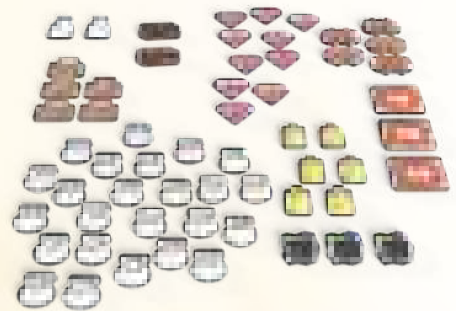


DIE BEDRUCKTEN BEUTEMARKER AUS HOLZ



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 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.



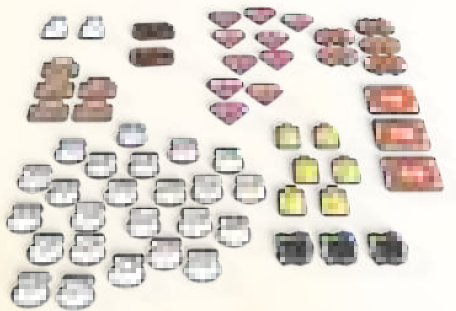
SPIELMATERIAL



- AL PATRON**
 - 1 Charakterbogen
 - 1 Charakterkarte
 - 10 Basis-Aktionskarten
 - 1 Aktionskarte „Brillante Idee“
 - 1 Gefangenekarte
- MARY PUMPKINS**
 - 1 Aktionskarte „Hilfsangebot“
 - 1 Strohrohr
 - 1 Haftbefehl
 - 1 Aktionskarte „Reiten“
 - 6 Patronenkarten
- Zirkus-WAGGON**
- DRAINAGE**

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 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.



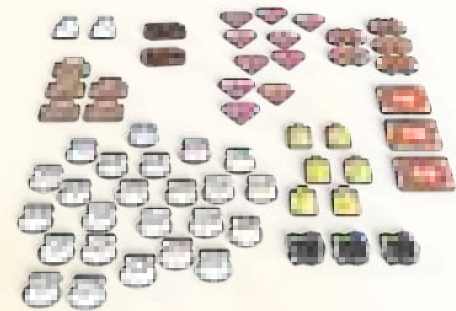
SPIELMATERIAL



- AL PATRON**
 - 1 Charakterbogen
 - 1 Charakterkarte
 - 10 Basis-Aktionskarten
 - 1 Aktionskarte „Brillante Idee“
 - 1 Gefangenekarte
- MARY PUMPKINS**
 - 1 Aktionskarte „Hilfsangebot“
 - 1 Strohrohr
 - 1 Haftbefehl
 - 1 Aktionskarte „Reiten“
 - 6 Patronenkarten
- Zirkus-WAGGON**
- DRAINAGE**

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



- 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 Chevauchée
 - 6 cartes Balle
- WAGGON CIRCUS**
- WAGGON POUCE**

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



Een 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 wilt, of stuur je tegenstanders naar het dak van de trein.

GEDEFRUKTE HOUTEN BUITFIGURES EN KARAKTERFIGUREN

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



SPECIALE DREUNKAARTEN

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

Distributie in België:
Aanodeo Belgium
Tinsdooor Oudekerkstraat 3
3070 Kortenberg

Inhoud:
43 kaarten 63x86 mm
77 geasfekte houten fiches en figuren
2 karakterborden
2 wagonkaarten
2 wagonkaarten
2 wagonkaarten
2 wagonkaarten

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

CE UK CA

3 760269 593060

LUDONAUT

MADE IN CHINA

0-3

Waarborging: Bestel kleine orderdelen. Niet geschikt voor kindereigen speelgoed dat 3 jaar. Verplichting van de fabrikant.



INHOUD



- AL PATRON**
 - 1 karakterbord
 - 1 karakterkaart
 - 10 actiekaarten
 - 1 briljant-idee-kaart
 - 1 buskaart
- MARY PUMPKINS**
 - 1 karakterbord
 - 1 schiedkaart
 - 1 hoedkaart
 - 1 verleidingskaart
 - 1 buskaart
- 60 GEDEFRUKTE HOUTEN BUITFIGURES**
- CIRCUS-WAGGON**
- HANDWAGEN**

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 deroit 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.



