

COLT EXPRESS

KURIERZY I POCIĄG PANCERNY

Autor gry: Christophe Rimbault

Ilustracje: Jordi Valbuena

INSTRUKCJA

Zawartość	2
Cel gry	3
Przygotowanie	4
Rozgrywka z nieparzystą liczbą graczy	4
Rundy	6
Karty Akcji	8
Pancerny Pociąg	10
Bandyci	11
Koniec gry	12



Ludonaute

Producent:

Ludonaute

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2022 Ludonaute

Wszystkie prawa zastrzeżone.

rebel

Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl



Filmik z zasadami gry

Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry.

ZAWARTOŚĆ

POCIĄG PANCERNY



★ 2 Kartaczożnice Gatlinga

★ 3 Wagony Pancerne i 3 pionki Kurierów



★ Lokomotywa

★ Tender

★ Wagon Artyleryjski

★ Wagon Szpitalny

KARTY

★ 21 kart Rundy:

● 7 kart dla 2-4 Bandytów



● 7 kart dla 5 i więcej Bandytów



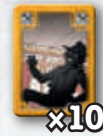
● 7 kart Konnego Pościgu (3 karty dla wariantu standardowego i 4 karty dla wariantu ze Zdrajcą)



★ 9 kart Zachęty (po 1 karcie dla każdego Bandyty z gry podstawowej i z tego dodatku oraz 1 karta dla Bandytki Mei z dodatku „Szeryf i więźniowie”)



★ 10 kart Neutralnych Pocisków



ŻETONY

Żetony Łupów

★ 5 Paczek z pieniędzmi (o wartości 300 \$, 400 \$, 500 \$, 600 \$ i 700 \$)



★ 2 Worki z pieniędzmi o wartości 250 \$



★ Walizka zawierająca 1000 \$



★ 3 Bryłki złota (o wartości 0 \$, 0 \$ i 1500 \$)



★ 3 Teczki z tajnymi dokumentami (1 niebieska o wartości 4000 \$, 1 czerwona o wartości 4000 \$ i 1 bez koloru o wartości 0 \$)



Pozostałe żetony

★ 10 żetonów Drużyn (5 niebieskich i 5 czerwonych)



★ żeton Dzikiej Bandy o wartości 1500 \$



Elementy Profesora

★ 16 kart:



10 kart Lornetek

×10



karta dodatkowej Zachęty



karta Ostrzału



3 karty Spisku

×3



karta Strzału do ostatniego Kuriera

UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

NOWI BANDYCI

Po 1 zestawie elementów dla Misty i Bliźniaków

★ 22 karty:

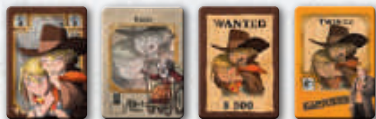
- karta Postaci
- 6 kart Pocisków



- 10 kart Akcji z gry podstawowej



- karta Genialnego Pomysłu, karta Więźnia, karta Listu Gończego i karta Celu Szeryfa (do rozgrywki z dodatkiem „Konie i dylizans”)



- karta akcji Jazda (do rozgrywki z dodatkiem „Konie i dylizans”)



★ pionek Bandyty



★ pionek konia (do rozgrywki z dodatkiem „Konie i dylizans”)



