ

60 BEDRUCKTE BEUTEMARKER AUS HOLZ

ZIRKUS-WAGON
DRAINSIE

AL PATRON
1 Charakterbogen
1 Charakterkarte
10 Basis Aktionskarten
1 Aktionskarte „Brillante Idee“
1 Gefangenekarte

MARY PUMPKINS
1 Aktionskarte „Hilfsangebot“
1 Notruf
1 Haftbefehl
1 Aktionskarte „Reiten“
6 Patronenkarton

MARY PUMPKINS
1 Aktionskarte „Verführung“
2 Aktionskarten „Pauze“
1 Aktionskarte „Raub“
2 Aktionskarten „Geheimtipp“
1 Aktionskarte „Hieb“
„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.

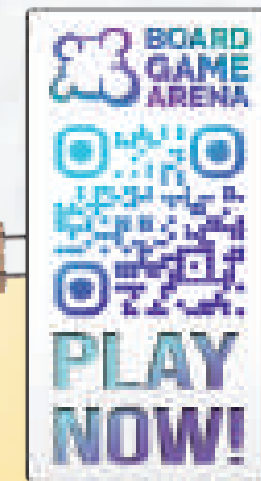
LES PIONS PERSONNAGE IMPRIMÉS EN BOIS



☞ 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.

Un jeu de Christophe Raimbault Illustré par Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

JOYEUX 10^e ANNIVERSAIRE



MATÉRIEL

11 CARTES COUP DE POING SPÉCIAL
17 PIONS PERSONNAGE IMPRIMÉS EN BOIS

60 JETONS BUTIN IMPRIMÉS EN BOIS

WAGON CIRCUS
WAGON POUCE

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 Séduction
6 cartes Balles

MARY PUMPKINS
1 fiche Personnage
2 cartes Tir
1 carte Coup de poing
2 cartes Déplacement
1 carte Séduction

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

COLT EXPRESS

GELUKKIGE 10^{de} VERJAARDAG

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

TWEE NIEUWE BANDIETEN

AL PATRON
De koning van corruptie

MARY PUMPKINS
Een geautomatiseerde bandiet, maar ook een charmante tegenstander

DE CIRCUSWAGON

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

DE HANDWAGEN

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

GEZEKEDRUKTE HOUTEN RUITFICHES EN KARAKTERFIGUREN

Vervang jouw kartonnen fiches door deze prachtige en stevige houten fiches.

SPECIALE DREUNKARTEN

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

Distributie in België:
Aardoc Belgium
Theodorus Swaenestraat 3
3070 Kortenberg

Inhoud:
43 kaarten 62x86 mm
77 gezeefdrukte houten fiches en figuren
2 karakterborden
2 wagonkaarten
2 wagonkaarten
2 wagonkaarten

3 760269 593039
LU00EX12ENL - WZG-2024-1
Made in China



Waarschuwing: Bewak kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verwijdering van de verpakking.

Auteurs: Christophe Raimbault Illustration: Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

GELUKKIGE 10^{de} VERJAARDAG



INHOUD

11 SPECIALE DREUNKARTEN
17 GEZEKEDRUKTE HOUTEN KARAKTERFIGUREN

60 GEZEKEDRUKTE HOUTEN RUITFICHES

CIRCUS-WAGON
HANDWAGEN

AL PATRON
1 karakterbord
1 kaart van de Marshall
10 actiekaarten
1 briljante idee-kaart
1 gevangene-kaart
1 hulpmiddel

MARY PUMPKINS
1 karakterbord
2 schietkaarten
1 hoedkaart
1 verleidingskaart
2 bewegingskaarten

DE SPECIALE DREUNKARTEN

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

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

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.

COLT EXPRESS

10. ROCZNICA

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

DWÓJKA NOWYCH BANDYTÓW

AL PATRON
Wirtuoz przekupstwa.

MARY PUMPKINS
Uroczna Bandyta, której pozyskiwaniami steruje automa.