Roczniowa niespodzianka dla nowych i wiernych fanów gry „Colt Express”! W środku znajdziesz drewniane żetony i miniodatki, które urozmaiają rozgrywkę.

DWÓJKA NOWYCH BANDYTÓW



WAGON CYRKOVI

Zjeżdżaj i wspinaj się po szyi żyrafy lub sprawniej, co kryją Skrzynie Klauza.

DREZNA

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

DREWNIANE ŻETONY ŁUPÓW I PIENIÓK 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
80-569 Gdańsk
POLSKA
wydawactwo@rebel.pl
www.wydawactwo@rebel.pl

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

3 760269 593060

LUDONAUT

MADE IN CHINA

0-3

Ważność:
43 karty o wymiarach 63 x 88 mm
77 drewnianych żetonów i pionków
2 wagonki Postaci
2 Wagonki Postaci
2 Wagonki Postaci

OSTRZEŻENIE: Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy niedopuszczalne dla dzieci poniżej 3 roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

rebel

2+ 4+ 10+

CE



ZAWARTOŚĆ



- Al Patron**
 - 1 karta Wpędzenia
 - 1 plansza Postaci
 - 1 karta Postaci
 - 10 kart Akcji
 - 1 karta Akcji Genialnego Pomysłu
- Mary Pumpkins**
 - 1 karta Zachęty
 - 1 karta Listu Gościnnego
 - 1 karta Ciała Śmierci
 - 1 karta akcji Jazda Kapełuszka
 - 6 kart Postaci
- 60 DREWNIANYCH ŻETONÓW CIOSÓW**
- WAGON CYRKOVI**
- DREZNA**

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”.



DWA NOWI BANDYTY



CYRKOVI WAGON

Wizualizuj na dach wagona, aby spuszczać zwinnych przestępców w kierunku żyrandoli, a także szukać zbrodni u skrynek kłosa.

DREZNA

Chowaj się pod podłogą i z'ializuj tam, do wam zachocze się, aby wplątać swoje superniki na dach pociągu.

ŻETONY ZDOBICZY I CIURKI PERSONAŻY IZ SOBIEJANIMI

Zamień swoi kartonni żetony garnimii i miniodatki drewnianymi żetonami.



KARTY OSOBLIWYCH UDARÓW

Coż grać z cimi dopowiniam, nam potrzebna bazowa gra „Colt-Express”.

Imported in USA by:
Fiat Dice Group
3729 Patterson Ave
SE Kentwood
MI 48612
USA

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

Українська назва:
Лоді о Бандитів
м. Високий
пр. Юності, 8 А
Львівська обл.
Львів

3 760269 593060

LUDONAUT

MADE IN CHINA

0-3

Ważność:
43 karty o wymiarach 63 x 88 mm
77 drewnianych żetonów i pionków
2 wagonki Postaci
2 Wagonki Postaci
2 Wagonki Postaci

OSTRZEŻENIE: Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy niedopuszczalne dla dzieci poniżej 3 roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

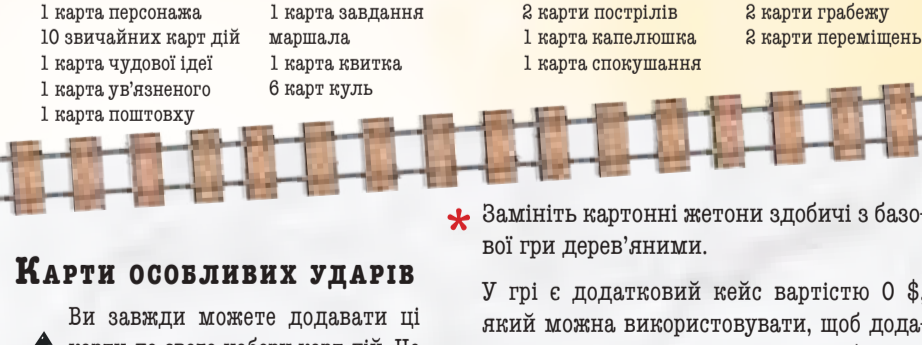
rebel

2+ 4+ 10+

CE



ВМІСТ ГРИ



- AL PATRON**
 - 1 планшет персонажа
 - 1 карта персонажа
 - 10 карт дій
 - 1 карта чудової ідеї
 - 1 карта у живоному
 - 1 карта поштовця
- MARY PUMPKINS**
 - 1 карта розшуку
 - 1 карта завдання маршала
 - 1 карта квитка
 - 1 карта культу
 - 6 карт куль
- 60 ДЕРЕВ'ЯНИХ ЖЕТОНІВ ЗДОБИЧІ І ОБРАЖЕННЯМИ**
- ЦИРКОВИЙ ВАГОН**
- ДРЕЗНА**