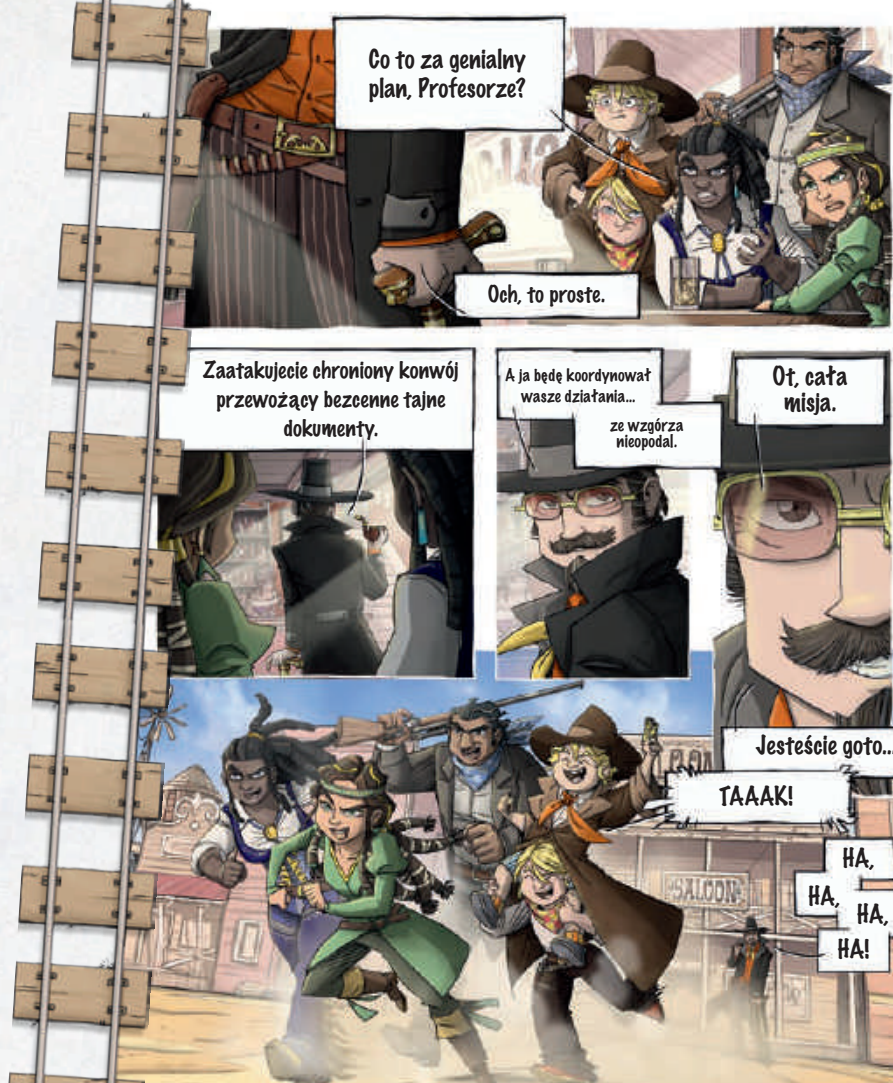
★ plansza postaci



★ znaczniki Łupy Profesora



★ plansza postaci



Go to za genialny plan, Profesorze?

Och, to proste.

Zaatakujecie chroniony konwój przewożący bezcenne tajne dokumenty.

A ja będę koordynował wasze działania...

ze wzgórza nieopodal.

Ot, cała misja.

Jesteście goto...

TAAAK!

HA,
HA,
HA,
HA!

CEL GRY

W tym dodatku gracze wcielają się w walczących o Łupy Bandytów, którzy należą do 2 Drużyn: niebieskiej albo czerwonej. Celem każdego z graczy jest doprowadzenie do tego, aby na koniec gry jego Drużyna była najbogatsza.

Poza standardowymi Łupami na graczy czekają nowe zdobycze (Bryki złota, Paczki z pieniędzmi i Teczki z tajnymi dokumentami) i nowa nagroda (żeton Dzikiej Bandy).

Gracze rozpoczynają rozgrywkę w pociągu z gry podstawowej nazywanym w tej instrukcji „Pociągiem Startowym”. W czasie rozgrywki Pociąg Pancerny z tego dodatku i Pociąg Startowy powoli poruszają się w przeciwnych kierunkach, aż w końcu się od siebie oddalą.

Na koniec gry Drużyny otrzymają punkty wyłącznie za Łupy Bandytów znajdujących się na dachu albo wewnątrz Pociągu Startowego. Łupy Bandytów, którzy kończą grę w Pociągu Pancernym, nie liczą się do wyniku Drużyny, a kontrolujący ich gracze zostają wyeliminowani z gry. Jeśli gracze zdecydują się na wariant rozgrywki ze Zdrajcą, grę może wygrać tylko 1 Bandyta.

PRZYGOTOWANIE

1

Gracze dzielą się na 2 równe Drużyny. Jeśli w rozgrywce bierze udział nieparzysta liczba graczy, Profesor dołącza do mniej licznej Drużyny (zob. czerwone ramki na tej i następnych stronach).

Następnie gracze zajmują miejsca przy stole w taki sposób, aby 2 Bandytów z tej samej Drużyny **nie siedzieli** obok siebie. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, w której w rozgrywce bierze udział nieparzysta liczba graczy.

Kolory Drużyn to czerwony i niebieski. Każdy z graczy bierze żeton Drużyny w kolorze swojej Drużyny.

2

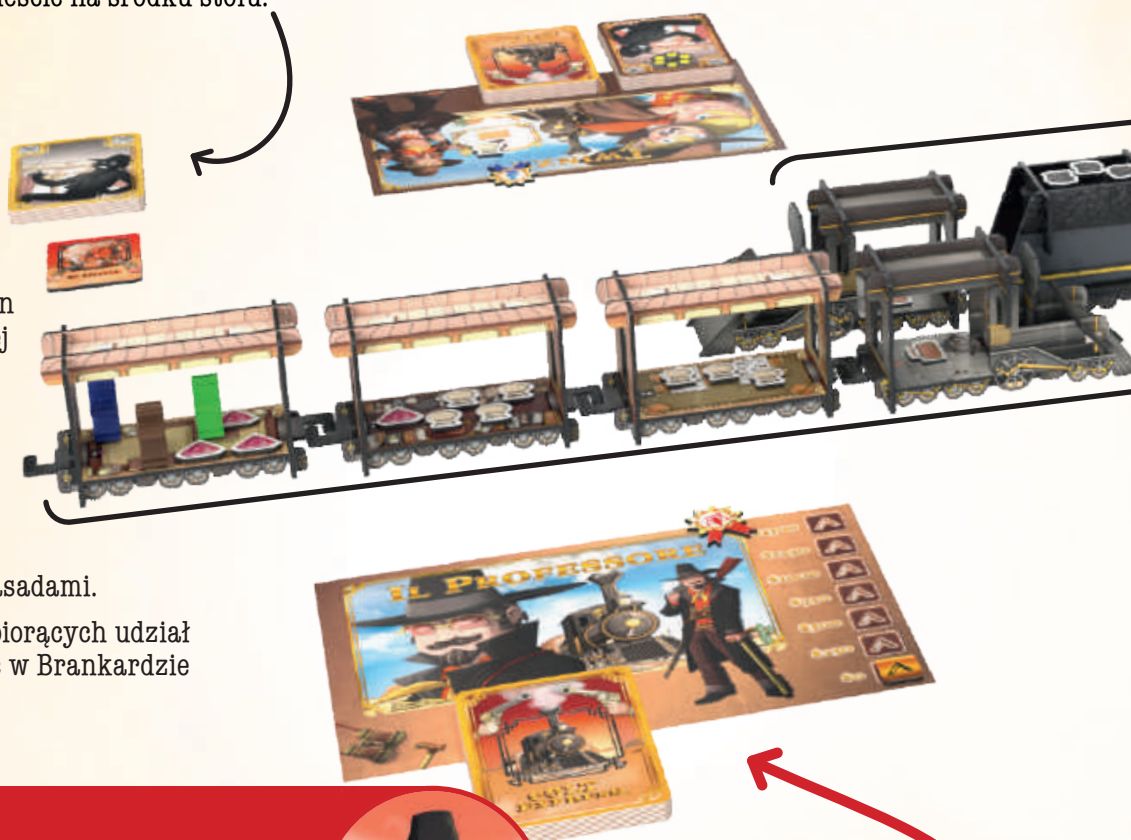
Żeton Dzikiej Bandy i 23 karty Neutralnych Pociągów (13 kart z gry podstawowej i 10 kart z tego dodatku) należy umieścić na środku stołu.

