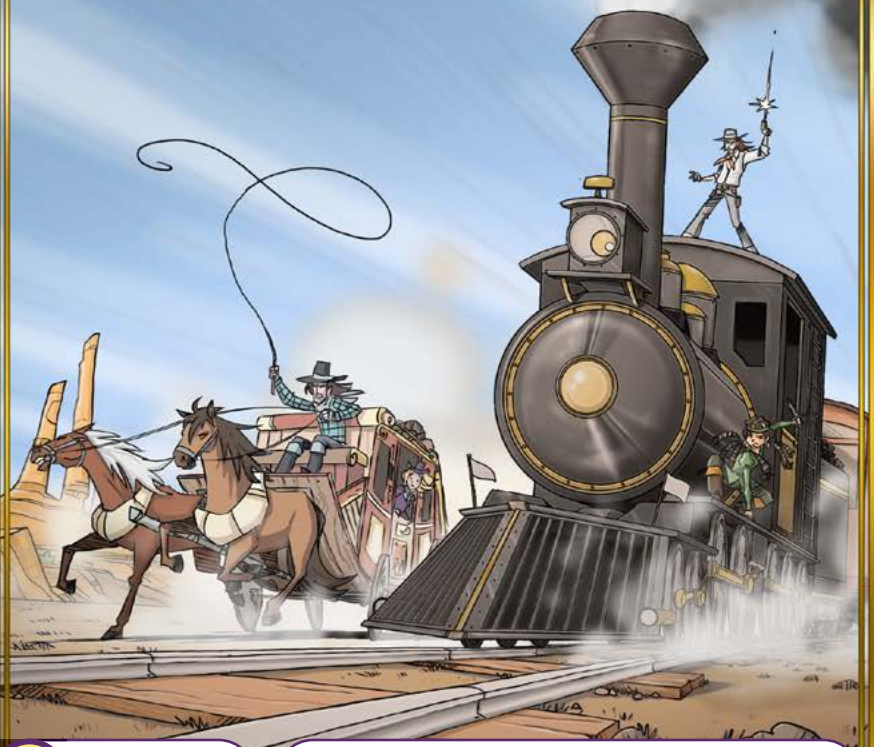


COLT EXPRESS

POSTKUTSCHE & PFERDE

1



40'



2-6



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA



Die Eisenbahn rattert und dampft durch die Prärie entlang des Wegs, der Des Moines und Bismarck verbindet. Eine Postkutsche fährt neben den Gleisen und wirbelt dabei Staub auf, der meilenweit zu sehen ist.

Die Passagiere von Wells Fargo & Company schlafen, als der Colt Express zur Postkutsche aufschließt. Sie wissen nicht, dass gerade ein Überfall auf den Zug begonnen hat, den sie durch die schweren Vorhänge der Postkutsche nur erahnen können. Aber sie werden es gleich auf die harte Tour erfahren. Denn einige skrupellose Banditen galoppieren zwischen dem Zug und dem Weg, auf dem die Postkutsche fährt.

INHALT

- ★ 1 Postkutsche
- ★ 6 Aktionskarten „Reiten“
- ★ 8 Geiselkarten
- ★ 3 neutrale Patronenkarten
- ★ 13 Rundenkarten
- ★ 1 Spielfigur Begleitschütze
- ★ 1 Spielfigur Begleitschütze - 5 Karten für 2-4 Spieler
- ★ 6 Spielfiguren Pferde
- ★ 6 Spielfiguren Pferde - 5 Karten für 5-6 Spieler
- ★ 1 Geldkassette, Wert \$ 1.000
- ★ 1 Geldkassette, Wert \$ 1.000 - 3 Bahnhofskarten
- ★ 5 Flaschen Whiskey
- ★ 1 Flasche Alter Whiskey

SPIELAUFBAU

Stellt die Postkutsche rechts neben die Lokomotive.

Legt eine Geldkassette auf das Dach der Postkutsche und stellt den Begleitschützen darauf.