КАРТИ ОСОБЛИВИХ УДАРІВ
Ви завжди можете додавати ці карти до свого набору карт дій. Це означає, що ви матимете у своєму розпорядженні 2 карти ударів.
Замініть картонні жетони здобичі з базової гри дерев'яними.
Ви отримуєте 30 днів безкоштовного доступу до нашої нової гри *Colt Express* на сайті Board Game Arena. Пропозиція набуває 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 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.

Al Patron est le roi de la corruption, personne ne peut résister à ses avances régulières.

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 rencontre 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 reques 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

Spieलाufbau

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 Graffenhals die Ebene wechseln, wenn du willst.

DIE DRAISINE

Spieलाufbau

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

Bereitst 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 dem Regen 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 dem 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

Spieलाufbau

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 Graffenhals die Ebene wechseln, wenn du willst.

DIE DRAISINE

Spieलाufbau

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 доплатити 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 розгруканням поїді, 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 ваші суперники 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 Пампкінс

«Автоматична» 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 дій 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 завдати удару шерифу.

ФАЗА 1: «ПЛАНУВАННЯ»

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

КУЛІ

Затасуйте всі кулі, які отримав Мері, у її набір карт дій. 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 правліннями.

КІНЕЦЬ ГРИ

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

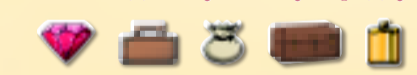
Дії

♥ 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 хвоста 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 розлати 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 Waggonami, a następnie umieścić w nim zakryte 2 Skrzynie Klauza. Jedną 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 sztycy żurawia 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 Waggonu.

Gdy Bandyta wchodzi na Drezynę, na której znajduje się inny Bandyta, ten, który był na niej pierwszy, zostaje przemieszczony na dach sąsiedniego Waggonu.

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 za Brankardem i na odwrót).

Następnie gracz bierze plonek swojego Bandyty z Drezyny i w tajemnicy umieszcza pod wybranym Waggonem. Pozostali 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 Wądkami plieniędzy o wartości 250 \$ każdy.

Podczas fazy Napad! (raz na rundę) Al Patron w ramach swojej akcji może kupić kartę Akcji „Kupieł!“ 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 kupił kartę Akcji, wykonuje tę samą Akcję.

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

MARY PUMPKINS

To automata, która można wprowadzić do podstawowej wersji gry „Colt Express“ i do rozgrywek z dodatkami „Konie i dylżans“. 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 stoicie na jej planszy Pojazdu. W 3 ostatnich Waggonach poza standardowymi żetonami Żupów należy umieścić również po 1 Klejnotem zamiasł Worka plieniędzy o wartości 250 \$.

ZDOLNOŚĆ: DZIEWCZYNA SZERYFA

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

FAZA 1: PLANOWANIE!

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

KARTY POCISKÓW

Wszystkie karty Pocisków, które otrzymana Mary, należy włożyć do jej talii kart Akcji. Jeśli Mary dobierze kartę Pocisku, odkłada ją do pudełka, a jej tura się kończy.

Na koniec tury Mary należy pociasować wszystkie jej karty, nawet jeśli rozgrywkę toczy się w Wariancie Ekspreskim.

KONIEC GRY

Mary nie gwarantuje o tytuł Najlepszego Rewolucjonera. Wygrywa, jeśli jest najbogatszym z Bandytów.

DE CIRCUSWAGON

Opstelling

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

DE HANDWAGEN

Opstelling

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 verlaten aan het begin van de volgende actiefase en zal in de wagon geplaatst worden.

Opmerking: een bandiet op de handwagen bevindt zich op de bovenste verdieping

AL PATRON

Beginnt het spel met 2 geldbuidels van \$250 in plaats van 1.

Tijd