3

Następnie należy przygotować **Pociąg Startowy**, stawiając za Lokomotywą 3 Wagony z gry podstawowej (Wagon Restauracyjny, Wagon Bagażowy i Wagon Pierwszej klasy) w dowolnej kolejności.

Należy przygotować tyle Worków z pieniędzmi o wartości 250 \$, ilu Bandytów bierze udział w rozgrywce, i umieścić Łupy w Wagonach zgodnie ze standardowymi zasadami.

Wszystkie pionki Bandytów biorących udział w rozgrywce należy umieścić w Brankardzie Pociągu Startowego.



ROZGRYWKA Z NIEPARZYSTĄ LICZBĄ GRACZY: PROFESOR



PRZYGOTOWANIE

Uzbrojony w karabin Springfield M1861, Profesor zawsze ma asa w rękawie. W wyniku odniesionych na wojnie ran jazda konna sprawia mu nie lada trudność, więc Profesor nie może wziąć udziału w napadzie na pociąg. Trzyma jednak rękę na pulsie, ze wzgórze obserwując swoją Drużynę przez lornetkę.

Ten Bandyta ma inny zestaw elementów niż pozostali Bandyci i wykonuje akcje automatycznie. Jego celem jest wsparcie Drużyny z mniejszą liczbą graczy.

1. Planszę Profesora i żeton w kolorze mniej licznej Drużyny należy umieścić między 2 graczami z Drużyny przeciwnej.
2. Profesor nie otrzymuje Worka z pieniędzmi o wartości 250 \$. Zamiast tego należy umieścić przypisany mu znacznik Łupy na najniższym polu Drabiny diabolicznego planu na jego planszy postaci.



Następnie należy przygotować **Pociąg Pancerny**, stawiając za Lokomotywą następujące Wagony w podanej kolejności: Tender, Wagon Pancerny, Wagon Artyleryjski, Wagon Pancerny, Wagon Szpitalny i Wagon Pancerny.

Lokomotywę Pociągu Pancernego należy ustawić obok Lokomotywy Pociągu Startowego, tak aby była skierowana w przeciwnym kierunku.

Jedną Kartacznownicę Gatlinga należy umieścić na dachu Wagonu Artyleryjskiego, a drugą na dachu Wagonu Szpitalnego. Następnie należy wylosować 2 Paczki z pieniędzmi i umieścić po 1 Paczce rewersem ku górze w każdym z tych Wagonów.

W każdym Wagonie Pancernym należy umieścić po 1 losowej Teczce z tajnymi dokumentami rewersem ku górze. Na dachu każdego z tych Wagonów należy umieścić po 1 losowej Paczce z pieniędzmi rewersem ku górze.

Następnie należy umieścić po 1 pionku Kuriera na dachach pierwszego i ostatniego Wagonu Pancernego oraz wewnątrz środkowego Wagonu Pancernego.

Trzy Bryłki złota należy umieścić zakryte w Tenderze bez patrzenia na ich treść.

Walizkę umieszcza się w Lokomotywie.



Następnie należy wylosować 4 karty Rundy (w zależności od liczby graczy karty Rundy są oznaczone „2-4” albo „5+”) i 1 kartę Konnego Pościgu dla wariantu standardowego albo dla wariantu ze Zdrajcą (zob. „Karty Konnego Pościgu”, str. 12). Z tych 5 kart należy utworzyć zakryty stos w taki sposób, aby karta Konnego Pościgu znalazła się na samym dole.

Wskazówka. Zalecamy przeprowadzić kilka pierwszych rozgrywek z kartą Konnego Pościgu dla wariantu standardowego.



Każdy z graczy bierze elementy przypisane wybranemu przez siebie Bandycie: planszę postaci, 6 kart Pocisków i Worek z pieniędzmi o wartości 250 \$, który kładzie rewersem ku górze na swojej planszy postaci.

Następnie każdy z graczy przygotowuje swoją talię Akcji z następujących 10 kart: 2 kart Ruchu, 2 kart Strzału, 2 kart Rabunku, 1 karty Ciosu, 2 kart Zmiany poziomu i 1 karty Zachęty. (W tym dodatku nie używa się kart Szeryfa, więc można je odłożyć do pudełka).