Mischt alle 6 Whiskeyflaschen und legt zufällig je 1 verdeckt in jeden Waggon, außer in die Lokomotive. Übrige Whiskeyflaschen werden unbesehen in die Spiel-schachtel zurückgelegt.

Mischt die Geiselkarten und legt 1 weniger als Spieler teilnehmen offen links neben der Lokomotive aus. Übrige Geiselkarten werden in die Spiel-schachtel zurückgelegt.



Mischt die Rundenkarten der Erweiterung zusammen mit denen des Basisspiels. Macht dasselbe mit den Bahnhofskarten.

Zieht wie im Basisspiel 4 Rundenkarten und 1 Bahnhofskarte.

Legt die 3 neutralen Patronenkarten zu denen des Basisspiels.

Jeder Spieler nimmt sich die Aktionskarte „Reiten“ seiner Farbe und mischt sie in sein Kartendeck.

Jeder Spieler nimmt sich ein Pferd.

Die Banditen werden nicht wie im Basisspiel eingesetzt, sondern gemäß der Regel auf der folgenden Seite: „Angriff zu Pferd“.



ANGRIFF ZU PFERD

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, überfallen die Banditen den Zug von ihren Pferden aus. So entscheiden die Spieler selbst, in welchem Waggon sie das Spiel beginnen.

Jeder Spieler nimmt geheim entweder seinen Banditen oder sein Pferd in eine Faust und streckt sie in Richtung Tischmitte. (Im Spiel zu zweit nimmt jeder Spieler 2 Spielfiguren in die Hand, 1 für jeden seiner Banditen.) Dann zeigen alle Spieler gleichzeitig, wie sie sich entschieden haben.

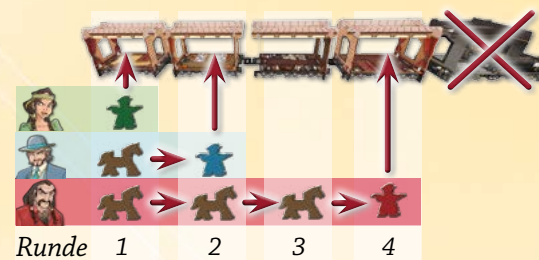
Jeder Spieler, der seinen Banditen in der Hand hat, stellt diesen nun in den letzten Waggon. Ihre Pferde stellen sie rechts neben diesen Waggon.

Alle anderen Spieler haben sich dafür entschieden, weiterzureiten. Fühlt euch frei, gemeinsam „Galoppel, galoppel, Yee Haw!“ zu rufen. Dann entscheiden sich wieder alle, ob sie im zweitletzten Waggon beginnen oder ob sie weiterreiten möchten, indem sie wieder entweder ihren Banditen oder ihr Pferd in die Faust nehmen.

Und so geht es weiter, bis alle Banditen im Zug sind bzw. bis der Waggon hinter der Lokomotive erreicht ist. Spätestens in diesen Waggon müssen alle noch reitenden Banditen gestellt werden. Die Lokomotive kann man vom Pferd aus nicht erreichen. Ist irgendwann in dieser Phase nur noch 1 Spieler zu Pferd, kann er sich aussuchen, wie weit in Richtung Lokomotive er noch reiten möchte und seinen Banditen in diesen Waggon stellen.

Sobald die Phase „Angriff zu Pferd“ abgeschlossen ist, gehören die Pferde keinem speziellen Spieler mehr. Jeder Bandit kann jedes Pferd reiten.

Der Startspieler wird zufällig zwischen den Spielern ausgelost, deren Banditen sich am weitesten entfernt von der Lokomotive befinden.



