

SYMBOLLE



Offene Strecke

In diesem Spielzug müssen alle Aktionskarten offen ausgespielt werden.



Tunnel

In diesem Spielzug müssen alle Aktionskarten verdeckt ausgespielt werden.



Beschleunigung

In diesem Spielzug führt jeder Spieler 2 Aktionen aus. Er kann entweder 6 Karten ziehen, 2 Aktionskarten ausspielen oder 1 Aktionskarte ausspielen und 3 Karten ziehen.



Weiche

Dieser Spielzug wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler beginnt.

**BESONDERER SPIELZUG
AUS DER ERSTEN ERWEITERUNG:
POSTKUTCHE & PFERDE**



Getümmel: Alle gleichzeitig

In diesem Spielzug entscheiden alle Spieler gleichzeitig, welche Karte sie ausspielen. Jeder wählt eine Karte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Haben alle gewählt, decken alle Spieler ihre gewählte Karte auf. Diese werden dann in der normalen Spielreihenfolge auf den gemeinsamen Stapel gelegt.

Man darf auch in diesem Spielzug 3 Karten ziehen, anstatt eine Karte zu spielen. Dies muss man ansagen, bevor die Karten aufgedeckt werden.

EREIGNISSE AM RUNDENENDE

DIE RUNDENKARTEN DES BASISSPIELS



Wütender Marshal

Der Marshal feuert durch die Decke des Waggons, in dem er sich aufhält. Alle Banditen auf dem Dach dieses Waggons erhalten eine neutrale Patronenkarte. Dann wird der Marshal einen Waggon in Richtung Zugende bewegt. Befindet er sich bereits im letzten Waggon, bewegt er sich nicht.



Widerstand der Passagiere

Alle Banditen, die sich im Inneren des Zuges aufhalten, bekommen eine neutrale Patronenkarte.



+ Taschendiebstahl

Jeder Bandit, der allein in bzw. auf seinem Waggon ist, kann sich einen Geldbeutel nehmen, vorausgesetzt, an seinem Aufenthaltsort liegt einer.



Schwenkkran

Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden auf den letzten Waggon gestellt.



- Die Rache des Marshals

Jeder Bandit, der sich auf dem Dach direkt über dem Marshal aufhält, verliert einen seiner Geldbeutel mit dem niedrigsten Wert. Hat der Bandit keinen Geldbeutel, verliert er nichts (auch nicht, wenn er Edelsteine oder Geldkassetten besitzt).



Bremsen

Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden einen Waggon nach vorne (in Richtung der Lokomotive) bewegt.



Nehmt alles!

Stellt die zweite Geldkassette in den Waggon, in dem sich der Marshal gerade aufhält.



\$ 250 Geiselnahme des Schaffners

Jeder Bandit, der sich in oder auf der Lokomotive aufhält, erhält \$ 250 Lösegeld.



DIE RUNDENKARTEN DER ERSTEN ERWEITERUNG POSTKUTSCHE & PFERDE



Erschöpfte Pferde

In einem Spiel mit 5–6 Spielern werden die 2 Pferde entfernt, die dem Zugende am nächsten sind.



In einem Spiel mit 2–4 Spielern wird das Pferd entfernt, das dem Zugende am nächsten ist.



Ein Gläschen Whiskey für den Marshal

Liegt in dem Waggon mit dem Marshal eine Whiskeyflasche, wird diese aus dem Spiel entfernt. War es normaler Whiskey, wird der Marshal einen Waggon in Richtung Zugende bewegt. War es Alter Whiskey, wird der Marshal von Waggon zu Waggon in Richtung Zugende bewegt, bis er den letzten Waggon erreicht. In jedem Waggon, in dem er auf Banditen trifft, verpasst er ihnen eine neutrale Patronenkarte und verjagt sie aufs Dach.



Liegt in dem Waggon mit dem Marshal keine Whiskeyflasche, passiert nichts.



Volldampf

Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden einen Waggon in Richtung Zugende bewegt.



Außerdem werden alle Pferde, die Postkutsche und ggf. der Begleitschütze (wenn er sich auf dem Zugdach befindet) um einen Waggon in Richtung Zugende bewegt.



Der Zorn des Begleitschützen

Alle Banditen, die sich in/auf der Postkutsche oder in/auf dem zur Postkutsche benachbarten Waggon aufhalten, erhalten eine neutrale Patronenkarte.



Die Beute aufteilen

Hält sich bei Spielende ein Bandit, der im Besitz einer Geldkassette ist (oder mehrerer), im (bzw. auf dem) selben Waggon wie andere Banditen auf, so wird der Wert der Geldkassette(n) zwischen allen anwesenden Banditen geteilt. Unteilbare Restbeträge werden abgerundet (\$ 1.000 durch 3 Banditen ergeben \$ 333 für jeden.)



Die Kurve kratzen

Bei Spielende gewinnen der Marshal und die Passagiere die Oberhand im Zug. Alle Banditen, die sich dann noch im Zug aufhalten (egal ob im Inneren oder auf dem Dach) werden festgenommen und können das Spiel nicht gewinnen, egal wie viel Geld sie haben.



Daher müssen die Banditen vor Spielende den Zug verlassen. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- Der Bandit spielt im Verlauf der Runde seine „Reiten“-Karte und verlässt mit dieser endgültig den Zug. Er spielt im weiteren Verlauf der Runde keine Karten mehr, aber er kann das Spiel gewinnen.
- Der Bandit hält sich bei Spielende auf der Postkutsche auf (egal ob im Inneren oder auf dem Dach).

- \$150:

Tödliche Kugeln

Jeder Spieler muss von seinem Endergebnis \$ 150 pro Patronenkarte abziehen, die er in dieser Runde erhalten hat. Es werden sowohl neutrale Patronenkarten wie auch die von anderen Banditen gezählt.



Jeder Spieler muss daher die in dieser Runde erhaltenen Patronenkarten in einem separaten Stapel sammeln.

RUNDENKARTE AUS DEM ADVENTSKALENDER



Nordpol Bahnhof

Alle Banditen verlieren den Geldbeutel mit dem höchsten Wert an den Wichtel.