Rozgrzywka 3-osobowa. Bandyta w Drużynie Profesora nie otrzymuje karty Zachęty – należy ją usunąć z gry.

Gracz tasuje swoją talię i kładzie zakrytą na swojej planszy postaci obok 6 kart Pocisków.

Jesteście gotowi do gry!

3. Należy wziąć karty Lornetek z postaciami Bandytów biorących udział w rozgrywce i dołożyć do nich następujące karty, aby utworzyć talię Profesora.

- Rozgrzywka z 3 Bandytami: 2 karty Spisku, 1 karta Ostrzału, 1 karta Strzału do ostatniego Kuriera, 1 karta dodatkowej Zachęty.
- Rozgrzywka z 5 Bandytami: 2 karty Spisku, 1 karta Ostrzału, 1 karta Strzału do ostatniego Kuriera.
- Rozgrzywka z 7 Bandytami: 3 karty Spisku, 1 karta Ostrzału, 1 karta Strzału do ostatniego Kuriera.
- Rozgrzywka z 9 Bandytami (jeśli w rozgrywce bierze udział Mei albo Silk): 3 karty Spisku, 1 karta Ostrzału, 1 karta Strzału do ostatniego Kuriera.

Karty należy potasować i utworzyć z nich zakrytą talię, którą kładzie się na odpowiednim polu na planszy Profesora.

Nie używane karty należy odłożyć do pudełka.

RUNDY

Rozgrywając rundy, należy postępować zgodnie z zasadami z gry podstawowej z uwzględnieniem poniższych zasad.

Rozgrywka trwa 5 rund, a każda z nich jest podzielona na 2 fazy: Planowania (planowanie akcji) i Napadu (rozstrzygnięcie akcji).

W fazie Planowania Bandyty **mogą** się ze sobą komunikować, ale muszą pamiętać, że przeciwnicy ich słyszą.

W fazie Napadu Bandyty **nie mogą** się ze sobą komunikować. Każdy Bandyta musi sam zdecydować, co zrobić z zagraną kartą Akcji albo kartą Zachęty.

TURY SPECJALNE



Dywersja

W turze z dywersją gracz może pominąć swoją turę i wylosować po 1 karcie z ręki każdego ze swoich przeciwników. Gracz nie może patrzeć na treść wylosowanych kart. Przeciwnicy mogą się przyjrzeć wylosowanym przez gracza kartom, a następnie odkładają je na spód swoich talii.

Pominięcie tury oznacza, że gracz nie może w jej trakcie zagrywać ani dobierać kart Akcji.

Uwaga! W turze z dywersją tylko 1 Bandyta z każdej Drużyny może zastosować jej efekt.



Plan akcji

Na koniec fazy Planowania każdy z graczy może zachować 1 kartę z ręki na następną rundę. Jeśli to zrobi, na początku następnej rundy dobiera o 1 kartę mniej ze swojej talii i bierze na rękę zachowaną kartę. (W przypadku rozgrywki w wariant ekspercki należy zignorować ten symbol).

FAZA PLANOWANIA



Profesorem gra się tak jak Bandytą. Oznacza to, że w każdej rundzie gracz sledzący po prawej stronie Profesora kładzie wierzchnią kartę z jego talii na wspólny stos.



W turze z przyspieszeniem gracz kładzie 2 wierzchnie karty z talii Profesora na wspólny stos.



W turze z tunelem gracz kładzie wierzchnią kartę z talii Profesora rewersem ku górze na wspólny stos.



Profesor nigdy nie korzysta z efektów tury specjalnej z dywersją ani z planem akcji.



KONIEC RUNDY – RUCH POCIĄGU STARTOWEGO

Na koniec każdej rundy i po rozpatrzeniu ewentualnego Wydarzenia należy przesunąć Pociąg Startowy o 2 Wagony Pociągu Pancernego do przodu.



WYDARZENIA



• Kurierzy w ruchu

Wszystkie pionki Kurierów zmieniają poziom.



Jeśli po rozpatrzeniu tego Wydarzenia Bandyta znajduje się na tym samym poziomie co Kurier, musi natychmiast zmienić poziom i dodać do swojej talii kartę Neutralnego Pocisku.



• Ciężki ostrzał



Bandyci, którzy na koniec rundy znajdują się na dachu Pociągu Startowego albo Pociągu Pancernego, dodają do swoich talii po 1 karcie Neutralnego Pocisku. Następnie wybierają po 1 ze swoich Łupów i kładą je rewersami ku górze w miejscu, w którym się znajdują.



• Ramię obrotowe



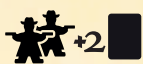
Bandyci, którzy na koniec rundy znajdują się na dachu Pociągu Startowego albo Pociągu Pancernego, przemieszczają się na dach Brankardu odpowiedniego Pociągu.



• Pomocy!



W kolejności graczy każdy z Bandytów może się przesunąć w miejsce, w którym znajduje się Bandyta z jego Drużyny. Bandyta może zmienić Wagon, poziom, a nawet Pociąg.

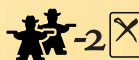


• Plan skoordynowanej akcji



Bandyci, którzy na koniec rundy znajdują się w tym samym miejscu co Bandyta z ich Drużyny, dobierają na początku kolejnej rundy 2 dodatkowe karty.

Uwaga! Bandyci, którzy na koniec tej rundy znajdują się w Wagonie Artyleryjskim, dobierają na początku kolejnej rundy tylko 2 dodatkowe karty (nie 4). Gracz nie może równocześnie korzystać z efektu Planu skoordynowanej akcji i Wagonu Artyleryjskiego (zob. str. 10).



