

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-
 WAGGON



DRAISINE



AL PATRON

- 1 Charakterbogen
- 1 Charakterkarte
- 10 Basis-Aktionskarten
- 1 Aktionskarte „Brillante Idee“
- 1 Gefangenenkarte

- 1 Aktionskarte „Hilfsangebot“
- 1 Steckbrief
- 1 Haftbefehl
- 1 Aktionskarte „Reiten“
- 6 Patronenkarten

MARY PUMPKINS

- 1 Charakterbogen
- 2 Aktionskarten „Feuer!“
- 1 Aktionskarte „Geheimtipp“
- 1 Aktionskarte „Hieb“

- 1 Aktionskarte „Verführung“
- 2 Aktionskarten „Raub“
- 2 Aktionskarten „Bewegen“

Zum Spielen wird das Grundspiel *Colt Express* benötigt.

DER ZIRKUSWAGGON

Spielaufbau

Stellt den Zirkuswaggon an eine beliebige Position in der Reihe eurer Waggonen 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

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 Waggonen/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 Waggonen 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.



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 Beutemarker. 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.

SPIELAUFBAU

Bereitet 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 Waggons. 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 Spielschachtel und Mary passt.

Mischt am Ende ihres Zuges alle Karten von Mary, auch wenn ihr mit den Regeln für Fortgeschrittene spielt.

SPIELENDEN

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 Waggons befindet, bleibt dort. Wer sich auf dem Dach von Marys Waggon befindet, wechselt die Ebene. Wer sich im Inneren eines anderen Waggons befindet, bewegt sich 1 Waggon auf Mary zu, ohne die Ebene zu wechseln. Wer sich auf dem Dach eines anderen Waggons befindet, bewegt sich wie gewohnt bis zu 3 Waggons 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:



BEWEGEN

Mary bewegt sich in Richtung des Waggons 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.

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.