DIE AKTION „REITEN“

Aus dem Handbuch „Der perfekte Prärie-Pirat“, S. 1: „Beim Banditentum geht es nicht in erster Linie um unehrenhafte Handlungen. Viel mehr handelt es sich um einen besonderen Lebensstil. Ein wahrer Bandit stiehlt nicht vor den Augen anderer, er schleicht sich regelrecht mit List und Tücke in die Taschen fremder Leute. Und er reitet auch nicht fett und behäbig auf einer alten Mähre, sondern springt mit Eleganz vom Dach eines fahrenden Zuges auf sein treues Ross ...“

Diese neue Aktionskarte kann wie jede andere in der Planungsphase gespielt werden.

Befindet sich der Waggon, in oder auf dem sich der Bandit aufhält, auf selber Höhe mit einem Pferd, springt der Bandit auf den Rücken des Pferdes. (Die Lokomotive gilt weiterhin als Waggon.) Man kann sowohl aus dem Inneren des Zuges wie von dessen Dach springen.

Befindet sich kein Pferd auf gleicher Höhe, springt der Bandit nicht und bleibt wo er ist.

Der Bandit bewegt sich dann mit dem Pferd entlang des Zuges 1-3 Waggonen nach hinten oder nach vorne.

Nach dieser Bewegung wird der Bandit ins Innere des Waggonen gestellt, neben den er geritten ist. Befindet er sich auch neben der Postkutsche, darf der Spieler entscheiden, seinen Banditen statt in den Zug in die Postkutsche zu stellen.

Nach Abschluss dieser Aktion darf sich der Bandit nicht mehr auf einem Pferd befinden. Die Aktion endet für den Banditen entweder im Zug oder in der Postkutsche.

Es ist auch erlaubt, ein Pferd als „Zwischenstation“ zwischen Postkutsche und dem Waggon direkt daneben zu verwenden. Macht ein Spieler das, muss er ausnahmsweise das Pferd nicht bewegen.



DIE POSTKUTSCHE

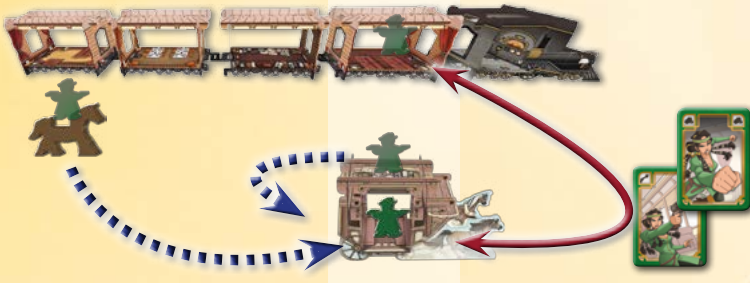
IM INNEREN DER POSTKUTSCHE



Aus dem Handbuch „Der perfekte Prärie-Pirat“, S. 591:
„Begegnet ein Bandit einem reichen, unbewaffneten Mann, der auf die dumme Idee kommt, sich ihm in den Weg zu stellen, so wird der Bandit diesen immer als Geisel nehmen. Auch dann, wenn das Lösegeld vielleicht nicht ganz den Erwartungen entsprechen wird. Dies steht ausdrücklich so im Banditen-Ehrenkodex, Artikel 12.3.“

Ins Innere der Postkutsche gelangt ein Bandit entweder über das Dach, mittels einer Aktion „Ebenenwechsel“, oder direkt vom Pferd, mit der Aktion „Reiten“.

Das Innere der Postkutsche gilt für die Aktionen „Feuer!“ und „Hieb“ als benachbart zum Inneren des Waggons, neben dem sie sich befindet.



Wichtig: Der Marshal betritt die Postkutsche niemals. Er bleibt immer im Inneren des Zuges, um die Passagiere zu beschützen.

Betritt ein Bandit das Innere der Postkutsche, MUSS er eine Geisel auswählen und nehmen, vorausgesetzt, er hat nicht bereits eine Geisel genommen (und es liegt noch mindestens eine offen aus).