• Leczenie



Bandyci, którzy na koniec rundy znajdują się w tym samym miejscu co Bandyta z ich Drużyny, odrzucają do 2 kart Pocisków. Jeśli Bandyta ma kilka takich kart, najpierw odrzuca karty Neutralnych Pocisków, odkładając je na odpowiedni stos. Jeśli Bandyta nie ma kart Neutralnych Pocisków, odrzuca karty Pocisków przeciwnika i odkłada je do pudełka.

Uwaga! Bandyci, którzy na koniec tej rundy znajdują się w Wagonie Szpitalnym, odrzucają tylko do 2 kart Pocisków (nie 4). Gracz nie może równocześnie korzystać z efektu Leczenia i Wagonu Szpitalnego (zob. str. 10).



KARTY AKCJI

CIOS

Gdy wykonujesz akcję Ciosu, możesz przesunąć Bandytę, który jest Twoim celem, na ten sam poziom sąsiadującego Wagonu drugiego Pociągu.

Pamiętaj, że gdy wykonujesz akcję Ciosu, możesz wybrać 1 z Łupów zaatakowanego Bandyty i umieścić go rewerssem ku górze **w miejscu, w którym się znajdujesz**. Nie możesz podejrzeć wartości tego żetonu!

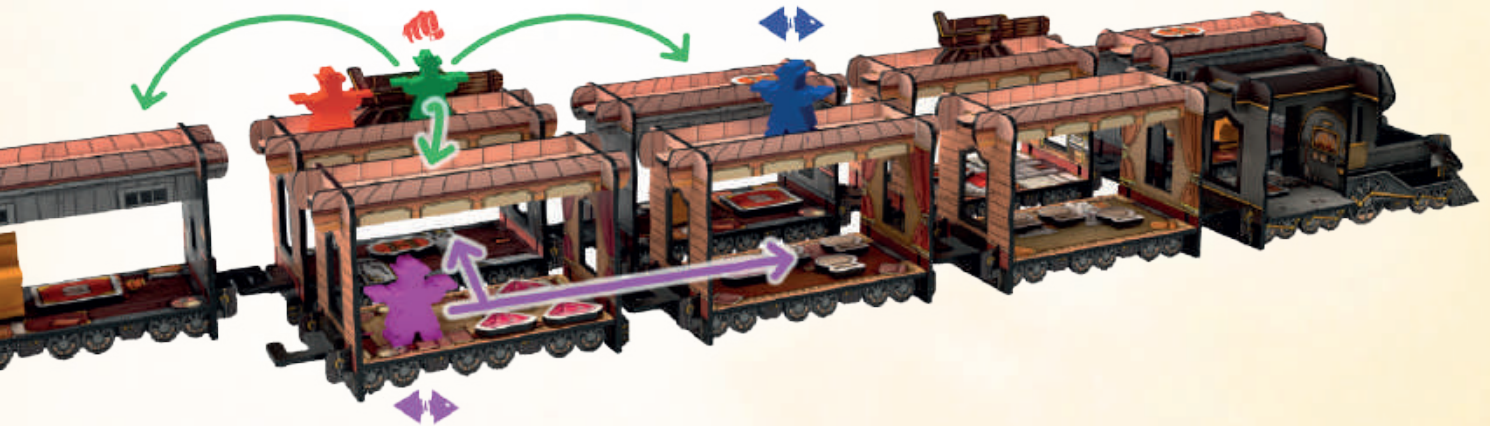
RUCH

W tym dodatku masz do dyspozycji jeszcze 1 opcję Ruchu.

Gdy znajdujesz się wewnątrz Wagonu, możesz się poruszyć do sąsiadującego Wagonu w kierunku czoła albo tyłu Pociągu albo przejść do sąsiadującego Wagonu drugiego Pociągu.

Gdy znajdujesz się na dachu Wagonu, możesz wykorzystać 1 z 3 dostępnych opcji Ruchu, aby przejść na dach sąsiadującego Wagonu drugiego Pociągu.

Bandyta może przejść na dach każdego widocznego na ilustracji Wagonu.



STRZAŁ

Gdy znajdujesz się **wewnątrz** Wagonu, możesz także strzelić do Bandyty albo Kuriera, który znajduje się w sąsiadującym Wagonie drugiego Pociągu.

Na dachu nadal obowiązuje zasada z gry podstawowej, zgodnie z którą możesz obrać za cel Bandytę w „zasięgu swojego wzroku”. Celem akcji Strzału może być także Bandyta albo Kurier, który znajduje się na dachu Wagonu drugiego Pociągu.



ZACHĘTA


To nowa akcja wprowadzona na potrzeby tego dodatku i wariantu gry drużynowej.

Jeśli w fazie Planowania zagrałeś kartę Zachęty, przekaz wybranemu Bandycie ze swojej Drużyny **1 ze swoich kart Akcji z gry podstawowej** (Ruch, Zmiana poziomu, Strzał, Rabunek albo Cios).

Następnie Bandyta, który otrzymał tę kartę, może (ale nie musi) wykonać widniejącą na niej akcję.