WAGON CYRKOWY

Zjeżdżaj i wspinaj się po szczył żyrandoli lub sprawdź, co kryją Skrzynie Klama.

DREZINA

Ukryj się pod podłogiem, aby zaszkodzić przeciwnikom lub podążaj na dach Podłogi.

DREWNIANE ŻETONY ŁÓPÓW I PIONKI POSTACI

Zamień tekturowe żetony na bardziej wytrzymałe żetony z drewna.

KARTY CIOSÓW SPECJALNYCH

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

Importer / Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-509 Gdańsk
POLSKA
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo@rebel.pl

Producent:
Ludonauts
1603 route de la vallée du Bandit
94300 Ivry-sur-Seine
FRANCE
ludonauts.fr

3 760269 593022
LU00EX13PL - XXX-2024-1
Wyprodukowane w Chinach.

rebel
40°
2-7
10+



Zawartość:
43 karty o wymiarach 63 x 86 mm
77 drewnianych żetonów i pionków
2 Wagon
2 Wagon
Instrukcja

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zaduszenia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Prosimy o zachowanie ostrożności w przypadku podania informacji.

Autor gry: Christophe Raimbault Ilustracje: Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

10. ROCZNICA



ZAWARTOŚĆ

11 KART CIOSÓW SPECJALNYCH
17 DREWNIANYCH PIONKÓW POSTACI

60 DREWNIANYCH ŻETONÓW ŁÓPÓW

WAGON CYRKOWY
DREZINA

Al Patron
1 plansza Postaci
1 karta Postaci
10 kart Akcji
1 karta Genialnego Pomysłu

Mary Pumpkins
1 plansza Postaci
2 karty akcji Strzał
1 karta akcji Tytuł
Kapelusz

Mary Pumpkins
1 karta akcji Wprowadzenie
1 karta akcji Cios
2 karty akcji Rażenie
2 karty akcji Ruch

KARTY CIOSÓW SPECJALNYCH

Gracze mogą dołożyć karty Ciosów Specjalnych do swoich tali 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”.

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 Rażenia.

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

КОЛТ ЕКСПРЕС

3 10-ю річницею!

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

ДВА НОВІ БАНДИТИ

Аль Патрон
Король корупції.

Мері Пампінкс
«Автоматична» бандитка й чарівлива суперниця.

ЦИРКОВИЙ ВАГОН

Вилізьте на дах вагона або спустайтесь звідти всередину з допомогою жирофії, а також шукайте дідуку у скринях клоуна.

ДРЕЗНА

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

ЖЕТОНИ ЗДІВЧІ ТА ЧІТКІ ПЕРСОНАЖІ ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ

Замініть свої картонні жетони гарними й міцними дерев'яними жетонами.

КАРТИ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ

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

Imported in USA by:
Piel Group
3750 Patterson Ave
SE Kentwood
MI 49612
USA

Ludonauts
1603 route de la vallée du Bandit
94300 Ivry-sur-Seine
FRANCE
ludonauts.fr

Українська версія:
Lord's Boards
45 вулиця Свободи
77 дерев'яних жетонів
2 платівки персонажів
2 вагони
1 інструкція

3 760269 593040
LU00EX13UA - WZG-2024-1
Випущено в Німеччині



УВАГА! НЕБЕЗПЕКА УДІШЕННЯ
Дрібні деталі. Тримайте
якнайменше від дітей до 3 років.



Важливе повідомлення:
Використовуйте цей QR-код, щоб отримати 30-денний безплатний доступ до настільної гри Colt Express на сайті Board Game Arena. Пропозиція набуде чинності після підтвердження на сайті Board Game Arena.

Гри Крістофа Рамбо Ілюстрації Жорді Вальбуена

КОЛТ ЕКСПРЕС

3 10-ю річницею!