Er legt die ausgewählte Geiselkarte neben seine Charakterkarte. Der Spieler erhält bei Spielende für sie Lösegeld, muss bis dahin aber mit ihren Eigenheiten klarkommen (siehe Seite 6: „Die Geiseln“).

Wichtig: Jeder Bandit kann nur 1 Geisel haben.

Und: Hat ein Spieler einmal eine Geisel genommen, kann sie ihm niemand wegnehmen, er kann sie aber auch nicht loswerden!

Spiel zu zweit: Hier kann natürlich jeder der beiden Banditen eines Spielers je 1 Geisel haben.

AUF DEM DACH DER POSTKUTSCHE

Aufs Dach der Postkutsche gelangt ein Bandit entweder aus dem Inneren der Postkutsche, mittels einer Aktion „Ebenenwechsel“, oder vom Dach des benachbarten Waggons. Ein Bandit kann sich innerhalb einer „Bewegen“-Aktion direkt vom Dach des Waggons zum Dach der Postkutsche bewegen (bzw. andersherum). Dies zählt als 1 seiner 3 möglichen Bewegungsschritte auf dem Dach.

Das Dach der Postkutsche gilt für die Aktionen „Bewegung“ und „Hieb“ als benachbart zum Dach des Waggons, neben dem sie sich befindet.



4

Befindet sich ein Bandit auf dem Dach der Postkutsche, kann er auf jeden Banditen auf dem Dach des Zuges feuern. Umgekehrt kann jeder Bandit auf dem Dach des Zuges auf Banditen auf dem Dach der Postkutsche feuern.

Achtung! In diesen beiden Fällen gilt Djangos Sonderfähigkeit nicht.



WÜTENDER BEGLEITSCHÜTZE

Der Begleitschütze tut nichts, solange niemand versucht, die Geldkassette zu stehlen.

Um an die Geldkassette heranzukommen, muss der Bandit zunächst eine „Hieb“-Aktion gegen den Begleitschützen durchführen.

Hinweis: Hat ein Spieler nur die Wahl, entweder Belle oder den Begleitschützen zu schlagen, dann muss er den Begleitschützen schlagen.

Wird der Begleitschütze geschlagen, lässt er die Geldkassette zurück. Er wird auf das Dach des benachbarten Waggons gesetzt und bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Dach des Zuges.



Achtung! Ein Bandit kann niemals auf demselben Waggondach mit dem Begleitschützen stehen. Steht, aus welchem Grund und zu welchem Zeitpunkt auch immer, ein Bandit auf demselben Waggondach wie der Begleitschütze, erhält der Bandit eine neutrale Patronenkarte und muss auf ein benachbartes Waggondach (nicht auf die Postkutsche) seiner Wahl fliehen.

Aber: Ein Bandit darf während seiner Bewegung über das Waggondach laufen, auf dem sich der Begleitschütze aufhält, um auf dessen andere Seite zu gelangen. Allerdings erhält er dafür eine neutrale Patronenkarte.

Auf den Begleitschützen kann nicht gefeuert werden.

Allerdings behindert der Begleitschütze den Sichtkontakt auf dem Dach des Zuges. Banditen, die auf verschiedenen Waggons vor und hinter dem Begleitschützen stehen, können nicht aufeinander feuern. Der Begleitschütze blockiert niemals die Sicht von oder zur Postkutsche.

Nachdem am Rundenende ggf. das Ereignis durchgeführt wurde, wird die Postkutsche um einen Waggon nach hinten in Richtung Zugende versetzt. (Außer natürlich, wenn die Postkutsche schon neben dem letzten Waggon ist.) Hält sich der Begleitschütze auf dem Zugdach auf, wird er auf das Dach des Waggons versetzt, der jetzt benachbart zur Postkutsche ist.



5

DIE GEISELN

Die Auswirkungen einer Geiselkarte gelten ab dem Moment, in dem ein Spieler eine Geiselkarte nimmt. Das Lösegeld wird erst bei Spielende zur Geldsumme des Spielers addiert.