Przykład. Django zagrał kartę Zachęty. Znajdujący się na dachu Doc otrzymuje od niego kartę Ruchu i postanawia poruszyć się na odległość 2 Wagonów w kierunku tyłu Pociągu Startowego.



 potencjalne cele akcji Strzału



KARTY AKCJI PROFESORA

RABUNEK

Weź dowolny żeton Łupu z miejsca, w którym się znajdujesz, i połóż go rewersem ku górze na swojej planszy postaci. Gdy to zrobisz, możesz podejrzec jego wartość.

Bryłki złota i Paczki z pieniędzmi

Na początku gry na dachu Tendera znajdują się 3 Bryłki złota. Jedna z nich jest warta 1500 \$, a pozostałe – 0 \$.

Na początku gry na dachu każdego Wagonu Pancernego oraz wewnątrz Wagonu Szpitalnego i Wagonu Artyleryjskiego znajduje się po 1 Paczce z pieniędzmi. Paczki z pieniędzmi są warte 300 \$, 400 \$, 500 \$, 600 \$ i 700 \$.

Teczki z tajnymi dokumentami

Na początku gry wewnątrz każdego Wagonu Pancernego znajduje się po 1 Teczce z tajnymi dokumentami. W grze występują 3 rodzaje Teczek z tajnymi dokumentami: niebieska (cel niebieskiej Drużyny), czerwona (cel czerwonej Drużyny) i bez koloru (przynęta).

W związku z tym może dojść do 3 sytuacji.

1. Teczka z tajnymi dokumentami to cel Twojej Drużyny. Zachowaj żeton Teczki z tajnymi dokumentami rewersem ku górze na swojej planszy postaci.
2. Teczka z tajnymi dokumentami to cel Drużyny przeciwnej. Odłóż żeton Teczki z tajnymi dokumentami rewersem ku górze w miejsce, z którego go zabrałeś. Nie możesz zatrzymać Teczki z tajnymi dokumentami Drużyny przeciwnej.
3. Teczka z tajnymi dokumentami jest przynętą. Zachowaj żeton Teczki z tajnymi dokumentami rewersem ku górze na swojej planszy postaci albo odłóż go rewersem ku górze w miejsce, w którym się znajdujesz.

Nie możesz pokazać pozostałym graczom wartości ani treści swoich żetonów Łupów, ale wolno Ci powiedzieć, co tylko chcesz.

ZMIANA POZIOMU

Obowiązują zasady z gry podstawowej. Gdy zmieniasz poziom, nie możesz przejść do drugiego Pociągu.



Knucie

Przesuń znacznik Łupu Profesora o 1 pole w górę na Drabinie diabolicznego planu na jego planszy postaci.

Jeśli znacznik znajduje się na najwyższym polu, nic się nie dzieje.



Lornetka

Każda karta Lornetki służy do wycelowania w konkretnego Bandytę.

Jeśli karta Lornetki wskazuje Bandytę z Drużyny przeciwnej, który znajduje się na dachu, Profesor oddaje do niego Strzał. Postrzelony Bandyta otrzymuje 1 kartę Neutralnego Pocisku. Jeśli Bandyta z Drużyny przeciwnej znajduje się wewnątrz Pociągu, nic się nie dzieje.

Jeśli karta Lornetki wskazuje Bandytę z Drużyny Profesora, ten Bandyta może natychmiast wykonać wybraną akcję z gry podstawowej (Ruch, Zmiana poziomu, Strzał, Rabunek albo Cios).



Dodatkowa Zachęta (tylko w grze z 3 Bandytami)

Bandyta z Drużyny Profesora natychmiast wykonuje wybraną akcję z gry podstawowej (Ruch, Zmiana poziomu, Strzał, Rabunek albo Cios).



Strzał do ostatniego Kuriera

Jeśli na dachu Pociągu Pancernego nie ma Kuriera, nic się nie dzieje.

Kurier stojący na dachu Wagonu, który znajduje się najbliższym Brankardu Pociągu Pancernego, zostaje postrzelony przez Profesora. Należy wziąć 1 kartę Neutralnego Pocisku i umieścić rewersem ku górze pod żetonem Dzikiej Bandy. Ta karta liczy się do wyniku Drużyny podczas rozstrzygnięcia, komu przysługuje tytuł Dzikiej Bandy (zob. „Punktacja końcowa”, str. 12).



Ostrzał

Jeśli na dachu nie ma Bandyty z Drużyny przeciwnej, nic się nie dzieje.

Profesor oddaje Strzał do wszystkich Bandytów z Drużyny przeciwnej, którzy stoją na dachu. Każdy cel Profesora otrzymuje po 1 karcie Neutralnego Pocisku, którą dodaje do swojej talii.

Jeśli w talii nie ma wystarczającej liczby kart Neutralnych Pocisków, akcje Profesora, w których oddaje Strzał, nie mają żadnego efektu.

Karty Akcji Profesora należy potasować na koniec każdej rundy i utworzyć z nich nową talię.

PANCERNY POCIĄG

ZASADY DOTYCZĄCE KURIERÓW

Spotkanie z Kurierem

Gdy Bandyta znajdzie się w tym samym miejscu co Kurier (w wyniku akcji Ruchu, Zmiany poziomu, Ciosu, Strzału czy Wydarzenia na koniec rundy), **musi natychmiast zmienić poziom** i położyć na wierzchu swojej talii kartę Neutralnego Pocisku.

Jeśli w talii nie ma kart Neutralnych Pocisków, Bandyta tylko zmienia poziom.