ВМІСТ ГРИ

11 КАРТ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ
17 ДЕРЕВ'ЯНИХ ФІГУРОК ПЕРСОНАЖІВ ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ

60 ДЕРЕВ'ЯНИХ ЖЕТОНІВ ОСОБЛИВИХ ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ

ЦИРКОВИЙ ВАГОН
ДРЕЗНА

Аль Патрон
1 планшета персонажа
1 карта персонажа
10 спеціальних карт дії
1 карта чудової ідеї
1 карта у в'язниці
1 карта підступу

Мері Пампінкс
1 карта розшуку
1 карта персонажа
1 карта гонимця
1 карта вальсера
1 карта спокійності
6 карт куль

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 зазнав 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».

Замініть картонні жетони здібні з базової гри дерев'яними.

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

Використовуйте цей QR-код, щоб отримати 30-денний безплатний доступ до настільної гри Colt Express на сайті Board Game Arena. Пропозиція набуде чинності після 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 déplacement 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.

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.

Цирковий вагон

Приготування

Розмістіть цирковий вагон у будь-якому місці в ряді вагонів поїзда, а також покладіть доліпиць у цей вагон 2 жетони скинн'я клоуна. Один вагнтісто 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 ізсередини 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 твасно покладіть свого бандита (який був на дрезині) під будь-який вагон поїзда. Під час цього ваші суперники повинні заглянути 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.

Під час фази 2: один раз за раунд ви можете придбати карту дії суперника. Після того як карту, що вас цікавить, повернуть горілиць, але перед тим як її розіграють, можете оголосити: «Я її купую!» і віддай-те один із своїх жетонів здобичі власнику карти. Виконайте дію придбаної вами карти так, якби це ви її заглянували. ПОТІМ ваш суперник виконує ту саму дію.

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

Mary Pumpinks

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. Mélanges 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 Préfèrée du Marshal

Mary ne monte jamais sur le Toit. Elle reste tout le temps à l'intérieur du Train. Si elle rencontre le Marshal, elle ne fuit pas sur le Toit, elle reste sur la même position et ne reçoit pas de balle neuve. 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 remêlées 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

Interventez 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 sont chanceux tomber un Bijou s'ils en possèdent au moins un.

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 Giraffenhals die Ebene wechseln, wenn du willst.

Die Draisine

Spieleaufbau

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 gegnerlicher 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).

Al Patron

Al Patron ist der *König der Korruption. Niemand kann seinen Angeboten widerstehen.*

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 Pumpinks

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

Spieleaufbau

Bereitst das Spiel wie gewohnt vor und legt Mary rechts neben die Startperson. Mischst 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.

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).

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 spiel.

Spielende

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

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

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:

☠ 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. Befinden sich Mary und der Marshal am selben Ort, passiert nichts.

♦ Raub

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

♥     

♦ Bewegn

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

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 Giraffenhals die Ebene wechseln, wenn du willst.

Die Draisine

Spieleaufbau

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).

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 Pumpinks

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

Spieleaufbau

Bereitst das Spiel wie gewohnt vor und legt Mary rechts neben die Startperson. Mischst 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.

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

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:

☠ 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. Befinden sich Mary und der Marshal am selben Ort, passiert nichts.

♦ Raub

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

♥     

♦ Bewegn

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.

Mary Pumpinks

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

Opstelling

Bereid het spel zoals normaal voor en plaats Mary rechts van de startspeler. Schud haar 9 actiekarten 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 kogel. Ze kan de Marshal een dreun verkopen.

Fase 1: Plannen!

Wanneer Mary aan de beurt is, neemt ze de bovenste kaart van haar set actiekarten en legt ze deze op de gemeenschappelijke stapel.

Kogels

Schud alle kogels die Mary ontvangt in haar set actiekarten. Als ze een kogelkaart trekt, wordt deze in de doos gelegd en is haar beurt voorbij. Aan het einde van haar beurt, worden alle kaarten van Mary opnieuw geschud, ook wanneer met de variant voor gevorderde spelers wordt gespeeld.

Einde van het spel

Mary speelt niet mee met de prijs voor de scherschutter.

Schiet

Mary's schietpartij heeft gevolgen voor alle potentiële doelschieten, 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.