DER PUDEL DER FEINEN DAME



„Wuff! Wuff! GRRRR“

„Verdammte Töle! Das Vieh hat mich gebissen!“

Der Spieler mischt zu Beginn jeder Runde 1 neutrale Patronenkarte in sein Kartendeck.

Lösegeld: \$ 1.000

DER BANKIER



„Sie müssen wissen, meine Familie würde nicht einen Cent bezahlen, um mich zurückzubekommen. Aber lassen Sie uns doch stattdessen über's Geschäft reden.“

Diese Geisel bringt dem Spieler keine Nachteile.

Lösegeld: \$ 1.000, wenn der Spieler mindestens 1 Geldkassette besitzt.

DER MINISTER



„Nicht schießen, Junge!“

Der Spieler zieht zu Beginn jeder Runde 1 Karte weniger als er normalerweise ziehen würde.

Lösegeld: \$ 900

DIE LEHRERIN



„Jedes kleine Kind weiß, dass es böse und gemein ist, seine Klassenkameraden zu schlagen!“

Der Spieler darf die Aktion „Hieb“ nicht mehr nutzen.

Lösegeld: \$ 800

DIE FANATIKERIN



„Halt inne, und lobe den Herrn.“

Der Spieler darf die Aktion „Reiten“ nicht mehr nutzen.

Lösegeld: \$ 700

DIE ALTE DAME



„Nicht so schnell, ich bin keine 20 mehr ...“

Der Spieler darf sich auch auf dem Dach des Zuges nur noch 1 Waggon weit bewegen (statt 3).

Lösegeld: \$ 500 für jeden Edelstein im Besitz des Spielers.

DIE POKERSPIELERIN



„Leih mir ein Bündel Scheine, damit ich mit dem Kerl da drüben ein Spielchen machen kann. Ich verspreche dir, ich verdopple deine Beute und du verdienst zur Abwechslung mal auf ehrliche Weise Geld.“

Der Spieler verliert bis zum Spielende seine Spezialfertigkeit.

Lösegeld: \$ 250 für jeden Geldbeutel im Besitz des Spielers.

DER FOTOGRAF



„Nicht bewegen ...“ BLITZ „Je beeindruckender meine Bilder sind, desto mehr Interesse wird meine Dokumentation erregen.“

Der Spieler darf keine Karte mehr verdeckt legen. Das gilt auch, wenn er Ghost ist.

Lösegeld: \$ 200 für jede Patronenkarte eines anderen Banditen im Kartendeck des Spielers (gilt nicht für Partner!).

DIE WHISKEYFLASCHEN

Aus dem Handbuch „Der perfekte Prärie-Pirat“, S. 158:

„Zuviel Alkohol ist ungesund. Aber wenn dein Leben davon abhängt, denk' nicht lange drüber nach.“

Die Whiskeyflaschen sind eine neue Art von Beuteplättchen, die man durch die Aktion „Raub“ erhalten kann.

Jede Whiskeyflasche kann man zweimal im Spiel einsetzen. Nach dem ersten Mal wird das Plättchen auf die Rückseite gedreht, auf der eine halbvolle Flasche zu sehen ist. Nach dem zweiten Mal wird das Plättchen aus dem Spiel entfernt.



Verliert ein Spieler aufgrund eines Hiebs eine halbleere Whiskeyflasche, so wird sie mit der halbleeren Seite nach oben in/auf den Waggon bzw. die Postkutsche gelegt.

Ein Spieler darf in der Planungsphase, wenn er an der Reihe ist, eine Whiskeyflasche einsetzen, statt 1 Karte zu spielen oder 3 Karten zu ziehen.

Man darf eine Whiskeyflasche nur in normalen Spielzügen nutzen, in denen also keine Sonderregeln gelten.

Normaler Whiskey

Der Spieler zieht 3 Karten und spielt dann 1 Aktionskarte. (Er darf nicht weitere 3 Karten ziehen statt 1 Aktionskarte zu spielen.)