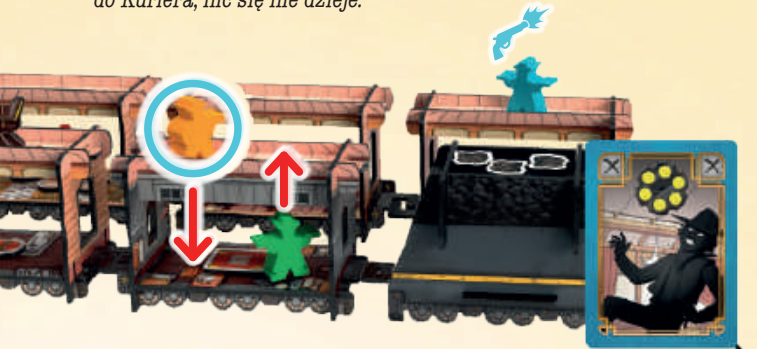
Kurierzy nie poruszają się między Wagonami, ale zmieniają poziom w ramach wydarzenia „Kurierzy w ruchu” i gdy są celem akcji Strzału.

Strzelenie do Kuriera

Gdy Kurier jest celem akcji Strzału:

- ★ Weź 1 ze swoich kart Pocisków i umieść ją **rewersiem ku górze** pod żetonem Dzikiej Bandy. Ta karta będzie miała znaczenie na koniec gry.
- ★ Pionek Kuriera zmienia poziom. Jeśli po zmianie poziomu Kurier znajduje się w miejscu, w którym są Bandyty, muszą oni zmienić poziom i wziąć po 1 karcie Neutralnego Pocisku.

Uwaga! Jeśli gracz nie ma kart Pocisków, gdy wykonuje akcję Strzału do Kuriera, nic się nie dzieje.



Przykład. Doc strzela do Kuriera, więc umieszcza kartę Pocisku pod żetonem Dzikiej Bandy. Kurier, który jest jego celem, schodzi do środka Wagonu Pancernego, w którym znajduje się Cheyenne. W związku z tym Cheyenne wchodzi na dach i otrzymuje kartę Neutralnego Pocisku.



TENDER

Bandyta nie może wejść do środka Tendera – może przebywać tylko na jego dachu.

WAGON ARTYLERYJSKI +2

Jeśli na początku rundy (przed fazą Planowania) Bandyta znajduje się w Wagonie Artyleryjskim, może dobrać o 2 karty więcej.

WAGON SZPITALNY -2

Jeśli na początku rundy Bandyta znajduje się w Wagonie Szpitalnym, przed dobraniem kart może odrzucić do 2 kart Pocisków. Bandyta najpierw odrzuca karty Neutralnych Pocisków, odkładając je na odpowiedni stos. Jeśli Bandyta nie ma kart Neutralnych Pocisków, odrzuca karty Pocisków przeciwników i odkłada je do pudełka.

KARTACZOWNICE GATLINGA

W grze występują 2 Kartacznice Gatlinga, które znajdują się na dachu Wagonu Szpitalnego i na dachu Wagonu Artyleryjskiego. Gdy Bandyta wykonuje akcję Strzału, stojąc w miejscu, w którym znajduje się Kartacznica Gatlinga, może:

- ★ strzelić zgodnie ze standardowymi zasadami, zużywając 1 ze swoich kart Pocisków, albo
- ★ strzelić z Kartacznicy Gatlinga. Jeśli się na to zdecyduje, jego celem są wszystkie postacie na dachu Pociągu Startowego i te postacie na dachu Pociągu Pancernego, które znajdują się „w zasięgu jego wzroku”.

Jeśli Bandyta zostanie postrzelony, otrzymuje kartę Neutralnego Pocisku. Bandyta, który wykonywał tę akcję, losuje 1 z żetonów Łupów z jego planszy postaci (bez patrzenia na jego wartość). Następnie umieszcza ten żeton rewersiem ku górze w miejscu, w którym znajduje się postrzelony Bandyta.

Jeśli Kurier zostanie postrzelony, nie umieszcza się karty Neutralnego Pocisku pod żetonem Dzikiej Bandy. Postrzelony Kurier zmienia poziom.

Nie można użyć Kartacznicy Gatlinga, jeśli w talii nie ma wystarczającej liczby kart Neutralnych Pocisków.

Bandyty, którzy znajdują się w tym samym miejscu co Bandyta oddający Strzał, nie mogą być celem.

BANDYCI

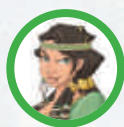
Na potrzeby tego dodatku zdolności niektórych Bandytów zostały nieznacznie zmodyfikowane.



Django

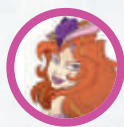
Django nie może skorzystać ze swojej zdolności, gdy oddaje Strzał z Kartaczownicy Gatlinga.

Gdy Django oddaje Strzał do Bandyty, przesuwa go o 1 Wagon w kierunku „od strzału”. Django może przesunąć Bandytę do drugiego Pociągu, ale nie może go przesunąć na inny poziom.



Cheyenne

Zdolność Cheyenne odnosi się do Worków z pieniędzmi i Paczek z pieniędzmi.



Belle

Belle może być celem Strzału albo Ciosu, jeśli drugim możliwym celem tych akcji mógłby być Kurier.



Mei

Mei nie może użyć swojej zdolności, aby zmienić Pociąg.



Tuco

Tuco nie może użyć swojej zdolności w obrębie różnych Pociągów.

MISTY

Pięści to najwierniejsi przyjaciele Misty. Nie chcesz znaleźć się na jej drodze, gdy jest w złym humorze!

W fazie Planowania Misty może zagrywać karty Pocisków z ręki na wspólny stos.

W fazie Napadu te karty stają się kartami Ciosów Misty.

Po wykorzystaniu tych kart Pocisków należy wtasować je z powrotem do talii Misty.



BLIŹNIAKI

W turze z tunelem Bliźniaki wykonują 2 działania (tak jak w turze z przyspieszeniem) i mogą:

- dobrać 6 kart ALBO
- zagrać 2 karty **awersami ku górze** z rządu, ALBO
- dobrać 3 karty i zagrać 1 kartę **awersem ku górze**.

Bliźniaki są nierozłączne, szybkie i szalenie cwane. Często jeden wdrapuje się na ramiona drugiego, aby dorośli brali ich na poważnie i wiedzieli, kto tu rządzi.



Misty i Bliźniaków można wprowadzić do podstawowej wersji gry „Colt Express” i do rozgrywki z dowolnymi dodatkami.

KARTY KONNEGO POŚCIGU

Karty Konnego Pościgu zastępują karty Stacji. W grze występują 2 zestawy kart Konnego Pościgu: dla wariantu standardowego i dla wariantu ze Zdrajcą. Podczas przygotowania do gry gracze wspólnie wybierają wariant rozgrywki.

W wariacie standardowym wszyscy Bandyty z tej samej Drużyny współpracują ze sobą.

W wariacie ze Zdrajcą Bandyty z tej samej Drużyny mają na koniec gry różne cele. Ten wariant można wybrać tylko wtedy, gdy w rozgrywce bierze udział co najmniej 4 graczy (Profesora nie uznaje się za gracza).

WARIANT STANDARDOWY



• Niepełna załoga

Każdy Bandyta, który wciąż znajduje się w Pociągu Pancernym, może jeszcze wykonać tylko 1 akcję Ruchu. Jeśli w Pociągu Pancernym przebywa kilku Bandytów, akcje rozpatruje się w kolejności graczy.



• Opóźniony atak

Jeśli na początku ostatniej rundy Bandyta wciąż znajduje się w Pociągu Startowym i ma Teczkę z tajnymi dokumentami, faza Planowania kończy się po 2 turach. W przeciwnym razie faza Planowania trwa 5 tur.

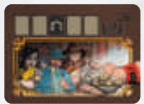


WARIANT ZE ZDRAJCĄ



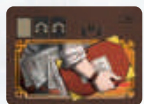
• Przetrwają najsilniejsi (x2)

Po ustaleniu, która Drużyna zdobyła najwięcej pieniędzy, rozgrywkę wygrywa tylko najbogatszy Bandyta z tej Drużyny znajdujący się w Pociągu Startowym. Teczki z tajnymi dokumentami i żeton Dzikiej Bandy stanowią wspólny Łup – nie liczą się do indywidualnych wyników. Za opróżnienie magazynku Bandyta otrzymuje 1000 \$.



• Podwójne dno

Rozgrywkę wygrywa Bandyta, który zdobył Teczkę z tajnymi dokumentami w kolorze swojej Drużyny i znajduje się w Pociągu Startowym. Oznacza to, że może wygrać 2 Bandytów. Bandyta, który zdobył przynętę, nie spełnia warunków zwycięstwa. Jeśli żaden Bandyta nie spełnia obu warunków zwycięstwa, wygrywa najbogatszy Bandyta w Pociągu Startowym.



KONIEC GRY

PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec gry do wyniku Drużyny wliczają się wyłącznie Łupy Bandytów, którzy znajdują się w Pociągu Startowym.

Bogacić się można na kilka sposobów.

- ★ Każdy gracz, którego Bandyta znajduje się w Pociągu Startowym, sumuje wartość żetonów Łupów na swojej planszy postaci.
- ★ Nagrodę Najlepszego Rewolwerowca przyznaje się na innych zasadach niż w grze podstawowej. Każdy gracz, który na koniec gry ma pusty magazynek, otrzymuje 1000 \$. Jeśli graczowi zostały jakieś karty Pocisków, nie otrzymuje nagrody Najlepszego Rewolwerowca.
- ★ Gracze odkrywają żetony Tajnych dokumentów na swoich planszach postaci. Jeśli kolor dokumentu odpowiada kolorowi Drużyny, do której należy właściciel żetonu, jego Drużyna otrzymuje 4000 \$. Przynęta nie jest nic warta.
- ★ W tym dodatku występuje nowa grupowa nagroda Dzikiej Bandy o wartości 1500 \$. Aby ustalić, która Drużyna ją otrzyma, należy wziąć karty Pocisków umieszczone w czasie rozgrywki pod żetonem Dzikiej Bandy (są to Pociski, które Bandyty wystrzelili w kierunku Kurierów). Drużyna, która wystrzeliła najwięcej Pocisków w kierunku Kurierów, zyskuje miano Dzikiej Bandy i otrzymuje odpowiedni żeton. W przypadku remisu żadna z Drużyn nie otrzymuje tej nagrody.



KONIEC GRY

Na koniec gry Profesor zarabia dla swojej Drużyny tyle dolarów, ile wskazuje pole na Drabinie diabolicznego planu, na którym znajduje się znacznik Łupu Profesora.

Karty Pocisków Profesora umieszczone pod żetonem Dzikiej Bandy wliczają się do wyniku jego Drużyny.