Alter Whiskey

Der Spieler spielt hintereinander 2 Aktionskarten. (Er darf nicht Karten ziehen statt 1 Aktionskarten auszuspielen.)



DIE RUNDENKARTEN

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.

BONUS AM RUNDENENDE

Aus dem Handbuch „Der perfekte Prärie-Pirat“, S. 236: „Ein wahrer Bandit ist dem anderen immer einen Schritt voraus. Ist er das einmal nicht, sollte er in der Lage sein, dem anderen diesen Vorteil zu stehlen.“

Auf den Rundenkarten dieser Erweiterung ist ein neues Symbol abgebildet (siehe rechts). Jeder Spieler darf pro abgebildetem Symbol 1 seiner nicht genutzten Handkarten dieser Runde für die folgende Runde behalten (er muss aber nicht!). Die Entscheidung, welche Karte(n) ein Spieler behält, wird zwischen den Phasen 1 und 2 getroffen, bevor die ungespielten Karten aufs Kartendeck zurückgelegt werden.



Zu Beginn der nächsten Runde werden diese Karten nicht zurück ins Kartendeck gemischt, sondern auf die Hand genommen. Jeder Spieler zieht dann nur so viele Karten von seinem Deck, um seine Handkarten auf 6 (7 für Doc) aufzufüllen. Wird mit der Variante für Fortgeschrittene Spieler gespielt, haben diese Symbole keine Bedeutung.

DIE NEUEN EREIGNISSE



Erschöpfte Pferde

In einem Spiel mit 5-6 Spielern werden die 3 Pferde entfernt, die dem Zugende am nächsten sind.

In einem Spiel mit 2-4 Spielern werden die 2 Pferde entfernt, die dem Zugende am nächsten sind.



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: X 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.



SPIELENDE

Die Berechnung des Reichtums jedes Spielers erfolgt wie im Basisspiel. Hinzu addiert jeder Spieler ggf. noch das Lösegeld für seine Geisel.



DAS SPIEL IN TEAMS

Mit den folgenden Sonderregeln kann man Colt Express auch in Teams zu je 2 Spielern spielen. Die Anzahl der teilnehmenden Spieler muss hierfür gerade sein. Die Team-Variante kann mit dem Basisspiel allein oder mit der Erweiterung gespielt werden.

SPIELAUFBAU

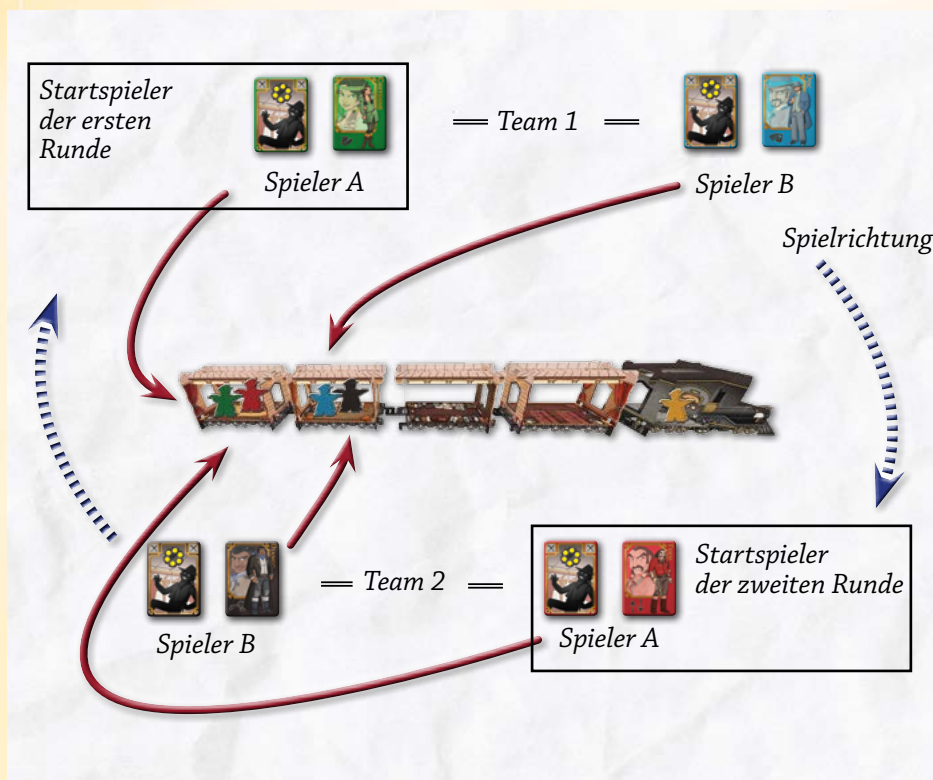
Die beiden Spieler eines Teams müssen nebeneinander sitzen. Der Spieler zur Rechten ist Spieler A, der Spieler zur Linken ist Spieler B. Die Spieler eines Teams spielen immer nacheinander und ihre Banditen sind Partner.

Spielt ihr nach den Regeln des Basisspiels, stellt Spieler A jedes Teams seinen Banditen in den letzten Waggon, Spieler B jedes Teams stellt seinen Banditen in den Waggon davor. Spielt ihr mit der Erweiterung, nutzt die Regel „Angriff zu Pferd“.

STARTSPIELER

Der Startspieler wird unter allen Spielern A zufällig bestimmt.

Bei Rundenende wird der Spieler A zur Linken des letzten Startspielers neuer Startspieler. Die Spieler B sind niemals Startspieler.



RUNDENBEGINN

Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler zunächst 1 Karte vom Kartendeck seines Partners. Danach füllt jeder seine Handkarten auf 6 Karten (7 für Doc) auf.

Zieht ein Spieler eine Aktionskarte vom Kartendeck seines Partners, kann er diese in der Planungsphase spielen, als wäre es seine eigene Karte.

Zieht der Spieler eine Patronenkarte, so behält er diese auf der Hand.

Die vom Kartendeck des Partners gezogenen Karten werden nur an diesen zurückgegeben, wenn sie auch ausgespielt werden. Ansonsten werden sie am Ende der Planungsphase zusammen mit allen anderen ungespielten Karten auf das eigene Kartendeck gelegt.

HINWEIS ZUM WEICHEN-SPIELZUG

In einem Weichen-Spielzug wird nicht nur gegen den Uhrzeigersinn gespielt, sondern es werden auch die Rollen von Spieler A und B vertauscht. Die erste Karte eines Weichen-Spielzugs wird also von Spieler B des Teams gespielt, das aktuell den Startspieler stellt. Danach folgt Spieler A dieses Teams usw.

SPIELENDE

Die beiden Spieler eines Teams addieren ihr Geld zu einer Gesamtsumme. Das reichste Team gewinnt das Spiel.

Der Titel „Revolverheld“ wird an ein Team vergeben. Die \$ 1.000 gehen an das Team, das gemeinsam die meisten Kugeln verschossen hat. Allerdings werden Kugeln, die auf den Partner gefeuert wurden, davon abgezogen. Es ist also nicht hilfreich, auf seinen Partner zu feuern!



CREDITS



Christophe Raimbault

Grafik: Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Layout: Marinella Degiorgi

Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff



Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.com
deutschland@asmodee.com

© 2015 Ludonaute. Alle Rechte vorbehalten.

© 2015 COLT Express. Alle Rechte vorbehalten.

- COLT EXPRESS

Postkutsche & Pferde

1



Hahaha, da fährt Gold auf den Schienen und nur ich weiß davon!



Hopp!



Beeil' dich, Django!

Du bist spät dran!



Der Zug fährt los ...

... und du hast kein Pferd mehr!



Grrrr!!!

Spind